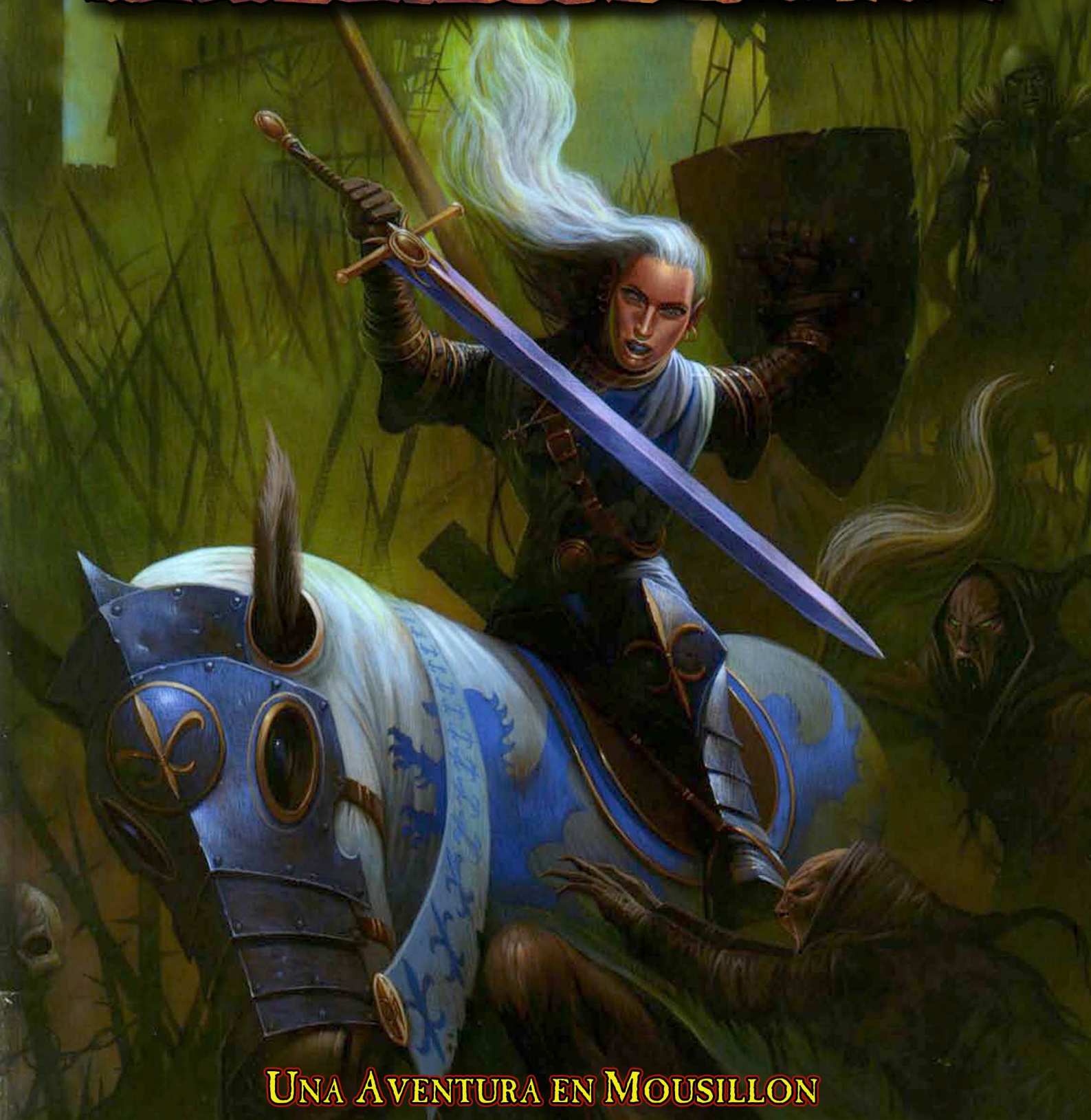


WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

BARONÍA DE LOS CONDENADOS



UNA AVENTURA EN MOUSILLON

FANTASY ROLEPLAY

BARONÍA DE LOS CONDENADOS

• Una Aventura en Mousillon •

Escrito y Diseñado por *Ben Counter*

Material Adicional: *David Chart*

Desarrollo: *Robert J. Schwalb* Editor: *Kara Hamilton*

Diseño Gráfico y Director de Arte: *Han Mangold & Marc Schmalz*

Arte de la Portada: *Wayne England*

Ilustraciones Interiores: *Tony Parker, Wayne England, Dave Gallagher*

Cartografía: *Andy Law & Hal Mangold*

Jefe de Desarrollo de WFRP: *Kate Flack*

Jefe de Proyecto: *Mark Gascoigne*

EDICIÓN EN ESPAÑOL:

Traducción y Maquetación: *Alejandro D. Rubio M.*

Portadista: *Kensito*

Agradecimientos a *Lidia M. G.*, al foro de *IGAROL*, a *Y.O.P.*

Una Publicación de Karl-Franz Industries

Visite el foro de

IGAROL



en compañía de Green Goblin Publishing



Impreso en Mousillon

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop. El logo de Games Workshop, Warhammer y el logo de Warhammer. Warhammer El Juego De Rol y el logo de Warhammer El Juego De Rol, todo lo que tenga logo de Warhammer sean pinturitas caras, multitud de libros de reglas, figuras de plomo o plástico, cualquier tipo de escenografía por muy simple que sea, incluso unas simples tijeras, un metro o unos dados de seis caras son propiedad del dueño de Games Workshop. Por eso se ha traducido y maquetado este libro al español y al que no le guste que no lo descargue. Libro registrado en el Colegio de Magia de Altdorf, cualquier copia será notificada al Emperador en persona y su guardia personal te romperá los pulgares. Todos los derechos reservados. © 2012

Introducción	3
La Historia de Maldred	0
Capítulo I: El Ducado Perdido	2
La Gente de Mousillon	2
Sociedad	7
Ley y Orden	8
Religión	8
Peligros exteriores	9
Cronología de Mousillon	10
Capítulo II: Guía del Viajero Hacia el Desagradable Mousillon	11
La Ciudad de los Condenados	12
El Ducado Caprichoso	19
Viajar en Mousillon	25
Nacido y Criado en Mousillon	27
Profesiones Mousillonesas	28
Leyendas del Lugar	29
Capítulo III: La Sublevación del Caballero Negro	30
Mallobaude, El Caballero Negro	31
Luchando Contra la Maldición	39
Bestias de Desesperación	43
Capítulo IV: Hacia Mousillon	48
Trasfondo	48
Castillo Lyonesse	49
La Atalaya de Auferic	51
Craecher y Puanteure	51
A la Casa de Aucassin	58
Capítulo V: La Ciudad de Mousillon	64
El Damselle Vert	71
Capítulo VI: El Caballero Caníbal	78
Las Catacumbas De Valence	78
Persiguiendo Necrófagos	81
La Baronía de los Condenados	84
Trabajando Para el Caballero Caníbal	88
Regresando a la Luz	92
Consecuencias	93

INTRODUCCIÓN

Mousillon es el Niño Perdido de Bretonia, la Tierra de la Desesperación. Sufrir una terrible maldición que hace su tierra pobre, sus habitantes temerosos e ignorantes y sus nobles malvados. Devastado en los últimos tiempos por la peste, la guerra y el abandono, Mousillon es sombrío y feo. Es una tierra donde van pocos hombres cuerdos. Y sin embargo, algunos todavía vienen a este lugar de buen grado, tal vez en busca de beneficios, seguridad o aventura. La mayoría de los hombres fracasan, derrotados por la crueldad de la tierra y la desesperación de su maldición. Pero hay victorias que se pueden ganar en el Ducado Perdido, pues algunos de sus males se pueden vencer con una hoja fuerte y un corazón puro. Pero no importa cuantos héroes vengan a Mousillon, tal vez su maldición nunca será levantada, y la mayor victoria que se gane en Mousillon será escapar de ella antes de que reclame sus alma.

BIENVENIDOS A MOUSILLON...

O lo sentimos, quizás. De todos los lugares desolados en el Viejo Mundo, pocos son tan famosos por su mal como el sombrío Mousillon. En comparación con la pompa y el esplendor de los caballeros dedicados al honor y la caballería, Mousillon es un lodazal hediondo de desesperación y muerte. Donde se defiende a la Dama del Lago en las historias y las cantares de los cantantes, Mousillon es un lugar de aldeas hundidas, enfermedad rampante, ranas, caracoles, babosas, y personas decrepitas que sobreviven de alguna manera a pesar de todo.

¿Todavía por aquí? Bien. Por cada bobalicón en una plaza del pueblo, por cada campesino malformado escarbando en su nariz, Mousillon tiene igual cantidad de aventura. Es un lugar excitante en la cúspide de una nueva era para Bretonia. Surgen nuevos poderes para amenazar a la buena y trabajadora gente de Bretonia. Crece un sucio mal, y le toca a los audaces aventureros derribar esta fuerza maligna.

Baronía de los condenados es un libro de escenario y aventura unido todo en uno. Partiendo de que la base se establece en *Caballeros del Grial: Guía de Bretonia*, este volumen da un vistazo más de cerca al mal que amenaza con consumir esta tierra legendaria. Y aunque la fuente de material sirve de apoyo a la aventura que abarca la mayor parte de este libro, puede ser el punto de partida para aventuras de tu propio diseño.

QUÉ HAY DENTRO

Baronía de los condenados se compone de seis capítulos. Los tres primeros

incluyen todos los detalles necesarios para dar cuerpo a Mousillon, mientras que los tres últimos presentan una aventura increíble que lleva a un grupo de héroes a las regiones más perversas de esta tierra y los trae de vuelta.

El Capítulo Uno: El Ducado Perdido ofrece una mirada detallada al Ducado de Mousillon, explorando su rica historia y una visión general de lo que es vivir en Mousillon, tanto en los páramos sin caminos o en el pestilente pozo de corrupción que es su única ciudad. Describiendo la vida, la sociedad, la religión, y una selección de antagonistas, este capítulo es sólo el comienzo de tu recorrido por esta tierra desolada.

El Capítulo Dos: Guía del Viajero Hacia el Desagradable Mousillon presenta un diccionario geográfico del ducado, que cubre la tierra en toda su terrible gloria. Detallando la ciudad y las tierras circundantes, este capítulo te da todo lo necesario para llevar este decrepito lugar a la vida.

El Capítulo III: La Sublevación del Caballero Negro describe todos los pesos pesados de Mousillon, detallando los movimientos políticos actuales y la definición de las figuras más importantes en general en esta tierra desolada. Desde el Caballero Negro a Gefreid el Puro, estas personalidades pueden ser aliados a corto plazo o enemigos en campañas perdurables.

En el **Capítulo Cuatro: Hacia Mousillon** comienza la aventura: La Baronía de los Condenados. Aquí, los incondicionales héroes son contratados por un noble enfurecido para recuperar la cabeza de un malvado ladrón y agitador que robó en su casa. Una vez que los Personajes Jugador crucen la frontera hacia Mousillon, encuentran campesinos y descubren intrigas que afectan incluso a los ciudadanos más humildes del ducado.

El Capítulo Cinco: La Ciudad de Mousillon lleva a los Personajes Jugador al corazón enfermo del ducado, la Ciudad de Mousillon. Tras de haber conseguido algunas pistas en sus viajes, deben lidiar con la ciudad y hacer nuevos contactos si esperan capturar al fugitivo algún día.

El Capítulo Seis: El Caballero de Caníbal presenta una de las amenazas más peligrosas para Mousillon y toda Bretonia: el Caballero Caníbal. Tras descender a su guarida, los personajes averiguan que el Lord Necrófago tiene la cabeza del fugitivo, pero para ganarla, tienen que hacer un servicio a esta abominación. ¿Pueden burlar al Caballero Caníbal, o ayudarán en la destrucción de Mousillon y el inevitable ascenso de los Necrófagos al poder?

HABLANDO COMO UN BRETONIANO

En el Bretoniano hablado, hay una fuerte tendencia fuerte a usar el tiempo futuro para hablar del pasado. Esto es bastante fortuito y más bien propio de clases bajas, pero los miembros de la nobleza también suelen hacerlo cuando están entre amigos. Los eruditos suelen evitarlo, y escribir de esta forma es una señal de ignorancia. Así, un Bretoniano que hablase sobre un accidente que hubiera ocurrido la noche anterior podría decir lo siguiente:

- Veréis, el mozo de cuadra le dirá al caballo que pare, pero el jamelgo no le hará caso, y cargará directo hacia la puerta. Y luego, ¿quién lo dirá?, la doncella saldrá por la puerta en ese momento, y el caballo la embestirá. Se romperá el brazo por tres sitios distintos, y no podrá volver a trabajar en meses. ¿Qué haré ahora?

Desde luego, los dos últimos verbos en futuro son realmente futuros, pero no se diferencian en absoluto. Esta costumbre suele hacer que los extranjeros queden completamente confundidos (y además también es muy fácil de interpretar).

- LA HISTORIA DE MALDRED -

PRIMERA PARTE: LANDUIN EL HERMOSO

Escucha, viajero, la historia de la Maldición, y la tierra y la gente sobre la que cayó, por los pecados de unos pocos. Porque aunque el Caballero la niegue y las Damisela del Grial maldigan la lengua que la relaten, fue la hermosa flor de Bretonia la que maldijo al Ducado Perdido de Mousillon, las nobles almas a quién se les confió la tierra y a los que la traicionaron. Y sin embargo, hay más en mi historia de la traición de Maldred o la maldad de Merovech, y pobre del que escuche la verdad en mis palabra.

Érase una vez, que hubo un Hada sobre estas tierras, y sus obras aún permanecen, testimonio de sus hechicerías. Pero el Hada se retiró de nuestras tierras, y se convirtió en tierra de hombres, asediada y temerosa mientras los Pielas verdes y los Goblin se multiplicaban y hacían mucha maldad. Pero hubo un hombre para quién la tierra era un premio por el que luchar. Muchos son los cuentos que hablan de Gilles el Bretón, muchos los cantares que cantan sus batallas contra los Verdes de Piel que consiguieron las tierras de Bretonia para los hombres nobles y valerosos. Muchos también son los que alzan sus voces en alabanza a los compañeros de Gilles, los hombres más virtuosos de la tierra con la excepción del propio Gilles, todos tan nobles en comportamiento como fieros en la batalla, valientes como la hoja y sabios como el amanecer. Y nuestro cuento habla de todos salvo uno, de nombre Landuin, el hombre más hermoso, dicen, que agració jamás Bretonia.

¿Hubo alguna vez un hombre tan enamorado de la paz, y que pese a todo abrazara la guerra con tanta devoción? ¿Tuvo alguna vez un Caballero tanta desesperación de matanza, y pesa todo pasar a lanza y espada a sus enemigos con tanta ira? Así fue Landuin de Mousillon, el mejor caballero de la tierra, que cabalgó desde el valle del río Grismerie hasta dar su vida junto a Gilles en batalla.

Alto y hermoso, reservado de palabra aunque decisivo de acción, tan veloz como la llegada de la noche, juicioso y de cortés comportamiento, ellos declaran que Landuin fue el más perfecto caballero en todos los días de Bretonia, ¿y quién soy yo para decir que no era así?

El Cantar de Gilles, el verso más antiguo y extenso, cuenta la visión que habló a Gilles, mientras viajaba por el Bosque de Chalons. Landuin estaba a su lado mientras contemplaban a la Dama, de semblante santificado, elevándose desde el lago escondido para concederles el poder de librar la tierra de sus enemigos. La Dama conocía bien la rectitud de cuerpo y mente de Landuin, y le bendijo con su gracia de forma que ninguna hoja acertaría con su marca sobre él, ni podría maldecírsele con ninguna flaqueza mental.

Así fueron puestos los Caballeros del Grial en su tarea. Doce fueron las grandes batallas libradas, y doce las victorias conseguidas por los caballeros para la hermosa Bretonia. Y entre ellos hay uno que habita en nuestra historia, Ya que trajo gran aflicción al incomparable Landuin. Landuin había salido de Mousillon, situada sobre el río Grismerie en un valle verde y rico en caracoles donde el mal nunca había puesto un pie. Sin embargo, cuando Gilles y sus Compañeros cabalgaron hacia Mousillon, una gran aflicción cayó sobre el corazón de Landuin. Porque aquí había el mal erigido su adquisición de no vivos.

Una poderosa multitud de malolientes muertos marchaba sobre el suelo de Mousillon, obstruyendo el sucio Grismerie con su presencia. La tierra estaba gris y mortecina, su gente destrozada y temerosa. Y de entre todos, Landuin, cuyo corazón podía oír tal dolor, tuvo la visión más horrible. Su propia sangre yacía entre los muertos, su propia tierra estaba oscura e infecta.

¿Fue alguien tan fiero batalla como Landuin ese día? Algunos dicen que incluso Balduin de Brionne nunca estuvo tan determinado a pasar a espada a sus enemigos. Landuin estuvo perdido entre la multitud durante un día, presionándole por todos lados con sus cuerpos babosos como un mar. Gilles y los Compañeros perdieron de vista a Landuin y muchos temieron su muerte. Sin embargo, cuando el día llegó a su fin Landuin regresó, mucho más ensangrentado y llevando la cabeza del vil hechicero que había comandado la multitud. Adusto y en silencio estuvo Landuin muchos días posteriores mientras los muertos andantes eran expulsados al mar y Mousillon era reconquistada por el más noble de sus hijos.

Algunos dicen que Landuin nunca volvió a regocijarse tras ver a Mousillon tan atormentada. Incluso cuando se ganó toda Bretonia y la Dama ofreció a Gilles tomar su corona, Landuin no pudo sentir el triunfo en su corazón como lo hicieron los otros compañeros. Cabalgó de vuelta a Mousillon y reconstruyó su casa, pero el ducado estaba tocado para siempre por su dolor. Thierulf, Compañero de Gilles y amigo de Landuin, buscó aliviar la pena de Landuin, pero su causa era imposible. Nadie puede decir qué daño se hizo al orgullo de Landuin pero hizo pelear a Thierulf en un duelo muy intenso e hirió a Thierulf en la cara. De las cortes de los Compañeros se retiró Landuin tras esto. Mucho más tarde, el misterio se unió a la aflicción cuando Landuin, anciano, fue encontrado muerto en su cama, pues con muy pocos había compartido su vida los últimos años y nadie supo qué pensamientos albergaba la corte en su corazón. Se dijo que murió porque se le rompió el corazón, llorando por sus parientes muertos y la enfermedad sobre la tierra de su nacimiento.

¿Qué Duque de Mousillon desde entonces no ha luchado contra el dolor de la tierra y buscado purgar el corazón de sus gentes? ¿Y quién lo ha conseguido? Por cada noble caballero que ha hecho verde y hermoso el valle del Grismerie, hay otro que ha compartido el dolor de Landuin y lo ha dejado empapado y gris. ¡No penséis que en esta cabeza habla la lengua de un rebelde! Este bardo no busca denuncia a los nobles de Bretonia, ya que son herederos de Gilles y sus Compañeros. Pero todos los cuentos están de acuerdo en que hombres como Merovech el Carnicero prosperan en la ignorante tierra de Mousillon, aunque sean de noble cuna. Si, Maldito sea el nombre de Merovech, quién en los oscuros días de la Viruela Roja parecía un salvador de los parásitos que infectaban

Bretonia, y que fue golpeado por la locura en batalla y fue convocado por el Rey por la intensidad de su sed de sangre. Merovech, quién asesinó al rey como a un animal en un duelo, quién murió sin honor, su nombre es una plaga para Mousillon. Y con todo, como bien sabes, viajero, no es el hombre más vil que haya tomado asiento en el Palacio Ducal de Mousillon.

¿Cómo llegó esta maldición a Bretonia? Sin duda no desde el alma de Landuin, cuyo corazón era tan fuerte y piadoso como ninguno de los que hubiera vivido jamás. ¿Algún villano, entonces, que hiciera el mal lejos de la vista de los hombres? ¿Alguna mancha anterior a la época de los Elfos? ¿Obra de las bestias Pielas verdes o del hechicero de los muertos andantes que Landuin mató? Nadie lo sabe, ni yo, ni tú, ni el sabio ni el señor, y con todo, todos sabemos que la maldición crece aún. Por el testimonio de la historia de Maldred, y sabes por tu dolor que la maldición puede retorcer el alma más noble, y que tal traición puede venir de ella.

SEGUNDA PARTE: MALDRED EL VIL

Maldred, el último Duque de Mousillon, dominaba sobre la corte más fastuosa de Bretonia desde el Palacio Ducal. A su lado su dama, la encantadora Malfleur, de piel pálida y afilada palabra, era famosa por su hermosura por toda la tierra y, muchos decían, tenía el oído de su Duque más de lo que se le suponía a una dama. Maldred levantó mármol donde antes habían chabolas, cubrió de oro los santuarios a la Dama, y dijo que el honor había sido restaurado a Mousillon. Malfleur reunió damas de honor de incomparable belleza para agradecer a la corte. Feliz era el Caballero cuando era llamado a la corte, pues nadie ofreció un festín mayor o cantas más noble a un invitado que Maldred de Mousillon.

Llegó el día en el que se pidió al Hada Encantadora hacer el honor de asistir a su corte. El Hada se dignó a aceptar ya que Maldred había construido muchos monumentos a la Dama. Muchas fueron las lenguas innobles que preguntaron en alto “¿Será Lady Malfleur o el Hada la superará en belleza?”

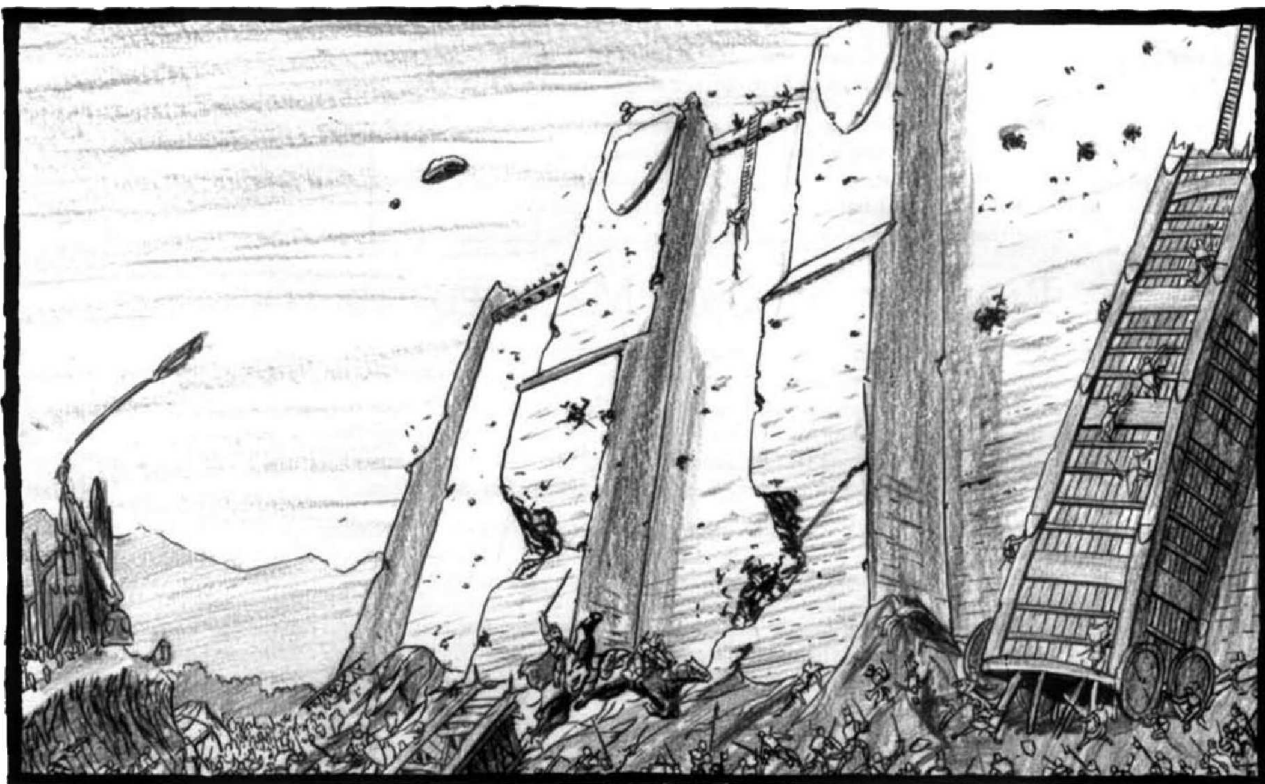
Pero ¡ay! ¡AY! No había belleza en ese desdichado festín. Pues el festín fue envenenado y puso al Hada en un sueño mortal, para ser encarcelada allí por la cruel magia de Malfleur, pues la Dama Oscura de Mousillon era una hechicera de lo más impía. Y así salió a la luz el plan de Maldred. Deseaba el trono de Bretonia y afirmaba por todas partes que la Hechicera había abandonado al legítimo Rey. Entonces, cuando la mayoría de los acérrimos Caballeros dudaban que la bendición de la Dama aún se extendiera sobre la corona, Maldred hizo la afirmación más sucia que ha mancillado la lengua de cualquier Caballero ni antes ni después. Afirmaba tener el Grial, dado por la Dama, y exigía la corona para sí.

La mentira de Maldred era tan descarada que ningún Caballero sincero en la tierra creyó que fuera verdad. Fue llamado Maldred el Loco, Maldred el Vil, el Traidor del Grial. La chuchería que afirmaba tener era simplemente una baratija encantada por Malfleur, e incluso mientras lo blandía desde sus almenas el ejército del legítimo Rey marchó hacia Mousillon. Sin embargo, Maldred tenía el apoyo de muchos nobles de Mousillon, habiendo engañado a algunos y corrompido a otros, junto con muchos Caballeros cuyos corazones se habían vuelto oscuro y cuya codicia de poder y riqueza había superado su devoción al Código. Allí fue asediada la Ciudad de Mousillon, y fue uno de los asedios más terribles. Los Caballeros y Hombres de Armas del Rey fueron valientes en su ataque, pero las murallas de la ciudad eran sólidas. Entonces, el mal de los males, la Viruela Roja hizo estragos entre amigos y enemigos. Los muertos llenaban las calles de la Ciudad, y se amontonaban entre los mecanismos de asedio. Grande fue la muerte, y tan nauseabundo el hedor que algunos dicen que ni toda el agua del Grismerie la ha podido lavar todavía.

Maldred y Malfleur, semejantes en maldad y locura, se encerraron en el Palacio Ducal y comieron con glotonería impropia de un Caballero o una dama. Comían día y noche, y bailaban, y escuchaban canciones subidas de tono de malas lenguas, incluso cuando la muerte bailaba su alegre danza en las calles del exterior. La Viruela Roja, la más cruel de las enfermedades, mató a todo hombre, mujer, niño, perro y cosa reptante de la Ciudad, y posteriormente fue recordada como la Ciudad de los Condenados. Cuando las fuerzas del Rey hartas de la plaga abrieron finalmente las puertas, encontraron solo una ciudad de cadáveres. Y en el Palacio Ducal, aún ataviados de gala, estaban los cadáveres de Maldred, Malfleur y todos los cortesanos, muertos donde habían caído en medio de su danza. Algunos dicen que las marcas de la Viruela Roja no estaban sobre ellos, pero que el veneno que los mató fue el puro veneno de la traición, golpeando completamente sus mismísimas almas.

Así ocurrió con Maldred el Traidor y Malfleur la Dama Oscura de Mousillon. El Rey se entristeció mucho de ver el verde valle y los hermosos claros del hogar de Landuin caer tan bajo, y escupió sobre el suelo y declaró que la luz de la Dama no brillaba más sobre Mousillon. El Hada Hechicera, rescatada de su prisión por un joven y valiente Caballero, unió su voz a su declaración –que Mousillon no tendrá Duque, y que todos los ducados de Bretonia no deberán abrazar esa tierra como hermana. Durante largo tiempo Mousillon se hundió en la desgracia y la miseria, y actualmente el ducado estaba realmente perdido, sus blasones eliminados de las banderas de la tierra.

Pero la maldición, ah, la maldición sobrevive a todo, viajero. Y me temo que va a sobrevivir a ti y a mi, pues hay una mancha en esa tierra y el Grismerie se ha vuelto demasiado lento y enfermizo para lavarla. La peste acecha esta tierra tan seguro como también lo hacen los bandidos, los muertos andantes y los locos. No, los males de Mousillon aún no han terminado, y hay quién dice que apenas están empezando de nuevo. ¡Da testimonio de la armadura de negro, la visera subida, el puño férreo que gobierna desde las sombras! Si, la oscuridad está fuera, desde la Ciudad de los Condenados a las chabolas de los miserables. Mousillon está en efecto perdida, y si buscas encontrarla, viajero, encontrarás solo muerte.



CAPÍTULO I: EL DUCADO PERDIDO

Mousillon es distinto a cualquier otro lugar en Bretonia. Repudiado por el Rey y despojado de su Duque, Mousillon sufre la crueldad, la injusticia, la viruela, la peste y la pobreza absoluta. La nobleza del Ducado está en líneas generales tan corrupta como el fétido suelo y las apestosas gentes que gobiernan. Por toda la educada sociedad de Bretonia, Mousillon se considera una llaga fea, que desfigura la belleza del Reino de la Dama. El Ducado de Mousillon rara vez se plantea en una conversación, y se usa solo como maldición, o sinónimo de todo

lo que es inhumano, repugnante y degradado. Sin embargo, en realidad hay algo más en esta aversión que el simple disgusto por los apestosos campos y los autóctonos del lugar maldito. Mousillon actúa como recordatorio para toda Bretonia de que allí, salvo por la Gracia de la Dama, ellos siguen. Como un incómodo recordatorio de lo cerca que acecha la condenación, Mousillon actúa como una advertencia para todos, incluso a los contenidos en este libro. Sigue leyendo, valiente, ya que el Ducado Perdido revela sus secretos más oscuros...

- LA GENTE DE MOUSILLON -

La división entre nobles y plebeyos, que es común por toda Bretonia, distingue aún a las comunidades de Mousillon. En todo caso, es más pronunciada aquí, ya que en Mousillon los campesinos son literalmente pobres mugrientos, viviendo en chabolas de las aldeas pantanosas a lo largo del río Grismerie o agrupados alrededor de la ruinoso muralla de la ciudad. Los nobles, mientras tanto, gobiernan sus pequeños reinos con un poder absoluto, raro incluso para un Lord Bretoniano, y tienden hacia la crueldad y el despotismo. Desde que Mousillon está sin Duque, los aislados nobles no tienen que rendir cuentas a ninguna autoridad superior y tienen vía libre para tratar a los campesinos como quieran. Muchos abusan de ello terriblemente, ya que la propia Mousillon parece corromper sus mentes con crueldad y a menudo con la locura absoluta, mientras que algunos están corruptos por algo aún más oscuro. Un nuevo y poderoso noble se ha alzado en Mousillon, haciéndose llamar el Caballero Negro, y cuenta con el apoyo de los otros nobles del ducado. Si tuviera éxito formando un ejército de matones, campesinos e incluso criaturas menos agradables de Mousillon, podría convertir el Ducado Perdido en una formidable base de poder desde la que desafiar al mismo trono de Bretonia.

Los campesinos de Mousillon son maleducados, solitarios y suspicaces. Son conocidos por expandir enfermedades, especialmente la temida Viruela Roja, hasta el grado de que se estableció un Cordón Sanitario tras el Asunto del Falso Grial, con castellanos encargados de mantener a los campesinos fuera de los ducados vecinos. En realidad, muy pocos campesinos de Mousillon han dejado sus aldeas natales, y la aldea de al lado hasta bien podría ser otro continente para que la mayoría de campesinos se preocupe. Este aislamiento ha hecho de los campesinos de Mousillon extremadamente desconfiados de los forasteros y también les ha marcado físicamente. En la mayoría de las aldeas, donde incluso la moza más atractiva posee orejas de muy diferente tamaño o dedos de más en manos y pies, un campesino sin joroba o sin ojos extraños es equivalente a un deforme. Casi todos los campesinos de Mousillon viven en la miseria despiadada, ya que hay muy pocas oportunidades para ellos de participar en el comercio y convertirse en mercaderes, y las pocas que existen están monopolizadas por delincuentes. Mousillon produce tierras de cultivo muy pobres ya que gran parte de ella es poco más que un pantano alimentado por el lento río Grismerie. La mayoría de campesinos apenas malviven con

los cultivos. Los recursos más frecuentes de todos los disponibles en el ducado son ranas, caracoles, babosas y otras cosas viscosas. Las ranas y los caracoles son los mejores manjares que la mayoría de los campesinos probarán jamás, y la recolección de tales criaturas es una profesión de prestigio en las aldeas. Debido a una tradición bastante antigua, un señor de Mousillon obtiene la propiedad de todos los caracoles y ranas dentro del área de su autoridad, y ser el Pantanero principal del señor es una de las posiciones más altas que la mayoría de campesinos puede alcanzar. Además del glamour asociado al pantaneo, los campesinos también se las ingenian untando árboles con un fuerte pegamento, por lo que cuando los pájaros se posan sobre las ramas, se quedan pegados, permitiendo una cosecha fácil. Por ello, muchas ramas de Mousillon están asquerosamente manchadas de una gruesa capa de fluido oscuro y delatores signos de pajarillos: dos patas de aves rotas terminadas en sangrientos muñones de donde se tiró del cuerpo.

La Ciudad de Mousillon, la ciudad amurallada que es el mayor asentamiento del ducado, posee una población de mendigos, locos y delincuentes. Desde que Mousillon no tiene Duque, el asiento del Duque estuvo siempre en el Palacio Ducal en la ciudad, la ciudad ya no tiene ninguna autoridad noble y está completamente descontrolada. Esto ha hecho que sea el corazón de la mayor industria de Mousillon, el contrabando. Una vez un barco ha pasado desapercibido entre los barcos Bretonianos que patrullan la costa occidental del reino, puede navegar con facilidad hacia los muelles de Mousillon. A Bretonia entra todo tipo de contrabando a través de Mousillon, y desde allí puede pasar de contrabando hacia naciones con puertos más seguros como Estalia y El Imperio. La mayoría de esto es, por otra parte, carga legítima que puede librarse de impuestos y las limitaciones que podrían imponerse usando una ciudad más respetuosa con la ley. Muchos mercaderes usan Mousillon para transportar sus mercancías y los clubes de mercaderes que dominan la mayoría del comercio están a menudo indignados por no obtener tajada del comercio de Mousillon mientras que pueden hacerlo en casi cualquier otra ciudad de la nación. Otra carga es totalmente ilegal, como botín de piratas, venenos, textos prohibidos e incluso cautivos. Tanto la carga legal como la ilegal se traen a los muelles de Mousillon donde violentas bandas compiten entre sí para ofrecer protección a los barcos entrantes y sacar grandes pagos de la tripulación (aunque estos honorarios normalmente suman menos que los impuestos y aranceles legítimos que se exigirían en otras partes de Bretonia). Los matones que dirigen

los muelles forman parte de la población de la ciudad. El resto se compone de campesinos de lugares de la ciudad reducidos a ruinas por el asedio que se ganan la vida, o locos que acechan en las calles mendigando comida o delirando sobre horrores sobrenaturales. Una pequeña minoría de habitantes de la ciudad dirigen tiendas ocultas vendiendo cosas sospechosas, de venenos a textos prohibidos e ingredientes mágicos recogidos de monstruos oscuros, pero eligen cuidadosamente a sus clientes. En general la ciudad es un lugar extremadamente peligroso y pocos, salvo locos o delincuentes, la eligen para vivir.

El ducado de Mousillon también es guarida de forajidos y bandidos ya que la falta de una autoridad coherente en el ducado implica que es un buen lugar para un hombre que quiere ocultarse. Tales hombres suelen encontrar empleo en nobles despiadados que les usan para aterrorizar a los campesinos y hacer cumplir leyes brutales o extrañas. Sin embargo, la imagen de Mousillon como refugio de la ley es falsa, ya que un forajido debe lidiar con la enfermedad, nobles draconianos y otros duros y encarnizados asesinos si quiere sobrevivir en el Ducado Perdido. También hay otros peligros exteriores en Mousillon, el menor de los cuales son los muertos andantes. Incluso en la época de Landuin, Mousillon nunca ha estado libre de Muertos Vivientes, y con el Asunto del Falso Grial y las fosas comunes de los muertos por la peste, se han vuelto cada vez más frecuentes en las esquinas menos pobladas de Mousillon. Monstruosas criaturas criadas de la inmundicia del pantano, bandas salvajes de Mutantes y Hombres Bestia y un exceso de celo de los castellanos del Cordón Sanitario también son eficientes matando a los incautos.

Por último, no es raro para un Caballero Andante buscar aventura y revelación en Mousillon. El reino entero es una afrenta a la Dama y hay mucha maldad que vencer en el camino de la búsqueda del Grial. Muchos Caballeros Andantes no han regresado nunca de Mousillon y algunos aún siguen allí, manchados por la maldición y condenados a convertirse en parte del mal contra el que salieron. Pero siempre hay un caballero dispuesto a cruzar el Cordón Sanitario y buscar su destino. A menudo se presiona al rey a declarar Mousillon objetivo de una Guerra de Caballeros Noveles y enviar miles de ansiosos Caballeros Noveles a limpiar la tierra. Pero hasta que eso ocurra, corresponde a los solitarios Caballeros Andantes buscar la oscuridad en el corazón del ducado, y dar su vida luchando contra ella.

- SOCIEDAD -

Gran parte de la sociedad de Mousillon se asemeja al resto de Bretonia, pero como reflejada en un espejo defectuoso. En teoría, los campesinos deben lealtad y diezmo de los productos a su señor, y el señor a cambio ofrece protección a los campesinos, mientras que él mismo ofrece lealtad y riqueza al duque. Este sistema, sin embargo, se ha destartado en Mousillon. La tierra no puede proporcionar ni siquiera lo suficiente para honrar a los caballeros de Mousillon, por lo que a menudo recurren a la contratación de bandidos o se aventuran en actividades nada caballerescas como prender el contrabando que viaja por carreteras y canales de Mousillon. Entretanto, no ha habido ningún duque de Mousillon en más de doscientos años, y sin duque, no hay nadie a quien los caballeros honren. Muchos de ellos no muestran ningún honor en nada, gobernando sus reinos personales con gran crueldad en lugar de protegerlos para el bien de los campesinos.

La segunda gran división en la sociedad de Bretonia, entre hombres y mujeres, en realidad no es tan extrema en Mousillon. Esto se debe principalmente a la extrema pobreza y aislamiento de muchas comunidades, incluyendo algunas cortes nobles. Los campesinos de Mousillon simplemente no tienen la opción de prescindir de sus mujeres para tareas penosas o desagradables (aunque la ocupación de Pantanero todavía se considera una caza de hombres). Del mismo modo, sin ningún tipo de autoridad superior que haga cumplir el Código de caballería, muchos nobles en el ducado no tratan a las mujeres como objetos de cortesía que deben ser protegidas. Las leyes de herencia y conducta son más mutables en el ducado, lo que significa que una mujer noble puede a veces hacerse heredera incluso si tiene hermanos menores, dirigir sus propios negocios, tener

propiedades, e incluso a veces tomar las armas de una manera Bretonia. Aunque la mayoría de las mujeres todavía tienen que disfrazarse de hombre para ejercer actividades masculinas, las excepciones son muchas y no se consideran siempre extrañas en Mousillon.

Los señores de Mousillon siguen patrocinando juglares, músicos y artistas que pueden embellecer sus cortes, y aún ofrecen hospitalidad a otros señores. Sin embargo, Mousillon está bastante carente de artistas y poetas, por lo que no es desconocido para un cortesano talentoso ser retenido prisionero para evitar que huya hacia climas Bretonianos más saludables.

- LEY Y ORDEN -

La falta de un duque en Mousillon implica que la ley depende casi exclusivamente de los caprichos de los nobles. No existen los tribunales entre los nobles sin un duque que los patrocine y la justicia entre los nobles se decide por quién puede intimidar o matar a su oponente. La justicia entre los campesinos es cuestión de azar, y es sabido de nobles malévolos o trastornados que hierven campesinos vivos por olvidarse de su cumpleaños. Hay tantas colecciones de leyes como nobles, aunque algunos hechos se consideran delitos con penas establecidas en la mayoría de Mousillon. Por ejemplo, los cazadores furtivos de ranas y caracoles son normalmente empalados, ya que la caza furtiva en los pantanos del señor es un delito contra el principio de autoridad noble equivalente a la rebelión.

Sin embargo, los nobles rara vez se esfuerzan en hacer cumplir las leyes en las aldeas, a menos que les preocupe una rebelión o el pantaneo ilegal. Las aldeas imponen sus propias costumbres locales, a menudo envolviendo muchas supersticiones que pueden variar enormemente de una aldea a otra. Los delitos por introducir la enfermedad en una aldea se castigan tradicionalmente con la quema en la hoguera, y una mujer que huye para casarse con un hombre de otra aldea aún puede esperar ser ahogada en algunas de las comunidades más aisladas. Los hombres más ancianos de la aldea, los que están sobre los treinta, son normalmente los encargados de decidir qué castigos se aplican; aunque los campesinos son conocidos por empuñar sus horcas y cuchillos para promulgar la justicia popular cuando un delito en particular ofende su moral.

que simplemente no está permitida en la sociedad exterior de En muchos casos, la corte de un señor puede estar tan aislada como la mayoría de aldeas retrógradas, con cortesanos apiñados en una fortaleza fría y con corrientes de aire, temerosos de los aldeanos plagados de enfermedades y distanciados de sus familiares y compañeros de alta cuna del exterior de Mousillon. Muchas son las hijas de Bretonia que han sido ofrecidas en matrimonio a un señor de Mousillon y nunca han vuelto a ser vistas. Igualmente, muchos jóvenes han ofrecido su lanza a un señor de visita desconociendo que es del ducado perdido y se han visto obligados a seguir a su nuevo señor de regreso a Mousillon de donde nunca podrán regresar.

Un aspecto peculiar de la ley y el orden de Mousillon es la abundancia de juicios a animales. Por alguna razón perdida en la historia, los campesinos de Mousillon mantienen la tradición de asignar culpabilidad penal a diversos animales y acusarles, juzgarles y ejecutarles en consecuencia. Aunque es un evento relativamente raro, el juicio a un animal es el mayor acontecimiento en la historia de una comunidad, y las noticias sobre ello a veces incluso se difunden fuera de la aldea. Lo más común es acusar a los animales de delitos que no dejan rastros físicos, siendo el más común la brujería, junto con delitos impresisos como “producir la peste” y “albergar pensamientos inmorales”. Las acusaciones muy esotéricas como la bigamia y la sedición no son insólitas. A menudo se acusa a los pollos en los juicios a animales, así como a gatos, perros e incluso cerdos en las raras ocasiones en las que la aldea posea uno. De hecho, muchos juicios de cerdos al final son producto de aldeanos que albergan celos hacia la aldea del cerdo, que tiene una importante posición como símbolo de riqueza y prosperidad.

Los animales de fuera de Mousillon no son inmunes a la persecución. Se relatan cuentos de viajeros con sus caballos ahorcados por aldeanos temerosos que, no habiendo visto nunca antes un caballo, asumieron que era algún tipo de monstruo y le condenaron a morir. Igualmente, existe un relato histórico de un mono mascota de un marinero arrojado a las costas del ducado tras un naufragio, que inmediatamente después fue quemado en la hoguera por los primeros campesinos que lo encontraron al creer que era un espía de las fuerzas del mal. Sin embargo, en todos los casos, ranas y caracoles se consideran por encima de la ley, y la mayoría de campesinos considera ridícula la idea de procesarlos.

- RELIGIÓN -

El culto de la Dama sigue siendo la norma entre la nobleza de Mousillon y las capillas dedicadas a la Dama son comunes en las fortalezas caballerescas. Sin embargo, sin el Duque ni la presencia de ninguna Damisela del Grial, muchos aspectos del Código de caballería se han quedado en el camino. Muchos nobles, por ejemplo, emplean mercenarios de entre los bandidos e independientes de Mousillon, o incluso emplean armas no caballarescas como armas de fuego obtenidas de los cargamentos enviados hacia los muelles de la Baronía. Todavía hay algunos que obedecen la voluntad de la Dama, como siempre lo han hecho, pero esos caballeros se están convirtiendo una minoría entre la nobleza.

Entre los campesinos, la religión se compone sobre todo de supersticiones que varían de casa en casa, y no digamos entre aldeas. Algunas de las supersticiones más comunes incluyen

enterrar a los muertos boca abajo, salvar siempre los caracoles blancos, no abandonar nunca la aldea de nacimiento, dejar comida como ofrenda al borde de los bosques, bailar alrededor de una ardiente efigie de un cerdo cada solsticio de invierno y considerar los pezones adicionales como ser muy afortunado. Las supersticiones son tan numerosas como extrañas, y no cumplirlas debidamente le señala a uno definitivamente como extranjero. En casos extremos, ignorarlas puede significar ser marginado o incluso víctima de la justicia popular.

La gente de Mousillon rinde culto a los otros dioses del Viejo Mundo, pero a menudo de una manera desvirtuada u oscura. Hay un templo de Manaan en los muelles de la Baronía, por ejemplo, dedicado a una versión cruel y brutal del dios que hunde barcos por diversión y se burla con los gorgoteos de los marineros ahogados. Muchos campesinos conocen el nombre de Shallya,

solo porque casi todos sus sacerdotes murieron en el último brote de Viruela Roja, pocos conocen algo más sobre ella, y los ritos que promulgan poco tienen que ver con la adoración de la Diosa en otros lugares. Taal y Rhya a menudo se identifican con algunas de las bestias legendarias que se dice que vagan por los bosques y pantanos de Mousillon, y los campesinos intentan aplacarles con ofrendas de comidas para mantener la tierra

produciendo la poca generosidad que le puede sobrar. Por último, la Dama se encuentra en el folclore de Mousillon, propensa a jurar en su nombre y llamada a bendecir bodas y entierros. Sin embargo, en Mousillon hay poco que pueda considerarse religión organizada, y la religión que hay está más en común con cuentos de Mujeres Rana que con dictámenes de sacerdotes distantes.

- PELIGROS EXTERIORES -

Para muchos campesinos de Mousillon, las extensiones de tierras pantanosas entre las aldeas son tan extrañas como tierras extranjeras. Hay una buena razón para ello, Mousillon es un lugar peligroso. Por el Ducado Perdido deambulan sin estorbo muchas amenazas y no solo bandidos Humanos.

MUERTOS VIVIENTES

Los muertos andantes han plagado Mousillon desde la época de Landuin. En su mayor parte son Zombis errantes, normalmente fallecidos por peste y animados por el poder de la maldición de Mousillon. Estas criaturas salvajes pueden darse un festín con los viajeros incautos o asediar las aldeas campesinas. Dada la anarquía de Mousillon y el abundante suministro de cadáveres, no es de extrañar que pequeños Nigromantes emerjan a veces en el ducado y creen grupos de Zombis que les ayuden y hagan su voluntad. Una de las manifestaciones de la maldición de Mousillon es que los Zombis sin control no se desploman, sino que se alejan para conseguir sus propios recursos (normalmente comiendo cosas y gimiendo sin coherencia). Hay por tanto suficientes Zombis descontrolados para que incluso un Nigromante menor controle.

Las aldeas más sombrías a veces caen hacia una absoluta degeneración y se convierten en hogar de Necrófagos, criaturas que una vez fueron Humanos pero que se dan un banquete de la carne de sus compañeros humanos. Tales lugares se convierten en nidos de Muertos Vivientes, y su presencia es una de las pocas cosas que harán que los campesinos de otras aldeas se unan y marchen con teas y horcas para llevar a las llamas a los sin vida.

Algunos dicen que el toque de la no muerte ha llegado a la nobleza de Mousillon. Pero esa es otra historia.

SKAVEN

Los Hombres Rata llegaron furtivamente, como suelen hacerlo, a Mousillon, como lo hacen a más lugares civilizados. Entre los Skaven algunos son expertos en usar viruelas y venenos para causar la plaga sobre poblaciones confiadas por lo que no es de extrañar que en la superficie tengan interés en Mousillon, que ha sido devastado por la Viruela Roja dos veces en su oscura historia y sigue siendo un lugar altamente infeccioso para vivir. Sin embargo, la enfermedad es tan frecuente en Mousillon que no hay mucho que los Skaven puedan hacer para hacer que sea peor. En su lugar, tratan a Mousillon como una especie de laboratorio, estudiando como se extiende la plaga y los efectos que la Viruela Roja tiene en sus víctimas. Los pocos que comprenden algo sobre los métodos de los Skaven especulan que la Viruela Roja fue desde el principio en realidad una creación de los Skaven, pero nadie puede estar seguro de una cosa así.

HOMBRES BESTIA

Las manadas de Hombres Bestia habitan en los bosques de Bretonia oscuros como el carbón, arrastrándose hacia los pantanos en la noche para arrebatarse sus presas de las chabolas campesinas. En este sentido, no son diferentes de los Hombres Bestia que habitan en los Bosques de Arden en Bretonia o el Drakwald del Imperio. Sin embargo, lo que difiere en Mousillon es como muchas aldeas han entrado históricamente en un pacto con los Hombres Bestia, ofreciendo sus hijos a cambio de protección de los bandidos o ayudando en disputas con las aldeas vecinas. Tales sucesos son sin embargo raros, pero siguen viviendo en las historias nocturnas contadas por Mujeres Rana que desean asustar a niños malos.

COSAS DEL PANTANO

Con gran parte de Mousillon formado de pantanos infestados de caracoles, existen criaturas morando en los pantanos que bien podrían ser únicas en el valle Grismerie. Lentas, fuertes, malolientes y posiblemente inteligentes, esas criaturas son con frecuencia indistinguibles de los montones de desechos



del pantano hasta que se mueven. Extrañamente, en vez de ser otro peligro a tener en cuenta mientras se pantanea, los “Hombres Grises” están consagrados en el folclore de Mousillon como

protectores de los yermos que no deben ser dañados y que incluso podrían ofrecer su sabiduría a los Pantaneros expertos y dedicados.

- CRONOLOGÍA DE MOUSILLON -

Calendario Imperial/Bretoniano

-3 (975) Landuin de Mousillon se une con Gilles de Bastonne y Thierulf de Lyonesse para luchar contra los pieles verdes que atacan Bastonne.

-1 (976) Landuin es bendecido por la Dama del Lago mientras descansa en el Bosque de Chalons, convirtiéndose en uno de los primeros Caballeros del Grial junto con Gilles y Thierulf.

0 (978) Novena Gran Batalla de Gilles el Unificador (también la Victoria de Landuin). Gilles y sus compañeros cabalgan hacia una multitud de Muertos Vivientes que invaden Mousillon. Landuin cabalga solo hacia la horda y mata al Nigromante que la había evocado, tras lo cual los otros Compañeros cargan hacia la horda y la destruyen.

1 (979) Con la completa unificación de Guilles de Bretonia, Landuin es nombrado el primer Duque de Mousillon.

1 (979) Muerte de Guilles el Bretón.

25 (1003) Landuin y Thierulf luchan en un duelo sobre un asunto largamente olvidado y tema de mucha conjetura. Landuin hiere a Thierulf y no vuelve a visitar ninguna corte de los Compañeros.

67 (1045) Muerte de Landuin.

737 (1813) Un gran brote de Viruela Roja destroza Bretonia. Tras el brote, los Hombres Rata emergen de las profundidades de la tierra y asedian Brionne y Quenelles. Mousillon sufre enormemente la plaga, pero el Duque Merovech de Mousillon y sus caballeros se libran. Cabalgaron y ayudaron a conducir a los Skaven de vuelta bajo la tierra.

836 (1814) La Locura del Duque Merovech. En el banquete de la victoria, el Duque Merovech pierde su cordura y reta al rey a duelo. Merovech mata al rey y se bebe su sangre. Tras su atrocidad, Mousillon es invadida, y el norte del ducado pasa a formar parte del ducado de Lyonesse. Incluso se dice que la invasión fue provocada tanto por la tradicional rivalidad de Lyonesse con Mousillon como por la maldad de Merovech. Mousillon nunca se recupera realmente, y gran parte de ella cae en la pobreza en los años siguientes.

1016 (1994) En este año se registró por primera vez la pérdida del lugar del entierro del Duque Merovech. Caballeros Andantes cabalgaron para redescubrirlo, pero ninguno tuvo éxito.

1113 (2091) Nace la fabulosa Gran Cerda de Grismerie, el mayor cerdo que jamás haya agraciado a Mousillon. La Noche de la Cerda aún se celebra en muchas aldeas en conmemoración de este acontecimiento.

1319 (2297) El Asunto del Falso Grial. El duque Maldred y su consorte Malfleur encarcelan el Hada Hechicera, denuncian al rey y afirman poseer el verdadero Grial. Mousillon es deshonrada una vez más y el rey conduce un ejército hacia Mousillon, asediando la ciudad.

1322 (2300) La Viruela Roja ataca de nuevo haciendo estragos en ambos ejércitos durante el asedio de la ciudad y matando a un gran número de campesinos de Mousillon. El asedio finaliza cuando todos los defensores mueren y el Rey camina sin oposición por la ciudad. Maldred y Malfleur son encontrados muertos en el Palacio Ducal, por causas desconocidas entre los restos de su jarana. Mousillon se declara perdida y el rey no nombra nuevo duque.

1472 (2450) El Santuario del Grial en Pied a' Cochon, el mayor que queda en Mousillon, es asediado por una enorme horda de muertos vivientes. No queda ninguna Damisela del Grial cuando la horda se dispersa y se teme que fueran comidas por los cadáveres tambaleantes. La capilla nunca se reconstruye.

1480 (2458) La Batalla de las Mareas. Una gran multitud de barcos piratas son arrastrados por insólitas mareas hacia la costa de Mousillon, donde son atrapados y hundidos por la Armada Bretoniana. Es la batalla naval más grande jamás vista en Mousillon.

1501 (2479) Nicolette de Oisement es encontrado culpable de brujería y asesinato tras la desaparición de una hija del Duque de Lyonesse. Nicolette es sentenciado a ser empalado en su casa al este de Mousillon.

1522 (2500) Louen Leoncoeur es coronado Rey de Bretonia. Inmediatamente se ocupa del “problema de Mousillon”, fortaleciendo el Cordón Sanitario y ayudando a los duques de Lyonesse y Bordeleaux en la vigilancia de sus fronteras.

1539 (2517) Primer avistamiento del Caballero Negro, Mallobaude, dijo haber asistido a la corte del noble Aucassin.

1541 (2519) Llueven ranas muertas desde el cielo sobre el este del Valle Grismerie. Se toma como un terrible presagio y hay mucha agitación entre los campesinos.

1543 (2521) Un grupo de caballeros llega espontáneamente a la batalla contra los invasores Nórdicos cerca de L' Anguille. Su estandarte lleva la heráldica de una serpiente de oro sobre un fondo negro. El grupo abandona la batalla a mitad sin explicación y como resultado muchos caballeros valientes mueren a manos de los bersekers Nórdicos.

1544 (2522) El Rey Louen Leoncoeur prepara sus ejércitos, y muchos están seguros de que se declarará una Guerra de Caballeros Noveles contra Mousillon y el Caballero Negro.



CAPÍTULO II: GUÍA DEL VIAJERO HACIA EL DESAGRADABLE MOUSILLON

Situado en la costa oeste de Bretonia, Mousillon es uno de los ducados más pequeños de Bretonia. Comparte frontera con el ducado de Lyonesse al norte, Gisoreux y el Bosque de Arden al este y Bordeleaux al sur. Mousillon era originalmente mucho más grande, pero su mitad norte más fértil se perdió con Lyonesse después de que el Duque de Lyonesse condujera un ejército hacia Mousillon para vengar la muerte del rey a manos del Duque Merovech. Aunque eso fue hace más de seiscientos años aún hay familias en Lyonesse y Mousillon que están resentidas por la división de Mousillon, y el resentimiento por la pérdida se usa a veces por los agitadores de ambos lados de la frontera para reunir apoyo.

Se dice que en la época del primer Duque de Mousillon, Landuin, el ducado era tan hermoso como cualquier otro de Bretonia. Si fue cierto alguna vez, tristemente ya no. La tierra de Mousillon es pobre y pantanosa, sus bosques húmedos y lúgubres y su clima inusualmente pobre para la latitud del ducado. Muchas zonas alrededor del Grismerie son pantanos casi intransitables, e incluso las zonas más altas hacia la frontera con Lyonesse en el norte proporciona pocos cultivos decentes, siendo rocosa y estéril. La zona más fértil está en el noroeste, donde el Bosque de Arden invade el suelo del ducado, pero pocos, si es que alguien, habita cerca del bosque por su abundancia de monstruos devoradores de campesinos. La costa de Mousillon es rocosa y a menudo traicionera con la excepción del puerto fluvial natural sobre el que se sitúa la baronía. Algunas de las bandas de bandidos mejores organizadas han hundido barcos que entran a

las costas rocosas mediante falsos faros, atrayendo a los barcos incautos hacia las rocas, luego esperan a que la siguiente marea arroje la carga (y los cuerpos) .

Mousillon se define por dos características principales. La primera es el Río Grismerie, que durante gran parte de Mousillon está constituido por el valle Grismerie mientras serpentea en su lento transitar hacia el mar. La otra es la Ciudad de Mousillon, una robusta ciudad amurallada que guarda el puerto natural formado por la desembocadura del Grismerie. La ciudad se embelleció considerablemente en la época del Duque Maldred, pero nunca se reconstruyó tras ser sitiada, y gran parte son ruinas abandonadas. La ciudad es el asentamiento más grande de Mousillon y probablemente la única ciudad en el ducado que podría hacerse defendible cuando el Rey Louen declare una Guerra de Caballeros Noveles contra Mousillon.

Como en casi toda Bretonia, hay muchas fortalezas y castillos caballerescos salpicando el ducado. El Château Hane es uno de los más notables, una fortaleza bien construida que domina uno de los pocos puentes de piedra que cruzan el Grismerie. El Tour D'Alsace también es un lugar muy conocido, siendo una alta y más bien retorcida torre en el norte de Mousillon que se dice que atrae extrañas luces y otros portentos. El Castillo Oisement es un pequeño castillo construido sobre cimientos Elfos que fue evitado a pesar de su belleza después de que su señora fuera emparedada dentro acusada de brujería. Aunque algunas de las fortalezas de Mousillon son fortificaciones formidables o

hermosos castillos de cuentos de hadas, la mayoría están en mal estado y algunos están incluso completamente descuidados,

abandonados a las bestias y a ser consumidos por las malas hierbas.

- LA CIUDAD DE LOS CONDENADOS -

Construida sobre el emplazamiento de una hermosa ciudad Elfa y ahora caída en la ruina y el desorden, la ciudad de Mousillon es un sumidero de pobreza, crimen y depravación marcado por la batalla. Según los modelos Bretonianos fue una ciudad grande y próspera hace dos siglos, el Palacio Ducal en el centro y sólidas murallas defensivas que habían resistido desde el reinado de Landuin. Gran parte de su prosperidad aún puede verse en el esplendor del palacio y las casas de algunas de las víctimas de la plaga más ricas de Mousillon, pero ahora hay grandes extensiones de la ciudad en ruinas y abandonadas, y los grupos de chabolas que albergan a los habitantes sumidos en la pobreza están demasiado aterrorizados por la mala reputación de la ciudad para pasar sus noches en sus límites. La mayor parte de la actividad se centra en los muelles, donde vienen y van barcos sin bandera, a menudo al amparo de la noche, y la palabra equivocada puede degollarte en un instante.

La ciudad se divide en diferentes áreas, a menudo aisladas en gran parte unas de otras gracias a las extensiones de ruinas entre la ciudad encantada. Algunas zonas son tan traicioneras como el bosque más plagado de monstruos, y todas comparten los males comunes de la violencia criminal y la enfermedad.

LAS COLINAS OSARIO

La población entera de la ciudad murió entre 1319 (2297) y 1322 (2300) cuando fue asediada por las fuerzas del rey. La Viruela Roja atacó y aniquiló a casi toda la población del ducado, golpeando a la ciudad duramente. Y cuando hubo Viruela, los muertos se amontonaron en las calles. En lugar de dejar simplemente que se pudrieran y fomentar el infecto legado de Landuin, el rey ordenó que tanto los muertos de la ciudad como las víctimas de la Viruela de su propio ejército fueran enterrados en fosas comunes fuera de las murallas de la ciudad. El resultado fue Las Colinas Osario, pequeñas elevaciones de tierra donde se apilaron en el suelo esas fosas comunes. Incluso después de doscientos años permanecen aún como mudo testimonio a la magnitud de los sufrimientos infligidos por la Viruela Roja.

Los muertos por la peste aún se entierran bajo la sombra de las Colinas Osario, abriendo con regularidad nuevos pozos de peste. Debido a esto, el suelo es increíblemente repugnante y solo respirar el aire puede ser letal. Algunos de los muertos se levantan como Zombis, mientras que Necrófagos comedores de carne cazan cuerpos frescos para comer. Aunque solo está un poco más allá de los muros de la ciudad, una visita a Las Colinas Osario requiere una expedición armada y un montón de suerte. Aparte de los entierros en masa hay razones para aventurarse en Las Colinas. La primera de ellas es el hecho de que muchos muertos por la peste fueron enterrados con prisa indecorosa, y la Viruela Roja de 1319 se llevó tanto a nobles como a pobres. Eso significa que muchos cuerpos fueron enterrados con joyas y dinero aún sobre ellos, haciendo de Las Colinas Osario una extraña fuente de tesoro en Mousillon. Incluso se sabe de nobles de otras partes de Bretonia que han ofrecido recompensas por devolver reliquias familiares que fueron enterradas en Las Colinas Osario cuando un pariente murió de la Viruela Roja. Nadie sabe si algún ladrón de tumbas ha cobrado alguna vez

realmente tales recompensas, pero si lo han hecho, sin duda recibieron más riquezas de la que nunca podrían encontrar de otra manera en Mousillon.

LA PUERTA SUR

Con la Puerta Norte en ruinas y frecuentada por Zombis de Las Colinas Osario, todo el que entra en la ciudad de cualquier parte de Mousillon lo hace por la Puerta Sur. La puerta es de diseño original Elfo y conserva su grandeza a pesar de la veintena de chabolas que se agrupan a su alrededor. Una comunidad de campesinos sumidos en la pobreza ha crecido alrededor de la puerta, viviendo de la mendicidad, el robo o comerciando ocasionalmente con la gente que entra o sale de la ciudad de Mousillon.

La Puerta Sur es un lugar deprimente habitado por campesinos que ni siquiera tienen derechos de pantaneo a sus nombres, y es el lugar predeterminado de cualquiera que, por superstición o miedo absoluto, no desea pasar sus noches dentro de la propia ciudad. Los viajeros que entren por la Puerta Sur pueden esperar ser detenidos en cualquier momento por mendigos plagados de cicatrices suplicando comida o por aspirantes a asesinos exigiendo dinero.

EL GRISMERIE

En su serpenteo por la ciudad el Río Grismerie se vuelve ancho y lento. Sus aguas están irremediablemente infectadas, invadidas de basura, suciedad y cadáveres, y rebosante de toda clase de viruelas y plagas. El agua del río es bastante dudosa río arriba, pero en la ciudad son verdaderamente letales. Aunque no hay en vigor leyes oficiales en la ciudad, normalmente la justicia popular usa el ahogamiento en el Grismerie como castigo. Cuando el Grismerie llega al mar forma un amplio puerto donde los barcos pueden atracar en cualquier ribera.

BARRIO SANTUARIO

La mayoría de los edificios habitables de la ciudad están en el sudoeste de la misma, centrados en el Santuario del Grial construido por Maldred en la ribera sur del Grismerie. Las casas aquí son malas y destastadas, a menudo enormes propiedades divididas y caídas en el abandono, pero las calles están razonablemente libres de amenazas no humanas y lo más importante, el pozo de la plaza del Santuario del Grial es la fuente más segura de agua en la ciudad (y posiblemente de todo Mousillon). Incluso se sabe que los forasteros beben agua sin hervir del pozo y no perecen. Casi todos los que viven en el Distrito Santuario hacen un viaje diario al pozo para recoger agua y llevarla a donde quiera que vivan. Una milicia autoproclamada guarda el pozo, con el apoyo del sacerdocio del propio Santuario.

El Santuario del Grial es espléndido y fastuoso, quizás demasiado ornamentado para ser una ofrenda verdaderamente humilde a la Dama. Encrustado con gárgolas y esculpido con

representaciones de los Compañeros de Guille y sus doce batallas, el Santuario es una maravilla comparada con el resto de la ciudad. Sólo la negra pátina que aún permanece del humo del asedio y los moribundos mendigos afectados por la peste sobre sus escalones sugieren que pertenece a este lugar. Dentro, el Santuario ha sido despojado de todas sus estatuas, muebles y adornos, pero aún es una visión impresionante con pálidos rayos de sol pasando entre sus pilares y un inmenso altar para la Dama.

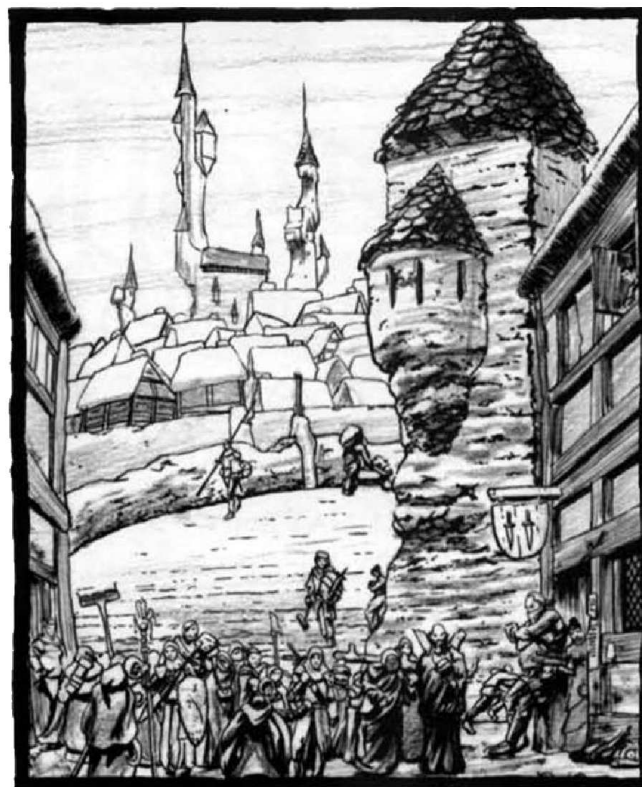
El Santuario está a cargo de un grupo de hombres y mujeres que se hacen llamar “el sacerdocio”. Sin embargo no son Damiselas del Grial y no administran limosna para los pobres ni cantan alabanzas a la Dama. La principal sacerdotisa, Aurore, dirige lo que se describe mejor como un sindicato del crimen organizado con base en el Santuario. Aurore y sus “sacerdotes” venden bendiciones, indulgencias religiosas y baratijas supersticiosas a los habitantes de la ciudad. Pocos aquí participarían en una actividad de riesgo o tomarían una decisión importante sin viajar primero al Santuario y gastar lo poco que tienen en una plegaria o baratija religiosa de los sacerdotes del Santuario del Grial. Incluso algunos vienen de otras partes del ducado, haciendo una especie de peregrinaje a la ciudad por una pequeña oración. No es que todos en Mousillon sean tan estúpidos como para creer que los sacerdotes de Aurore realmente hacen el trabajo de la Dama (aunque muchos lo son), sino más bien que con tan pocas cosas sagradas en el ducado, toman lo que pueden conseguir. El rango de precios de Aurore va desde una concha de caracol negra del tamaño de un pulgar por una pequeña oración, a un cerdo cebado por el derecho a beber del Cáliz del Santuario (un cáliz bonito pero totalmente mundano). Incluso se sabe de nobles que hacen el viaje al Santuario para recibir una dudosa bendición de la propia Aurore. La popularidad de sus servicios ha hecho de Aurore la mujer de negocios de más éxito de Mousillon y una de las criminales más lucrativas de toda Bretonia.

El Santuario bulle de actividad, con una cola de matones, mendigos y demás, esperando para comprar un pequeño pedazo de santidad, todo rodeado de una manada de gente sacando agua del pozo. La milicia que protege el pozo está abastecida con armas y otros refuerzos por Aurore, ya que la proximidad del pozo al Santuario ayuda a atraer más clientes. Aurore aún no se ha atrevido a cobrar por usar el pozo, ya que incluso una “Damisela del Grial” como ella no podría esperar sobrevivir a la violencia que con seguridad se desataría al negar a la gente su única fuente de agua limpia.

BARRIO PUENTE

El Río Grismerie define a la ciudad y el Cruce de Landuin es el mayor puente sobre el río (y el único puente de piedra que sobrevive en la ciudad). El Barrio Puente responde a las necesidades de las bandas de los muelles y las tripulaciones de los barcos que entran a puerto, convirtiéndolo en un sumidero de vicio. Burdeles, garitos de bebidas y antros de juegos son los lugares más respetables sobre el Cruce y alrededores. El Barrio Puente, unas pocas manzanas de libertinaje concentrado, es donde se gasta el poco dinero que entra en la ciudad.

El barrio fue una vez un distrito relativamente próspero. Sus casas de lujo se han convertido en burdeles y antros de bebidas, y



sus calles son poco mejores, con rateros mezclándose con mendigos y matones. El propio Cruce de Landuin ahora gime con estructuras mal construidas, ya que el puente en sí es el principal lugar para atraer a los marineros desde los muelles. El Cielo Caído, una combinación de espectáculo musical y taberna es el establecimiento más grande y rentable del Barrio Puente y consiste en un edificio feo y destartalado ubicado precariamente sobre el puente.

EL PROBLEMA DE AURORE

Aurore obtiene un considerable beneficio de su falsa empresa religiosa, pero está preocupada. Las dudas sobre la moralidad de su vocación le han molestado. Quizás, si tuviera una auténtica reliquia sagrada, podría ser realmente una mujer santa. ¿Pero como encontrar tal cosa en Mousillon? Un grupo de aventureros desesperados dispuestos a robar una baratija religiosa por dinero parece justo la respuesta.

ARTISTAS DE REPUESTO

Uno de los líderes de la banda del muelle Garde Cimitiere, se aficionó a las crudas payasadas de La Comedie Fetide en un lamentable espectáculo musical del Barrio Puente y ordenó a los intérpretes asistir al cuartel general de la banda. Por desgracia, todos los intérpretes han desaparecido, y el dueño de la sala necesita tipos fuertes que los reemplacen. No se requiere experiencia previa...

Mousillon

CIUDAD DE LOS CONDENADOS



COLINAS O

Lugares de Interés

LA PUERTA SUR

1. Barrio de Chabolas

2. Puerta Sur

BARRIO SANTUARIO

3. El Santuario del Grial

4. El Pozo

BARRIO PUENTE

5. El Cruce de Landuin

6. El Cielo Caído

LOS MUELLES

7. Damoiselle Vert

8. El Viejo Cementerio

9. La Lanza de Luz

10. Templo de Manaan

LA CIUDAD PERDIDA

11. Palacio Ducal

12. Puerta Norte

Mi Lord von Siert,

He estado solo dos noches en la ciudad,
pero en lo que me a mi respecta han sido
demasiadas.

Mousillon es una plaga sobre nuestro mundo,
y, posiblemente, su gente es aún peor.

He marcado los pocos lugares de interés del
lugar maldito, pero recomiendo fervientemente
no visitar ninguno de ellos: simplemente es
demasiado peligroso.

¿Quizás deberíamos atenernos al Imperio?

Como siempre, vuestro humilde servidor,

Matthais Thornhauser



El canal norte del nocivo Grismerie apenas
es navegable por embarcaciones marítimas.
Las oscuras aguas están obstruidas con
sedimentos y juncos del pantano, por lo que
son engañosamente superficiales.

MAPA DE DISTRITOS



1. LA PUERTA SUR

2. BARRIO SANTUARIO

3. BARRIO PUENTE

4. MUELLES

5. LA CIUDAD PERDIDA



El canal sur del Grismerie se formó mientras la
ciudad se hundía lentamente en la marisma. El limo
obstruye su agua poco profunda, y esquelético
restos de viejos edificios atraviesan su flujo.

SARIO

La puerta norte de la ciudad está bloqueada por las Colinas Osario. Se dice que una vez se enterró ahí la población de toda la ciudad, abatida por la enfermedad. Cualquiera que sea la verdad, los muertos no descansan tranquilos.

Mapa Ducal



Los túneles carbonizados excavados en las ruinas del nordeste de la Ciudad Perdida son tan profundos que los rumores de enormes criaturas que surgen de las profundidades de las marismas pueden ser más creíbles de lo que se sospecha en un principio.



Gran parte del suelo del sur de la Ciudad Perdida está tan anegado que algunos de los edificios más pesados se han hundido, y no se han vuelto a ver nunca más.

Un barrio de chabolas se amontona estrechamente a la antigua grandeza de la Puerta Sur. La mayor parte se compone de tiendas, chozas toscamente construidas y cabinas cónicas construidas de cañas fuertemente atadas reunidas de las marismas.

LOS MUELLES

Los Muelles son el corazón latente de la enferma Mousillon, el único factor que mantiene habitada la ciudad y vivo al propio ducado. Los Muelles ven llegar a diario barcos sin bandera que a menudo han realizado la precaria travesía por aguas patrulladas por la flota Bretoniana. Exóticas sustancias de Arabia, antigüedades robadas del Viejo Mundo, productos de la piratería y comercio de esclavos, y toda clase de otros cargamentos ilegales se descargan en los muelles para transportarse fuera del ducado. Los barcos recogen suministros, la tripulación saborea los deleites del Barrio Puente y luego los barcos se van tan anónimamente como llegaron.

Este proceso está supervisado por las bandas de los muelles. Hay varias bandas y las zonas de los muelles que controlan y los servicios que monopolizan están en constante flujo. Las bandas exigen un impuesto en oro o género para permitir a los barcos atracar, y aunque el impuesto es alto y aplicado con violencia, todavía sale mucho menos de lo que un capitán honrado tendría que pagar legalmente en cualquier otra ciudad del Viejo Mundo incluso si su carga fuera legal. Las mismas bandas sacan la carga de Mousillon, ya sea a través del Cordón Sanitario hacia Borteleaux o a compradores en otra parte del propio Mousillon (a menudo los nobles más sombríos del ducado). Los miembros de las bandas de los muelles suelen tener una vida corta, pero tienen la posibilidad, por pequeña que sea, de trabajarse un ascenso hacia posiciones de importancia y relativa riqueza. Muchos de los miembros de las bandas son tripulantes de barcos que gastaron un penique de más en el Barrio Puente y perdieron su regreso a casa, mientras que otros son campesinos que se han aventurado a la ciudad y se vieron lo suficientemente violentos y sin escrúpulos como para encontrar trabajo en los muelles.

Pocas cosas ocurren en los muelles sin la aprobación de las bandas. Prenden de todo, desde los cargamentos entrantes a los mendrugos repartidos entre los mendigos. Los Muelles son las únicas partes de la ciudad que tienen algún tipo de imposición regular de la ley, ya que las bandas tratan las infracciones rápida y desicivamente. También participan en peleas esporádicas entre sí, pero ninguna banda ha conseguido mantener la supremacía. Las principales bandas incluyen los Sang'Argent (liderados por un viejo pirata Tileano y con sede en el barco Damoiselle Vert), la Garde Cimetiere (hermandad violenta y morbosa que vive en las tumbas saqueadas del borde del antiguo cementerio de la ciudad) y los Ecorcheurs (especialistas en mover esclavos y cautivos, con sede en las ruinas del faro de la ciudad).

Los Muelles están en relativo buen estado pues las diferentes bandas tienen buenas razones para evitar que se deterioren. Los barcos vienen y van constantemente, y por lo general siempre hay algunos anclados en el muelle en todo momento. Edificios improvisados albergan cuarteles de las bandas, almacenes y salas de subastas, mientras que otros puntos de referencia de los muelles incluyen el elegante aunque podrido Damoiselle Vert anclado en el muelle norte, las ruinas del faro en el extremo del muelle sur y el templo de Manaán.

El templo se mantiene en tan buen estado como estaba durante el apogeo de la ciudad, debido a que los marineros que entran en

los muelles tienen verdadero terror de Manaán. Como dios del mar, Manaán tiene sus vidas literalmente en sus manos y el templo se dedica exclusivamente a su violento y tormentoso lado hundidor de barcos. Todas las bandas echan una mano en el mantenimiento del templo y es raro el marinero que deja los muelles sin antes dejar un recuerdo o un puñado de peniques en el templo. A diferencia del Santuario del Grial, el templo de Manaán es un lugar realmente sagrado y nadie falta el respeto al edificio o al nombre de Manaán en los muelles. El castigo estándar por buscar la ira de Manaán es el ahogamiento inmediato.

LA LANZA DE LUZ

El faro de Mousillon, la Lanza de Luz, se alza solitario en la punta del muelle sur. En el apogeo de Mousillon la Lanza fue esencial para guiar a los incontables barcos hacia los muelles y alejarlos de las traicioneras costas del norte y del sur. En épocas pasadas era iluminado con una enorme lámpara de aceite, pero durante el reinado de Maldred, él reformó la Lanza y fue iluminado con la magia de Malfleur. La Lanza ardió de forma continua durante el asedio de la ciudad y se decía que cuando se apagara finalmente la luz, el rey sabría con seguridad que Malfleur estaba muerta y que la ciudad había caído.

La Lanza ahora, tras haber caído en el abandono durante siglos desde entonces, es una semiderruida trampa mortal, y parece un brazo esquelético que toca ligeramente el cielo. La Lanza es visible desde la mayor parte de la ciudad, como una silueta fantasmal contra el cielo gris. La mayoría la cree deshabitada, pero recientemente se ha convertido en el cuartel general de una de las mayores bandas de los muelles, los Ecorcheurs. Los Ecorcheurs son especialmente violentos incluso entre los curtidos criminales de los muelles. Su especialidad es tratar con carga viva. Esta es particularmente difícil de tratar ya que puede huir, así como ser robada o dañada, y como resultado los Ecorcheurs se han vuelto notoriamente despiadados en sus tratos. La Lanza de Luz es tanto una prisión como un cuartel general, y las plantas más altas (las que no se han derrumbado por completo) son usadas para mantener esclavos y fugitivos hasta que puedan ser trasladados de nuevo. Estando tan por encima del suelo estas plantas no están afectadas por el pobre drenaje de la ciudad por lo que están relativamente libres de enfermedades que es el mayor riesgo para su mercancía. El resto de la Lanza está formidablemente defendida por trampas, fortificaciones improvisadas y varios Ecorcheurs bien armados.

Desconocido por los Ecorcheurs y probablemente por el resto de los habitantes de la ciudad, La Lanza de Luz no fue en absoluto un faro originalmente. Anterior a la gran expansión de la ciudad tras la muerte de Landuin, los muelles solo ocupaban el lado norte de la desembocadura del río, dejando libre el lado sur. Una poderosa hechicera construyó su torre frente a la ciudad en el sur del río, para así poder estar a la vez cerca de la tierra de la Dama y de la ciudad. Esta hechicera, Manon, no se casó nunca y se consideraba casada con la tierra de su nacimiento, Mousillon. Sintió llegar una gran oscuridad a los ducados más bellos de Bretonia y decidió permanecer allí y combatir la maldición que venía lo mejor que pudiese. Manon, aunque solitaria y poco conocida incluso en la corte de Landuin, fue una hechicera extraordinariamente poderosa, dedicada a salvar Mousillon.

REFUGIADOS CAPRICIOSOS

Una improvisada flota de barcos que transportan refugiados del norte del Imperio ha sido llevada catastróficamente fuera de rumbo durante semanas y está a punto de encallar al norte de la ciudad. Un hechicero protector a bordo ha hecho llegar un mensaje mágico a uno de los aventureros, y el único modo de guiar a los barcos afectados a la ciudad es encender la antorcha en lo alto de la Lanza de Luz. Una vez los refugiados están en la ciudad, sus problemas no han hecho sino empezar...

Por desgracia, Manon no tuvo éxito. La misma noche que Landuin murió en su cama, alguien robó en la torre de Manon y la apuñaló mientras dormía. Cómo pudo alguien hacer tal cosa cuando los poderes de adivinación de Manon eran tan formidables, nadie lo puede decir. Manon fue enterrada solemnemente en algún lugar sobre la costa y su tumba marcada por una sencilla losa de mármol desgastada por el viento salado del mar. Su torre se convirtió en un faro cuando se construyeron los muelles sur, y poco a poco todo el mundo en Mousillon olvidó que Manon había existido. Manon, tal vez la única en el Viejo Mundo, comprendió la naturaleza de la maldición que caía sobre Mousillon, pero su vida finalizó antes de que pudiera transmitir ese conocimiento.

A veces, los cautivos retenidos en la Lanza ven una dama delgada y triste, de pálido rostro, vagando en las plantas superiores del faro, siempre llorando, tratando desesperadamente de decir algo pero no pudiendo hablar. Pero seguramente son visiones delirantes de los desesperados y esclavos enfermos, y a los Ecorcheurs les tiene sin cuidado.

EL PALACIO DUCAL

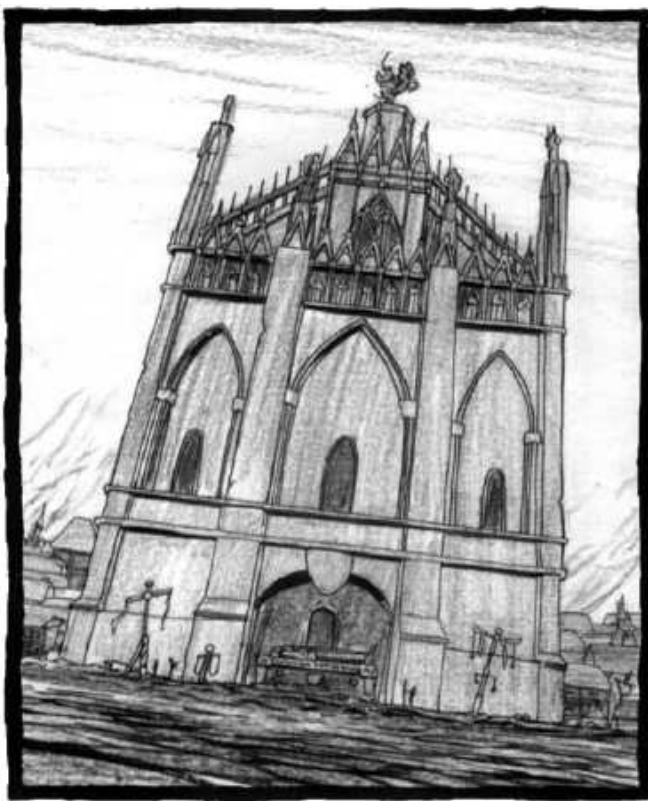
El Palacio Ducal es el edificio más grande y antiguo de Mousillon. Construido alrededor de una única torre, de evidente arquitectura Elfa, incluso las partes más nuevas del palacio probablemente daten de antes de Landuin. Durante el reinado de Maldred, el Palacio se hizo extraordinariamente fastuoso, con inestimables tapices colgando de todas las paredes, los mejores muebles dorados adornando cada habitación y entretenimiento y fiestas sin fin. Era un raro placer ser invitado a la corte de Mousillon, uno que bien valía viajar por el resto del ducado en aquel entonces. Pero desde el terrible Asunto del Falso Grial, eso cambió.

Durante el asedio de la ciudad, el Palacio Ducal se cerró contra las hordas de campesinos infectados de la peste del exterior y Maldred, Malfleur y decenas de cortesanos y sirvientes permanecieron dentro, ignorando la peste y la batalla que se libraba alrededor. Se dice (aunque nadie puede asegurarlo) que se cometieron los más atroces crímenes de libertinaje esos últimos días, ordenados por Maldred para ahogar las súplicas de los moribundos. Cuando el ejército del rey abrió finalmente las puertas y envió hombres al palacio para arrestar a Maldred, encontraron las doradas habitaciones llenas de cadáveres. Todos en el palacio murieron en medio de la jarana por causas desconocidas. El rey ordenó sellar el palacio, y los muertos permanecieron donde estaban; hasta donde se sabe, aún están allí.



El Palacio está sellado a día de hoy y nadie se aventura cerca de él. Muchos dicen que es el foco de la maldición de Mousillon, aunque realmente el ducado estaba condenado mucho antes de Maldred. En cualquier caso, el Palacio es un lugar de maldad y muerte. La torre Elfa, elegante y sombría, se eleva dominando el horizonte de la mitad norte de la ciudad. Dos alas, las Alas del Lord y la Dama flanquean la torre y están a su vez rodeadas por una alto muro vertical. Algunos otros edificios más pequeños permanecen a la sombra del Palacio dentro del muro, como los establos para los caballos del Duque y cuartos para sus criados. Todo el lugar está decorado con elaboradas volutas esculpidas que imitan los diseños Elfos. Son mucho más fascinantes y de buen gusto que la llamativa decoración del Santuario del Grial, y el Palacio Ducal es con facilidad el edificio más hermoso del ducado. Todavía es bastante defendible, y si Maldred no lo hubiera ocupado con sus obscenas jaranas, podría haber resistido durante muchos meses incluso después de que la propia ciudad hubiera caído.

Las diversas habitaciones del Palacio incluyen la Tribuna Mayor donde el Duque mantenía audiencias, la Capilla de la Dama, los Cuartos Ducales en la cúspide de la torre y el Salón de la Gracia de Landuin, donde Maldred celebraba sus famosos banquetes. Presuntamente todos están vestidos con las mismas galas que tenían cuando Maldred era duque pero ahora sufren la humedad y el deterioro. Los cuerpos también están probablemente allí, dejados donde murieron ya sea por la plaga o por una mano desconocida. Nadie lo sabe con seguridad ya que nadie se ha aventurado en el Palacio durante doscientos años para confirmarlo. Algunos locos o simples mentirosos afirman haber escalado los muros y visto el interior, pero realmente, todos en la ciudad están afectados por un indescriptible terror hacia el Palacio Ducal. Incluso los visitantes del exterior de Mousillon pasan bajo un manto de frío temor cuando se acercan al Palacio. La estructura parece envuelta en la oscuridad y la decadencia incluso en la distancia. A pesar de esto, se ha propagado la historia de que por las noches, comienza de nuevo el festín en el Palacio y los fantasmas de Maldred y Malfleur siguen sus



horribles jaranas, condenados a bailar con la música de la muerte por todos los tiempos.

Si alguien se aventurara alguna vez dentro del Palacio y vive, seguramente encontrará riquezas incomparables, probablemente las suficientes para comprar toda Mousillon y suficientes sin duda para hacerse vergonzosamente rico por el resto de sus días. Pero incluso los que se han aventurado en lo peor de la Ciudad Perdida han flaqueado a las puertas de los muros del Palacio, deteniéndose por el temor que infunde el lugar. Todos los que han llegado tan lejos han regresado rápidamente o, algunos dicen que misteriosamente, han sido atrapados en la corte de Maldred, obligados a bailar con los muertos para siempre.

LA CIUDAD PERDIDA

Gran parte de la ciudad fue destruida y abandonada durante el asedio, y sin nadie que la reconstruyera, estas zonas han quedado abandonadas y en ruinas. Es decir, abandonada por la gente, pues hay cosas oscuras en la ciudad que han hecho de La Ciudad Perdida su hogar. También hay muchas recompensas para los habilidosos y afortunados que deseen aventurarse en los lugares donde los muertos caminan por las calles llenas de escombros.

LA DAMA PERDIDA

El Duque de Bordeleaux está tratando de restaurar un Santuario del Grial hermoso pero en ruinas cerca de la frontera y ha descubierto que la hermosa estatua de la Dama que una vez coronó la capilla fue usada por soldados campesinos ignorantes como munición para una de sus máquinas de guerra durante el asedio. ¿Permanecerá aún en algún lugar de La Ciudad Perdida? El Duque pagaría generosamente por su devolución.

Gran parte de la ciudad al norte del Grismerie está en ruinas, las zonas alrededor del Palacio Ducal están en particular gravemente afectadas (aunque el Palacio milagrosamente se salvó de todo daño). La parte del sudeste de la ciudad también está perdida, ya que hay bolsas de escombros salpicando la ciudad por todas partes. Está escrito que el asedio de la ciudad fue la primera vez que el Rey de Bretonia autorizó el uso de máquinas de guerra como catapultas y fundíbulos por los campesinos en su ejército, decidiendo que esto no infringía el voto de caballero hacia la Dama. Las máquinas de guerra se cobraron un peaje terrible entre la gente y los edificios de la ciudad, y en La Ciudad Perdida se puede encontrar montones de roca y pedazos de mampostería que fueron usadas como munición, yaciendo aún en las calles o entre las ruinas de los edificios derrumbados.

La Ciudad Perdida incluye lo que antes eran las zonas más ricas de la ciudad. Esto significa que hay muchos escondites de oro y baratijas valiosas que podrían haber sobrevivido a los elementos. Los ladrones especializados merodean por La Ciudad Perdida, y algunos incluso encuentran objetos de valor que, si pueden encontrar alguien a quién vendérselo, pueden reportarle lo suficiente para comprar su salida de Mousillon y comenzar una nueva vida. Sin embargo, hay muy pocos de esos individuos, ya que la Ciudad Perdida está encantada.

Los Muertos Vivientes caminan por las calles de La Ciudad Perdida. Los podridos esqueletos de las víctimas de la peste y los hinchados cadáveres de los fallecidos más recientes a menudo caminan o se arrastran por la Ciudad Perdida, evidencias reales de la mancha de maldad dejada sobre la ciudad por la impiedad de Maldred. Los nidos de Zombis suponen un peligro inmediato a cualquiera que pase cerca de ellos, y lo que es peor, cosas semi Humanas degeneradas se desentierran desde el suelo para arrebatar a los incautos y comerlos vivos. Estos Necrófagos son el verdadero azote de La Ciudad Perdida. Son depredadores y astutos, y siempre están hambrientos. En las raras ocasiones en las que los Necrófagos se aventuran hacia las zonas pobladas de la ciudad, las turbas de campesinos temerosos les hacen frente con teas ardiendo. Estos acontecimientos dan lugar a historias de criaturas que vienen en la noche para robar niños o succionar sus almas. Estas historias son, por supuesto, verdad, y el miedo resultante de La Ciudad Perdida es suficiente para asegurar que nunca se haya hecho ningún esfuerzo coordinado para explorar y recuperar La Ciudad Perdida.

LA BARONÍA

Pocos cuentos de la ciudad son tan extravagantes como la descripción de un reino oculto bajo la ciudad, una corte de Necrófagos tiranizados por un monstruo. Inevitablemente, este cuento en particular es verdad. Pocos en la ciudad de Mousillon sospechan del tamaño y extensión de La Baronía, pero todos sufren sus depredaciones de alguna manera. Parásito que vive de la miseria y la debilidad de la gente de arriba, la Baronía es probablemente el lugar más civilizado de la ciudad, aunque al mismo tiempo es el más brutal.

Afregar, un Duque de Mousillon largamente olvidado, tuvo ambiciones más allá de sus capacidades y recursos. Quería una ciudad moderna como las que había visto en el Imperio o como las poderosas fortalezas construidas por los Enanos de las que había oído hablar. Contrató a los mejores arquitectos de Nuln y los dedicó a mejorar Mousillon para que representara la cumbre

tanto de la tradición como la modernidad de Bretonia. Lo primero que necesitaba era un moderno sistema de alcantarillado para hacer frente al extremadamente pobre drenaje de Mousillon. Afregar puso de inmediato a sus arquitectos a iniciar los trabajos de excavación de un impresionante sistema de alcantarillado bajo las calles de la ciudad, con altos techos abovedados y columnas talladas, de modo que la ciudad de Afregar fuera tan dramática tanto por debajo como por encima de las calles. Por desgracia, con menos de una cuarta parte de las alcantarillas finalizadas, el dinero de Afregar se agotó, y poco después murió en un accidente de caza cuando su caballo tropezó con una topera. Las alcantarillas quedaron incompletas y más tarde se olvidaron, como Afregar.

Eso fue hace más de trescientos años. Las alcantarillas aún siguen debajo, y con siniestra inevitabilidad, han sido colonizadas por lo peor de los habitantes de la ciudad. Una colonia de Necrófagos terminó por infestar las alcantarillas de Mousillon, y estas criaturas comedoras de carne a veces dejan de pelearse lo suficiente como para atacar a la población de la superficie. Los Necrófagos son peligrosos, pero están mal organizados, contentos de sobrevivir bajo la ciudad y nada más. Eso fue hasta que apareció entre ellos uno capaz de gobernar.

No se sabe casi nada sobre el Caballero Caníbal, el Rey de los Necrófagos. Son relativamente pocos en la ciudad los que han oído hablar de él. Algunos cuentos relatan de cómo era un hombre de la ciudad que deseaba vengarse de sus compañeros Humanos por alguna razón, que descendió bajo las calles para domar a los Necrófagos. Es igualmente posible que solo sea un Necrófago particularmente fuerte y cruel que despejara su camino hacia lo alto de la cadena alimenticia y se quedara allí.

Lo que quiera que sea el Caballero Caníbal, las historias más comunes cuentan de cómo ha convertido la ingobernable colonia Necrófaga en un reflejo del propio reino de Bretonia. El Caballero Caníbal es el rey, y tiene Duques a su mando (Necrófagos especialmente fuertes y violentos) gobernando a los Necrófagos más humildes (los plebeyos) más abajo. La relativa inteligencia del Caballero Caníbal implica que puede negociarse con él y una banda de los muelles -la Garde Cimetiere- afirma que son aliados del Caballero Caníbal y envía legiones de Necrófagos tras los que les desafían. Sea cierto o no, la pregunta está abierta y quizás el Caballero Caníbal algún día envíe su ejército de comedores de carne tras la Garde Cimetiere por tener la audacia de afirmar tal cosa. Sin embargo, si es cierto, esto sugiere que los criminales más malos y duros de estómago de la ciudad podrían encontrar un posible aliado en el Caballero Caníbal y su reino bajo las calles.

La propia Baronía consta de secciones de alcantarillado improbablemente grandes, parecidas más a cámaras abovedadas de una catedral subterránea que a conductos de residuos de la ciudad y toscos túneles de conexión excavados por los Necrófagos. La Baronía es un reino en miniatura con sus propias aldeas de chabolas y secciones amuebladas y decoradas como degradados palacios para los Necrófagos de más alto rango. El "palacio" del Caballero Caníbal es un cruce extraordinario de secciones de alcantarillado donde el propio Caballero se sienta sobre un trono de huesos bastante roídos y gobierna una corte de bufones, gladiadores y pequeños hechiceros. Gran parte de la Baronía reside en total oscuridad y es dudoso que alguien de la ciudad de arriba haya penetrado más de unos pasos en la Baronía y regresado con vida.

- EL DUCADO CAPRICHOSSO -

Un viajero no tiene que aventurarse en la ciudad en sí para ser robado, infectado, ahogado, ejecutado o comido por los muertos vivientes. Hay muchas otras partes en el ducado para ver. Aunque gran parte de Mousillon se puede caracterizar por pantanos y marismas con agrupaciones ocasionales de chabolas de campesinos, el pasado del ducado, y posiblemente su futuro, implican que hay algunos otros lugares de interés.

EL CORDÓN SANITARIO

El Cordón Sanitario se ha construido poco a poco en torno a la frontera de la ciudad durante los dos siglos desde que Mousillon fue oficialmente deshonrada por el Rey de Bretonia. Por orden del rey, más de dos docenas de torres rodean Mousillon con el único propósito de vigilar los grupos de campesinos que dejan Mousillon. Los Bretonianos tienen la certeza de que los campesinos del ducado portan sin duda la Viruela Roja y podrían ser el origen de otro brote si se les permite abandonar el ducado. Así, las torres se encuentran a lo largo de los pocos caminos, trochas de caza y senderos de Mousillon, usando el terreno natural para hacer el paso furtivo si no imposible, difícil. Para asegurar el éxito continuo los soldados patrullan regularmente los espacios entre las torres. Y donde no llegan los soldados, se deja a los peligros naturales de la campiña de Mousillon (no muertos, Orcos y cosas peores) hacer el trabajo sucio.

Cada torre sirve como punto de control a lo largo del Cordón. Como una pequeña fortaleza, cada una es autosuficiente,





teniendo los medios para cultivar su propia comida y mantener animales comestibles a mano para sacrificar. Aproximadamente una vez cada tres semanas, el ducado agregado envía suministros y tropas frescas. Cada una está gobernada por un castellano, normalmente un caballero encargado de la capturar e interrogar a cualquier campesino que intente atravesar el Cordón desde Mousillon hacia los ducados vecinos, especialmente hacia Lyonesse y Brionne. Realmente, relativamente pocos campesinos se aventuran fuera de Mousillon (muchos no saben que hay un mundo fuera de su aldea, y mucho menos el ducado), y los Castellanos se encuentran moviendo contrabando desde la ciudad por el Cordón en vez de luchar contra bandas de forajidos y mafiosos. A cargo del Castellano hay una pequeña guarnición de 10 a 20 Milicianos, aunque algunos están empleados por caballeros (sobre el 20% de todas las torres).

El Rey Louen Leoncoeur se toma muy en serio el Cordón y ha reforzado algunas de las pequeñas guarniciones del Cordón, así como alenta a los Caballeros Andantes y Caballeros Noveles para ayudar en el patrullaje de la frontera de Mousillon. Se rumorea en los círculos más altos que el Cordón está siendo reforzado en respuesta a un nuevo pretendiente al ducado de Mousillon y que Louen está esperando o bien contener un nuevo ejército que está siendo forjado en Mousillon o allanar el camino para una invasión del ducado por las fuerzas reales.

A pesar del renovado interés de la Corona, el promedio de las torres de vigía del Cordón es un lugar más bien triste, solitario y aislado, dotado de un caballero que actúa como castellano y unos pocos hombres de armas. Se asume que los caballeros y nobles están en negocios honorables y pueden moverse libremente por el Cordón, como pueden los plebeyos o extranjeros si están específicamente autorizados a hacerlo por el duque de algún ducado vecino. Sin embargo, otros deben evitar el Cordón. El Cordón no puede físicamente prevenir que todos crucen, pero el viaje sigue siendo muy peligroso ya que las fuerzas de los castellanos pueden matar a los viajeros sin autorización, por eso, unos pocos criminales en Mousillon se especializan en trasladar personas y carga a través del Cordón, usando pasadizos ocultos y esporádicos soldados corruptos de los empleados del castellano para obtener una salida segura del ducado.

EVITANDO EL CORDÓN

Los personajes que traten de pasar el Corón ilegalmente tienen que trabajar duro. Si no tienen autorización, el castellano y los guardias evitan todo paso y solo pueden avanzar a través de la fuerza de las armas, aunque la torre tiene una gran ventaja en cantidad, defensas y armas. Moverse alrededor de la torre es casi

LA TRIPULACIÓN DESAPARECIDA

Un bote se adentra en la Puerta Grenouille. Está desprovisto de vida, solo manchas de sangre sugieren lo que le pasó la tripulación. Depende de alguien (los aventureros) volver sobre la ruta del bote por el Grismerie y quizás vincular el destino de la tripulación con el misterioso pasajero que pagó con oro al barquero para que le transportaran todo el camino hasta la ciudad.

desafiante. Por cada 30 minutos que los personajes pasen a 3 kilómetros a ambos lados del Cordón tienen un 40% de posibilidades de encontrarse con una patrulla de 1d10/2 +2 milicianos (o caballeros). La patrulla insta, por la fuerza si es necesario, a los Personajes Jugadores a regresar a Mousillon donde pertenecen. En caso de que los PJs ataquen a la patrulla o a la torre se convierten en forajidos en Bretonia y el ducado ofendido no escatima gastos en localizar y ejecutar a los personajes fugitivos.

EL BOSQUE DE ARDEN

La frontera noroeste de Mousillon está definida por el borde del Bosque de Arden. Amado por gallardos cuentos y frecuentes destinos de Caballeros Andantes en busca de una bestia que matar, el Bosque de Arden es un lugar oscuro infestado con cosas horribles. Allí acechan monstruos de todo tipo y a veces salen deambulando hacia las tierras de Mousillon, aunque por lo general encuentran escasos botines desde que el Bosque tiene muy mala reputación, y pocos campesinos viven cerca de él. Las intensidades verdi negras del Bosque se disipan gradualmente hasta que solo hay unos pocos árboles enfermos dispersos aferrados a la tierra pantanosa, y aquí es donde tradicionalmente comienza la verdadera Mousillon. Sin embargo, no hay una frontera clara y a veces la desesperación o la locura se esconden fuera de los márgenes del Bosque.

LA PUERTA DE GRENOUILLE

El pueblo de La Puerta de Grenouille se extiende a ambos lados del Grismerie, donde se encuentra la frontera con Brionne al este. La Puerta, una colección de varaderos y edificios de madera fortificados, existe para regular y gravar el comercio que entra y sale de Mousillon. Es un pueblo inusual para los estándares de Bretonia ya que existe por razones comerciales y está gobernando en gran parte por representantes de los muchos clubes que dominan los negocios Bretonianos. Es en La Puerta de Grenouille donde la carga legítima que viene río arriba saliendo de Mousillon se revisa y grava, y tanto comerciantes como la corona se llevan tajada. Aunque esos impuestos son altos, la puerta es el único lugar en que la carga puede dejar Mousillon sin que los Caballeros del Cordón Sanitario asuman que es ilegal. Los comerciantes están muy atentos y es sumamente difícil pasar algo de contrabando por La Puerta de Grenouille. La Puerta también es el hogar de algunas compañías náuticas que se especializan en enviar cargamentos (y algún que otro pasajero mal aconsejado) hacia y desde Mousillon. Estas compañías contratan a los bateleros y guardias de barcos más duros y dignos de confianza de toda Bretonia y los hombres que se aventuran repetidamente en Mousillon por una paga son una raza fuerte.

La Puerta de Grenouille está administrada por un consejo informal de representantes de los clubes mercantes, incluyendo fuertes presencias de La Hermandad del Faro, El Gallo y la Caldera (quienes compran armas de fuego y otras armas exóticas que a menudo introducen en los muelles de la Ciudad) y Vida Desigual (de quienes se sospecha ampliamente que patrocinan criminales que trafican con los cargamentos más ilegales a través del Cordón). La nobleza de Bretonia está representada por Sir Parvon, un caballero inflexible y en alza quién, además de servir como Castellano de la atalaya más cercana al Cordón, casi nunca

falla al asegurar que la corona toma una parte del comercio que entra por La Puerta.

LA VICTORIA DE LANDUIN

El mejor honro de Mousillon llegó cuando Landuin, quién había luchado junto a Gilles en la liberación de Bretonia de los pieles verdes, regresó a su casa para encontrar a Mousillon invadida por muertos vivientes. Landuin cabalgó hacia el medio de la horda de muertos vivientes y se perdió allí durante un día entero, fuera de la vista de Gilles y sus Compañeros quienes temían que Landuin hubiera sido asesinado. Landuin regresó tras caer la noche portando la cabeza del asqueroso nigromante que lideraba los muertos vivientes –Landuin le había buscado y matado y así vengó la muerte de sus parientes a manos de los muertos vivientes y arregló la profanación de su hogar. Al amanecer, los Compañeros cabalaron, y la horda de muertos vivientes, sin líder, fue masacrada por su atronadora carga.

El lugar de la batalla, algún camino al este de Portand, al norte del Grismerie, es una zona de suelo inusualmente bueno en Mousillon, y podría ser una tierra de cultivo excelente si algún campesino se atreviera a ararla. La Victoria es un recordatorio de que Mousillon fue una vez una tierra de verdor hermoso, donde se podía ver el toque de la Dama en cada ondulada colina y arboleda. Sin embargo, La Victoria es poco visitada porque es un lugar tan de muerte como de belleza. Dada la cantidad de muertos andantes que fueron masacrados en la carga de los Compañeros, miles de huesos aún permanecen sobre la superficie o asomando entre el suelo, conservados a través de los siglos posteriores por algún vestigio de magia nigromántica. De hecho, algunos se atreven a susurrar que lo que da vida a La Victoria es sólo el eco de la magia oscura y no una bendición de la Dama.

En el centro de La Victoria hay una fortaleza de piedra en ruinas, ahora poco más que el derruido esqueleto de una torre, el lugar donde se rumorea que Landuin venció al Nigromante. Debería ser un lugar santo y de peregrinación, pero pocos van a verlo. La Victoria en su conjunto es un lugar de gran belleza, pero también una siniestra e indefinible incorrección que implica que pocos se detienen por mucho tiempo.

LAS COLINAS HUÉRFANAS

Al este de Mousillon hay una serie de colinas bajas conocidas colectivamente como Las Colinas Huérfanas. Elevándose sobre el suelo inundado, son conocidas entre los campesinos mundanos (aquellos que han dejado su aldea natal una o dos veces) como un lugar donde crecen las hierbas y flores más exóticas e inusuales. Muchos remedios tradicionales de las Mujeres Rana transmitidos de generación en generación usan hierbas que solo crecen en Las Colinas Huérfanas y las aldeas de alrededor de las colinas son el hogar de recolectores de hierbas bien versados en detectar entre la maleza las hierbas útiles. Una Mujer Rana entendida podría pagar cualquier cosa, hasta una pata de pollo, por un buen manojo de hierbas de Las Colinas Huérfanas, y cierta gente robusta recorre los caminos de Mousillon vendiendo hierbas a diferentes aldeas. Estos viajeros son vistos con gran

desconfianza ya que tienen la audacia de abandonar su aldea de nacimiento. Sin embargo, son tolerados.

Las Colinas Huérfanas están cubiertas por helechos y matorrales, pero todavía son más agradables que la mayoría del resto del ducado. También son relativamente seguras, y solo la terquedad de los helechos evitan que sean pobladas más densamente. En lo alto de una de las Colinas Huérfanas se asienta una fortaleza en ruinas, y aunque es poco más que unos pocos muros derrumbados, era claramente bastante grande antes de que cayera en el abandono. No existen registros del nombre del castillo o de quién vivió allí, e incluso podría ser una antigua ruina Élfica. En cualquier caso, algunas de las hierbas más útiles crecen en las grietas de sus cimientos.

LA TUMBA DE MEROVECH

Merovech, el demente Duque de Mousillon, aún es famoso como el loco que mató al rey en un festín de victoria y cuya posterior derrota llevó a Mousillon a perder con Lyonesse las tierras más fértiles. Aunque ampliamente vilipendiado incluso cuando vivía, muchos caballeros notables y familias nobles fueron leales a Merovech hasta el fin. Muchos de estos caballeros lucharon junto a Merovech cuando destruyó un ejército de Skaven en 837 (1815), y casi adoraban al brutal y belicoso Duque. A su muerte, se unieron, y a pesar de los deseos del nuevo rey, construyeron una impresionante tumba para el duque muerto. Este enorme mausoleo de piedra, del tamaño de una pequeña fortaleza, se construyó cerca del centro de Mousillon, donde Merovech pudiera mirar su ducado en la muerte. Muchos de los caballeros y sirvientes más fanáticos de la casa de Merovech accedieron a ser enterrados con él, encerrados en la fría tumba para honrar a su duque en la muerte y compensarle por no protegerlo en la batalla.



LA CAZA SKAVEN

Los Skaven parecen estar buscando algo en Mousillon, algo perdido y escondido. El Duque Merovech y sus caballeros fueron famosos por salvarse del brote de Viruela Roja de 837 (1815). ¿Están los Skaven buscando sus restos para ver si hay algo mágico que salvara al duque loco de la Viruela?

Sin embargo, el enorme peso del mausoleo y el pobre drenaje de Mousillon conspiraron para hundir la tumba profundamente en la tierra. Su localización nunca fue muy conocida, y tras hundirse en el suelo se declaró oficialmente perdida en 1016. Más de un Caballero Andante se ha dedicado a buscar la tumba, pero hasta ahora ninguno con éxito ya que todos asumen que aún debería estar sobre el suelo. En realidad se encuentra bajo el centro de una gran depresión pantanosa, llena de asquerosa agua estancada. La gran cantidad de caballeros, sirvientes y caballos de guerra enterrados junto a Merovech se ha reducido a la nada; todo lo que queda son unas pocas algas incrustadas en pedazos de huesos. A Merovech le ha ido un poco mejor, su erosionado esqueleto aún sigue entronizado en el centro de la enorme tumba de piedra, sonriendo como un loco en la oscuridad. El interior de la tumba es un reflejo oscuro de una corte de Bretonia, algunos de los relieves de piedra representan a Merovech luchando contra el rey o empalando vivos a los criminales sobre picas en su sala de banquetes. La esquelética mano del duque aún sostiene la copa de hierro negro en la que bebió la sangre del rey, y su poderoso caballo de guerra permanece, casi carcomido del todo, a sus pies. A menos que alguien asocie el cráter pantanoso con la tumba perdida, Merovech está destinado a descansar sin ser descubierto durante muchos años venideros.

SEPULTURAS PIRATAS

Mousillon, como el resto de Bretonia, ha visto muchas batallas. Sin embargo, pocas han tenido lugar en el océano frente a sus desoladas y rocosas costas. La Batalla de las Mareas fue una terrible excepción. Sus orígenes se encuentran en los mares de Tilea y Estalia, donde la piratería es tan común que todas las ciudades-estados Tileanas se basan en sus beneficios. La Armada Estaliana montó una singular campaña contra los barcos piratas de sus aguas, y una gran cantidad de piratas decidieron unirse y navegar al norte para escapar de los Estalianos y encontrar algún puerto seguro en Bretonia o quizás Marienburgo. Por supuesto, los Bretonianos querían oponerse a tantos piratas navegando de

DEUDA PIRATA

Giovanni el Rojo, un famoso pirata Tileano, se hundió con su barco en la Batalla de las Mareas. Un noble de la ciudad-estado Tileana de Remas afirma que su familia tenía impagado un importante trato de indemnización con Giovanni, y la muerte del pirata no ha cancelado la deuda. El noble quiere que le devuelvan de las Sepulturas Piratas la posesión más famosa de Giovanni, su falso ojo repleto de diamantes.

repente en sus aguas, pero los diferentes piratas consideraron, con cierta justificación, que podrían rebasar la flota Bretoniana.

Los piratas no tuvieron en cuenta la malicia del dios del mar Manaán. Una serie de mareas anormales arrastró a los piratas cerca de la orilla de Mousillon, y se encontraron atrapados entre la costa a un lado y la flota Bretoniana en el otro. Los Bretonianos cercaron y aplastaron a la flota pirata barco a barco, destrozándoles a cañonazos o dejándoles despedazar sus cascos en las dentadas rocas de la orilla. La batalla duró el día completo y una noche, durante la cual se destruyó toda la flota pirata. A la mañana siguiente se vio una marea viva prodigiosamente alta, y se dice que algunos cadáveres ahogados fueron depositados más de un kilómetro tierra adentro.

Las Sepulturas Piratas de la costa norte de la ciudad es un desolado testimonio de La Batalla de las Mareas. La flota Bretoniana, tras haber sido testigo de lo mortal que podría ser la costa de Mousillon no tenía ningún deseo de salvar los barcos piratas que se habían perdido. Por lo que los barcos se quedaron pudriéndose donde se habían hundido o encallado, y la mayoría de ellos aún están allí. Desde la costa es posible ver los mástiles blanqueados por el sol sobresaliendo de la superficie del agua, o los esqueléticos cascos podridos alzándose sobre las rocas. La alta marea durante la batalla implica que muchos barcos se depositaron casi por completo fuera del agua cuando la marea disminuyó, y diversos barcos piratas se encuentran, casi por completo, sobre las rocas como las ballenas varadas.

Hace tiempo que los barcos han sido desvalijados de objetos de valor, incluyendo los huesos de los marineros muertos. Aún así, de vez en cuando un campesino en la costa cerca de las Sepulturas Piratas podría arrancar con el arado otro conjunto de huesos o un par de monedas de cobre sin brillo de algún cofre de tesoro. La Sepultura aún mantiene un gran misterio, y los aventureros o los curiosos la visitan a menudo, para trepar entre las maderas en descomposición de los barcos varados y contemplar los restos de los que están más hacia el mar. Hay muchos barcos bajo la superficie, y unos pocos aventureros resistentes y mafiosos de la ciudad han tratado de recuperar objetos de valor de ellos, pero nunca con mucho éxito.

Nada de lo que implique piratas y muerte ocurre nunca sin dejar atrás cuentos de barcos fantasmas surcando las olas en la noche o cadáveres empapados de salmuera levantándose de las olas para vengarse de los vivos. Sin embargo, más interesante son los cuentos de las famosas riquezas saqueadas que permanecen en los barcos bajo la superficie. A los Caballeros del Sol Llameante, por ejemplo, les encantaría recuperar su Corona Solar de Bilbali perdido, y es probable que se hundiera en uno de los barcos destruidos en la Batalla de las Mareas. Del mismo modo, hay muchos que insisten en que la Princesa Infanta de Sartosa, secuestrada en la víspera de su coronación, tuvo que haber sido capturada por piratas y probablemente se ahogó en uno de los barcos piratas hundidos. Incluso se han enviado mercenarios Tielanos desde Sartosa a Mousillon para recuperar su cuerpo, pero hasta ahora ninguno ha tenido éxito y pocos aún han regresado. Aunque con el tiempo, la madera se pudrirá y los huesos se volverán polvo, las Sepulturas Piratas aún podrían revelar sus secretos hasta el final.

EL SANTUARIO DE FRENEGRANDE

Pocos de los que han visitado Mousillon podrían creerlo, pero hay un lugar en Mousillon que está realmente consagrado a la Dama. El Santuario de Frenegrande se construyó hace cientos de años por las previsoras Damiselas del Grial que vieron que se aproximaba una época de oscuridad a Mousillon, y deseaban garantizar que un lugar permaneciera en contacto con la Dama aún cuando el resto del ducado estuviera perdido. Estaba al mando de la propia Hada Hechicera, que construyó el Santuario. Desde entonces, el Santuario fue siempre el hogar de una única Damisela del Grial, y de vez en cuando un Caballero Andante venía al Santuario y recibía allí la bendición de la Dama, siempre que jurara no revelar la ubicación del Santuario.

La ubicación del Santuario se mantuvo en secreto para evitar que fuera explotado, saqueado o controlado por los más despiadados tipos de nobles que el Hada Hechicera vio salir a la palestra en Mousillon. Está en la parte norte del ducado, ubicado entre algunas pequeñas colinas rocosas, rodeado de terreno pedregoso donde no cultivan los campesinos. El Santuario es pequeño y está bien construido, sin ninguna de la ostentación que caracteriza el Santuario de Maldred en la ciudad. Su interior consiste en una pequeña nave con diversos bancos de piedra orientados hacia el altar de la Dama, una diminuta y escasa habitación donde vivió la Damisela del Grial del Santuario, y a una corta escalera de piedra que conduce a una cripta donde están enterrados en ataúdes de piedra los cuerpos de las anteriores Damiselas del Grial.

La historia del Santuario, como la del propio Mousillon, es triste. Cuando Maldred y Malfleur encarcelaron el Hada Hechicera durante el Asunto del Falso Grial, la Hechicera lanzó un desesperado hechizo con la esperanza de contactar con sus Damiselas del Grial. Trágicamente, solo una de las Damiselas escuchó el grito de ayuda —Frenegrande, la Damisela del Grial del Santuario oculto de Mousillon—. Desgraciadamente Malfleur también lo escuchó, e hiló su tela de hechicería oscura para adivinar la localización de Frenegrande y del Santuario oculto. Ella envió al caballero más despiadado de Maldred, Sir Garin el Severo, para matar a la “traidora” que se atrevió a ayudar el Hada Hechicera a desafiar la voluntad del Grial.

Sir Garin llegó al Santuario a toda prisa, y Frenegrande (que era una mujer vieja y frágil) sabía que estaba condenada cuando lo vio cabalgando sobre la colina hacia ella. Ella se negó entrar en el Santuario y rezó día y noche a la Dama, sabiendo que no recibiría ninguna ayuda de otros lugares del ducado y esperó a morir. Sir Garin, aunque hombre violento y brutal conocido por su eficiencia en reprimir campesinos rebeldes, era un hombre de honor inquebrantable y había hecho un juramento a su señor Maldred de no abandonar el Santuario hasta que la Damisela del Grial estuviera muerta. Así que mientras la damisela rezaba él esperaba, sabiendo que sin comida ni agua la Damisela moriría. El pedregoso y pobre terreno alrededor del Santuario no proporcionó nada para que Garin sobreviviera, y tanto el caballero como la Damisela murieron de hambre y sed al cabo de un día uno del otro.

Nadie, salvo quizás la propia Hada Hechicera, sabe como murieron Garin y Frenegrande. El Santuario permaneció oculto

durante los siguientes doscientos años y a veces llama a los Caballero Andantes que deciden buscar su destino en Mousillon. Allí, el fantasma de Frenegrande podría otorgar la bendición de la Dama a un devoto caballero lo suficientemente dedicado la búsqueda del Santuario, o bien mandarle a corregir alguno de los muchos males de Mousillon y así hacer el trabajo de la Dama incluso cuando se dice que su luz nunca brilla. Incluso es posible que Frenegrande pudiera convertirse en la mecenas de un grupo de aventureros disolutos o incluso extranjeros, ya que la situación de Mousillon es tan desesperada que incluso los de sangre plebeya o extranjera podrían ser llamados a combatir la maldición que impregna todo el ducado.

En cuanto a Sir Garin, probablemente sus huesos se convirtieron en polvo hace mucho tiempo, y está debidamente olvidado. Sin embargo, de vez en cuando, un campesino pródigo o vendedor de hierba contará un cuento sobre un caballero esquelético que cabalga sobre las colinas del norte, quizás animado por la maldad de sus actos en vida o tratando de arrepentirse desde ultratumba. Pero pocos, incluso en Mousillon, creen esos cuentos.

EL TORREÓN DE DOL

Durante el Asunto del Falso Grial, Maldred, ayudado por la magia de Malfleur, encarceló el Hada Hechicera. Hay pocos lugares donde se pudiera encarcelar el Hada, pero desafortunadamente para ella, Maldred la llevó al imponente Torreón de Dol, una solitaria y poco conocida torre que se eleva desde al mar frente a la costa noroeste de Mousillon. El Torreón es una torre de granito negro salpicada por el mar, quizás de antiguo diseño Elfo, ahora erosionado a un retorcido dedo de piedra apuntando furiosamente hacia el cielo. Hada languideció en el Torreón hasta que un Caballero Andante llamado Gaston de Geste fue conducido al Torreón mediante visiones. Allí derrotó al monstruo que Maldred había colocado para guardar el delgado puente de piedra que conducía al Torreón y liberó el Hada Hechicera. Por este hecho, Hada concedió a Gaston el trono vacante de Bretonia, y fue como rey que Gaston condujo a los caballeros que cabalgaron hacia Mousillon y asediaron la Ciudad. El Torreón fue olvidado, salvo quizás por la propia Hada.

El Torreón aún permenece frente a la costa de Mousillon, azotado por tormentas. El estrecho puente de piedra que le conectó una vez a la costa cayó durante la batalla de Gaston con la bestia, y al Torreón solo puede accederse atravesando de alguna manera las traicioneras rocas y el agitado mar y luego escalando de alguna manera hasta la entrada en mitad de la aguja rocosa. La bestia también está allí, sus huesos duros como piedras permanecen destrozados sobre las rocas donde cayó, y durante las mareas bajas, un aventurero perceptivo podría vislumbrar el marfil blanqueado de su retorcidad y espinada columnar vertebral, adornada con algas e incrustada de percebes.

Dentro, el Torreón está cicatrizado por la magia, tanto por la magia oscura de Malfleur como por el poder generador de vida de Hada Hechicera. La torre está en un flujo constante entre los poderes, de modo que mientras algunas habitaciones podrían ser fétidas cámaras de carne venenosa donde hay caras gritando desde las paredes, otras son verdes con exhuberantes hierbas y flores y bañadas en una maravillosa luz pálida. El propósito original del Torreón es desconocido y sus numerosas cámaras se conectan en una vertiginosa espiral que asciende hasta la celda en lo más alto donde fue encarcelada Hada, y los grilletes



EL PRISIONERO NUEVO

Los aventureros han tenido éxito descubriendo un horrible complot y desenmascarando al ladino villano responsable. Desafortunadamente, sabe demasiado para simplemente ser ejecutado, y las prisiones normales no pueden detenerle. Pero el mecenas de los aventureros ha oído hablar de una prisión que podría detener ¡incluso a la mismísima Hada Hechicera! Todo lo que tienen que hacer es encontrar el Torreón de Dol, explorarlo y prepararlo para recibir su prisionero.

hechizados usados para retenerla aún están allí. Maldred nunca exploró a fondo el Torreón y quizás haya otro secretos encerrados en sus profundidades de granito.

LOS HERMANOS DE FARULIN

En el noreste de Mousillon, justo al sur del Bosque de Arden, destacan decenas de monolitos en compleja disposición de círculos concéntricos. Nadie sabe quién era realmente Farulin ni que significan las piedras, pero a los campesinos que se pierden en la zona los encuentran a menudo sentados en uno de los monolitos mirando hacia el cielo. No es posible sacarles de ese embotado estado de conciencia durante varios días.

La verdad es que los Hermanos de Farulin es posiblemente la estructura más antigua de toda Bretonia construida por Humanos. Se construyeron para crear un extraño efecto mágico que confunde a los que se pierden en sus límites, para mantener a los curiosos lejos de un túmulo de un antiguo jefe de las tribus

Bretonias. Este jefe, que murió mucho antes incluso de que Gilles naciera, debió haber sido un poderoso señor de la guerra con muchos hábiles hechiceros a su entera disposición pues el hechizo sobre Los Hermanos de Farulin permanece tras todo este tiempo. Su túmulo aún permanece en el centro del campo de monolitos, imperturbable incluso por la maldición de la muerte inquieta que se cierne sobre Mousillon. El carro y los caballos de guerra del jefe fueron enterrados con él en una antecámara donde aún está la corroída armadura de bronce del caballo, mientras que el ataúd de piedra en la cámara funeraria del propio jefe ha permanecido sellada a pesar de los esfuerzos del tiempo, la humedad y las alimañas.

¿Por qué el jefe enterrado en el centro de Los Hermanos de Farulin, sin duda un hombre sumamente poderoso, no alcanzó la prominencia como lo hizo Gilles más tarde? La respuesta se puede encontrar en placas de bronce enterradas con él, que están grabadas con complejos pictogramas que un erudito con talento podría traducir. Cuentan una oscura historia de batallas, corrupción y suicidio, que sugiere que quizás hubo un oscuro destino sobre Mousillon incluso antes de la época de Landuin.

PIED A'COCHON

El Santuario del Grial en Pied a'Cochon es considerado por muchos el último lugar sagrado en Mousillon. Un pequeño, bonito y aislado Santuario del Grial en lo profundo de los pantanos del este del valle de Grismerie, mantenido cuidadosamente por un pequeño grupo de Damiselas del Grial que a veces hacían buenas obras entre los pobres y sucios campesinos de los pantanos. Se decía que el Hada Hechicera daba mucha importancia al Santuario en Pied a'Cochon para que otorgara esperanza a los pobres más pobres de Bretonia.

Todo esto acabó en 1472 (2450) cuando el Santuario fue asediado y destruido por una gran horda de muertos vivientes. Las Doncellas del Grial huyeron o fueron devoradas, y nadie regresó jamás. El Santuario ahora permanece abandonado y destartado, evitado por los campesinos ignorantes que trabajan en los pantanos circundantes. Todo está muerto aún... salvo que alguna persona viva esté en el Santuario al mediodía. En este caso, las nubes oscurecen lo alto, y una intensa niebla envuelve el Santuario. Luego, de la niebla viene dando tumbos una gimiente horda de Zombis. También aparecen las Damiselas del Grial, espíritus que representan el terrible día cuando los muertos andantes asaltaron su capilla, pero aunque las Damiselas del Grial son Fantasmas, los Zombis son muy reales, y cualquiera dentro del Santuario deberá luchar contra un asedio espeluznante y desesperado ya que los Zombis tratan de abrirse camino a través de puertas y ventanas.

Nadie sabe por qué los Zombis atacaron el Santuario o quién (si lo hubo) les controlaba. Quizás el único modo de encontrar esas respuestas sea sobrevivir al asedio Zombi y

LA RELIQUIA

El Hada Hechicera desea recuperar una inapreciable reliquia, un sello de anillo del dedo de una Damisela del Grial enterrada bajo la nave de la capilla de Pied a'Cochoon. Pero ¿está realmente preocupada por el anillo o está simplemente enviando a los desgraciados aventureros a la capilla con la esperanza de que sobrevivan a la representación del asedio Zombi y traigan de vuelta los secretos que aún guarda la capilla?

hablar después con los espíritus de las Doncellas del Grial. ¿Sabían algún secreto que alguien quería mantener en silencio? ¿Estaban en alguna misión del Hada que el maestro Zombi necesitaba detener? Nunca se sabrá la verdad a menos que algunos valientes o poco afortunados aventureros recorran el descuidado Santuario al mediodía y se enfrenten a los horribles muertos vivientes que siguen.

- VIAJAR EN MOUSILLON -

Viajar por Bretonia es una cosa. Viajar por Mousillon es otra. Aunque Mousillon no es un ducado grande, sus caminos (donde existen) son malos, y muchas de las suposiciones que los viajeros hacen en otros lugares simplemente no se aplican en Mousillon.

ENFERMEDAD

La enfermedad es uno de los principales asuntos que un viajero debe considerar. Mousillon ha sido devastado por la Viruela Roja dos veces en su historia y ha sufrido incontables brotes de Viruela y otras enfermedades. Prácticamente cualquier lugar del ducado es propenso a los brotes espontáneos de enfermedades, y los viajeros de fuera del ducado que no han desarrollado la resistencia a la enfermedad de los campesinos nativos son particularmente vulnerables.

Beber agua sin hervir de cualquiera de las fuentes de agua del ducado obliga a un personaje a superar una tirada de Resistencia o contraer una enfermedad, la más común la Viruela Roja. El Río Grismerie es particularmente infeccioso, si los personajes beben agua directamente del Grismerie, deben superar una tirada Difícil (-20%) de Resistencia o contraer la Viruela Roja. La única fuente de agua potable en Mousillon es el pozo fuera del Santuario del Grial en la Baronía. Beber agua sin hervir de ese pozo solo requiere que un personaje supere una tirada Muy Fácil (+30%) de Resistencia. Por otra parte, solamente pasando mucho tiempo en un lugar particularmente mugriento o lleno de alimañas puede causar que un personaje contraiga una enfermedad. Por cada tres días pasados (o tres noches durmiendo) en esos lugares (por ejemplo chabolas de campesinos y algunas de las habitaciones más sucias de pensiones de la Baronía) un personaje debe superar una tirada de Resistencia o contraer una enfermedad (normalmente, pero no siempre, la Viruela Roja)

En todos los casos, cualquiera que haya pasado algún tiempo en Mousillon o incluso los que estén familiarizados con el ducado sin haber estado allí (como un soldado en una atalaya

del Cordón Sanitario) pueden indicar a un viajero desprevenido las actividades que más probablemente generan infección. Muchos Bretonianos maleducados son partidarios de engañar "No bebas el agua" en el Escudo Ducal de Mousillon.

En Bretonia se pueden encontrar todas las enfermedades del Viejo Mundo, junto con algunas que no pueden encontrarse en ninguna otra parte. Estas últimas incluyen ejemplos como la siniestra Difteria del Pantanero y la intensamente desagradable Fiebre del Terror Ciego.

TABLA 2-I: ENFERMEDADES FRECUENTES EN MOUSILLON

Tirada	Enfermedad
1-2	Viruela Roja
3-4	Difteria del Pantanero
5-6	Fiebre del Terror Ciego
7-8	Viruela Verde
9-10	Flujo Cruento

LA SANGRE DEL SUPERVIVIENTE

Un amigo, mecenas o pariente de los aventureros ha caído enfermo con una extraña enfermedad. Todos los boticarios convocados han quedado perplejos, salvo uno que recuerda una enfermedad similar presentada entre los campesinos de Mousillon antes del Asunto del Falso Grial. Los aventureros deben viajar a Mousillon, encontrar a alguien que sobreviviera a la enfermedad y traerle de vuelta ya que su sangre puede ser transferida a la víctima en un innovador procedimiento médico.

LA VIRUELA ROJA

Descripción: La Viruela Roja es una enfermedad de corta duración pero extremadamente peligrosa que puede matar fácilmente. Ha exterminado a casi toda la población de Mousillon, y el Cordón Sanitario se construyó para evitar que ocurriera lo mismo con el resto de Bretonia. Se transmite principalmente por ingerir agua infectada. La Viruela se caracteriza por síntomas iniciales de garganta muy irritada y temblores incontrolables. En un día más o menos estos síntomas se reemplazan por una hemorragia interna (a menudo con sangrado por nariz, boca y ojos), violentas toses con sangre y dolor interno severo. La enfermedad causa hemorragia en los órganos de la víctima, y los que mueren de Viruela Roja a menudo tienen sus entrañas reducidas a sangrienta papilla. Los remedios populares para la Viruela Roja son tan numerosos como sus víctimas e incluyen sangrías sistemáticas, baños reiterados, amputación de miembros, perforación de agujeros en el cráneo y sumergir a la víctima en ranas.

Duración: 7 días

Efectos: Cada día, la Resistencia de la víctima se reduce un -5%. Si realiza cualquier actividad que no sea el reposo total en cama o se expone a cualquiera de los alarmantes remedios populares, debe superar una tirada de Voluntad o perder un -5% adicional. Si la Resistencia llega a 0 la víctima muere. Los efectos de la Viruela Roja parecen ser más devastadores cuando la víctima se encuentra cerca de otras víctimas (como cuando las víctimas estaban muy cerca atestadas en el interior de la asediada Baronía). Si este es el caso, la pérdida diaria de Resistencia es de -10%.

DIFTERIA DEL PANTANERO

Descripción: No están claras las formas de transmisión de la Difteria del Pantanero, pero parece que tiene algo que ver con la captura y preparación de caracoles (los campesinos supersticiosos la atribuyen a la venganza de los caracoles que no fueron capturados o eviscerados correctamente). Los enfermos desarrollan una tos fuerte y descontrolada acompañada a menudo de expectoración de flema verde chillón. Esta sustancia verde se exuda por los poros en etapas posteriores de la enfermedad, dando a la víctima un brillo aceitoso de color verdoso que ha llevado a veces a confundirlos con muertos vivientes.

Duración: 5 días

Efectos: La víctima sufre un -15% a las tiradas de Empatía, debido a su aspecto viscoso y grotesco que lo asemeja mucho a un Zombi. En cualquier situación donde deba permanecer en silencio (como tirando Movimiento silencioso) debe superar una tirada de Voluntad o toser violentamente, probablemente descubriéndose.

FIEBRE DEL TERROR CIEGO

Descripción: Esta extraña enfermedad se dice que es causada por la malicia de los Hombres Grises u otros espíritus del pantano; la Fiebre del Terror Ciego afecta a veces a los que pasan mucho tiempo en los pantanos de Mousillon. El enfermo tiene solo síntomas leves (como sarpullidos intermitentes o un resfriado) hasta que se ponen bajo gran estrés, donde existe la posibilidad de que

queden temporalmente ciegos. La Fiebre del Terror Ciego puede ser sumamente peligrosa para cualquiera que experimente miedo, pánico o incluso excitación regularmente, lo que la hace muy peligrosa para los aventureros.

Duración: 3 días

Efectos: Siempre que el afligido deba hacer una tirada de Voluntad, debe también superar una de Resistencia o quedar temporalmente ciego por 1d10 asaltos.

DINERO

El oro es el mejor amigo del viajero. Por desgracia, es un amigo que suele ser reactivo a viajar con él hasta Mousillon. En la mayor parte del ducado las monedas tienen poco valor o ninguno, por lo que la mayoría del comercio se realiza a través del trueque (ver Arsenal del Viejo Mundo para sugerencias). Para el campesinado, la riqueza de un estado no se mide en oro ni plata, sino en la abundancia de suministro de comida y por ello muchos intercambios son entre caracoles y ranas.

Los viajeros con agua potable, comida o baratijas interesantes pueden intercambiarlas por diversas conchas del valor de alojamientos u otros servicios en las aldeas campesinas (aunque las aldeas más aisladas podrían no hacer nada con los extranjeros, incluso los de aldeas vecinas). La riqueza de un noble se valora tradicionalmente de acuerdo a la abundancia de fauna y comida cosechada en su tierra en un año típico, y los derechos de pantaneo son los productos intangibles más comercializados entre el campesinado.

El oro, la plata y el cobre cuentan bastante más en la ciudad, que tiene una economía más sofisticada (en su mayoría ilegal) gracias a las monedas traídas por los marineros en los muelles. Las bandas de los astilleros y los diferentes establecimientos del Barrio Puente esperan cobrar en monedas. Aquí son buenas la mayoría de monedas extranjeras ya que los marineros traen dinero y productos de todo el Viejo Mundo para comprar indulgencias en el Santuario del Grial de la ciudad, aunque Aurore también acepta pagos en especie.

TRANSPORTE

El transporte en Mousillon consiste en lo que traigas contigo. La tierra pantanosa del Valle Grismerie es un suelo notoriamente pobre para alimentar tanto a los caballos como a los viajeros, y es muy probable que ni una sola aldea campesina en el ducado tenga caballos. Muchos nobles tienen establos, pero solo prestan caballos a aquellos en quienes confían o pagan un alto precio por ellos. No hay prácticamente ningún lugar en Mousillon donde un hombre pueda alquilar un caballo; aunque probablemente podría robarse si al ladrón no le importa tener precio por su cabeza.

Los caminos en Mousillon están en muy mal estado. Algunos son poco más que cintas de tierra relativamente estrechas sobre la superficie de un pantano. En otros lugares, todo lo que se interpone entre un viajero cansado y una larga noche atrapado hasta la cintura en un pantano es un tablón podrido. El camino principal que sale por la Puerta Sur de la ciudad es relativamente bueno, pero se desvanece a pocos kilómetros de los muros de la Baronía, donde los pantanos engullen al Grismerie más arriba. La parte norte de la ciudad es más fácil de atravesar que el Valle Grismerie, pero todavía hay pocos caminos o pistas.

El Grismerie es la principal excepción de lo difícil que es viajar por Mousillon. El río es una de las principales rutas comerciales de Bretonia y los barcos navegan frecuentemente por él. Sin embargo, dada la reputación del ducado, lo hacen lo más rápido posible y normalmente paran solo en las estaciones operadas por la compañía naviera. Estos barcos llevan carga desde la ciudad al resto de Bretonia, pero como el Grismerie está bien patrullado por guardias mercantiles e inspectores, al llegar a Gisoreux y Bastonne las cargas son casi siempre más legales que las llevadas a Mousillon. La mercancía ilegal o sin gravar normalmente se debe mover a pie por el Cordón Sanitario. Llevar una barcaza por el Grismerie es, como puede imaginarse, una experiencia siniestra y a veces angustiosa, e inevitablemente se cuentan numerosas historias sobre diversas cosas horribles que le suceden a los barqueros durante el camino. Los campesinos de las orillas del río, evitan en su mayoría estos barcos llenos de extraños forasteros, y ocasionalmente tratan de venderles manojos de hierbas o filetes de rata curada con poco éxito. Por tanto, las fangosas orillas del Grismerie es lo todo lo que mayoría de extranjeros llega a ver de Mousillon, lo que la mayoría agradece.

EL MONOLITO

Un resistente e intrépido explorador ha encontrado un monolito con extraños grabados al este del Valle Grismerie, una zona terriblemente mala de pantanos y enfermedades. Necesita aventureros fuertes para ayudarlo a transportar el monolito en improvisadas barcasas durante el camino hasta los muelles, donde espera conseguir embarcarlo hacia un centro de aprendizaje donde pueda ser estudiado.

En la ciudad, casi todos viajan a pie. Cualquiera, incluso un noble, que cabalgue por la ciudad a caballo, encontrará pronto su montura vendiéndose como carne fresca.

A los viajeros que entran en Mousillon se les aconseja normalmente que lleven botas decentes

- NACIDO Y CRIADO EN MOUSILLON -

Aunque muchos campesinos no abandonan nunca sus aldeas natales, hay quienes se aventuran más allá de los límites pantanosos de sus hogares en busca de aventuras, riquezas o un pantaneo mejor. Por tanto, algunos aventureros podrían ser de Mousillon, y otros incluso podrían establecerse en Mousillon (normalmente contra su voluntad) y tener alguna de las peculiares ocupaciones del ducado como pantanear.

Un personaje de Mousillon casi siempre es Humano. Un plebeyo de Mousillon comienza a jugar con las habilidades Cotilleo y

Hablar idioma (Bretón) (ten en cuenta que tal es el aislamiento medio de una aldea campesina, que un Plebeyo de Mousillon no comienza con Sabiduría popular de ningún lugar). También comienzan con el talento Resistencia a enfermedades, junto con otros dos talentos adicionales aleatorios. Además, un personaje de Mousillon debe hacer una tirada en la **Tabla 2-2: Apariencia Mousillon**. Las profesiones más comunes de partida para un plebeyo de Mousillon incluyen Campesino, Mujer Rana, Pantanero y Forajido.

TABLA 2-2: APARIENCIA MOUSILLON

Las aldeas de campesinos de Mousillon son pequeñas y están aisladas, lo que extiende que el campesinado tenga una apariencia notablemente única. Un ojo experto a menudo puede distinguir a los habitantes de dos aldeas apartadas por la curva de una joroba o el número de dedos en cada mano, mientras que alguien sin características claras de un Mousillonés será tratada como un extranjero. La siguiente tabla puede usarse para determinar rápida y exactamente lo que da a cada campesino "Apariencia Mousillon".

Tirada	Rasgo	Tirada	Rasgo
01-05	Joroba pequeña	51-55	Dedo extra en ambos pies
06-10	Joroba mediana	56-60	Ojos se mueven independientemente
11-15	Joroba grande	61-65	Un ojo notablemente mayor que el otro
16-20	Ojos demasiado bajos	66-70	Una oreja notablemente mayor que la otra
21-25	Ojos demasiado altos	71-75	Gran sobremordida
26-30	Ojos demasiado apartados	76-80	Gran submordida
31-35	Ojos demasiado juntos	81-85	Pies palmeados
36-40	Dedo extra en una mano	86-90	Cráneo de forma irregular
41-45	Dedo extra en un pie	91-95	Tercer pezón
46-50	Dedo extra en ambas manos	96-00	Cuarto pezón

- PROFESIONES MOUSILLONESAS -

Las siguientes profesiones básicas son excepcionalmente apropiadas para personajes de Mousillon.

MUJER RANA

Las Mujeres Ranas son muy comunes en las aldeas de Mousillon. Cargan cubos repletos de ranas y caracoles que han ido cogiendo los Pantaneros (a menudo sus maridos, hijos, o padres) y los destripan a la noche. La Mujer Rana no solo es experta en destripar y limpiar caracoles y ranas, sino que también forma parte importante de la estructura social de la aldea. Las Mujeres Ranas tienden a tener conocimientos sobre el mundo exterior, en ocasiones se les permite abandonar la aldea durante cortos espacios de tiempo para encontrar hierbas útiles u otras cosas necesarias en las aldeas vecinas. Algunas Mujeres Ranas son expertas en el uso de hierbas, medicina popular, y de otros esotéricos pero prácticos menesteres. Es rara la Mujer Rana que no sabe casi todo lo que sucede en su aldea, por ello tienen una sólida reputación de cotillas, narradoras y son origen de muchas extrañas supersticiones. Las Mujeres Ranas son casi siempre mujeres, y es una gran vergüenza para un hombre trabajar con el cubo en el pantano.



Con el permiso de tu DJ, cuando tires por la profesión inicial puedes sustituir Mujer Rana por Miembro de Séquito.

Esquema de Avances de la Mujer Rana							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
-	-	-	+5%	+10%	+5%	+10%	+5%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (una cualquiera), Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Buscar, Oficio (Cocinero)

Talentos: Negociador, Recio o Errante, Audaz, Callejeo

Enseres: Cubo de entrañas, intestinos de rana, conchas de caracol, cuchillo afilado

Accesos: Osamentero, Miembro de Séquito, Campesino

Salidas: Batelero, Osamentero, Miembro de Séquito, Pantanero, Peregrino del Grial*, Herrimault*, Sirviente, Menestral, Vagabundo, Anciando de Aldea*

* Estas profesiones aparecen en Caballeros del Grial: Guía de Bretonia

PANTANERO

Los Pantaneros son cazadores y recolectores de caracoles y ranas. Obtienen su nombre de un oscuro dialecto que significa en esencia hombre de los pantanos o más comúnmente, cazador de ranas. Los caracoles y las ranas son los únicos recursos en que Mousillon es rico, y pantanear es una ocupación de prestigio entre los campesinos. Ya que todas las criaturas del pantano son técnicamente propiedad del señor local, un pantanero necesita al menos la aprobación implícita del noble local. Algunos nobles exigen largos aprendizajes y la realización de juramentos antes de que alguien pueda llamarse Pantanero y tenga permitido cazar en los pantanos de su señor. Los pantaneros tienden a ser gente experta en rastrear caracoles y ranas, un negocio complicado y que consume mucho tiempo en el mejor de los casos. Los pantaneros son por lo general hombres, pero se sabe que algunos nobles han permitido a muchachas particularmente atentas y de dedos veloces cazar cuando hay ausencia de hombres convenientemente preparados.



Con el permiso de tu DJ, cuando tires por la profesión inicial puedes sustituir Pantanero por Cazador.

Esquema de Avances del Pantanero							
Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
+5%	+10%	-	+5%	+10%	+5%	-	-
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Esconderse, Supervivencia, Percepción, Buscar, Poner trampas, Nadar

Talentos: Recio, Reflejos rápidos o Muy resistente, Puntería, Errante, Especialista en armas (Presa)

Enseres: Red, lanza, saco, 1d10 arrugas, derechos de pantaneo otorgado por el señor local

Accesos: Batalero, Osamentero, Barquero, Mujer Rana, Cazador, Miliciano, Campesino

Salidas: Peregrino del Grial*, Herrimault* Hombre de armas*, Forajido, Matón, Anciano de aldea*, Vagabundo, Mesnadero*

* Estas profesiones aparecen en Caballeros del Grial: Guía de Bretonia

- LEYENDAS DEL LUGAR -

Desde trovadores cortesanos, arrugadass Mujeres Rana, a fantásticos cuentos de endurecidos bandidos del pantano, todos en Mousillon tiene una historia sobre el ducado perdido. Todos los que viven allí saben que hay algo malo con el lugar, algo mucho más insidioso que incluso el aislamiento forzado o la prevalencia de la enfermedad, y este sentimiento ha dado origen a cuentos de hadas y grandes historias sobre la extrañeza intrínseca Mousillon o cómo llegó a ser la forma en que se muestra. Cualquier Mujer Rana que se precie tiene un arsenal enorme de cuentos y la disposición para contarlos a cualquier persona que escuche...

- Los Necrófagos viven bajo la ciudad y gobiernan todo un reino con sus propios señores, duques e incluso un rey.
- Hay un país fuera de la aldea, tan grande que se tardarían días en cruzarlo. Y ese país está dentro de otro más grande que incluso llevaría semanas cruzarlo.
- Las luces sobre Tour D'Alsace las produce un hechicero que arranca las almas de la gente y las lanza hacia el cielo. Cuando se lanzan con suficiente fuerza se convierten en estrellas.
- A los niños que se pierden les crecen cuernos y pezuñas y se reúnen en el bosque. Debemos tratar de vivir en armonía con esos hombres bestia porque son nuestros propios hijos e hijas.
- Los caracoles nunca mueren. Cuando se destripan aparecen inmediatamente en el barro en otro lugar. Esto es porque los caracoles no son animales sino una bendición a los campesinos de Mousillon de los Hombres Grises.
- Las personas del pueblo de al lado son asesinos comedores de niños. ¡Adoran a una gran bestia alada que desciende del cielo!
- Thierulf de Lyonesse fue una vez el mejor amigo de Landuin, pero se puso celoso de Landuin y llegó a odiarle. Finalmente retó a Landuin a duelo por un asunto sin sentido, pero Landuin era con diferencia el mejor caballero e hirió a Thierulf en la cara. Thierulf cayó en desgracia y dió instrucciones a sus caballeros y herederos sobre la forma exacta de vengarle, buscando cualquier motivo para invadir el reino de Landuin y ganarlo para Lyonesse. Así, tras la Locura de Merovech, Lyonesse invadió Mousillon sin castigar los crímenes de Merovech, pero haciendo buena la venganza de Thierulf por la conquista de la mejor mitad de Mousillon y condenando al ducado a la oscuridad y la miseria.
- Los Hombres Grises cultivan campesinos como los campesinos cultivan ranas y caracoles. De vez en cuando los Hombres Grises arrebatan a todos en una aldea en particular y se los comen. Solo lo hacen en las aldeas cuyos campesinos no dejan ofrendas de restos de entrañas destripadas en los pantanos.
- El Cerdo Negro de los Bosques está en todas partes a la vez. Es la fuente de todos los seres vivos y por tanto la fuente de toda muerte. ¡Suplica al Cerdo Negro por tu vida para salvarte!
- Un niño nacido con pezones o dedos de más, es seguro que tiene algún talento extraordinario. Una vez hubo un niño con dos cabezas que fue el mayor Pantanero que jamás haya existido.
- Se podría suprimir la maldición de Mousillon si un hombre fuera cabalgando al Palacio Ducal a lomos de la Gran Cerda de Grismerie, que aún recorre los pantanos del oeste del Valle Grismerie. Quemamos una efigie de una cerda cada Noche de la Cerda con la esperanza de que la Gran Cerda lo vea y venga trotando a salvarnos.
- Nuestra aldea está rodeada de cadáveres que se han levantado de sus tumbas inundadas. Si alguna vez sobrepasas el borde de piedras de la aldea, te cazarán y se comerán tus sesos.
- Gran parte de la nobleza de Mousillon no desciende de Landuin, sino de uno de sus sobrinos que se salvó de morir en la invasión de los Muertos Vivientes porque el Nigromante reconoció en el niño un espíritu tan malicioso y retorcido como el suyo.
- El duelo de Landuin con Thierulf fue sobre la esposa de Thierulf, Rosalind. Landuin se había escabullido con ella o la había sometido a terribles atrocidades. Esa fue la primera señal de que había oscuridad en el alma de Landuin, y el intento de Thierulf de entrar en razón con su amigo se encontró con la violencia de Landuin. En el duelo que siguió, Thierulf fue herido en la cara y, tras haber sido golpeado por un mejor guerrero, no pudo impugnar el resultado. Así perdió la única oportunidad de sanar el herido corazón de Landuin, y así fue como Mousillon se condenó a su maldición.
- Una vez, una noble dama de Mousillon fue condenada por brujería, asesinato y beber sangre de doncellas. Tuvo suerte, pues sus verdaderos crímenes eran mucho, mucho peores.
- Lejos, en el norte de Mosuillon, hay un bosque mágico donde los espíritus de los árboles están buscando una manera de curar los males del ducado.
- La Dama del Lago vino un día a Mousillon, pero enfermó allí por toda la maldad causada a Bretonia por los pieles verdes. El país cayó enfermo con ella y permaneció así incluso cuando las victorias de Gilles y sus compañeros causaron que ella se recuperara.
- Bajo las Colinas Huérfanas viven ratas del tamaño de un hombre. ¡Del tamaño de un hombre!
- Si entierras un cuerpo boca arriba, empezará a gritar y no parará hasta que se vuelva a enterrar boca abajo.
- Existe la maldición porque no se honra apropiadamente a Landuin en muerte. Está enterrado en algún de la enfermiza tierra de Mosuillon, y hasta que alguien le encuentre y le vuelva a enterrar en un gran tumba digna de un Compañero de Gilles, la maldición permanecerá.
- Shallya solo nos escucha cuando sacrificamos primero a un aldeano sano en su nombre, para demostrarle que tememos no curarnos.



CAPÍTULO III:

LA SUBLEVACIÓN DEL CABALLERO NEGRO

La maldición que pesa sobre la tierra de Mousillon hace del ducado un lugar sombrío, pestilente y deprimente. Pero no es nada comparada con la maldición que pesa sobre su gente. La nobleza de Mousillon incluye algunos de los hombres y mujeres más malvados de Bretonia, y varios criminales endurecidos han llegado a la cima del submundo criminal de Mousillon y adquirido gran notoriedad entre ladrones y asesinos. Estos crueles y siniestros villanos son mortales oponentes para cualquier banda de robustos aventureros, y detener sus planes requiere espadas fuertes e instintos agudos.

Así es como ha sido en Mousillon desde antes de lo que cualquiera pueda recordar. Pero en tiempos recientes, ha surgido una nueva amenaza en el Ducado Perdido, una que incluso el Rey Louen Leoncoeur no puede ignorar. Aunque sigue siendo objeto de rumores y contrarumores, la verdad es que ha surgido un demandante al Ducado de Mousillon, Mallobaude, el Caballero Negro, y está formando una alianza con los nobles de Mousillon con la intención de reunir un ejército y defender su demanda. Esta demanda es una violación directa del real decreto de que el trono de Mousillon debe permanecer vacío y es por tanto un acto de traición contra el rey. Hay una posibilidad muy real de que el ejército de Mallobaude se enfrente en batalla a las fuerzas de Bretonia leales al rey, y si la batalla se libra en el propio Mousillon nadie puede decir qué bando saldrá victorioso.

Las maquinaciones de Mallobaude son una de las amenazas más graves que pesan sobre Bretonia. Mallobadue no busca cosas tan mundanas como el poder o la riqueza, ni está tratando de restaurar Mousillon a la gloria de la época de Landuin. Él es un hombre determinado, convencido de que solo él comprende algo de la terrible verdad sobre Bretonia, y ha asumido para sí la destrucción del orden gobernante de Bretonia. Gobernar Mousillon es solo la primera parte de su plan. Si tiene éxito en tomar y mantener el Ducado de Mousillon, Mallobaude no se detendrá hasta que haya una revolución en Bretonia y las Órdenes de Caballería se vengan abajo.

Mallobaude y sus principales conspiradores son algunos de los hombres y mujeres más peligrosos de Bretonia, y el rey podría otorgar honor y riquezas a quién pudiera probar la identidad del Caballero Negro y de los que se unieron a él. Cuando el rey esté seguro de lo que ocurre realmente en Mousillon, probablemente lanzará una Cruzada para reclamar el ducado para la Corona. Esto podría ser un hecho muy trágico, con el ejército invasor acosado por la peste y los campesinos sometidos a privaciones aún mayores por las exigencias de ambos bandos.

También es un hecho que podría ser desencadenado por una simple banda de Espadas a Sueldo, ignorantes de las terribles consecuencias de sus aventuras.

- MALLOBAUDE, EL CABALLERO NEGRO -

Nadie sabe con seguridad la verdadera identidad del caballero ahora conocido como Mallobaude. Algunos dicen que es un hijo ilegítimo del mismísimo Rey Louen Leoncoeur. Otros mantienen que Mallobaude es un plebeyo que fue, en mala hora, ascendido al rango de caballero tras salvar la vida del Duque de Lyonesse en una cacería, o que es un Caballero Novel que salió a una expedición a los reinos de los Reinos Fronterizos y fue el único de sus compañeros que volvió. Esto conviene a Mallobaude ya que la verdad se desconoce por ahora y quizás nunca se sepa.

Cualesquiera que sean sus orígenes, Mallobaude fue una vez un caballero apuesto y heroico, una de las mejores jóvenes lanzas de Bretonia. Era, y sin duda aún es, tanto un magnífico guerrero como un hombre cuyos principios y honor le fueron forjados en hierro. Como Caballero Novel, se ganó sus galones como Caballero del Reino, pero era tal su devoción al Código de caballería que renunció inmediatamente a su lanza y salió como Caballero Andante, buscando la bendición de la Dama y una revelación del Grial sobre el propósito para el que tenía que servir su vida.

Mallobaude cabalgó por toda Bretonia, dedicándose a la vida de abstinencia y esfuerzo que se exige a un Caballero Andante. De nuevo, parece satisfecho en permitir volar rumores entre los nobles de Mousillon sobre sus hazañas como Caballero Andante. Se dice que cabalgó por los Cerro del Orco y limpió valles enteros de Piel verdes, luchó contra arpías con alas de murciélago en las Montañas Grises y rechazó el avance de toda una tribu Goblin en el Paso del Mordisco del Hacha. Otros cuentos le tienen erradicando un culto del Caos entre mercaderes extranjeros en L'Anguille o cazando la monstruosa Bruja Azul en el Bosque de Chalons.

Una de las historias más persistentes relata como Mallobaude, tras largos años buscando el Grial, llegó a cansarse de sus privaciones y finalmente fue a descansar a un Santuario del Grial. La Damisela del Grial le dio la bienvenida, pero Mallobaude estaba sombrío y enojado. ¿Por qué le abandonó la Dama? ¿No hizo lo suficiente por ella? ¿No tuvo que matar a los monstruos de Bretonia, ayudó a los inocentes y castigó la maldad? ¿Por qué todavía no había visto signos del Grial ni recibido mensajes de la Dama? Clamó con ira que debía dedicar su vida a la búsqueda y no ganar todavía nada de ello.

La Doncella del Grial había aconsejado a muchos Caballeros Andantes, y le respondió como había hecho con todos los demás. La Búsqueda del Grial, dijo a Mallobaude, no es un viaje emprendido para ganar el reconocimiento de la Dama o un proceso para ganar el derecho a beber del Grial. La verdadera búsqueda es que el caballero llegue a este punto, el punto de la desesperación, y luego continúe con la búsqueda a pesar de ello. Esta es la verdadera prueba de un caballero, no la fuerza de su espada sino la fuerza de su alma, no si puede matar todos los monstruos de un bosque sino si puede llegar a entender que podría siquiera sorber nunca del Grial y aún así continúa la búsqueda.

Mallobaude pensó en ello. Si era cierto, seguramente todo lo que tenía que hacer era continuar, enfrentarse contra las amenazas más terribles y responder con pasión y valor, y finalmente la Dama vendría a él como había prometido.

Al amanecer, Mallobaude cabalgó desde el Santuario del Grial y no descansó hasta que llegó al lugar ideal donde podría probar su desesperación, a la propia Tierra de la Desesperación, a Mousillon.

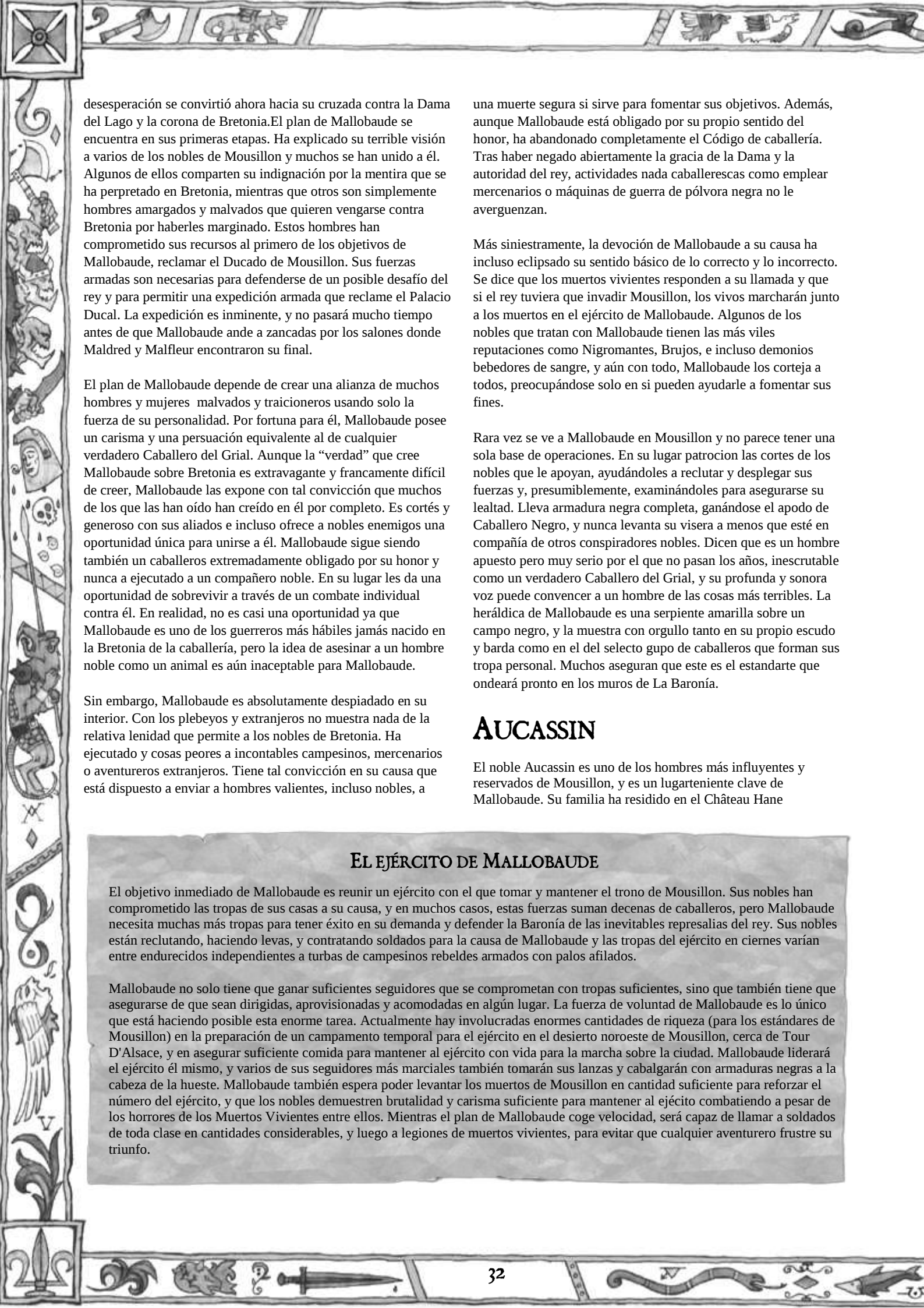
Mallobaude encontró suficiente miseria en Mousillon. Es casi seguro que fue Mallobaude quién cabalgó contra una hueste de Muertos Vivientes que se habían reunido cerca de las Colinas Huérfanas y quién se adentró en las cuevas bajo las ruinas del puente en Pont'Resolu para pasar a espada a los viles Hombres Rata. Nadie puede decir qué otras aventuras tuvo en el Ducado Perdido.

Lo único cierto, como dice el propio Mallobaude, es que finalmente llegó a detenerse en el borde del Bosque Arden. Aunque buscando Hombres Bestia y otros monstruos, se encontró con un arroyo sucio y salobre. Mientras observaba se levantaba el brillo gris verdoso y las nubes de moscas para mostrar un lago cristalino y hermoso envuelto en una niebla fría. Una manó salió de las aguas portando un cáliz de oro brillante, y Mallobaude supo que había al fin encontrado el Grial. Beber del Grial solo podría tener dos resultados. Si tenía alguna mancha de pecado en su corazón, la magia del Grial le mataría al instante. Sin embargo, si era puro como debe ser un verdadero caballero, se le otorgaría la bendición de la Dama, nunca conocería el miedo otra vez y cabalgaría de vuelta a la civilización como un Caballero del Grial sagrado.

Mallobaude tomó el Grial, confiando en que sus años de búsqueda le hubieran limpiado de toda mancha. Bebió de sus aguas, y cuando no fue golpeado herido de muerte, se dio cuenta de que había pasado la prueba y que la bendición de la Dama estaba sobre él. Y luego, vio la verdad.

Mallobaude no murió. Pero tampoco llegó a ser un Caballero del Grial. En su lugar, recibió una revelación sobre la Dama del Lago, el Código de caballería y todo lo que está en el mismo corazón de Bretonia de la caballería. De alguna manera, en vez de convertirse en un Caballero del Grial, Mallobaude vislumbró el pasado de la magia de la Dama y vio la verdad tras de ella. O, quizás, le atacó alguna locura, y vio una alucinación febril causada por su exposición a la miseria de Mousillon. En cualquier caso, Mallobaude creyó que era la verdad, y verdaderamente fue terrible.

Solo los conspiradores más cercanos a Mallobaude saben lo que Mallobaude vio cuando bebió del Grial. Fue lo suficientemente devastador para Mallobaude dejar a un lado todo lo caballeresco y maldecir el nombre de la Dama. Cabalgó desolado de vuelta a Mousillon con todo lo que había creído destrozado, buscando solo la muerte en La Tierra de la Desesperación. Pero no encontró la muerte. En su lugar, su dolor se convirtió en ira, y su ira en odio. Se le había mentido desde el día en que nació, y peor aún, había vivido esa mentira. Pero podía hacer algo al respecto. Si derrocara la corona de Bretonia y aboliera el culto a la Dama, podría arreglar el mal que había hecho a Bretonia. Pero hacer eso, primero necesitaría reunir un ejército y desafiar a un ducado, de modo que pudiera finalmente tratar de conseguir para sí el trono de Bretonia. Era un plan increíblemente ambicioso, uno que requería que Mallobaude fuera el primer hombre en usurpar el trono de Bretonia. Pero la misma dedicación que había visto a Mallobaude tratar de conseguir el Grial y buscar a través de su



desesperación se convirtió ahora hacia su cruzada contra la Dama del Lago y la corona de Bretonia. El plan de Mallobaude se encuentra en sus primeras etapas. Ha explicado su terrible visión a varios de los nobles de Mousillon y muchos se han unido a él. Algunos de ellos comparten su indignación por la mentira que se ha perpetrado en Bretonia, mientras que otros son simplemente hombres amargados y malvados que quieren vengarse contra Bretonia por haberles marginado. Estos hombres han comprometido sus recursos al primero de los objetivos de Mallobaude, reclamar el Ducado de Mousillon. Sus fuerzas armadas son necesarias para defenderse de un posible desafío del rey y para permitir una expedición armada que reclame el Palacio Ducal. La expedición es inminente, y no pasará mucho tiempo antes de que Mallobaude ande a zancadas por los salones donde Maldred y Malfleur encontraron su final.

El plan de Mallobaude depende de crear una alianza de muchos hombres y mujeres malvados y traicioneros usando solo la fuerza de su personalidad. Por fortuna para él, Mallobaude posee un carisma y una persuasión equivalente al de cualquier verdadero Caballero del Grial. Aunque la "verdad" que cree Mallobaude sobre Bretonia es extravagante y francamente difícil de creer, Mallobaude las expone con tal convicción que muchos de los que las han oído han creído en él por completo. Es cortés y generoso con sus aliados e incluso ofrece a nobles enemigos una oportunidad única para unirse a él. Mallobaude sigue siendo también un caballero extremadamente obligado por su honor y nunca a ejecutado a un compañero noble. En su lugar les da una oportunidad de sobrevivir a través de un combate individual contra él. En realidad, no es casi una oportunidad ya que Mallobaude es uno de los guerreros más hábiles jamás nacido en la Bretonia de la caballería, pero la idea de asesinar a un hombre noble como un animal es aún inaceptable para Mallobaude.

Sin embargo, Mallobaude es absolutamente despiadado en su interior. Con los plebeyos y extranjeros no muestra nada de la relativa lenidad que permite a los nobles de Bretonia. Ha ejecutado y cosas peores a incontables campesinos, mercenarios o aventureros extranjeros. Tiene tal convicción en su causa que está dispuesto a enviar a hombres valientes, incluso nobles, a

una muerte segura si sirve para fomentar sus objetivos. Además, aunque Mallobaude está obligado por su propio sentido del honor, ha abandonado completamente el Código de caballería. Tras haber negado abiertamente la gracia de la Dama y la autoridad del rey, actividades nada caballerescas como emplear mercenarios o máquinas de guerra de pólvora negra no le avergüenzan.

Más siniestramente, la devoción de Mallobaude a su causa ha incluso eclipsado su sentido básico de lo correcto y lo incorrecto. Se dice que los muertos vivientes responden a su llamada y que si el rey tuviera que invadir Mousillon, los vivos marcharán junto a los muertos en el ejército de Mallobaude. Algunos de los nobles que tratan con Mallobaude tienen las más viles reputaciones como Nigromantes, Brujos, e incluso demonios bebedores de sangre, y aún con todo, Mallobaude los corteja a todos, preocupándose solo en si pueden ayudarle a fomentar sus fines.

Rara vez se ve a Mallobaude en Mousillon y no parece tener una sola base de operaciones. En su lugar patrocina las cortes de los nobles que le apoyan, ayudándoles a reclutar y desplegar sus fuerzas y, presumiblemente, examinándoles para asegurarse su lealtad. Lleva armadura negra completa, ganándose el apodo de Caballero Negro, y nunca levanta su visera a menos que esté en compañía de otros conspiradores nobles. Dicen que es un hombre apuesto pero muy serio por el que no pasan los años, inescrutable como un verdadero Caballero del Grial, y su profunda y sonora voz puede convencer a un hombre de las cosas más terribles. La heráldica de Mallobaude es una serpiente amarilla sobre un campo negro, y la muestra con orgullo tanto en su propio escudo y barda como en el del selecto gupo de caballeros que forman su tropa personal. Muchos aseguran que este es el estandarte que ondeará pronto en los muros de La Baranía.

AUCASSIN

El noble Aucassin es uno de los hombres más influyentes y reservados de Mousillon, y es un lugarteniente clave de Mallobaude. Su familia ha residido en el Château Hane

EL EJÉRCITO DE MALLOBAUDE

El objetivo inmediato de Mallobaude es reunir un ejército con el que tomar y mantener el trono de Mousillon. Sus nobles han comprometido las tropas de sus casas a su causa, y en muchos casos, estas fuerzas suman decenas de caballeros, pero Mallobaude necesita muchas más tropas para tener éxito en su demanda y defender la Baranía de las inevitables represalias del rey. Sus nobles están reclutando, haciendo levás, y contratando soldados para la causa de Mallobaude y las tropas del ejército en ciernes varían entre endurecidos independientes a turbas de campesinos rebeldes armados con palos afilados.

Mallobaude no solo tiene que ganar suficientes seguidores que se comprometan con tropas suficientes, sino que también tiene que asegurarse de que sean dirigidas, aprovisionadas y acomodadas en algún lugar. La fuerza de voluntad de Mallobaude es lo único que está haciendo posible esta enorme tarea. Actualmente hay involucradas enormes cantidades de riqueza (para los estándares de Mousillon) en la preparación de un campamento temporal para el ejército en el desierto noroeste de Mousillon, cerca de Tour D'Alsace, y en asegurar suficiente comida para mantener al ejército con vida para la marcha sobre la ciudad. Mallobaude liderará el ejército él mismo, y varios de sus seguidores más marciales también tomarán sus lanzas y cabalgarán con armaduras negras a la cabeza de la hueste. Mallobaude también espera poder levantar los muertos de Mousillon en cantidad suficiente para reforzar el número del ejército, y que los nobles demuestren brutalidad y carisma suficiente para mantener al ejército combatiendo a pesar de los horrores de los Muertos Vivientes entre ellos. Mientras el plan de Mallobaude coge velocidad, será capaz de llamar a soldados de toda clase en cantidades considerables, y luego a legiones de muertos vivientes, para evitar que cualquier aventurero frustré su triunfo.

durante generaciones, y el cantar de su familia es uno de los más largos de toda Bretonia. Los antepasados de Aucassin lucharon con Maldred contra el rey y con Merovech contra el Duque de Lyonesse antes de eso. Aunque acreditada en batalla, la familia de Aucassin es más conocida como mecenas de las artes y ejemplos de la cultura cortesana, y el propio Aucassin es uno de los nobles más cultos de Mousillon. Su corte, celebrada en el hermoso Château Hane, incluye poetas y artistas para entretener a los que la visitan (nobles incluyendo al propio Mallobaude). Aucassin es el centro de la cultura noble de Mousillon. También es un irremediablemente malvado demonio chupasangre.

La maldición del vampirismo ha existido en el linaje de Aucassin durante tanto tiempo como ha existido el linaje. Aucassin no lo considera en absoluto una maldición. Después de todo, uno solo puede llegar a comprender la flor y nata del arte y la poesía con un amplio período de vida, y los vinos añejos más selectos no son nada comparados con el nectar que supone la sangre de una joven víctima sin mancha. La sangre de calidad es extremadamente rara en Mousillon y por ello la corte de Aucassin a menudo importa hombres y mujeres jóvenes y hermosos para drenarles su sangre, y en cualquier momento hay por lo general una o más de esas víctimas presos en el Château Hane esperando su desangramiento. Los artistas de la corte, de manera similar, son realmente prisioneros, una vez se dan cuenta de lo que Aucassin es, y lo que puede hacer, entienden por completo que nunca saldrán vivos del Château Hane. El personal de Aucassin es una mezcla de espantosos criados vivos y cobardes esclavos dominados por su voluntad, y el Vampiro está atendido por un grupo de caballeros tomados de distantes ramas de su familia, a quienes examina cuidadosamente para ver a quién convierte en Vampiro para que puedan servirle mejor.

A pesar del malvado Muerto Viviente Aucassin, es un anfitrión cortés y servicial que se adhiere a las tradiciones de hospitalidad tan antiguas como Bretonia. Los nobles a los que ofrece hospitalidad son tratados de la mejor manera posible, en la medida en que incluso los que se dan cuenta de que Aucassin es un Vampiro a menudo optan por ignorar los depredadores gustos de su anfitrión. Incluso los plebeyos que se presentan en la corte rara vez son apresados por Aucassin. Mientras tanto en la corte de Aucassin, un invitado puede escuchar la delicada poesía de Bertrand de Aquitaine, ver los exquisitos tapices de la artista Berenice o disfrutar de cuentos de historia y de leyenda con las que Aucassin agasaja a sus invitados. El caballero preferido de Aucassin, Gefrelar, podría también conducir a los invitados nobles a un cacería en la relativamente buena campiña alrededor del Château Hane, donde se les invita a disparar o lancear el jabalí salvaje especialmente importado por Aucassin y liberados en las tierras del Château.

El papel de Aucassin en el plan de Mallobaude es actuar como su voz para reunir el apoyo de los otros nobles. Cuando los potenciales aliados han sido introducidos en la corte de Aucassin y se ha evaluado su lealtad es cuando Mallobaude les cuenta lo que vio al beber del Grial, y cuando les convence de que le ayuden a derrocar la corona. La considerable riqueza de Aucassin y la competencia de sus distinguidos contables implica que él también es útil para organizar el levantamiento y abastecer el potencial ejército de Mallobaude. Aunque Aucassin no es un caballero aparentemente belicoso, es la piedra angular de la reivindicación de Mallobaude al Ducado de Mousillon.

El encanto y la habilidad como anfitrión de Aucassin, -hombre alto, delgado, y de rostro ligeramente cruel-, lo enmascara todo menos las ligeras indicaciones de que es un monstruoso



depredador sin alma. Bajo su fachada, Aucassin es literalmente un asesino de sangre fría sin ningún concepto del sufrimiento ajeno, y cuando trata con alguien que no considera su invitado es absolutamente despiadado como cualquier Vampiro degenerado. La heráldica de Aucassin consiste en tres flores negras sobre campo blanco, sobre el que Maldred añadió una pequeña flor de lis negra en reconocimiento al servicio de su familia durante el Asunto del Falso Grial.

Aucassin

Profesión: Caballero

Raza: Vampiro

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
65%	42%	62%	66%	45%	45%	70%	65%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	21	6	6	6	1	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia), Canalización, Carisma +10%, Mando +10%, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos, Bretonia, El Imperio), Esquivar, Tasar, Cotilleo +10%, Intimidar, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Escalar, Buscar, Seguimiento, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Bretón, Clásico, Reikspiel), Tortura

Talentos: Magia oscura, Desarmar, Temible, Sentidos desarrollados, Orador experto, Armas naturales, Visión nocturna, Magia pueril (Arcana), Don de gentes, Intrigante, Especialista en armas (Esgrima, Parada), No muerto

Reglas especiales:

Drenar Sangre: Cuando Aucassin hace presa puede chupar sangre con sus colmillos. Si inflinge al menos 1 Herida mientras apresa, la víctima pierde 1d10% de su Fuerza. Si la víctima sobrevive al enfrentamiento, recuperará un 1% de su Fuerza cada hora.

Nigromante natural: Aucassin puede controlar a los Muertos Vivientes del mismo modo que un Nigromante (ver WJdR, pág. 162).

Pasar por Humano: Aucassin puede retraer sus garras y colmillos y suavizar sus rasgos, lo que le permite pasar por humano. En esta forma pierde los talentos Temible y Aterrador. Alternar es una acción libre.

Mirada Paralizante: Aucassin puede inmovilizar a sus adversarios con una simple mirada. Esto requiere media acción y puede usarse con cualquier víctima que esté a no más de 6 metros (3 casillas). La víctima puede resistirse con una tirada de Voluntad. En caso de fallo, la víctima queda paralizada e indefensa por 1 asalto. Aucassin puede mantener el efecto cada asalto con otra media acción. La víctima no podrá realizar más tiradas de Voluntad si Aucassin decide mantener la mirada paralizante.

Maldición del Vampiro: Aucassin no puede atravesar agua en movimiento salvo sobre un puente. No se refleja en los espejos. Debe beber varios litros de sangre cada día o pierde un 10% de todas sus Características del Perfil Principal (las pérdidas se recuperan cuando se alimenta). A la luz directa del sol, se reducen todas sus Características a la mitad y sufre 1 Herida (ignorando Armadura y Bonificación por Resistencia) por minuto de exposición.

Armadura: Armadura media (Cota de mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Garras, Colmillos, Estoque de la mejor artesanía, Main Gauche

Enseres: Château Hane y contenido

LADY NICOLETE DE OISEMENT

Los campesinos que viven alrededor de la fortaleza de Oisement rinden lealtad a su señor feudal como hacen la mayoría de plebeyos de Mousillon, dejando un diezmo de su botín de caza en las puertas de la fortaleza y asignándole a sus mayores la defensa de los últimos decretos de su señor. Lo que hace diferente a los campesinos de Oisement es que su señor feudal, en realidad una Dama llamada Nicolette, fue sentenciada a muerte hace casi cincuenta años.

En la delicada torre de cuento de hadas de Oisement, se han perpetrado algunos de los crímenes más notorios de Mousillon. Muchas Mujeres Rana relatan el cuento de como Lady Nicolette de Oisement se convirtió en el verdadero señor de sus dominios cuando su marido, un caballero enfermizo y poco conocido, murió de Flujo Cruento. Al principio Nicolette fue una señora relativamente soportable para sus campesinos, ordenando empalamiento solo para los crímenes más graves, como robar cerdos o violar el suelo del coto. Sin embargo, pronto comenzó a exigir un nuevo diezmo a sus campesinos, sus hijos.

Ahí divergen los cuentos. La mayoría plasman a Nicolette matando a los niños, normalmente para bañarse en su sangre y conservar su aspecto juvenil o para usarlos en horribles adivinaciones. Muchos también mencionan una joven hija del Duque de Lyonesse, quién hizo un mal aconsejado viaje a Mousillon para buscar una rama de la familia del Duque perdida hace mucho tiempo. La joven desapareció y salieron muchos Caballero Andantes para encontrarla. Uno, Isander, siguió su rastro hasta Oisement y allí fue consciente de la maldad que hacía la Señora en el Château. No se sabe si Nicolette tenía algo que ver con la joven desaparecida porque nunca se la encontró. Sin embargo, Isander se dio cuenta de que la Dama le había guiado a Oisement por una razón, y esa razón era acabar con los villanos métodos de Nicolette.

Los cargos formulados contra Nicolette por Isander no eran específicos, aludiendo solo al asesinato y brujería. Isander y su pequeño grupo de caballeros celebraron un breve juicio cerca de Oisement, encontrando a Nicolette culpable de todos los cargos, así como de cualquier cargo que aún podría presentarse en su contra. La sentencia era la muerte. Sin embargo, la adhesión de Isander al Código de caballería significaba que no podía hacer daño a una dama de noble cuna, así que reunió una plantilla de resistentes campesinos para emparedar a Nicolette en su casa. Se tapiaron puertas y ventanas y se la dejó morir de hambre.

La verdad sobre los crímenes de Nicolette es, si cabe, peor que mundanos asesinatos. Nicolette exigía efectivamente un diezmo de niños, y los niños que se entregaban no se volvían a ver de nuevo. Pero no fueron asesinados, al menos, no de inmediato. Nicolette tenía en mente otro propósito para ellos. Estaba obsesionada con lo desconocido y lo prohibido, y mientras pasaba una vida triste en Mousillon, se aficionó a las artes mágicas. Sin embargo, Nicolette fue atraída a las fuerzas de la magia más oscuras, el tipo de magia que más crecía en Mousillon



OBJETOS MÁGICOS DE NICOLETE

Como Gran Hechiero, Nicolete ha reunido una serie de potentes objetos.

DIAMANTE NEGRO TIARA

Sabiduría Académica: Nigromancia

Poderes: Todos los zombis controlados por el portador del *Diamante Negro de Tiara* ganan +1 Punto de Armadura en todas las localizaciones.

Historia: La pieza central de esta exquisita pieza para la cabeza de gromril es un diamante negro del tamaño de un puño. Cuando se lleva, late con una luz impía. La verdadera historia del *Diamante Negro de Tiara* se pierde en el tiempo. La leyenda sostiene que Nicolete, en su juventud, viajó a Tilea por un tiempo. Cuando regresó a Oisement llevaba esta exquisita corona. Se murmura que fue robada de una tumba en un antiguo Khemri, y cuando se enfoca con cierta luz puede verse suspendido en la piedra la imagen de un escarabajo, reforzando tales creencias.

BROCHE DE ÓPALO DE SANGRE

Sabiduría Académica: Magia

Poderes: El portador del Broche de Ópalo de Sangre gana un bono de +20% las tiradas de Voluntad para resistir hechizos y efectos.

Historia: Poco después de la muerte de su marido, Nicolete tuvo un pretendiente. Un extranjero que la gente afirmaba que era un Hechicero de los Reinos Fronterizos. El romance duró unas pocas semanas y luego, de repente, el hombre desapareció. La única señal de la relación fue el broche del Hechicero que Nicolete, desde entonces, lleva siempre. El *Broche de Ópalo de Sangre* es una piedra rosa pálida con vetas carmesí con un engarce de bronce. El Broche parece una gran araña, con la piedra actuando como abdómen.

VESTIDO DE LÁGRIMAS

Sabiduría Académica: Historia

Poderes: Los ataques contra el portador del *Vestido de Lágrimas* no ganan el beneficio de La Furia de Ulric.

Historia: Tejido por la propia Nicolete, el Vestido de Lágrimas es un vestido negro y largo hecho a medida salpicado de piedras lunares que brillan a la luz. Se dice que está hecho del pelo de los niños que secuestró, está reforzado por magia oscura.

y parecía que se alimentaba de la desesperación de la tierra. Con la muerte de su marido, Nicolete fue libre para transformar Oisement en un laboratorio de magia oscura. Crió a los niños que tomó de sus campesinos como si fueran suyos, como compañeros acólitos en las artes oscuras, ayudándola en su siniestra investigación y a menudo dándole sus propias almas para potenciar los hechizos que aprendía. Donde la mayoría de los magos estaban debilitados por la reiterada exposición a la magia oscura, el agudo intelecto de Nicolete y la gran dedicación implicaba que ella solo se hiciera más fuerte y vigorosa, a la vez que sus hijos se corrompían y morían a su alrededor.

Isander no sabía nada de los grandiosos proyectos de Nicolete. Si lo hubiera sabido, seguramente se habría asegurado de que Nicolete muriera en vez de emparedarla en su château dejando que el tiempo impusiera su castigo. Nicolete fue enterrada con varios de sus criados, que ya eran devotos absolutos de su señora y vieron corrompidas sus almas por la exposición a la hechicería prohibida. Ella trasvasó su energía vital para alargar su propia vida y sobrevivir durante las décadas siguientes, ejercitándose en sus estudios mágicos incluso con mayor intensidad. Envío a sus acólitos a que le trajeran libros de conocimiento mágico e incluso secuestró más niños de campesinos para criarlos como suyos. En realidad, era sencillo para Nicolete dejar la prisión de su hogar cada vez que quería, pero a medida que pasaban los años lo hacía con menos frecuencia. Simplemente pasaba sus horas de vigia experimentando sobre sus acólitos como zánganos para desbloquear conocimiento que le permitiera llegar a identificarse con los Vientos de la Magia.

Nicolete aún vive en Oisement, aunque desde el exterior de la ventanas bloqueadas no se muestren signos de vida. Nicolete es ya muy vieja, pero su constante exposición a la magia oscura le han dado una siniestra apariencia juvenil, inquietantemente atractiva hasta que estás lo suficientemente cerca como para ver la curtida y tirante piel de su cara y el negro azabache de sus ojos. Aún viste como debe vestir una dama y se comporta lo mejor que puede, pero su falta de contacto con otras personas la han hecho incapaz de mostrar nada que no sea una fría cortesía. Tiene arraigada profundamente una aversión a otros Humanos y prefiere con mucho la compañía de sus acólitos, que ya son secos y marchitos zánganos que responden instantáneamente a sus deseos y nunca hablan. Aunque Nicolete tiene varios acólitos por todo el Viejo Mundo persiguiendo tomos de lo oculto y baratijas mágicas, ella cree que en última instancia todo el conocimiento viene del interior, para ser desbloqueado por la introspección y la experimentación.

Aunque su verdadero interés es la erudición, Nicolete es una poderosa e impredecible hechicera. Mallobaude contactó con ella a través de Aucassin, y ella creyó por completo la extraña y chocante “verdad” que él le explicó, ya que apenas parecía imposible comparada con el conocimiento esotérico que ella buscaba. Su papel es proporcionar apoyo mágico a Mallobaude, y Nicolete está actualmente buscando el conocimiento que le permita comandar un ejército de muertos que pudiera luchar junto a los caballeros de Mallobaude cuando llegue el momento de marchar sobre la ciudad. La heráldica de Nicolete es un castillo negro y una llave negra sobre campo blanco, este es el blasón de su difunto marido y no ha visto necesario cambiarlo.

Nicolette de Oisement

Profesión: Gran hechicero, (ex aprendiz de hechicero, ex hechicero adepto, ex hechicero maestro)

Raza: Humano (Mousillonesa)

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42%	45%	28%	43%	50%	73%	74%	53%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	4	4	4	4	2

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Magia +10%, Nigromancia), Canalización +10%, Carisma, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos, Bretonia, El Imperio), Cotilleo, Intimidar, Sentir magia, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Buscar, Lengua arcana (Magia), Lengua arcana (Demoníaca), Hablar idioma (Bretón, Clásico, Reikspiel, Tileano)

Talentos: Afinidad con el Aethyr, Saber oscuro (Nigromancia), Magia oscura, Manos rápidas, Magia menor (Armadura de Aethyr), Magia menor (Silencio), Proyecto infalible, Magia pueril (Arcana), Resistencia a enfermedades, Intelectual, Imperturbable

Especial: Nicolette gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Daga de la mejor artesanía (BF - 3)

Enseres: Diamante Negro Tiara, Broche de Ópalo de Sangre, Vestido de Lágrimas, biblioteca de tomos prohibidos, Castillo Oisement y contenido

BOUGARS DE BIAUCAIRE

El Duque Merovech es una de las figuras más injuriadas en la historia de Mousillon. Aunque podría decirse que el Duque Maldred fue un hombre más peligroso y pernicioso, todavía hay hombres en Mousillon que le admiran por las obras buenas que hizo e incluso por la ambición mostrada durante el Asunto del Falso Grial. Muchos nobles piensan que no es vergonzoso que su linaje esté conectado al de Malfred. Pero pocas almas en Mousillon, o incluso en toda Bretonia, tienen algo bueno que decir sobre Merovech. El cuento del festín de la victoria de Merovech, donde los criminales fueron empalados y cocinados vivos delante de los invitados, es bien conocido por todo Mousillon. El reto del rey a Merovech sobre sus repugnantes gustos, y el salvaje duelo que siguió donde Merovech arrancó la garganta del Rey, son objetos de muchas historias macabras junto al fuego.

Todos esperaban que el Duque de Lyonesse hubiera acabado con el linaje de Merovech tras su muerte durante la invasión de Mousillon. Esas esperanzas eran infundadas. El linaje de Merovech continuó, y quizás estaba irremediabilmente corrupto por la locura de Merovech. Verdaderamente, parece que el último



descendiente del linaje de Merovech, Bougars de Biaucaire, parece poseído por un locura igualable a la del difunto duque.

El caballero de la torre de Biaucaire es una figura macabra que aterroriza las aldeas de campesinos de sus dominios al noreste de Mousillon. Según sus historias, es un monstruoso caballero que cabalga en la oscuridad y ensarta inocentes en sus camas. Es un ogro que come niños crudos. Es un maestro de las artes oscuras que puede despellejar el alma de tu cuerpo con una palabra. También es un señor feudal, y los campesinos están obligados a obedecer sus leyes, sin importar lo alocadas que sean, bajo penas peores que la muerte.

La verdad sobre Bougars es desoladamente mundana y no menos horrible que el más salvaje de los cuentos. Es caníbal y degenerado, y ha convertido la atalaya de Biaucaire en un monstruoso osario. Muchos criminales, la mayoría cazadores furtivos, son empalados a lo largo del camino que serpentea a lo largo de la colina hasta la propia torre y las cabezas de los furtivos y rebeldes adornan picos sobre la puerta. Las escenas dentro son infinitamente peores. Los cuartos de invitados de la torre están ahora obstruidos por los cuerpos de los criminales ejecutados, colgados como cachos carne de hileras de ganchos. La gran chimenea en la sala de audiencias de Bougar tiene un asador ennegrecido donde se cocinan estos cuerpos. La atalaya no fue nunca el lugar más elegante o impresionante de Bretonia, pero ahora es un lugar lúgubre y horrible, con sus muebles descompuestos por el abandono y el hedor de la muerte por todas partes.

Bougars reside en solitario en la atalaya. Ocasionalmente cita a algún campesino de las aldeas para girar el asador o realizar alguna otra tarea, una citación atendida con miedo y horror pero siempre obedecida. Bougars tiene un puñado de soldados que responden ante él y a quienes envía a proclamar sus leyes y ejecutar transgresores. Estos hombres no son caballeros, sino psicópatas y asesinos que sirven a su loco señor a cambio de una cantidad de poder sobre los aterrorizados campesinos. Las leyes de Bougars son confusas, contradictorias, y frecuentemente brutales. Se le conoce por exigir que todos los campesinos levanten una estatua de mármol de Merovech fuera de sus chabolas, proporcionar un diezmo de miembros recién cortados por familia y permitir y autorizar que ellos mismos se marquen con la heráldica de Bougars. Los campesinos viven con temor a Bougars, pero no se atreven a decir ni una palabra contra él, ni, especialmente, en contra de Merovech, ya que Bougars es quizás la única persona en Bretonia que considera que Merovech fue un hombre grande y noble.

Bougars desprecia a Bretonia y especialmente al rey, ya que es a causa de los reyes que la nación es débil y el nombre de Merovech está maldito. Por ello fue fácil para Mallobaude llevar a Bougars a su conspiración, simplemente prometiéndole la posibilidad de cubrirse con la sangre de los perritos falderos reales y derrocar el reino. El papel que Mallobaude tiene en mente para Bougars es el de simple arma de terror. Los campesinos se rompen la espalda en apoyar al ejército de Mallobaude cuando son amenazados con la ira del Carnicero de Biaucaire, y cuando los enemigos de Mallobaude conozcan la depravación de Bougars huirán antes que arriesgarse a acabar ensartado en uno de sus banquetes de la victoria.

Bougars es un hombre corpulento y rubicundo, casi demasiado grande para su opaca y ennegrecida armadura. Es una bestia apenas lúcida, y Mallobaude es la única persona con la que puede llegar a reaccionar con otra cosa que no sea la brutalidad. En particular, Bougars monta en cólera homicida si cualquiera le

insulta o insulta la memoria del Duque Merovech. Bougars ha abandonado por completo cualquier concepto del honor, pero sigue firmemente convencido de que merece el respeto de los plebeyos y caballeros. La heráldica de Bougars es una versión del propio blasón de Merovech, un conjunto de escamas blancas sobre un campo azul y rojo. El símbolo indica que el poseedor ganó un juicio por combate y en realidad fue adoptado por un trastornado Merovech tras su asesinato del rey.

Ten en cuenta que las profesiones de Caballero Novel y Caballero del Reino se describen detalladamente en *Caballeros del Grial: Guía de Bretonia*.

Bougars De Biaucaire

Profesión: Caballero del reino (ex Noble, ex Caballero Novel)
Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
58%	37%	50%	58%	42%	33%	39%	38%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	5	5	4	0	16	2

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Criar animales, Adiestrar animales, Carisma, Mando, Sabiduría popular (Bretonia), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotilleo, Supervivencia, Percepción, Leer/Escribir, Montar +10%, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Bretón)

Talentos: Sangre fría, Etiqueta (aunque apenas la usa), Recio, Suerte, Viajero curtido, Especialista en armas (Caballería, Esgrima, Parada, A dos manos), Golpe poderoso, Virtud caballeresca

Especial: Bougars gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Espada de la mejor artesanía, escudo, main gauche, lanza de caballería, "Asesino de campesinos" (Gran arma: Hacha a dos manos)

Enseres: Castillo en Biaucaire y contenido, destrero con silla y arreos, atuendo de noble

EUSTACHE DE LA HOJA OXIDADA

Eustache de la Hoja Oxidada es uno de los espadachines más habilidosos de Mousillon, y se dice que solo está por detrás de Mallobaude en las habilidades del campo de batalla. Fue también probablemente el primer caballero en unirse a Mallobaude.

Sir Eustache fue calificado desde joven como un guerrero excepcional. Hijo de un caballero menor de Mousillon, el joven Eustache fue enviado a la corte del Duque de Gisoreux donde pudo perfeccionar su potencial como caballero. Como Caballero Novel, Eustache cabalgó por los brezales y pastizales al este del



Gisoreux, donde se libraron numerosas batallas en el pasado y grupos de Orcos de las Montañas Grises aún se ensañaban con los plebeyos. Entre otras heroicidades, Eustache tomó la cabeza de un jefe Orco y fue muy renombrado en Gisoreux como caballero implacable y verdadero maestro espadachín cuyas habilidades desconcertaban incluso a los tutores de armas más experimentados de Gisoreux.

Gisoreux estaba frente a la frontera del Imperio y fue tradicionalmente lugar de muchos conflictos entre las dos naciones. Un grupo de mercenarios a sueldo de un noble Imperial de Nordland estaba cazando forajidos famosos en las tierras circundantes a Marienburgo y se perdió en territorio de Gisoreux. Temiendo una invasión, muchos caballeros de Gisoreux cabalgaron liderados por Eustache. Se encontró con los mercenarios, y se produjo una feroz pelea donde vencieron completamente los superiores espadachines de Eustache y mataron o dispersaron a los mercenarios. Cuando se tuvo noticia de esto en el Imperio, se montó una misión de venganza, y pareció que podría estallar la guerra entre el Imperio y Bretonia. El Duque Giserux y el Conde Elector de Nordland intercambiaron mensajes apresuradamente para asegurar la paz, y el Duque ofreció a Eustache al Imperio para que pudiera ser juzgado como criminal aislado y la situación pudiera apaciguarse. Con el honor de Eustache ligado a obedecer a su duque y al permitir que las tropas del Imperio le llevaran bajo custodia, el Conde Elector tenía pocas razones para creer que Eustache fuera algo más que una rápida ejecución y un conflicto evitado.

Pero para Eustache la situación no era tan simple. Hasta donde le concernía, había sido sacrificado a una potencia extranjera, simplemente por defender las tierras con las que se había comprometido. Había sido traicionado por el mismo duque que le había enseñado lo que era el deber y el honor. No sería más un caballero, no estaría ligado más por el Código de caballería, y no tendría más deberes hacia la corona. Su propio deber era él mismo.

A medio camino entre Gisoreux y Nordland, Eustache rompió sus ligaduras, agarró su espada y mató a los soldados que le escoltaban. Huyó de regreso a Bretonia, pero se dio cuenta pronto de que los caballeros a los que una vez llamaba hermanos no le darían más ayuda, temerosos de deshonorarse a los ojos del duque. Así, Eustache huyó a los lugares más abandonados y con menos honor de Bretonia, la casa que apenas conocía, Mousillon.

Eustache llevó una desolada vida como espada a sueldo, con su superior destreza marcial apenas compensada por la pobreza del ducado. Cuando Mallobaude vino a cristalizar su plan para el ducado, se dio cuenta de que necesitaba un verdugo, alguien que pudiera matar por él. Oyó hablar de un infeliz caballero amargado y vengativo que vendía sus habilidades como asesino a los depravados nobles y salió a buscarle. Contó a Eustache su escalofriante visión del Grial, y Eustache aceptó con facilidad que la Bretonia a la que había servido era una mentira. La revelación de Mallobaude explicaba todo lo que Eustache necesitaba conocer sobre esta nación que le había infundido virtudes como el honor y la obediencia y luego le había traicionado con prisa indecente.

Eustache es ahora la mascota asesina de Mallobaude, el enviado para asesinar a los enemigos que Mallobaude no desea tratar personalmente. Eustache a veces también entrega mensajes, citaciones o ultimátums de Mallobaude, y está siempre escuchando. Eustache fue una vez un hombre sorprendentemente apuesto pero su nariz aguileña y sus ojos encapuchados ahora parecen crueles. Y ahora siempre está burlón. La destreza de Eustache con la espada casi no tiene igual pero ha desarrollado el empleo de otros métodos, desde apuñalar a las víctimas en sus

camas a quemar sus casas. A veces se le conoce como Eustache de la Hoja Oxidada, un apodo que él mismo acuñó tras haber sido regañado como un niño por un profesor de esgrima por no cuidar su espada adecuadamente. Usa el nombre para asegurarse recordar siempre que no importa lo buen espadachín que sea, siempre hay mucho que aprender sobre el arte de la muerte.

Eustache no tiene heráldica ya que renunció a sus votos de caballero, pero técnicamente su blasón es el de una flor de lis blanca y un jabalí blanco sobre campo a cuadros rojos y blancos. Ese es el blasón del padre de Eustache, quién aún vive en su desmoronada fortaleza al oeste del Valle Grismerie, creyendo que su hijo fue ejecutado tras asesinar a un grupo de soldados Imperiales. Si Eustache tuviera alguna vez que ejecutar a su padre, no tendría en absoluto ningún reparo en hacerlo.

Eustache de la Hoja Oxidada

Profesión: Campeón judicial (ex Caballero Novel, ex Caballero del Reino)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
76%	22%	47%	52%	54%	36%	48%	44%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	16	4	5	4	0	1	2

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Estrategia y tácticas), Criar animales, Adiestrar animales, Mando, Sabiduría popular (Bretonia), Esquivar, Cotilleo, Supervivencia, Percepción +10%, Montar +20%, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Bretón, Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Parada veloz, Resistencia a enfermedades, Viajero curtido Especialista en armas (Caballería, Esgrima, Mangual, A dos manos), Golpe poderoso, Imperturbable, Virtud caballeresca, Virtud del ideal

Especial: Eustache gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Gran arma (Hacha), lanza de caballería, main gauche, maza de armas, escudo, espada de la mejor artesanía.

Enseres: Destrero con silla y arreos, 12 metros de cuerda

TEDBALD EL ROTO

Tedbald tipifica un tipo de villano que atormenta a Bretonia en general y a Mousillon en particular, el magnate ladrón. Son hombres cuyo robo y extorsión son tan constantes y sistemáticos que equivalen a un impuesto adicional para los desafortunados plebeyos que viven cerca de la base de operaciones de un magnate ladrón. Tedbald no es diferente a la mayoría de magnates ladrones en comandar a un duro grupo de asesinos,

mercenarios y forajidos que usa para aterrorizar a cualquiera que se le resista. Sin embargo, se distingue de los otros magnates ladrones por la magnitud de su éxito en aprovechar la miseria. Tedbald es un plebeyo nacido en Mousillon, cuyo villano recorrido pronto superó su diminuta aldea en el Grismerie. Se fue a la ciudad en busca de fortuna y ninguno de sus compañeros aldeanos se lamentaron de verle marchar, asumiendo que sería engullido por los monstruos que todos sabían que infestaban las tierras alrededor de la aldea. Tedbald llegó intacto a la ciudad y encontró empleo rápidamente entre las bandas de los muelles, parte de una pandilla variable de matones que trabajaban para el próximo que pudiera pagarles. Pero no era suficiente para él. Tedbald había descubierto una brecha en la cadena alimenticia criminal, aunque hubo muchos mafiosos aprovechándose de los plebeyos, no había nadie aprovechándose de los mafiosos. Tedbald reunió un improvisado grupo de locos y marginados y se puso a trabajar.

Si hay algo que hacer Mousillon que implica el intercambio de dinero real, Tedbald se lleva su parte. Puesto que casi todas las transacciones que no implican conchas negras de caracol son para algo ilegal, esto significa que Tedbald extorsiona a casi la totalidad de los criminales de Mousillon. Eso incluye las bandas de astilleros, compañías de mercenarios y los criminales que trasladan contrabando a través del Cordón Sanitario. Tedbald se asegura de que las cuotas que impone a los criminales para trabajar en Mousillon estén exactamente dentro de la capacidad que un criminal puede pagar. Sus métodos están basados en amenazas más que en la violencia, pero cuando debe, Tedbald comanda un grupo de los asesinos más trastornados y cosas peores que desata contra los que se niegan a pagar.

Tedbald está establecido en un campamento destartado pero bien defendido, cerca de la costa justo al norte de la ciudad, pero la mayoría del tiempo está junto a sus compañeros más sanos cabalgando por el ducado, recordando a los parásitos de Mousillon que paguen lo que deben. Tedbald es un hombre viejo para los estándares de Mousillon, algunos dicen que adentrados los cincuenta, pero el mismo hecho de que se haya mantenido vivo tanto tiempo hace una crónica de lo duro que es. Su estropeada cara llena de cicatrices, manos nudosas y largo y lacio pelo blanco grisáceo indica a sus compañeros criminales todo lo que necesitan saber sobre lo que Tedbald puede hacerles. Tedbald solía ser un luchador muy tenaz pero ya está demasiado viejo para esto ahora, especialmente desde que un brote de enfermedad le dejó con una pierna torcida y atrofiada. Su talento se encuentra ahora en la aplicación sistemática del miedo más que en la violencia personal, y sigue siendo muy, muy bueno en la primera.

Tedbald es el contacto de Mallobaude con los bajos fondos de Mousillon. Tedbald no conoce los planes de Mallobaude, o el origen de la pasión que impulsa al Caballero Negro, y no le importan. Sin embargo, Mallobaude es la única persona en Mousillon que Tedbald considera que está por encima en la jerarquía que él. Mallobaude espera que los criminales de Mousillon le proporcionen tropas y recursos a cambio de permitir que su empresa sobreviva y prospere cuando él sea duque, y Tedbald es el hombre con el que cuenta para hacer conocer este hecho. Tedbald ve un enorme potencial en la reivindicación de Mallobaude al ducado, y aunque el riesgo es grande, no es algo que no haya asumido antes.

Tedbald el Roto

Profesión: Jefe de forajidos (ex Matón, ex Extorsionador)

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
51%	50%	37%	46%	33%	45%	58%	53%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	18	3	4	2 (4)	0	0	1

Habilidades: Mando+10%, Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio), Consumir alcohol, Esquivar (lesión en la pierna -20%), Tasar, Jugar, Cotilleo +10%, Regatear, Intimidar +10%, Percepción, Montar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Seguimiento, Hablar idioma (Bretón)

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Amenazador, Visión nocturna, Desenvainado rápido, Pelea callejera, Callejeo, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Imperturbable

Especial: Tedbald gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura media (Cota de malla con mangas y Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Puño de hierro, ballesta con 10 virotes

Enseres: Ropa de buena artesanía, sombrero, caballo viejo, banda de sanguinarios forajidos



- LUCHANDO CONTRA LA MALDICIÓN -

No todos los ciudadanos notables de Mousillon son mezquinos tiranos enloquecidos por el poder o degradados criminales. A pesar de todo, el espíritu Humano a veces encuentra un modo de sobrevivir en la Tierra de la Desesperación, y quizás, con ayuda, alguno de estos hombres y mujeres podía algún día hacer algo para hacer retroceder a la maldición.

GEFREID EL PURO

Muchos Caballeros Andante cabalaron hacia Mousillon en busca de retos que les hicieran finalmente dignos del Grial. Nadie salvo los inescrutables Caballeros del Grial puede decir si alguno de ellos ha tenido éxito y ha regresado cabalgando del ducado maldito. Pero realmente muchas búsquedas han acabado en muerte por enfermedad o villanía, y algunas están en marcha. Gefreid el Puro es un caballero cuya Búsqueda del Grial comenzó hace tiempo y pronto terminará en Mousillon ya sea por la bendición de la Dama o los rigores de la vejez.

Gefreid era hijo de un Caballero del Reino en el hermoso ducado de Couronne y se ganó sus galones en el servicio del Duque de Couronne. Pudo no haber sido el brazo más fuerte ni el mejor jinete, pero su determinación y valentía le hicieron ganar la admiración de los caballeros de Couronne. No fue una gran sorpresa cuando en vez de asentarse en la fortaleza de su padre para tomar el relevo, Gefreid cabalgó en busca del Grial.

Eso fue hace casi cuarenta años. Gefreid ha visto muchas de las tierras de Bretonia, guiado cada vez por visiones fugaces y vagas de la Dama que le indicaban hacia otro verde valle o bosque

frondoso. Pero la última visión, una que recibió hace más de diez años, le indicaba que debía viajar al lugar donde solo la fe en la Dama podría guardarle de la desesperación. Ese lugar era Mousillon. Gefreid aún está allí.

Gefreid sabe que pronto llegará el momento en el que tenga dificultades de sostener una espada o montar un caballo, cuando no pueda buscar ni luchar más en nombre de la Dama. Cuando llegue ese momento cabalará al Bosque de Arden y esperará que llegue el final rápidamente. Sabe que encontrará el Grial o morirá en Mousillon. Las búsquedas de Gefreid en Mousillon solo han mellado la superficie de la tierra de la desesperación, lo suficiente para que sepa que lamentablemente hay algo mal en Mousillon que no se limita a los brotes de viruela o las fechorías de unos pocos nobles. Espera llegar a comprender lo suficiente acerca de la maldición para transmitírselo a caballeros más jóvenes y capaces antes de morir. También sabe que Mousillon tiene la costumbre de tomar a esos valientes Caballeros Andantes y transformarlos en hombres brutales, egoístas y violentos, y ese es el destino que más teme por encima de cualquier otro. Si Mousillon le mata, que así sea, pero Gefreid ha jurado que la Tierra de la Desesperación no se llevará su alma.

Gefreid se ha dado cuenta recientemente de que una nueva amenaza surge en Mousillon. Los campesinos cuentan macabras historias sobre un caballero con armadura negra que nunca alza su visera y que afirma ser el legítimo gobernante de Mousillon. ¿Es una reencarnación de Landuin, un hijo perdido del rey o un loco que regresa de la sepultura? Quiénquiera que sea, es evidentemente peligroso y real. Gefreid ha visto banderas negras con una serpiente amarilla ondeando en fortalezas distantes y ha sido testigo de reuniones de grupos de mercenarios y forajidos

para alguna causa secreta. Gefreid sabe que hay muy pocos en Mousillon con la voluntad de detener al Caballero Negro, y aunque no cree que realmente pueda detener a Mallobaude, Gefreid está dedicado a buscar, retar y matar a este villano. En el fondo Grefreid cree que ha fallado en la Búsqueda del Grial, y todo lo que puede hacer ahora es morir en nombre de la Dama. Gefreid cree, correctamente, que el Caballero Negro estaría encantado de darle una muerte rápida y violenta.

Gefreid fue antiguamente un joven curioso de ojos brillantes, más agradable e inteligente que la mayoría de impetuosos caballeros. Los años y los rigores de la Tierra de la Desesperación le han convertido en un viejo fatalista de ojos hundidos. Es una agradable sorpresa para Gefreid encontrar a alguien en Mousillon que no sea innato campesino supersticioso o un vulgar bruto empuñando una porra, y comparte sus temores acerca del Caballero Negro si alguien habla con él con compañerismo y respeto. Gefreid monta el mejor caballo que pudo encontrar en Mousillon, -una bestia resistente pero poco amigable que lleva sus bardas y se deja montar a regañadientes-, y aún mantiene su armadura y banderas. Su blasón es el de un unicornio negro en un campo mitad azul y mitad blanco, y lo lleva con orgullo ya que deriva del de su padre.

Gefreid el Puro

Profesión: Caballero Andante (ex Caballero Novel, ex Caballero del Reino)

Raza: Humano (Couronense)



Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
63%	27%	46%	44%	47%	30%	36%	56%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4	0	2	1

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Religión, Estrategia y tácticas), Criar animales, Adiestrar animales, Mando, Sabiduría popular (Bretonia), Esquivar, Cotilleo, Supervivencia +10%, Percepción, Montar +10%, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Bretón, Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Viajero curtido, Especialista en armas (Caballería, A dos manos), Golpe poderoso, Equitación acrobática, Virtud caballeresca, Virtue de la disciplina, Virtud de la búsqueda, Guerrero nato

Especial: Gefreid gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Couronne.

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Gran arma (Espada a dos manos), Arma de mano (Espada)

Enseres: Icono de la Dama del Lago, Caballo de guerra ligero con silla y arreos

RUDIGER FEIRSINGER, INDEPENDIENTE

Pocos forasteros hacen de Mousillon su hogar permanente. La mayoría de los extranjeros residentes en Mousillon son miembros de alguna banda de astilleros que llegaron en barco y que por alguna razón nunca llegaron a irse. Sin embargo, algunos pocos están por todo el ducado. La mayoría por el dinero que podían hacer, y casi todos están buscando activamente una manera de efectuar una retirada a través del Cordón Sanitario. Rudiger Feirsinger es uno de ellos.



Como soldado del Imperio, Feirsinger era un consumado jinete en el ejército del Conde de Talabecland. Tras muchos años cazando Orcos y vigilando los caminos, Feirsinger renunció a su puesto y se puso a trabajar como mercenario. Llegó a dirigir una pequeña banda de jinetes que se ganaron la reputación de independientes resistentes y fiables, luchando por todo el Imperio. Cuando la invasión de Archaon barrió el norte del Imperio, los independientes de Feirsinger lucharon en muchas

escaramuzas con los merodeadores del norte alrededor de Middenheim. Fue en esa época, durante las luchas cortas pero crueles por las aldeas de Norderingen, que cambió la vida de Feirsinger.

Feirsinger no ha contado nunca a nadie lo que vió durante la batalla de Norderingen. Es cierto que invadieron la ciudad adoradores de los Dioses Oscuros, Hombres Bestia y sectarios Humanos, y murieron muchos ciudadanos y soldados Imperiales. También se rumorea tristemente que Norderingen fue una de las ciudades traicionadas a las fuerzas de Archaon por los sectarios que vivían allí. Norderingen se perdió y fueron muchos los actos de cobardía, traición y corrupción, y no fueron pocos los hombres como Feirsinger que vieron cosas realmente terribles mientras la invasión desgarraba Middenheim. Feirsinger escapó de Norderingen justo antes de que le derribara lo que quiera que vió, cabalgando hacia el sur junto con algunos de sus mercenarios supervivientes. Nunca se volvió.

Los compañeros de Feirsinger murieron o abandonaron la banda de mercenarios mientras Feirsinger se dirigía hacia el este huyendo de cualquier cosa que le recordara al Imperio. Cruzó las Montañas Grises hacia Bretonia, en busca de trabajo. Por desgracia, no tardó en descubrir que el Código de caballería prohibía el empleo de mercenarios, lo que significaba que había escaso trabajo para un independiente en Bretonia. Hambriento y abatido, oyó de una región donde los caballeros no eran tan escrupulosos, y un soldado de mundo podría encontrar un empleo. Feirsinger cabalgó de inmediato a ese lugar, que la gente de Bretonia llamaba Mousillon.

Feirsinger aún se encuentra en Mousillon. Lidera una banda de mercenarios compuesta por algunos de los bandidos más peligrosos del ducado e incluso se ha agenciado de suficientes caballos para ofrecer sus servicios de caballero independiente a los nobles de Mousillon. Pero Feirsinger odia Mousillon con profunda pasión, ya que ha visto suficiente de su paisaje pantanoso y triste y la gente ignorante como para entender que hay una maldición sobre la tierra. Lucha para sobrevivir, a menudo aceptando comida y hospedaje a cambio de combatir, y ha hecho algunas cosas para los nobles de Mousillon de las que incluso un duro y viejo veterano no puede estar orgulloso. Solo el pensamiento de escapar de Mousillon es lo que mantiene a Feirsinger luchando.

Feirsinger trató de atravesar el Cordón Sanitario al poco de llegar por primera vez a Mousillon y darse cuenta del tipo de lugar que era. Casi le matan los soldados de una atalaya cercana, y ahora se da cuenta de que tendrá que comprar su salida. Sabe que hay algunos criminales que pueden sacarle por el precio adecuado, pero los mercenarios de Feirsinger han luchado lo suficiente contra bandas de forajidos para asegurar que el precio será muy alto.

Aunque Feirsinger quiere ganar dinero y salir de Mousillon, eso no es lo único que realmente le importa. Sea lo que fuese que vio en Norderingen, le ha dejado un intenso e interminable odio a los seguidores del Caos. Feirsinger no entiende realmente qué es el Caos, pero reconoce la mancha de la oscuridad cuando la ve, y la vió en Norderingen. Si alguna vez tiene la oportunidad de conseguir vengarse de los seguidores del Caos, lo hará con gusto, arriesgando su propia vida y la de sus hombres para devolver el golpe a los Dioses Oscuros. Feirsinger siente el toque de esa oscuridad en Mousillon, y cree que puede sentir a la oscuridad alzándose sobre el ducado. Lo percibe en los cuentos de un Caballero Negro reclamando el ducado vacante y lo ve en los pies palmeados y las miradas sospechosas de los campesinos. Si se le da a elegir entre vengarse del Caos y escapar de Mousillon, Feirsinger se vengará.

Feirsinger no es el único capitán mercenario en Mousillon, pero es una de las lanzas más experimentadas contratables. Es, de hecho, justo el tipo de hombre que Mallobaude quiere en su ejército, y aunque ningún noble, ha tratado de contratar a Feirsinger para tal fin, es solo cuestión de tiempo. Feirsinger podría aceptar la oferta con la esperanza de encontrar más información sobre el Caballero Negro y si está asociado con las Fuerzas Malignas, o podría rechazarla directamente y terminar a la fuga de uno de los lugartenientes de Mallobaude con un precio sobre su cabeza. En cualquier caso, sería un aliado poco probable para cualquiera que busque detener los viles planes de Mallobaude. También podría terminar como patrón de un grupo de aventureros ya que siempre está buscando nuevos reclutas, y cualquiera que traiga sus propias armas (especialmente caballos) sería normalmente un mercenario aceptable siempre y cuando no tenga demasiados escrúpulos sobre las batallas que ellos disputan. Y, por supuesto, un grupo de aventureros es exactamente el tipo de problema a resolver para el que un noble podría contratar mercenarios, significando que los aventureros tendrían que luchar contra los mercenarios de Feirsinger o convencerle de que de alguna manera, se ponga de su lado.

Rudiger Feirsinger

Profesión: Sargento (ex Soldado)

Raza: Humano (Talabeclandés)

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
51%	47%	43%	49%	36%	41%	39%	53%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	4	4	0	1	2

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Criar animales, Mando, Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio), Esquivar, Cotilleo +10%, Intimidar, Supervivencia, Percepción, Montar +10%, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Bretón, Reikspiei)

Talentos: Desarmar, Viajero curtido, Sexto sentido, Especialista en armas (A dos manos), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador

Armadura: Armadura media (Armadura de cota de mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Alabarda, Escudo, Arma de mano (Espada)

Enseres: Caballo de guerra ligero con silla y arreos

ASCELINE, LA DONCELLA DE MOUSILLON

Muchos Caballeros Andantes han buscado su perdición en Mousillon, pero desde la caída de la Capilla de Frenegrande, las Damiselas del Grial no se han preocupado del ducado impío. Desde que viven en aisladas Capillas del Grial y normalmente solas, las Damiselas del Grial son propensas a ser devoradas por monstruos merodeadores, y con pocos caballeros en Mousillon lo





suficientemente nobles para rescatarlas, las Damiselas del Grial han escaseado durante mucho tiempo. Aurore, la cabecilla del “sacerdocio” en la capilla de la Baronía, puede llamarse Damisela del Grial, pero realmente no lo es. Muchos campesinos ni siquiera saben que existen las Damiselas del Grial, y los que lo saben están seguros de que no hay ninguna en Mousillon. Tenían razón, hasta que llegó Asceline.

Asceline era una niña frágil y pálida propensa a enfermar y a la fiebre. Sus padres, un caballero y su dama en el Ducado de Lyonesse, temían que no sobreviviera a la edad para casarse. Pero sobrevivió, mediante una mezcla de extrema testarudez y dedicación a la Dama. Sus constantes oraciones a la Dama fueron recompensadas con una mejora gradual de sus síntomas, y pronto era capaz de atreverse a salir de la cama e incluso exponerse al sol un par de horas al día. Poco a poco, Asceline sentía crecer su fe cada vez más fuerte, incluso cuando su cuerpo recuperó la salud, y para ella eso era una firme señal de que estaba bajo la bendición de la Dama. Pero como una chica humilde y piadosa se preguntaba como podría resarcir a la Dama. Después de todo, debía haber muerto cuando era una niña, pero la luz de la Dama la había mantenido viva. Eso significaba que Ascelina debía su vida a la Dama, y era una deuda que debía pagar, pero ¿cómo?

Aunque agradecidos por la supervivencia de su joven hija, los padres de Asceline se alegraron de escuchar que tenía la intención de abandonar la fortaleza de la familia y tratar de convertirse en una Damisela del Grial. Después de todo, los salvó de tener que pagar una dote considerable cuando alcanzara la edad de casarse. Se despidieron de ella mientras dejaba el Santuario del Grial más cercano, asegurándose de empacar multitud de remedios herbales para los ataques de su enfermedad. Fue en el Santuario del Grial de Lyonesse donde Asceline barría la nave y lavaba los vestidos sagrados de las Damiselas del Grial que vivían allí, trabajando duro a cambio de unos pocos momentos a solas en el altar de la Dama al final de cada día. Poco a poco, mientras Asceline aprendía más sobre la historia de Bretonia y la Dama, su papel en la vida se hizo más claro. Supo que gran parte de Lyonesse, incluida la fortaleza donde había nacido, había sido originalmente una parte del vecino ducado de Mousillon, y que Mousillon era un lugar maloliente y oscuro donde no brillaba la luz de la Dama. Esto afectó mucho a Asceline. ¿Qué pasaba con todos los niños de Mousillon que no tuvieron la oportunidad de experimentar la luz de la Dama como ella lo hizo?

Las ancianas Doncellas del Grial desalentaron tales pensamientos en la joven Ascelin. Pero Ascelin no se dejaba llevar. A pesar del consejo de las Damiselas del Grial, Ascelin (aún adolescente) ciñó sus lomos y se dirigió al sur, a Mousillon, con la intención de llevar la luz de la Dama a los que más la necesitaban.

Ascelin nunca se imaginó que pudiera existir un lugar tan siniestro como Mousillon. Se sobresaltó en su interior por la ignorancia de sus campesinos y la maldad de sus señores, por la inmundicia de su tierra pantanosa y el sepulcral terror de la ciudad. Donde la mayoría sucumbió a la desesperación, nació un nuevo corazón de acero en Asceline. Esto era una tierra maldita, y la maldición debía suprimirse. Aunque el resto de Bretonia hubiera abandonado Mousillon, si solo una persona se esforzaba en llevar la luz de la Dama al ducado perdido, entonces la gente tendría una oportunidad. Esa persona era Asceline. Ella había sido colocada en este mundo para salvar Mousillon.

Asceline había sobrevivido a bandidos, monstruos, zombis, venganzas de nobles y la Viruela. Su carrera la había llevado desde las Colinas Huérfanas a la ciudad y por todo lo entremedio. Ella vaga por Mousillon buscando a los corruptos y de corazón malvado, buscando signos de mutación e impiedad. Tiene un don para estimular a los campesinos a un fervor religioso, por lo que la siguen allá donde va y la protegen con sus vidas. Ha encontrado varias veces evidencias de que una aldea ofrece sus hijos a los Hombres Bestia o se comunica con espíritus malignos, y ha conducido una aullante turba de campesinos para quemarla hasta los cimientos. Cuando Asceline no encuentra la confirmación del delito entre las cenizas, asume que es porque los malvados pecadores han sido capaces de cubrir su rastro por algún medio mágico. Cuando descubre evidencias definitivas de que las víctimas habían cometido en efecto alguna abominable blasfemia, se refuerza su decisión de llevar la luz de la Dama a brillar en los rincones más oscuros de Mousillon.

Increíblemente, Asceline ha sobrevivido casi intacta a sus aventuras. Ella lo atribuye a una serie de milagros otorgados por la Dama en reconocimiento a sus esfuerzos en la purificación de Mousillon. Un observador poco amable podría indicar cuantos campesinos se han lanzado a la espada de un Hombre Bestia para salvarla o le han dado el último bocado de la comida de la aldea cuando ellos mismos se mueren de hambre. Ascelin no piensa en esas habladurías. Está segura de que muchos están celosos de que tenga el favor de la Dama, y en su humildad, sabe que esos cínicos serán quemados por la llama de la Dama a su tiempo.

Asceline rara vez se queda mucho tiempo en el mismo lugar, en parte porque siempre hay algún nuevo lugar que necesita ser purificado, pero también porque los campesinos que se unen a su causa tienden a morir muy rápidamente, y siempre tiene que encontrar más. Ascelin aún se encuentra en la veintena, y aunque viste retales de armadura abollada y vestimentas de Damiselas del Grial, está claro para cualquiera que la vea que es una joven dama delgada y de piel pálida que debería estar cosiendo tapices o derritiendo apuestos Caballeros Noveles en vez de hacer una cruzada contra la oscuridad. A pesar de su debilidad física, Asceline nunca evita el centro de la acción, ya sea asaltando una aldea de campesinos adoradores del Caos o prendiendo fuego la fortaleza de algún noble corrupto. Lucha con lo que tiene a mano, pero su arma favorita es una pequeña estaca de la madera de un árbol del borde del Bosque de Arden. Compensa su fragilidad con entusiasmo y devoción, con la certeza de que la gracia de la Dama y la devoción de los campesinos que la siguen la mantendrán a salvo de los incrédulos y malhechores. Más de un siervo de la oscuridad ha sufrido uno de los apuñalamientos salvajes y frenéticos de Asceline y caído en su estaca bañada de sangre.

Asceline sabe que para salvar Mousillon debe liberarlo primero de la maldad, y la maldad es exactamente lo que busca y destruye. Ha oído hablar de un Caballero Negro sublevándose en alguna parte del ducado y está segura de que es un villano que merece ser empalado, quemado o las dos. También ha oído que hay un Santuario del Grial oculto en algún lugar de Mousillon, y aunque se ha buscado a menudo, nunca ha sido encontrado. La fuerza de la devoción de Asceline supone que podría ser una aliada o una enemiga para un grupo de aventureros, dependiendo de si cumplen los estándares más exigentes de Asceline de piedad y humildad. Una turba de campesinos frenéticos liderados

por Asceline es tanto un potente arma como una amenaza, y aventurero particularmente cínico podría dirigirla hacia alguien o algo que quiera destruir y simplemente soltarla. Dicho esto, Ascelin reacciona a ser utilizada de este modo con tal ferocidad que el malhechor seguramente desearía no haberse encontrado nunca con la doncella de Mousillon blandiendo la estaca.

Asceline, La Doncella de Mousillon

Profesión: Fanático (ex Iniciado)

Raza: Humano (Bretoniana)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
43%	36%	31%	48%	37%	38%	48%	54%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	4	4	0	8	3

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Teología), Carisma +10%, Sabiduría popular (Bretonia), Cotilleo, Sanar, Intimidar, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Bretón, Clásico)

Talentes: Sangre fría, Reflejos rápidos, Suerte, Don de gentes, Cortés, Muy resistente, Guerrero nato

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

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

Armas: Arma de mano (Estaca de madera)

Enseres: Icono de la Dama del Lago, túnica, botella de agua bendita

- BESTIAS DE DESESPERACIÓN -

Hay suficientes hombres y mujeres equivocadas, locos o simplemente malvados en Mousillon para asegurar que seguirá siendo la Tierra de la Desesperación en un futuro previsible. Sin embargo, lamentablemente, los adversarios Humanos no son los únicos enemigos a los que un viajero podría enfrentarse allí. Muchos monstruos, desde depredadores irracionales hasta astutas y misteriosas criaturas reivindicadas ser los devoradores más prolíferos de incautos de Mousillon. Muchos campesinos insisten que cada ciénaga, pantano y bosquecillo de árboles contiene un añadido de horrores devoradores de hombres, y no están muy lejos de la realidad.

LOS HOMBRES GRISES

Los Hombres Grises, criaturas que habitan los pantanos que parecen tener gran inteligencia pero nunca hablan, tienen un lugar peculiar en el folclore de Mousillon. Por un lado, son los responsables de la desaparición de una gran variedad de campesinos que mal aconsejados abandonan la seguridad de sus aldeas natales. Por otro, han adquirido reputación como defensores de las zonas salvajes y abandonadas de Mousillon, preservándolas incluso de los mayores horrores de los infestados pantanos del ducado. Algunas aldeas dejan ofrendas a los Hombres Grises y consideran sagrados para las criaturas algunos pantanos, y existe el tabú en toda Mousillon de que se dañe a los Hombres Grises en las raras ocasiones en las que un campesino cruza uno.

Sin embargo, a pesar de su privilegiada posición en el folclore, un Hombre Gris es una criatura muy peligrosa y completamente impredecible. Por cada historia en la que un Hombre Gris acompaña a un campesino perdido de vuelta a su aldea o protege la cosecha anual del pantano, hay otro en la que despedazan plebeyos errantes o castigan a los que violan sus pantanos sagrados. Nadie puede estar seguro de lo que quieren los Hombres Grises, pero realmente parece que quieren algo, ya que sus interacciones con los campesinos de Mousillon van más allá de vivir simplemente en la misma tierra. Incluso hay algunos cuentos de Hombres Grises acompañando a Caballeros Andantes hacia los estanques ocultos donde se manifiesta la Dama, pero en realidad nadie cree esas patrañas.

Un Hombre Gris es una tambaleante criatura descomunal del tamaño de un hombre y medio y de forma más o menos

humanoide. Su cuerpo parece hecho de cieno compactado y restos del pantano y la cara no tiene en su mayoría ningún rasgo distintivo salvo unos pequeños y brillantes ojos, lo único que sugiere algo de inteligencia en la criatura. Sus patas de cieno esconden garras de hueso astillado y la parte superior del cuerpo puede abrirse para revelar unas negras fauces sangrientas llenas de espinas como dientes. Sin embargo, lo más peligroso es el hábito de paralizar a los que se les acercan, llenando sus venas con agua estancada del pantano y afectando a sus corazones con la decadencia y la gelidez de la marisma. Sin embargo, un Hombre Gris no siempre pelea contra los que violan su pantano, es igual de probable que les observe pasivamente, les conduzca a un peligro mayor o incluso les ayude. Los motivos de los Hombres Grises son desconocidos y sus métodos confusos. Los que mejor les conocen, comprenden que no saben nada sobre los Hombres Grises.



Estadísticas Hombre Gris

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
44%	0%	48%	50%	31%	25%	43%	22%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	4	5	4	0	0	0

Habilidades: Escondarse +10%, Rastrear, Orientación,

Supervivencia, Percepción +10%, Seguimiento, Nadar

Talentos: Intrépido, Frenesí, Sentidos desarrollados, Armas naturales, Visión nocturna, Golpe letal, Inquietante

Reglas especiales:

Amorfo: La composición del cuerpo de un Hombre Gris hace que sea difícil golpearle con precisión. Todos los valores críticos contra un Hombre Gris se reducen en 2. Si esto reduce el Valor del Crítico a 0, el Hombre Gris no recibe Crítico.

Aura del Pantano: Todas las criaturas en menos de 6 metros (3 casillas) de un Hombre Gris deben superar una tirada de Voluntad o su determinación se debilita, imponiendo un penalizador de -20% a las tiradas de Resistencia y Voluntad

Armadura: Ninguna

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

Armas: Garras y Dientes

LA DECIMOTERCERA GARRA

Hace mucho tiempo que los Skaven campan por Mousillon, y para los elementos amantes de la plaga de la sociedad Skaven, el ducado es una vil lección de como la enfermedad puede aniquilar completamente a los enemigos de la Rata Cornuda. El brote de Viruela Roja de 1322 mató a casi todo el mundo en el ducado, y muchos entre los Hombres Rata estarían encantados de ver pasar una cosa así entre las regiones más pobladas de Viejo Mundo.

Sin embargo, Mousillon no es un terreno particularmente fructífero para las operaciones Skaven, por el simple hecho de que ya está saturado con enfermedades, y no hay mucho que pueda hacerse para hacerlas más virulentas. Además, muchos de los campesinos se han vuelto resistentes a las enfermedades. Por ello los Skaven tienen solo una pequeña presencia permanente en Mousillon, perteneciendo la mayoría de sus operarios a la Decimotercera Garra.

La Decimotercera Garra es una especie de puesto avanzado de investigación Skaven. Sus miembros desean estudiar las maneras en las que trabaja la enfermedad, los patrones de propagación y los métodos de transición. Después de todo, mayor conocimiento sobre el tema significa mayores muertes en nombre de la Rata Cornuda. Por consiguiente los Skaven de Mousillon no intentan activamente crear catástrofes o dominar la superficie, sino más bien sentarse y observar las corrientes de miseria y pestilencia que fluyen por el ducado.

La Decimotercera Garra está establecida en su laboratorio de investigación construido en una red de cuevas bajo las Colinas Huérfanas. La Garra ha estado allí en diferentes formas desde el primer brote de Viruela Roja en el 836 y quizás antes, y aunque el laboratorio es grande y complejo, sus entradas están muy bien

escondidas entre los matorrales y helechos de las Colinas Huérfanas. El laboratorio es un pozo infernal, maloliente y sofocante de desconcertantes dispositivos arcanos, burbujeados cubas de pestilencia, celdas de inmundicias, sangrientas salas de operaciones y barracones primitivos donde viven los Skaven de la Garra. El laboratorio es un lugar bastante horrible, pero su asquerosidad no puede compararse con los experimentos que tienen lugar de vez en cuando. Más de un campesino enfermo ha aceptado su cercana muerte por la Viruela Roja, solo para ser capturado y sometido a innumerales horrores por la Decimotercera Garra mientras observan lo que la enfermedad está haciendo a su cuerpo. La Garra está compuesta por unos cien Skaven, la mayoría de los cuales trabajan duro en el laboratorio y operan con sujetos Humanos. Otros son operarios que merodean por los desiertos de Mousillon en la oscuridad de la noche, buscando aldeas azotadas por la plaga para recabar estadísticas sobre el número y síntomas de los moribundos o robar algunos sujetos para pruebas.

El líder de la Decimotercera Garra es un viejo y deforme Monje de Plaga, Oscuro Skitter. Aunque criatura del Caos, Oscuro-Skitter tiene una mente meticulosa y estadística. Cree que el conocimiento no vendrá a los Skaven mediante el asesinato y la destrucción sin sentido, sino a través de la calma, recopilando estadística imparciales. Los métodos de Oscuro-Skitter son un mundo aparte de la frenética devoción con la que los Monjes de Plaga normalmente hacen el trabajo de la Rata Cornuda, pero Oscuro-Skitter está muy lejos de Plagaskaven, y no presta atención a las opiniones de sus compañeros hombres rata superiores. Oscuro-Skitter es una rata inteligente, y aunque no es un combatiente experto está protegido en todo momento por la dotación de Alimañas y rara vez abandona el laboratorio de las Colinas Huérfanas. Ha obtenido tanta información sobre la propagación de la enfermedad que sus papeles completos podrían ser usados por eruditos Humanos para avanzar enormemente en la comprensión de la medicina en el caso de que pudieran traducirse del Queekish. Por supuesto, Oscuro-Skitter pretende regresar a Plagaskaven y presentar su conocimiento al Consejo de los Trece para que puedan matar aún más Humanos despreciables con sus enfermedades.

Los campesinos que viven alrededor de las Colinas Huérfanas no tienen ni idea de que los Skaven corretean bajo sus pies. Oscuro-Skitter es muy exigente prohibiendo a sus agentes operar cerca del laboratorio, y hasta ahora, han surgido pocos rumores entre los campesinos sobre ratas que caminan como hombres. El secreto de Oscuro-Skitter está enormemente favorecido por el hecho que nadie que haya sido llevado al laboratorio por los Skaven haya salido nunca.

La Decimotercera Garra

Profesión: Galeno (ex Rata de Clan, ex Monje de Plaga, ex Interrogador)

Raza: Skaven (Pestilens)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
40%	30%	47%	45%	45%	60%	48%	37%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	4	5	0	0	1

Habilidades: Sabiduría académica (Ciencias, Teología), Carisma, Sabiduría popular (Skavcn) +10%, Esconderse, Esquivar, Cotilleo, Sanar, Intimidar, Supervivencia +10%, Percepción, Preparar venenos, Leer/Escribir, Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Queekish), Nadar, Tortura, Oficio (Boticario)

Talentos: Intrépido, Frenesí, Amenazador, Visión nocturna, Resistencia a enfermedades, Especialista en armas (Mangual, Honda), Golpe letal, Golpe conmocionador, Cirugía, Pericia subterránea, Lucha

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

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

Armas: Escalpelo oxidado

Enseres: Portapapeles, material de escritura, herramientas de galeno y torturador, equipo de laboratorio, enfermedad, 3d10 moscas

OGRAH Y LA TRIBU FAUCESDESGARRADORAS

Hay pocos lugares en el Viejo Mundo libres de Hombres Bestia, y las abominaciones de pezuñas hendidas han encontrado multitud de lugares donde esconderse en Mousillon. Muchas tribus, grandes y pequeñas, viven en el Bosque de Arden y a veces salen de los bordes del bosque para acosar viajeros y campesinos incautos. No es diferente a la forma en que se comportan los Hombres Bestia en el resto del Viejo Mundo. Pero dentro de Mousillon, en los límites pantanosos de sus bosques de árboles podridos y raíces enredadas, la tribu Faucesdesgarradoras tiene otras ideas.

Ograh es un Hombre Bestia excepcionalmente malvado y corpulento. También posee una inteligencia mucho mayor de lo que la mayoría de personas podrían atribuir a un depredador monstruoso y carnívoro. Los Humanos consideran a los Hombres Bestias viles blasfemias que deberían matarse al verlas, y esto le conviene a Ograh. Esto es porque tiene su propia opinión sobre los humanos, son presas. Pero Ograh no se contenta simplemente con cazar sus presas Humanas. No es un animal, es el líder de una astuta y ambiciosa nación de Hombres Bestia, y está llevando a sus hermanos un paso más cerca de la civilización por hacerles granjear sus presas.

La visión de Ograh implica a los campesinos de Mousillon dando a sus propios parientes a la tribu de Hombres Bestia de Faucesdesgarradoras, ahorrando a la tribu de tener que hurgar y cazar como animales. Ograh ha iniciado el proceso jugando con las supersticiones de los campesinos. Durante generaciones, los aldeanos han dejado ofrendas de comida en la frontera de bosques y pantanos, para aplacar las diversas fuerzas sobrenaturales que pudieran habitar allí. Ograh ha tomado esta tradición y, mediante simples hechizos de sueño conjurados por los Chamanes de la tribu, impulsa a ciertos ancianos a dejar a sus hijos como ofrendas cerca de los bosques donde habitan aquelarres de Hombres Bestia Faucesdesgarradoras. Esos niños son cebados en corrales excavados bajo las raíces de enormes árboles especialmente sagrados, hasta que les llega el momento de ser el banquete.

La visión de Ograh no se detiene con algunas comidas fáciles para él y sus hermanos. Se imagina un futuro donde los campesinos de Mousillon adoren a los Hombres Bestia como seres superiores y les den el sustento y el respeto que Ograh anhela para su pueblo. Algunas aldeas están ya virtualmente



gobernadas por las criaturas de pezuñas hendidas en los bosques, y por cada aldea que es arrasada hasta los cimientos por sus vecinos hay dos o tres más que acceden a las brutales demandas de los Hombres Bestia. Ograh coge sus hijos no solo para comerlos sino que los cría como suyos, creando una subclase de esclavos Humanos que solo sirven a Ograh sino que también se aventuran de vuelta al mundo y convencen a sus compañeros Humanos para adorar a los Hombres Bestia.

Según los estándares de los Hombres Bestia, Ograh es un titán intelectual y un maestro estadista. Sin embargo, la mayoría de los otros jefes Hombres Bestia lo ven como perverso y débil de sangre, ya que busca poder y fuerza a través de la astucia en vez de la guerra y la caza. Es cierto que Ograh llegó a ser importante en su tribu mediante la manipulación de los Hombres Bestia menos inteligentes para apoyarle y matar a sus rivales. Sin embargo, Ograh se beneficia del aislamiento de Mousillon, y su tribu entera, que suman miles de Hombres Bestia en docenas de enclaves, siguen sus visiones con muy pocas excepciones. Ograh se imagina como rey de Mousillon en la sombra, incluso como dios, comandando un ejército de devotos esclavos mientras él y sus hermanos engordan con la carne de sus jóvenes. Quizás algún día pueda emprenderla y difundir su visión al resto de Bretonia e incluso a todo el Viejo Mundo, pero hasta entonces, se contenta con construir una imagen de sí mismo como un malévolos dios en las mentes de los campesinos de Mousillon.

Ograh es uno de los villanos de Mousillon menos conocidos y más peligrosos. En las sombras de los bosques más profundos y oscuros del ducado, la tribu Faucesdesgarradoras construye un estado secreto para cultivar Humanos como esclavos y comida, y quizás, tengan éxito algún día. Sin embargo, quizás alguna hoja rápida o lanza fuerte busque el corazón corrupto de Ograh y termine con la pesadilla antes de que comience verdaderamente. Pero si esto no ocurre pronto, Ograh podría dedicarse a mandar agentes Humanos, que saldrían a las aldeas del ducado y prometer aliviar la maldición a cambio de una pocas ofrendas de recién nacidos. Mousillon está tan retorcida que con suerte y astucia Ograh podría tener éxito realmente en la creación de una nación oculta de Hombres Bestia, con Ograh como su rey.

Ograh

Profesión: Jefe (ex Bruto)

Raza: Hombre Bestia (Bestigor)

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
65%	45%	61%	72%	57%	40%	45%	47%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	23	6	7	5	0	0	1

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Mando +20%, Esconderse, Consumir alcohol, Esquivar + 10%, Tasar, Intimidar, Rastrear, Intimidar + 10%, Supervivencia, Percepción +10%, Buscar, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Lengua oscura)

Talentos: : Sentidos desarrollados, Parada veloz, Amenazador, Errante, Especialista en armas (Mangual, A dos manos), Pelea callejera Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy resistente

Reglas especiales:

Mutación del Caos: Patas animales, Apariencia Bestial, Asquerosamente gordo, Grandes Cuernos

Silenciosos como las bestias del bosque: Ograh gana un bono de +20% a las tiradas de Movimiento silencioso y un 10% a las de Esconderse.

Armadura: Armadura media (Armadura de cota de mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3
Armas: Gran arma (Hacha), Mangual, Arma de mano (Espada), Cuernos (Daño BF), Escudo

Enseres: Banda de guerra de la Tribu Faucesdesgarradoras, varios Humanos cautivos

LA GRAN CERDA DE GRISMERIE

La mayoría de las leyendas sobre la Gran Cerdá coinciden en que nació una noche en una aldea a orillas del Río Grismerie (han estallado muchas disputas sobre la aldea exacta donde verdaderamente nació). También coinciden en que era la mayor cerda que agraciara jamás Mousillon, y que era más que una simple cerda. Poseía poderes sobrenaturales que según el cuento

AVIACIÓN PORCINA

A pesar de lo que afirmen rumores y leyendas, la Gran Cerdá de Grismerie no vuela. Sería ridículo.

variaban desde volar hasta la hipnosis, y era una participante clave en la eterna lucha entre el bien y el mal. Aunque pocos hombres de Mousillon se preocupan sobre el bien y el mal, muchas Mujeres Rana insisten en que los cerdos de leyenda del ducado luchan a su favor, asegurando que la lucha cósmica continúa incluso si las mentes de los Humanos están en otro lado.

Muchos campesinos han regresado con los ojos muy abiertos tras una larga noche de pantaneo, balbuceando sobre la silueta de un inmenso cerdo vislumbrada sobre el horizonte o el atronador gruñido de un cerdo titánico que solo podría ser la mismísima Gran Cerdá. Y es cierto que, en la oscuridad de la noche, la Gran Cerdá puede aparecer en el mundo de los hombres. No está claro si la Gran Cerdá es una fuerza del bien o del mal, y a los forasteros se les recomienda no preguntar por una respuesta definitiva sobre el asunto porque pocas cosas mantienen a un grupo de campesinos más ocupados que la teorías contradictorias sobre la Gran Cerdá. Má misteriosas aún son sus relaciones con otros cerdos de leyenda, como el infame Cerdo Negro de los Bosques. Algunos insisten que la Cerdá es un enemigo declarado del Cerdo Negro, mientras otros afirman que es su pareja o son de alguna manera dos caras de la misma entidad. Mousillon tiene un complejo ciclo de leyendas relacionadas con los cerdos, y la Gran Cerdá es el centro de todas ellas, vagando por Mousillon para bien o para mal.

Un encuentro con la Gran Cerdá (o como podría ser el caso, con uno de sus avatares terrenales) significa que aquellos que se la encuentran están implicados en alguna empresa que seguramente cambie Mousillon. La Gran Cerdá podría luchar contra ellos (y es una bestia muy feroz) o simplemente aparecer como símbolo de la voluntad de Mousillon. En cualquier caso, su aparición no debería ser tomada a la ligera, pues por donde trota la Gran Cerdá no se quedan atrás las hazañas legendarias.

La Gran Cerdá

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
43%	0%	56%	48%	32%	44%	45%	62%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	32	5	4	6	0	0	0

Habilidades: Carisma +10%, Mando +20%, Sabiduría popular (Bretonia) +10%, Esconderse, Rastrear, Hipnotismo +20%, Intimidar, Orientación, Supervivencia +20%, Percepción +10%, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón), Ventriloquía

Talentos: Oído aguzado, Negociador, Etiqueta, Intrépido, Magia vulgar, Sentidos desarrollados, Armas naturales, Visión nocturna, Orientación, Resistencia al caos, Viajero curtido, Sexto sentido, Golpe conmocionador, Inquietante

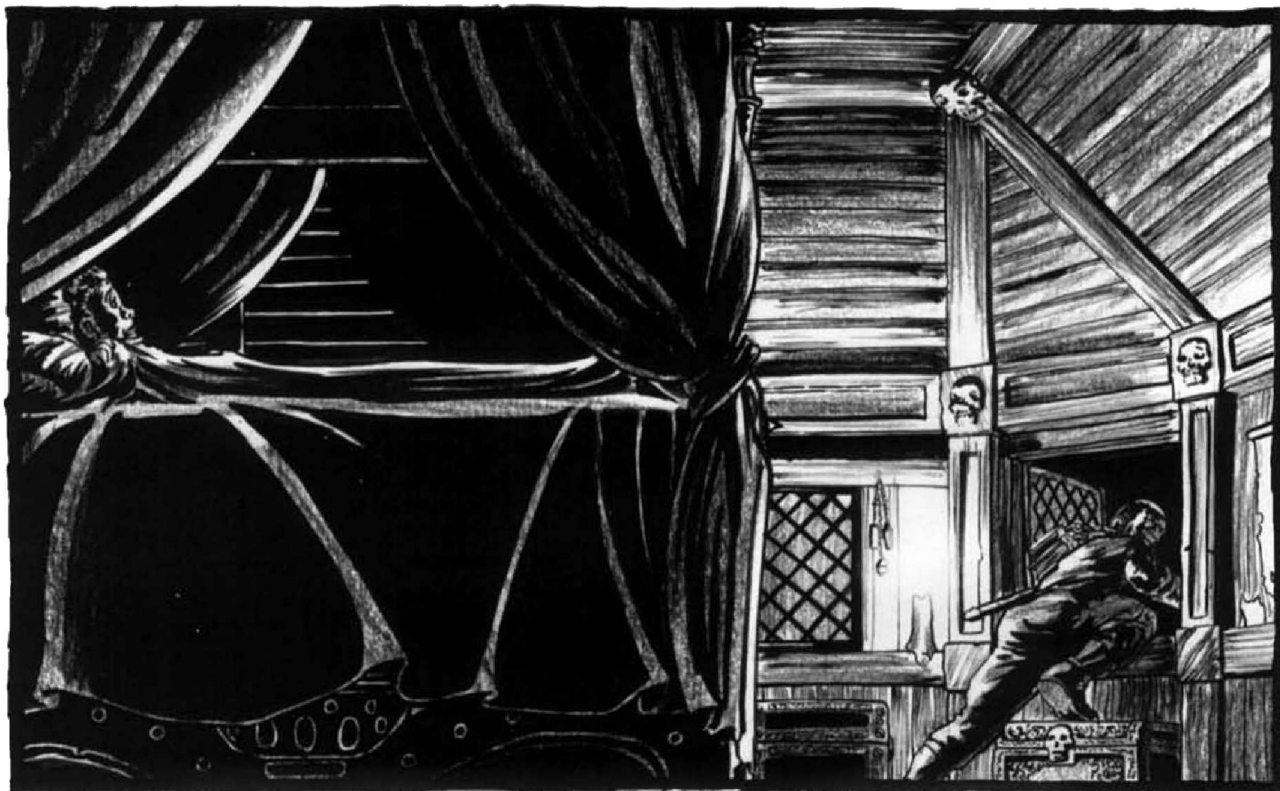
Armadura: Ninguna

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

Armas: Mordisco

• BARONÍA DE LOS CONDENADOS •

TRAEDME LA CABEZA DE GUIDO LE BEAU



CAPÍTULO IV: HACIA MOUSILLON

Baronía de los Condenados es un aventura WJdRen la que un grupo de aventureros, a petición del Duque de Lyonesse, Adalhard, se aventura en Mousillon para encontrar al famoso forajido psicópata Guido LeBeau. Por desgracia para los interesados, Guido no es un hombre fácil de encontrar. Los aventureros deben buscar el rastro de Guido desde campesinos ignorantes temerosos de los cerdos, hasta la casa de uno de los villanos más infames de Mousillon, y finalmente entrar en desolado y menesteroso horror de la propia Ciudad de Mousillon. Allí tendrán oportunidades de sobra de ser robados, golpeados, contagiados, asesinados, mutilados y comidos mientras buscan las pistas que Guido dejó tras él.

El clímax de la aventura acompaña a los aventureros rastreando a Guido a la corte del propio Caballero Caníbal. Tienen que elegir

entre cumplir los antojos del Caballero Caníbal para recuperar la cabeza de Guido, engañar al Caballero Caníbal y esperar que su ardor no sea descubierto o abandonar la ciudad sin LeBeau. En caso de elegir esta última opción, tendrán que enfrentarse a las fuerzas del Cordon Sanitario con el fin de escapar de Mousillon y llegar a la relativa seguridad de los climas más saludables de Bretonia. Por último, el propio ducado es una fuerza tan poderosa como cualquiera de sus villanos, y se necesita una gran habilidad, coraje, fuerza y suerte para salir ileso de Mousillon.

La aventura está diseñada para un grupo de aventureros relativamente expertos, el tipo de bandidos desesperados o vagabundos de buen corazón que puedan acudir a la llamada de un duque para liberar un mal de la tierra.

- TRASFONDO -

Lyonesse es un hermoso y fértil ducado al norte de Mousillon, gobernado por el Duque Adalhard. El Duque es un gobernante bastante justo, los Caballeros del ducado justan, sus damas rezan y sus campesinos se esfuerzan todo lo que deben. Sin embargo, en toda sociedad, existen malcontentos y criminales. En los últimos años, Lyonesse ha sido atormentado por uno en particular -Guido LeBeau, bandido, agitador, ladrón y asesino. Algunos desagradables elementos entre los campesinos han adoptado a LeBeau como símbolo de la revolución campesina, y algunos incluso han sugerido que los ejemplos que LeBeau muestra a un plebeyo podrían ser tan fuertes como los de un noble caballero. Esto es claramente inaceptable, y el Duque

Adalhard ha puesto precio desde hace tiempo a la cabeza de LeBeau.

El colmo llegó cuando fue robado el anillo de diamante de Lady Augustine. LeBeau, no siendo un hombre reservado ni sensato, se jactaba del robo en algunas tabernas de mala reputación en las ciudades de Lyonesse e incluso mostró el anillo a algunos clientes. Lady Augustine, una de las damas de honor de Ismene, la esposa de Adalhard, estaba mucho más angustiada tras haber visto a LeBeau colarse en sus aposentos y hurgar entre sus pertenencias. El Duque Adalhard ha incrementado el precio de la cabeza de LeBeau hasta incluir una concesión de tierra en

Lyonesse, y ha dado el paso más bien poco caballeresco de convocar a los aventureros para perseguir a LeBeau.

La aventura comienza cuando llega un grupo de aventureros a la fortaleza del Duque Adalhard. Lo más probable es que simplemente hayan respondido a la llamada de aventureros que se escuchan en muchas de las ciudades de Bretonia, o quizás se enteraron de la oportunidad por un amigo mundano mientras residían fuera de Bretonia. Otra posibilidad es que los aventureros en cuestión sean fugitivos en Bretonia, o hayan sido condenados por algún delito. En este caso, los cortesanos de

Adalhard sutilmente hacen saber que el Duque está ofreciendo perdón a todos los delitos cometidos en Bretonia a cambio de Guildo LeBeau. Suponiendo que Adalhard no considere los delitos de los aventureros peores que los de LeBeau (que será poco probable dada la exagerada mala fama de LeBeau), incluso los más duros asesinos pueden limpiar sus borrones en la hoja de servicios si logran cazar a LeBeau. Cualquiera que sea la recompensa de los aventureros, deberán ganársela, ya que LeBeau fue visto por última vez pasando el Cordón Sanitario hacia Mousillon...

- CASTILLO LYONESSE -

Se puede encontrar el Castillo Lyonesse en una isla frente a la Srocosa costa de Lyonesse, construido sobre las mismas rocas que bañan la marea. Los recios muros del castillo están coronados por largas banderas que representan las armas del Duque Adalhard, una cabeza de león rojo sobre campo blanco, mientras que a poca distancia de la muralla exterior hay una estatua rociada con sal de Thierulf. Esta estatua, esculpida a partir de una estribación de roca terrestre en bruto, muestra a Thierulf con una espada en alto en una mano y su lanza rota en la otra.

El castillo es hermoso pero no espléndido, ya que el Duque Adalhard no es partidario del embellecimiento de su castillo. El torreón del castillo es una enorme torre coronada con impresionantes almenas, y es aquí donde Adalhard celebra la corte. La sala de audiencias de Adalhard suele estar atendida por un número de cortesanos, como asesores, caballeros del séquito y uno o dos poetas o artistas. Adalhard tiene poca paciencia con los cantantes o músicos, pero le gusta escuchar un buen y largo cantar con abundantes batallas. Generalmente se sienta en una silla de madera de respaldo alto picando de un plato colmado de carne, atendiendo algún asunto con un asesor. Adalhard es un hombre grande de rostro rubicundo que luchó en muchas batallas duras en su juventud y todavía rara vez se le ve sin su armadura. Es brusco, intransigente y superior y está muy acostumbrado a salirse con la suya.

INVITACIÓN A LA GLORIA

El Duque Adalhard no está particularmente de buen ánimo cuando recibe a los aventureros. Tiene muchas responsabilidades para con el ducado, y sin embargo está distraído con este LeBeau que se atreve a desafiarle. Adalhard hace su oferta sin rodeos, una concesión de tierra (el perdón de los delitos anteriores) a cambio de Guido LeBeau, vivo o muerto. Si LeBeau está muerto, Adalhard quiere ver una prueba definitiva del hecho, es decir, su cabeza. Adalhard escucha las preguntas de los aventureros y aprovecha cualquier oportunidad para maldecir el nombre de LeBeau y exponer sobre sus crímenes.

Mientras, Adalhard cuenta esto, LeBeau comenzó simplemente como un vulgar ladrón y bandido. Se refugió de los honrados nobles de Lyonesse escondiéndose en las aldeas de campesinos y buscando su apoyo afirmando ser un defensor de los derechos de los campesinos. Los campesinos (a quienes Adalhard considera ingenuos y fácilmente influenciados) a menudo le creyeron, y con el tiempo, LeBeau llegó a ser una especie de héroe popular entre los plebeyos parecido a los Herrimaults del folclore

Bretoniano. Esto, por supuesto, son completas tonterías, actuando como agitador, LeBeau dio a los plebeyos peligrosas ideas que solo podrían dañarles a largo plazo. Los delitos de LeBeau, mientras tanto, llegan a ser más audaces. Mató a un mensajero que llevaba impuestos a uno de los Caballeros del Reino de Lyonesse, e hirió gravemente a un Caballero Andante que le buscaba. LeBeau fue adoptado como símbolo de rebelión por un grupo de granjeros y pastores que se negaron a pagar impuestos a su señor local, y cuyo alzamiento fue violentamente reprimido por los Caballeros Noveles de Adalhard. Se hizo evidente que LeBeau no solo era un delincuente sino un peligroso rebelde que desafiaba a la autoridad noble y por tanto un enemigo de toda Bretonia.

Adalhard está particularmente indignado por el crimen más reciente de LeBeau, el robo de un anillo del aposento privado de Lady Augustine, en el propio Castillo Lyonesse. La audacia de ese delito hace enrojecer a Adalhard cada vez que piensa en ello, y por lo general golpea con el puño sobre la mesa y grita algo así como "¡Por los dientes de Malgrimace! ¿Cómo pudo pasar?" Adalhard normalmente toma un buen trago de vino para calmarse antes de explicar que Lady Augustine es una dama de honor de la esposa de su esposa Ismene, y el robo es por tanto un insulto al honor de Ismene. En términos generales, Adalhard describe a LeBeau como un psicópata y asesino, así como un rebelde contra el orden natural y correcto de la sociedad Bretoniana. El Duque está más interesado en asegurarse de que los aventureros saben que LeBeau es un agitador peligroso que en describir sus delitos individuales. Le resulta difícil entender a los aventureros que no creen que LeBeau sea un delincuente tan perverso como él lo percibe. ¿Qué delito hay más grave que dañar el correcto y justo equilibrio de nobles y plebeyos? Los delitos de LeBeau ofenden a la propia Dama del Lago, y por ello, debe ser llevado a la justicia.

ACERCA DE LEBEAU

Los aventureros probablemente querrán saber más detalles sobre como se espera que cacen a LeBeau. El agitador fue visto por última vez pasando por el Cordón Sanitario hacia Mousillon, donde mató a un hombre de armas de una de las atalayas. La torre en cuestión estaba dirigida por el Caballero Sir Auferic, y está encima de uno de los valles que se usan a menudo para pasar hacia (y a veces fuera de) Mousillon. El hombre de armas sobrevivió herido durante dos días, durante los que relató que el agresor se burló diciéndole "Dile a tu Dama que LeBeau te envía" antes de retorcer su daga en su costado. LeBeau está por tanto en algún lugar de Mousillon, y los aventureros tendrán que seguirle.

Los aventureros también pueden pedir una descripción de LeBeau. Según todos los que le han visto es un hombre de mediana estatura, pelo negro, una cara claramente criminal y de lengua ordinaria. También es reconocido por ser un maestro del disfraz. Si los aventureros exponen por tanto que será difícil identificar a LeBeau o el cadáver que deben traer de vuelta, Adalhard responde que Lady Augustine fue testigo del robo de su anillo y seguramente reconocerá el rostro del villano si le vuelve a ver. Adalhard no cree que los aventureros tengan problemas en reconocer a LeBeau cuando le encuentren, le reconocerán por cualquier hecho atroz que perpetre en Mousillon.

MÁS INFORMACIÓN

Los aventureros pueden querer hablar con Lady Augustine, ya que es una de las pocas personas que sin duda ha visto a LeBeau. Si lo solicitan, Adalhard envía un mensajero para llamar a Lady Augustine, y tras unos minutos llega con una manada de criadas de servicio con Lady Ismene siguiéndolas justo detrás. Augustine es una mujer muy joven, delgada y de rostro pálido, no mayor que una niña, que aún está traumatizada por la conmoción de haber tenido tal villano tan cerca de ella. Responde a las preguntas en voz baja, buscando a menudo la aprobación de Adalhard o Lady Ismene antes de contestar. Se despertó una noche y vio una sombra en su habitación, revolviendo el contenido de su tocador. La ventana estaba bastante abierta. La figura se volvió para mirarla cuando se despertó y la iluminó un rayo de luna. Lady Augustine quedó profundamente conmocionada por la cara, con su malvada y pícaro mirada lasciva, sus villanos y oscuros ojos, y su agotada piel sin afeitar. El hombre se rió de ella y luego saltó por la ventana. Los aposentos de Lady Augustine están en lo alto de la torre por lo que el ladrón tuvo que escalar con dificultad y peligro para escapar. Para cuando Lady Augustine llamó a los hombres de armas del castillo, ya había desaparecido. Augustine está segura de que el ladrón tuvo que haber sido Guido LeBeau, ya que seguramente no hay nadie más en todo Lyonesse tan malvado y audaz para cometer tal crimen. Los aventureros también pueden pedir una descripción del anillo robado. Lady Augustine les puede decir que es una sortija de plata con una rosa en el centro y pétalos de oro. Lady Augustine aún está profundamente alterada

RECOMPENSAS

Adalhard cree que los Personajes Jugadores le pueden salir baratos dándoles tierras sin valor a cambio de sus esfuerzos. Y a pesar de que fanfarronea de todas las descripciones de los territorios que pueden ganar, si se le presiona, les enseñará un tapiz de la tierra que muestra un valle idílico con cultivos fértiles y campesinos sonrientes. Por supuesto, esta representación no es de ningún modo lo que los Personajes recibirán; realmente, la tierra es estéril y está plagada de Muertos Vivientes, Pielas verdes o cualquier otra cosa que quieras. Si los Personajes rechazan este “favor”, aumenta intensamente la frustración de Adalhard y les ofrece un caballo de guerra de sus establos a cada uno (aunque los elige su Caballerizo Principal y siempre de Mala Calidad). Si esto falla, les podría ofrecer un título, como Defensores de Lyonesse por ejemplo. Pero si los Personajes insisten en oro, Adalhard ofrece de mala gana 50 *co* por adelantado y otras 100 *co* al finalizar.

por el recuerdo del evento, y si se le presiona sobre algún punto o interroga agresivamente podría estallar en lágrimas o incluso desmayarse.

Lady Ismene permanece en pie y mira impasible el interrogatorio, aprovechando la oportunidad para estudiar a los aventureros. Ismene es una mujer hermosa, un poco mayor que Augustine, y viste solo lo suficiente para ser humilde pero también lo suficiente para parecer decididamente aristocrática. En caso de tener motivos para hablar con los aventureros es cortés pero inquisitiva, respondiendo con preguntas mientras trata de averiguar todo lo que puede sobre los aventureros. Lady Ismene es una mujer inteligente y ambiciosa que cree que es su deber aconsejar sutilmente a su marido para hacer lo mejor para Lyonesse. Adalhard tiene poco que hacer con los aventureros una vez logren o fracasen en traer a LeBeau, pero Lady Ismene podría demostrar ser una patrona útil y de confianza mientras los aventureros deban estar en Lyonesse.

Finalmente, los aventureros probablemente querrán saber algo sobre Mousillon. En esto, Adalhard mueve una mano desdenosa y les dice que es una tierra pobre con pocos caballeros de consideración, una especie de remanso donde los rufianes como LeBeau a menudo creen estar a salvo del escrutinio. Adalhard omite las enfermedades, los Zombis, los monstruosos villanos y la aplastante sensación de desesperación en su descripción. Sabe que una vez los aventureros se encuentren dentro de Mousillon, lo tendrán difícil para volver a salir, pero una vez más, esto es algo que evita mencionar. Si algún aventurero con conocimientos previos de Mousillon le desafía, quita importancia a la severidad del ducado y afirma que el gran Rey Louen Leoncoeur está haciendo grandes progresos en la civilización del ducado.

¡ADELANTE!

Una vez se quita de encima las preguntas iniciales, Adalhard está ansioso de que los aventureros marchen hacia Mousillon. En particular, no hay tiempo para discutir la localización exacta o particularidades de la tierra que los aventureros recibirán al traer a LeBeau de regreso al Castillo Lyonesse. Adalhard presta transporte a los aventureros hasta la frontera de Mousillon con la condición de que entreguen los caballos en la atalaya de Auferic, ya que Adalhard sabe que los caballos que entran en Mousillon no suelen regresar aunque lo hagan sus jinetes. No está dispuesto a proporcionar dinero o equipo a los aventureros, ya que por lo que respecta a Adalhard deberían estar agradecidos del raro honor de ser empleados de un duque Bretoniano. Sin embargo, está dispuesto a enviar a uno de sus hombres de armas con los aventureros para asegurarse que llegan a la atalaya de Auferic de forma rápida y segura. Groubert, el hombre de armas, es un hombre hosco que habla mayormente con gruñidos, pero que lleva a los aventureros por los caminos más rápidos a la atalaya. Groubert no entrará en Mousillon bajo ninguna circunstancia. No es estúpido.

Antes de partir, Adalhard da a los aventureros una carta sellada y les dice que la muestren en una de las atalaya cuando encuentren a LeBeau, para asegurarse de que no habrá problemas cuando entren de nuevo en Lyonesse. Este hecho podría alertar a los aventureros de la finalidad del Cordón Sanitario y la dificultad de abandonar Mousillon, si no conocen ya estos hechos. La carta está sellada con la heráldica de Adalhard y es una orden de Adalhard a cualquier caballero que encuentre el poseedor, de que si el poseedor lleva a Guido LeBeau (vivo o muerto) se le permita el paso libre a través del Cordón Sanitario. Si no llevan a

LeBeau, deben ser tratados como Plebeyos que intentan salir de Mousillon sin autoridad. Adalhard asume que los aventureros no leen la carta, pero los aventureros suspicaces podrían hacerlo

fácilmente una vez lejos de la vista de Adalhard. Pueden volver a sellar fácilmente la carta siempre que tengan cuidado de no dañar el sello.

- LA ATALAYA DE AUFERIC -

La atalaya del Cordón Sanitario comandada por el Caballero Auferic es el último bastión de Bretonia antes de entrar a Mousillon. Está en la frontera entre Lyonesse y Mousillon, a unos dos días de cabalgata hacia el sur del Castillo Lyonesse. Descansa en una colina baja desde donde se pueden ver las atalayas de ambos lados. La atalaya de Auferic es una construcción relativamente nueva hecha de madera que tiene una plataforma para arqueros en lo alto y aberturas para el tiro con arco en las paredes. Alberga una pequeña guarnición de campesinos arqueros y unos pocos hombres de armas, aunque Auferic es el único caballero.

Auferic está dispuesto a pasar a los aventureros por la noche, y su intendente (un campesino arquero sospechosamente delgado que también hace de cocinero de la guarnición) puede venderles algunas armas y suministros básicos. Los aventureros pueden dormir sobre jergones de paja ligeramente mohosos en la planta baja de la atalaya y servirse un desayuno de pan y guiso de pollo fibroso por la mañana. Auferic también está dispuesto a hablar con los aventureros si se quedan hasta la noche, especialmente si alguno es noble o Bretoniano.

Auferic es una buena fuente de información general sobre Mousillon. Aunque no se ha aventurado en el ducado ha estado en el Cordón Sanitario durante tres años y conoce muchas historias sobre el lugar. Puede contar a los aventureros que no beban nunca agua sin hervir, por ejemplo, y que tomen otras precauciones para evitar caer víctimas de la enfermedades que frecuentan Mousillon. A los aventureros en los que confía (principalmente nobles) les explica que el Cordón Sanitario tiene

el cometido de evitar que los plebeyos abandonen Mousillon y expandan la Viruela Roja en las tierras vecinas. También conoce algunos datos básicos sobre Mousillon, como la localización de la ciudad y el Grismerie, la pobreza y el aislamiento de los campesinos y el minimalista Asunto del Falso Grial. Ha escuchado algunos rumores de que el Rey Louen intenta levantar un ejército de Caballeros Noveles y reclamar Mousillon, pero no ha oído hablar de Mallobaude. Auferic aún cree en el Código de caballería y la Dama del Lago, pero se está hartando y volviendo cínico, tras pasar largo tiempo realizando tareas ingratas en el Cordón.

Auferic también puede confirmar que uno de sus hombres de armas fue asesinado hace seis noches por un hombre que afirmaba ser Guido LeBeau. Auferic no puede confirmar categóricamente que el asesino fuera LeBeau, pero es la mejor pista que cualquiera tiene sobre él. Si Auferic no hubiera jurado ocuparse de la atalaya él mismo hubiera cabalgado tras el villano. El mejor consejo que Auferic puede dar a los aventureros es que se dirijan a las aldeas de Craecheur y Puanteure, a un día de viaje a pie hacia Mousillon desde la atalaya. Si LeBeau realmente se dirigió hacia Mousillon, probablemente pasó por una de las dos aldeas.

Si alguno de los aventureros monta uno de los caballos prestados por el Duque Adalhard, los hombres de Auferic lo cogen. Auferic no tiene caballos que prestar y no puede prescindir de hombres para asignar un guía a los aventureros. Una vez los aventureros dejen la atalaya estarán solos.

- CRAECHEUR Y PUANTEURE -

Una vez los aventureros entren en Mousillon, todo cambia. Donde resplandecía una vez la verde y agradable tierra de Bretonia a su alrededor ahora está la oscuridad y desolación de Mousillon. El cambio ocurre muy rápidamente mientras pasan de Lyonesse a Mousillon. El verde de la hierba se vuelve oscuro y gris. El cielo está nublado y triste sobre ellos, el viento es más frío, y cae una llovizna esporádica. Por encima de todo, está el olor. Los olores de Mousillon son diferentes al resto de Bretonia. El impregnante aroma es húmedo y mohoso como un sótano mojado, ligeramente agrio, como la comida estropeada o los pies sucios. El olor está en todas partes, incluso lejos de los malolientes pantanos al sur, y llega a impregnar las ropas y pertenencias de cualquiera que permanezca en Mousillon mucho tiempo. La primera impresión de los aventureros de Mousillon debe sugerir pobreza, injusticia, miseria y condenación inminente. Y eso incluso antes de llegar a Craecheur y Puanteure.

Llegar a Craecheur y Puanteure desde la frontera de Lyonesse es una caminata de unas pocas horas. No hay nada de interés entre la atalaya de Auferic y las dos aldeas. Si el viaje se hace largo, los DJs sin escrúpulos podrían poner Zombis errantes o bandidos acechando a los aventureros, dándoles la bienvenida a Mousillon.

La primera visión de los aventureros de las dos aldeas es probable que sea un tenue velo de niebla en la distancia, a través del cual surgen poco a poco los contornos de las chabolas destartadas. Craecheur está sobre una colina baja junto a una ciénaga extremadamente maloliente, mientras que Puanteure está al otro lado de la ciénaga. El camino hacia las aldeas se bifurca, y sin una señal indicando qué aldea es cada una, los aventureros probablemente tendrán que hacer una elección sin ningún tipo de información sobre qué aldea tienen que visitar.

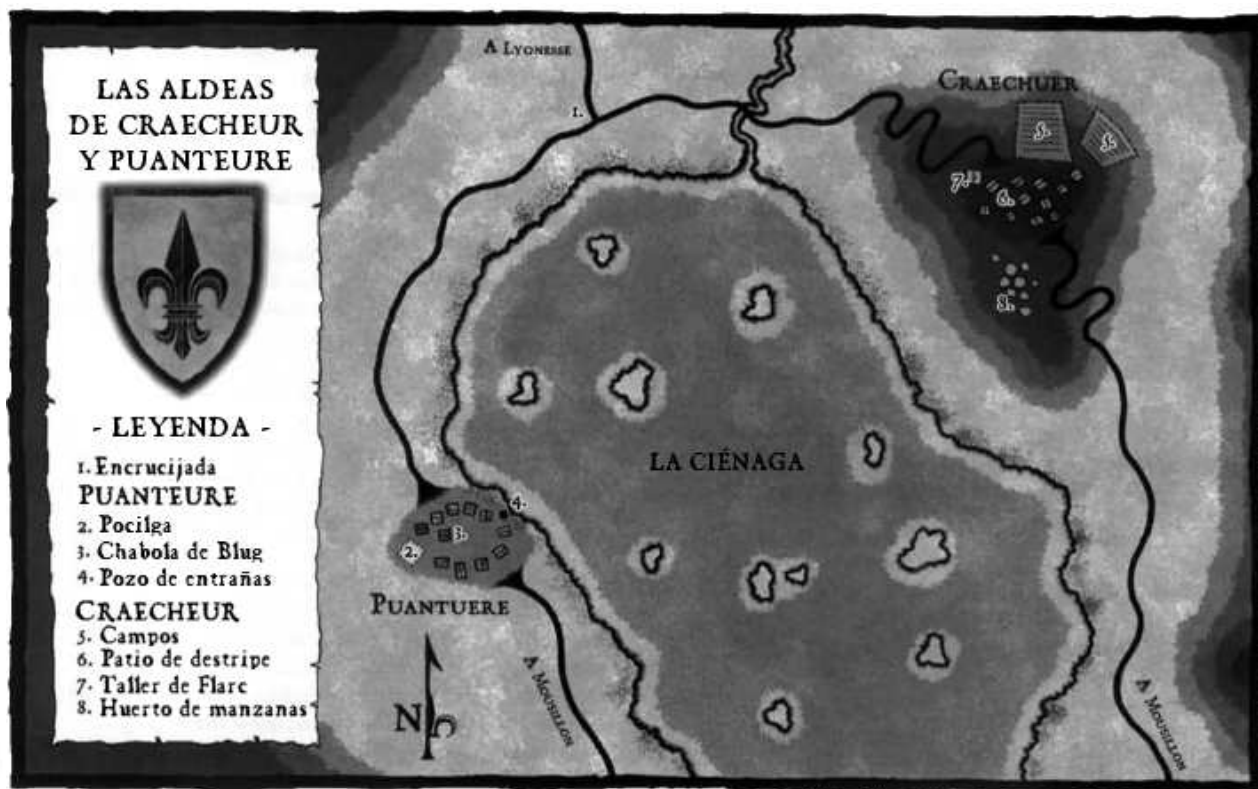
Cualquiera que sea la aldea que elijan los aventureros, su objetivo inmediato es probable que sea preguntar si LeBeau ha pasado por ahí, y si así ha sido, averiguar hacia donde se dirigió. Una aldeana, Ger, la Mujer Rana más anciana de Craecheur, realmente sabe esta información porque dio instrucciones a LeBeau hacia la fortaleza de Aucassin mucho más al sur. Sin embargo, el aislamiento de esas aldeas es tal que comparten voluntariamente esa información con los forasteros, y los aventureros tendrán que negociar con las enemistades mutuas de los aldeanos o darles mucho la tabarra si quieren conseguir esa pista vital.

LAS ALDEAS DE CRAECHEUR Y PUANTEURE



- LEYENDA -

1. Encrucijada
- PUANTEURE
2. Pocilga
3. Chabola de Blug
4. Pozo de entrañas
- CRAECHEUR
5. Campos
6. Patio de destripe
7. Taller de Flarc
8. Huerto de manzanas



PUANTEURE

La aldea de Puanteure se encuentra en el mismo borde de la ciénaga. El aire y la tierra son extremadamente húmedos y una delgada y empalagosa niebla flota constantemente sobre la ciénaga, lo que implica que la aldea de Craecheur no se puede ver desde Puanteure. Este es uno de los factores que llevaron a la enemistad entre las dos aldeas. Puanteure consta de varias chabolas agrupadas en torno a una parcela de tierra fangosa que funciona como la plaza del pueblo. Normalmente se encuentra a los habitantes de Puanteure en esta plaza, donde cocinan y limpian tripas de ranas y caracoles, cantando peculiares canciones desafinadas o simplemente mirando al barro. Los lugares destacados de la aldea incluyen el pozo en el borde de la ciénaga en la que se vacían las entrañas, la chabola de Blug el Venerable (mayor que las chabolas de alrededor y que posee una ventana) y la pocilga (que destaca por estar constantemente vigilada por dos campesinos armados con palos afilados).

La gente de Puanteure es supersticiosa, hosca y extremadamente aislada. De todos ellos, solo Blug el Venerable se ha alejado alguna vez tanto como hasta Craecheur, y encuentra difícil imaginar que el mundo se extienda incluso hasta la atalaya de Auferic. Es difícil entrar en buena relación con la gente de Puanteure, pero podría ser necesario hacerlo si los aventureros están para descubrir alguna información sobre LeBeau. Solo para entrar en una conversación con un aldeano requiere una tirada de Empatía. Si se falla, el aldeano en cuestión se ve abrumado por el miedo al forastero y es incapaz de hacer otra cosa salvo continuar con la actividad que estuviera haciendo.

BLUG EL VENERABLE

Blug parece un hombre indescritiblemente viejo. En realidad, está en mitad de los 30, pero Mousillon envejece a sus habitantes rápidamente, y Blug es casi tan viejo a como llegan los campesinos. Es jorobado, desdentado, arrastra los pies y sonríe permanentemente. Uno de sus ojos es mucho mayor que el otro y se mueve de forma independiente, siempre ojeando de una persona a la siguiente y a veces pareciendo rodar derecho alrededor de su cuenca. Blug es un negociador sagaz comparado con los otros aldeanos, y fue él quien encabezó la gran convulsión económica que llevó a la gente de Puanteure a comprar Imperatrice, la cerda de la aldea. Como aldeano más anciano es la verdadera cabeza de la aldea, un papel que se toma muy en serio.



Blug desconfía de los forasteros, pero al menos está dispuesto a hablar con ellos. Hablar con Blug no requiere tirada de Empatía. Eso no quiere decir que vaya a ser cortés o servicial, pero sí reconoce la presencia de forasteros. Los otros aldeanos tratan a Blug con gran respeto y defieren con él en casi todas las cosas, y si los personajes no le muestran un respeto similar, es improbable que puedan obtener mucha información de él. Blug busca información sobre el exterior, pero pronto se hace evidente que no entiende el mundo exterior a Mousillon o incluso de otras partes del ducado. El entiende a Craecheur. A Blug le disgusta enormemente la gente de Craecheur, y cree con certeza que intentan robar a la cerda Imperatrice lejos de su gente. Los

aldeanos de Craecheur, insiste, están celosamente enfermizos de Imperatrice, y Blug ha movilizado a todo Puanteure para defenderla. Esto significa poner dos guardias, Bou y Mans, y armarlos con palos.

La opinión de Blug sobre Craecheur está teñida por más que presuntos celos de la cerda, pues la gente de Craecheur no muestra el debido respeto al folclore de Mousillon. Después de todo, el populacho temeroso del pantano de Puanteure deja ofrendas de entrañas regularmente en el pozo-intestino, donde el ingenuo pero obediente Spuc, las revuelve con su palo-intestino para aplacar los espíritus de los pantanos. Además, Craecheur es más acogedor con los forasteros, una señal eviente de que la aldea no respeta los verdaderos valores de Mousillon (Blug debería mencionar este último hecho, lo que puede sugerir a los aventureros que LeBeau podría haber pasado por Craecheur en algún momento).

Blug el Venerable

Profesión: Anciano de Aldea (ex Pantanero)

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
31%	38%	33%	39%	44%	36%	32%	31%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	4	0	3	0

Habilidades: Criar animales, Adiestrar animales, Carisma, Sabiduría popular (Bretonia), Escondarse, Tasar, Jugar, Cotilleo +10%, Regatear, Supervivencia, Percepción, Buscar, Poner trampas, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón), Nadar, Oficio (Armero), Oficio (Cocinero)

Talentos: ¡A correr!, Recio, Reflejos rápidos, Puntería, Don de gentes, Errante, Intelectual, Especialista en armas (Presa), Imperturbable

Especial: Blug gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Red, lanza

Enseres: Cubo de ranas, verrugas, aldea de Puanteure

SPUC

Spuc es un muchacho flaco y boquiabierto cuyo único deber es revolver el pozo de restos de entrañas en la frontera del pantano. Es una tarea importante ya que mantiene contento a los espíritus del pantano. Nadie en Puanteure recuerda quienes son los espíritus, lo que hacen, o porqué las entrañas pueden agradarles, pero la tradición es una fuerza poderosa en Mousillon, y Spuc sale de su chabola todas las mañanas para ponerse junto al pozo-intestino y revolver durante una hora. Spuc tiene seis dedos en cada mano y un pezón de más.



Spuc no es tan burro como parece. Prefiere no tener la compañía de los otros campesinos y es feliz de que piensen que es un

bobalicón, ya que no vienen y hablan con él a menudo. Spuc carga un terrible y oscuro secreto, y no quiere tener la tentación de contarlo a alguno de los otros aldeanos. El secreto de Spuc es que Imperatrice a veces habla con él. Cuando está solo, escucha la potente y gruñona voz de la cerda en su cabeza. Le dice que haga cosas, cosas horribles, y aunque se ha resistido hasta ahora, Spuc teme el día en el que no pueda más y agarre un cuchillo de eviscerar para cometer una masacre. Spuc está convencido de que Imperatrice es, de hecho, el legendario Cerdo Negro de los Bosques, una malévola fuerza porcina que recorre Mousillon en la noche y obliga a campesinos inocentes a cometer actos de maldad. Imperatrice es el Cerdo Negro, o quizás un avatar de su bestia sobrenatural, y tiene planes terribles para ambas aldeas que de alguna manera involuran a Spuc. Aunque no puede revelar su secreto a otro campesino, Spuc tiene temor de cualquier forastero y si un aventurero se las arregla para hablar con él, bien podría convencerle de revelar su secreto con una tirada **Desafiante** (-10%) de **Empatía** o una tirada de **Carisma**.

Spuc

Profesión: Campesino

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
32%	26%	36%	35%	34%	24%	28%	25%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	4	0	6	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Bretonia), Escondarse, Conducir, Cotilleo, Supervivencia, Actuar (Cantante), Remar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón), Nadar, Oficio (Cocinero)

Talentos: ¡A correr!, Recio, Errante, Imperturbable

Especial: Spuc gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Báculo (palo para remover)

Enseres: Odre de cuero

BOU Y MANS

Bou y Mans son los robustos campesinos asignados a custodiar la pocilga de Imperatrice. Ellos lo ven como un cargo de prestigio y por lo general pueden verse en posición de firme, con sus palos en disposición, junto a la pocilga. Ni Bou ni Mans son especialmente brillantes, pero Mans cree que está al mando y siempre culpa a Bou si algo va mal. En particular, con frecuencia le dice a Bou que es "tan estúpido como Pequeño Renacuajo". Bou, por su parte, rara vez habla y se distrae fácilmente. Mans se distingue por tener los ojos muy debajo de su cara mientras que Bou, el hombre más alto y voluminoso, tiene una joroba pequeña pero evidente.

Bou y Mans no son rivales muy inteligentes ni duros para alguien que intente entrar en la pocilga y robar o matar a Imperatrice. Sin embargo, si tienen la oportunidad, gritan por ayuda, específicamente por Pequeño Renacuajo. Pequeño Renacuajo sale rápidamente de su chabola y se muestra a los atacantes como un enorme y monstruoso campesino llevando un vulgar taparrabos de trapos. Pequeño Renacuajo tiene bíceps abultados,



manos enormes, un contorno enorme y una cabeza inusualmente pequeña. Realmente es más estúpido que Bou y no desea a nadie ningún mal, ni siquiera a los que ataquen a Imperatrice; solo quiere jugar con los recién llegados. Desafortunadamente para ellos, la idea de Pequeño Renacuajo de jugar implica también retorcer la cabeza de uno y patearla como un balón de fútbol o ahogarlo en el abrevadero de Imperatrice. Pequeño Renacuajo es la defensa más eficaz de Puanteure contra alguien que trate de robar o dañar a Imperatrice, y es más eficaz de lo que Bou y Mans podrían llegar a ser.

Bou y Mans

Profesión: Miliciano

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
29%	25%	26%	29%	31%	24%	26%	25%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	2	2	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Bretonia), Esquivar, Cotilleo, Supervivencia, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Bretón), Nadar, Oficio (Granjero)

Talentos: Resistencia a enfermedades, Imperturbable, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso

Especial: Bou y Mans gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Arma de mano (palo afilado)

Enseres: Harapos

Pequeño Renacuajo

Profesión: Campesino

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	24%	43%	33%	28%	22%	24%	26%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	4	5	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Bretonia),

Escondarse, Conducir, Cotilleo, Supervivencia, Actuar (Cantante), Remar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón), Nadar, Oficio (Cocinero)

Talentos: ¡A correr!, Recio, Imperturbable, Robusto

Especial: Pequeño Renacuajo gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Taparrabos inmundos

Enseres: Harapos

IMPERATRICE

Imperatrice es una cerda. Es una cerda muy grande y satisfecha, ya que está mucho mejor alimentada y tratada que cualquiera de los campesinos, y probablemente sobreviva a la mayoría de ellos. No la están cebando como comida, sino como símbolo de superioridad de Puanteure (especialmente hacia Craecheur) y como centro de la comunidad. Imperatrice consume una buena parte de la producción de los campesinos de verduras y carne de rana, por lo que es el centro de toda la economía del pueblo. Es irritable, impaciente y potencialmente violenta, y como bestia robusta tiene suficiente masa para cornear gravemente a quién intente secuestrarla. Blug intenta encontrar un cerdo macho en algún lugar y finalmente criar más lechones de Imperatrice, creando así un legado de cerdos para embellecer Puanteure para las generaciones venideras. Se desconoce la opinión de Imperatrice sobre este plan.

Imperatrice

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
31%	0%	24%	29%	24%	20%	32%	0%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	8	2	2	5	0	0	0

Habilidades: Percepción, Buscar

Talentos: Oído aguzado, Armas naturales, Golpe poderoso

MINNE

Minne es una niña de ocho años que de entrada parece carecer de los típicos defectos de los campesinos de Mousillon; tiene pelo rubio largo, radiantes ojos azules y una sonrisa brillante. Sin embargo, los aventureros pueden notar que tiene los dedos palmeados. Minne pasea normalmente por la orilla del pantano, bailando y cantando fuera de tono. A diferencia de la mayoría de los aldeanos, está bastante ansiosa de hablar con alguien, incluyendo forasteros. Minne, que es muy joven, no sabe mucho sobre el mundo exterior salvo que hay una aldea de mala gente al otro lado del pantano. Los otros aldeanos piensan que Minne es muy dulce pero la toman con las fantasías infantiles de la joven. Nadie sabe con seguridad quienes son sus padres o quién cuida de ella, pero siempre está cantando y saltando en el borde del pantano.

Minne está particularmente encariñada con su amiga, Douleur. Douleur es la típica amiga imaginaria de la infancia que Minne afirma que juega con ella cuando va a pasear al pantano. Lo que hace a Douleur especial es que es real y extremadamente peligrosa. Si Minne se encariña con los aventureros podría ofrecerse a llevarles a conocer a Douleur en el pantano. Los aventureros que acepten su oferta serán conducidos a un brumoso y hediondo pantano fuera de la vista de Puanteure, donde Minne señala una orilla de desechos de pantano sin nada en especial y le dice a los aventureros que saluden. Pocos después los desechos comienzan a moverse y se levantan, revelando que es uno de los legendarios Hombres Grises de Mousillon.

No es posible adivinar los motivos de los Hombres Grises. Por sus propias razones inescrutables, a Douleur le gusta Minne y no le hará daño. No siente lo mismo por los aventureros. Dependiendo de su humor Douleur podría ignorarles o darles una pista importante si están atacados. Alternativamente podría tratar de ahogarlos, comerlos o desmembrarlos. Tales son los caminos de los Hombres Grises. Si los aventureros consiguieran matar a Douleur, a Minne se le rompe el corazón y corre llorando hacia el pantano, donde se pierde. Los aventureros con escrúpulos deberían darse cuenta que es su responsabilidad encontrarla para traerla de vuelta sin peligro a Puanteure.

Minne es una no combatiente, con 6 heridas.

CRAECHEUR

La segunda aldea, Craecheur, se encuentra en una colina baja con vistas al pantano. Si no fuera por la omnipresente niebla sobre el pantano la aldea de Puanteure sería fácilmente visible desde aquí. Craecheur es más pobre que Puanteure ya que no está tan cerca de los fértiles cotos de caza del pantano, un hecho que los habitantes recuerdan constantemente por la capacidad de Puanteure para poseer y mantener un cerdo. La gente de Craecheur está hasta las narices de ser la segunda mejor aldea en una carrera de dos participantes, y muchos creen que Imperatrice, el cerdo de Puanteure es la clave para bajarle los humos a sus rivales.

Las chabolas de Craecheur se hacían en la cima de la colina como si se amontonaran por seguridad. Algunos campos sombríos con cultivos dispersos ocupan la pendiente más baja donde los campesinos cultivan intensamente el pobre suelo para compensar su relativa escasez de caracoles. En el centro de Craecheur está el Patio de Destripe, donde las Mujeres Rana

de la aldea suelen reunirse y destripan la cosecha del día hasta bien entrada la noche. Mientras tanto, el taller de Flarc es una construcción de madera de aspecto relativamente sólido a las afueras del conglomerado de chabolas, y un flaco cinturón de árboles en el lado sur de la colina sostienen un cultivo de marchitas manzanas apenas comestibles. Aparte de esto, Craecheur está despojado de lugares destacables. El lugar entero apesta de pobreza y silenciosa desesperación, ya que la gente de Craecheur está a un paso de la inanición. Sus aldeanos visten con harapos y parecen desnutridos y pálidos incluso para los estándares de Mousillon.

Los habitantes de Craecheur no son tan hostiles a los forasteros como en Puanteure. Los ancianos de la aldea, las Mujeres Rana Ger y Floupe, compran hierbas y otros cachivaches a los mercaderes que viajan de vez en cuando y en muy raras ocasiones los viajeros han pasado por Craecheur e incluso se han quedado allí. No obstante, los aldeanos de Craecheur y Ger y Floupe en particular no están dispuestas a dar o revelar mucho a los forasteros que no se complican la vida para ganar la confianza de Craecheur.

Ger y Floupe son las autoridades reconocidas en Craecheur y ellas determinan lo bien que son recibidos los aventureros en la aldea. Cuando los Personajes Jugadores entran en la aldea, cualquier aldeano con el que hablen (a diferencia de Puanteure esto no requiere una tirada) les remite rápidamente a las dos ancianas Mujeres Rana. Sin embargo, su autoridad en Craecheur está siendo cuestionada. Marfe, un campesino corpulento y de temperamento caliente está cansado de la relativa riqueza de Puanteure y reúne campesinos de Craecheur para una osada misión para secuestrar a Imperatrice. Aunque Marfe aún no ha intentado este secuestro, ni siquiera calculado lo que haría con Imperatrice si el plan tuviera éxito, su demanda está siendo compartida por muchos otros campesinos. Ger y Floupe se oponen a esto, no porque tengan algún cariño a Puanteure o Imperatrice, sino porque ha oído hablar de los guardaespaldas de élite armados con palos de Imperatrice, y sabe que Craecheur no podría sobrevivir a la pérdida de ninguno de sus campesinos.

GER Y FLOUPE

A las venerables Mujeres Rana Ger y Floupe se las puede encontrar siempre en el Patio de Destripe de Craecheur, destripando su cosecha con una agilidad notable para su aparentemente avanzada edad (algunos dicen que las mujeres han llegado a la mitad de los treinta pero otros campesinos sostienen que nadie puede vivir tanto). Los campesinos de Craecheur las consultan sobre la mayor parte de los asuntos, desde cuando recoger la cosecha de manzanas, el alcance de los derechos de pantanear en el pantano, y especialmente sobre como recibir a los forasteros. Es la conducta de los aventureros hacia Ger y Floupe lo que decida como son recibidos en Craecheur. A los que sean educados y respetuosos hacia las ancianas se les ofrece sencillos (pero realmente no infecciosas) alojamientos y algunos bocados de comida por la noche. Ger y Floupe también tienen un pequeño alijo de ancas de rana curadas que pueden ofrecer a cambio de cosas útiles como alimentos frescos y hierbas. Cuando se le pregunten cuestiones que no quieren responder, simplemente responden que la gente de Craecheur elige reservarse su opinión. Son reticentes a discutir los detalles de otros forasteros que hayan pasado por la aldea, lo que significa que evitan las preguntas sobre si LeBeau viajó por la aldea.

Ger y Floupe son viejas extremadamente arrugadas, con dedos tan largos y diestros como las patas de una araña debido a sus

muchos años de pantaneo. Ger tiene un dedo corazón en su mano derecho inusualmente largo que puede usar para arrancar caracoles obstinados de sus conchas, mientras que una de las orejas de Floupe es excesivamente grande y la gira a su voluntad para orientarla a quién le habla. Ninguna de estas características hacen mucho por hacer sentir a gusto a quién las conoce.

Ger y Floupe

Profesión: Anciano de aldea (ex Mujer Rana)

Raza: Humano (Mousillonésas)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
26%	26%	28%	37%	44%	46%	44%	41%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría popular (Bretonia), Tasar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Bretón), Oficio (Cocinero)

Talentos: Negociador, Recio, Don de gentes, Intelectual, Callejeo, Audaz, Imperturbable, Cortés

Especial: Ger y Floupe gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Daga

Enseres: Cubo de entrañas, tripas de rana y caracol, aldea



MARFE

Marfe es el gran y barbudo propietario de la sombría huerta de la ladera, que recolecta junto a su esposa Tuube. Las arrugadas y agrias manzanas de esta huerta hacen de Marfe el hombre más rico de Craecheur, hasta el grado de que su chabola es más grande que la de cualquier otro e incluso lleva zapatos. Se considera representante de los campesinos y es uno de los pocos que cuestiona abiertamente las declaraciones de Ger y Floupe. Marfe es presumido y de cólera fácil, pero también es generoso (tanto como pueda serlo un campesino de Mousillon) con los que confía, y es en gran medida un hombre de acción, creyendo que siempre se debe salir a resolver los problemas en vez de solo hablar de ellos. Además de ser más alto y voluminoso que la mayoría de los campesinos, Marfe posee un cráneo inusualmente cónico y es muy peludo.



Marfe cree firmemente que los campesinos de Craecheur deberían marchar sobre Puanteure y secuestrar a Imperatrice para dar una lección a los presumidos niños ricos. Marfe no se asusta de los rumores de que Imperatrice está bajo una constante vigilancia armada, y espera liderar el ataque él mismo. Si un grupo de aventureros ganara aceptación en Craecheur, Marfe se les aproximaría con su plan de robar el cerdo. La chabola de Marfe es el lugar más bonito de Craecheur donde los aventureros pueden quedarse, ya que no solo es menos fangosa y destartada que las demás, sino que la alegre esposa de Marfe, Tuube, ofrece también a sus invitados el extraño manjar de sus manzanas. Marfe está enormemente orgulloso de sus manzanas, y no hay forma más segura de ser expulsado de su casa que indicar lo pequeñas, agrias y completamente desagradable que son.

Marfe

Profesión: Menestral

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33%	29%	36%	40%	33%	42%	35%	32%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (Bretonia), Escondarse, Conducir, Tasar, Jugar, Cotilleo +10%, Remar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón), Nadar, Oficio (Cocinero), Oficio (Granjero)

Talentos: Negociador, ¡A correr!, Recio, Intelectual, Imperturbable

Especial: Marfe gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

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

Armas: Arma de mano (Mazo)

Enseres: Manzanas, casa y contenido, 4 co

Eep

Eep es una robusta muchacha Pantanera cuyas habilidades para rastrear y capturar ranas y caracoles están a la altura de cualquier hombre de Craecheur. Algunos otros campesinos, como Marfe, creen que pantanear es una vocación de hombres y que Eep debería estudiar el arte de destripar a los pies de Ger y Floupe en vez de deambular por el pantano. Sin embargo, Eep ha acumulado muchas ranas, y sin ella, Craecheur se hundiría aún más en la miseria. Eep es una joven mujer rechoncha de constitución fuerte, con pelo negro desgreñado hasta los hombros y submordida.

Eep es ambivalente hacia los forasteros. Nunca la ha ayudado nadie de fuera de la aldea y ella no siente la necesidad de ayudarles. Sin embargo, hay un secreto que podría moverla a buscar la ayuda de forasteros. Un día, hace un par de meses, Eep estaba pasando un mal momento de pantaneo y se arriesgó considerablemente a adentrarse más que nunca en el pantano. Sin darse cuenta, se desvió bien dentro de las tierras de pantaneo reclamadas por Puanteure, casi hasta la propia frontera de Puanteure. Allí escuchó a un hombre (de hecho, al desventurado agitador de entrañas Spuc) despotricando de sí mismo sobre cosas oscuras y terribles. Quienquiera que fuese, el hombre estaba convencido de que el Cerdo Negro de los Bosques estaba vivo y viviendo en Puanteure y que la legendaria criatura sin duda deseaba condenar a los campesinos de ambas aldeas. Hay pocas cosas que asustan a Eep, pero definitivamente el Cerdo Negro de los Bosques es una de ellas, y Eep llegó a la conclusión obvia de que Imperatrice es un avatar del Cerdo Negro. Eep se opone al plan de Marfe para secuestrar a Imperatrice, no porque tenga un cariño especial a Puanteure sino porque teme lo que podría ocurrir si se enfurece al Cerdo Negro. Si los aventureros se ven envueltos en una misión de secuestro en Puanteure, Eep podría alegar con ellos para prevenirlos del secuestro o incluso quizás pedirles que destruyan el Cerdo Negro antes de que pueda vengarse de Craecheur.

Eep

Profesión: Pantanero

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
32%	48%	31%	39%	51%	33%	31%	27%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Bretonia), Escondarse, Cotilleo, Supervivencia, Percepción, Buscar, Poner trampas, Hablar idioma (Bretón), Nadar

Talentos: Recio, Reflejos rápidos, Puntería, Visión nocturna Errante, Especialista en armas (Presa), Imperturbable

Especial: Eep gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

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

Armas: Red, lanza

Enseres: Saco, cuatro ranas, una pequeña concha negra de caracol, cinco verrugas

FLARC

Flarc el Zapatero posee un taller a las afueras de la agrupación de chabolas de Craecheur, donde convierte recortes y harapos en zapatos. Flarc es una especie de paria en Craecheur a causa de sus sospechosos buenos vínculos con el mundo exterior, incluyendo, imperdonablemente, Puanteure. Flarc vende sus zapatos a los mercaderes de hierbas de viaje, otras aldeas cercanas (incluso ha viajado a lugares tan exóticos como el valle contiguo a lo largo del bosque en la lejanía), y los forasteros que a veces pasan por Craecheur. En una ocasión vendió un par de zapatos de piel de rata y tendones de rana particularmente buenos a Blug el Venerable de Puanteure, un hecho que nadie ha olvidado en Craecheur. Los otros aldeanos hablan de Flarc como si fuera apenas mejor que un total traidor, y Ger y Floupe solo se refieren despectivamente a él como “el zapatero”. Flarc está claramente marcado como nativo de Mousillon por el hecho de poder menear su nariz con un notable nivel de destreza.

Flarc es un hombre equilibrado, tranquilo e inteligente que se contenta con diseñar sus zapatos utilizando ingeniosamente los recursos locales. Corteza, partes de ranas, conchas de caracol, piel de rata, hojas, ramas interesantes y cualquier cosa sobrante que pueda encontrar puede ser incorporada en el calzado de Flarc. Para Flarc, la existencia de zapatos es una de las pocas cosas que separan a los campesinos de Mousillon de los animales que vagan por el ducado. Hacer zapatos no es solo un trabajo, sino la contribución personal de Flarc para evitar que el ducado se hunda en la completa barbarie y desesperación. Por desgracia, en Craecheur, nadie ve la necesidad de los zapatos (salvo el rico Marfe, quién compró sus zapatos antes de que Flarc se atreviera a vender un par a Puanteure), por lo que la vocación de Flarc es visto con cierto desconcierto por otros aldeanos. Flarc es filosófico sobre su exclusión de Craecheur y está dispuesto a hablar con forasteros, ya que rara vez tiene conversación alguna de otra manera. De hecho, si empeora la situación de Craecheur, incluso podría pedir a un grupo de aventureros acompañarles en sus viajes. Después de todo, es preferible incluso el peligro mortal a seguir pudriéndose en Craecheur, y además, los aventureros siempre necesitan zapatos.

Flarc

Profesión: Menestral

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
26%	24%	33%	36%	44%	45%	42%	30%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Bretonia), Conducir, Evalute, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Bretón), Oficio (Zapatero)

Talentos: Negociador, Intelectual, Imperturbable

Especial: Flarc gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

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

Armas: Daga

Enseres: Zapatos, chabola y contenido

GUIDO LEBEAU Y LA MUERTE DE IMPERATRICE

Solo la Mujer Rana Ger de Craecheur sabe que LeBeau pasó por Craecheur hace algunos días. Estaba limpiando la captura del día sola en el Patio de Destripe mientras se ponía el sol (Floupe mientras estaba vaciando su cubo de entrañas) cuando un hombre alto y libertino con una mano herida se aproximó a ella. Le preguntó a la vieja si sabía el camino a la fortaleza de un noble llamado Aucassin. El extraño tenía un puñado de pan duro y un odre de agua limpia de Lyonesse, que fue suficiente para comprarle un noche en el suelo de la chabola de Ger y la mitad de una rana para el viaje. Ger no había hablar nunca de Aucassin, pero el extraño dijo que la fortaleza dominaba un puente de piedra sobre un río, por lo que Ger le dirigió al sur a través del Grismerie (ya que es el único río del que ha oído hablar). El extraño se había ido antes del amanecer. Ger puede describir al hombre como un tipo picaresco y apuesto (si Floupe está presente, muestra menosprecio por la niñatada de Ger de adular a un hombre), faltándole dos dedos de su mano izquierda y vestido para viajar.

Depende de las acciones de los jugadores como conseguir convencer a Ger de que revele esta información. Si Imperatrice está muerta o fue raptada con éxito por la gente de Craecheur, la aldea estará tan agradecida a los aventureros que podrían ser agasajados con carne de rana y caracol, y las Mujeres Rana podrían, para mostrar su solidaridad con sus paisanos, ofrecerles alguna ayuda (incluyendo responder a sus preguntas sobre LeBeau). Si, por el contrario, los aventureros protegieron a

Imperatrice de los aldeanos de Craecheur, Ger se les acerca en secreto y les agradece que evitaran que Marfe trajera la ruina sobre Craecheur a causa de que estallaran las tensiones de ambas aldeas en una trifulca. Si todo acaba en un horrible baño de sangre, Ger ofrece esta información ya sea en respuesta a las amenazas o simplemente para que los aventureros abandonen Craecheur y Puanteure y no regresen nunca más.

Los acontecimientos que ocurren cuando los aventureros interactúan con una o ambas aldeas dependen del DJ. Ciertamente, la mera presencia de los aventureros puede llevar la tensión entre las aldeas a un punto crítico, provocando que Marfe siga adelante con su plan de secuestrar a Imperatrice. En Craecheur, bien podría forzar una reunión del pueblo donde abogara por secuestrar el cerdo. Mientras Ger y Floupe abogaran en su contra, dando a los aventureros una oportunidad de abogar por cualquier bando (y para Eep de apartarlos y contarles su teoría respecto al Cerdo Negro de los Bosques). Si los aventureros se ponen del lado de Puanteure, la presencia de forasteros en Puanteure convence a los aldeanos de Craecheur que Puanteure está planeando algo muy sospechoso, posiblemente incluso que los aventureros tienen un cerdo propio con el que Imperatrice puede reproducirse. En cualquier caso, el plan del secuestro probablemente se lleve a cabo a menos que los aventureros se metan un buen rollo. Por último, los aventureros pueden decidir matar a Imperatrice, actuando bajo la información de Eep o Spuc de que es un avatar del Cerdo Negro de los Bosques (o, quizás, intenten robarla ellos mismos ya que representa el único botín que merece la pena de ambas aldeas, a menos que realmente necesiten zapatos). Sin embargo, por mucha violencia que estalle como resultado de la participación de los aventureros, las ancianas Mujeres Rana de Craecheur no tomarán parte en ella, por lo que solo la muerte rotunda llevará a Ger a agonizar.

- A LA CASA DE AUCASSIN -

Por más que terminen los acontecimientos en Puanteure y Craecheur los aventureros tienen una sola pista. LeBeau se dirigió probablemente al sur hacia la fortaleza de un noble, Aucassin, que dominaba un puente de piedra sobre el Grismerie. Ahora tienen que llegar allí.

El viaje hacia el Grismerie, dada las malas condiciones de los caminos, lleva tres o cuatro días a pie. De nuevo, esto es un montón de tiempo para que los aventureros puedan ser asaltados por bandidos, envenenados por agua impura y alucinar con los campesinos de las aldeas por las que pasan. El viaje al sur lleva a los aventureros por ciénagas y terreno empantanado donde pican enjambres de insectos y se forman ciénagas apestosas alrededor de la lenta corriente que conduce hacia el Grismerie. El Valle Grismerie es un lugar sombrío, húmedo y maloliente, y los sentimientos de aprensión y desesperación que los aventureros pueden haber sentido al entrar en Mousillon están ampliados aquí. Por encima de todo, el olor empeora. Todo Mousillon huele como a leche agria o carne pasada y el olor del Grismerie es el peor de todos.

El camino al sur serpentea a través de colinas bajas y deprimentes poblaciones de árboles. Hay un puñado de aldeas esparcidas por aquí y allá, aparentemente al azar. Hay un montón de aldeas para que los aventureros busquen albergue y comida, pero la mayoría son tan malas, si no peor, que Puanteure y Craecheur. El suelo de una chabola y la pierna de una rana es todo lo más que los aventureros pueden conseguir de ellas, e incluso entonces deben sentirse incómodos. Los campesinos no

conocen la dirección hacia la fortaleza de Aucassin, salvo para decir que el Grismerie está en algún lugar del sur.

Cuando los aventureros llegan al sur, suponiendo que se hayan dirigido al sur cruzando el ducado desde Craecheur y Puanteure, encuentran un río ancho pero relativamente poco profundo, sangrando pestilentes pantanos a cada lado. El Grismerie se vuelve más profundo y se parece más a un río, río abajo, hacia el oeste. La mejor apuesta de los aventureros es dirigirse río abajo hasta encontrar un puente de piedra. Ya que solo hay un puente de piedra importante sobre el Grismerie tan lejos de la ciudad, esta dirección casi siempre les lleva a la fortaleza de Aucassin, el Château Hane. Si van río arriba, no tardarán en llegar al final occidental del Grismerie, donde se rompe en montones de flujos pantanosos y desaparece en las fangosas ciénagas del oeste del valle. Estas tierras son el hogar de la mayoría de los más deprimentes de los campesinos, algunos de los ellos revolcándose en la ciénaga como animales y muy poco más.

Encontrar el Château Hane no debería ser demasiado complicado ya que solo hay un gran puente de piedra atravesando el Grismerie, y la fortaleza está sobre él, aunque no obstante, los aventureros podrían necesitar ayuda para saber donde buscar. Por fortuna, el vendedor de hierbas ambulante Spou recorre a menudo la zona justo al sur de Craecheur y Puanteure y podría señalar a los aventureros la dirección correcta. Conoce una fortaleza que domina un puente de piedra sobre el Grismerie más o menos directamente al sur de las aldeas; aunque lleva unos días de caminata llegar allí. No está seguro de si es el Château Hane o

no, pero no pueden haber muchos lugares así en Mousillon. Spou también está contento de compartir una o dos historias con los aventureros, e incluso tiene un par de odres de agua limpia y dos pequeñas hogazas de pan duro que puede vender en un apuro por un par de pequeñas conchas negras de caracol o el equivalente. Spou es un tío alegre y disfruta contando historias del folclore de Mousillon, incluyendo las relativas a la Gran Cerda y el Cerdo Negro, aunque tiende a inventárselas a medida que avanza. Spou puede dar algunos consejos básicos para permanecer vivo en Mousillon, y también hace de aventurero razonable extra si el grupo perdió un miembro hace poco.

Sin embargo, al llegar al Château Hane los aventureros encuentran una experiencia muy diferente. El señor del Château Hane es un aristócrata culto, hospitalario y acogedor ansioso de actuar como anfitrión para los viajeros del ducado. También es un vampiro, y los aventureros que descubran eso tendrán que decidir si están dispuestos a enfrentarse al demonio No Muerto, o si son felices dejándole cometer los males que perpetra en la oscuridad de la noche. Ya que el Château Hane es la fortaleza de Aucassin, caballero, Vampiro, y lugarteniente del propio Mallobaude, sus invitados deben pisar con cuidado para que su simpatía no se vuelva una depredadora sed de sangre.

EL CHÂTEAU HANE

El Château Hane es una hermosa fortaleza de una sola torre, de sección transversal octogonal, que finaliza uno de los extremos en un pequeño pero robusto puente de piedra sobre el Grismerie. Se puede ver desde cierta distancia, y muchas aldeas cercanas pagan vasallaje a su señor. Estas aldeas son aceptables para los estándares de Mousillon, ya que hay buen pantaneo aquí, y Aucassin no es uno de los nobles más déspotas del ducado. Sin embargo, una tirada **Desafiante (-20%) de Percepción**, puede permitir a un personaje observar varias estacas al otro lado del río, una de las cuales tiene un cuerpo marchito empalado en ella. Es el cadáver de un furtivo ejecutado por empalamiento como es tradicional en Mousillon. Los campesinos del lugar no ven nada extraño en ello. Después de todo, si los derechos de pantaneo no se cumplen correctamente, toda la economía se colapsaría, y Mousillon se convertiría en un lugar horrible de pobreza y aislamiento, y eso sería terrible.

El Château Hane es una fortaleza antigua pero bien cuidada, con una sala de audiencias y varios aposentos privados en torno a una escalera de caracol central. El propio Aucassin reside en lo alto de la torre, mientras que su personal vive mayormente en el sótano. Aucassin también mantiene los establos cercanos, para sus propios caballos y los del pequeño grupo de caballeros que le sirven. Dentro, el Château está decorado con buen gusto y está mucho más adecuado para la hospitalidad que para la defensa. Gran parte del mobiliario, incluso en los cuartos de invitados, es antiguo, y el blasón de Aucassin (tres flores negras y una flor de lis negra sobre campo blanco) se presentan en lugares destacados. Lo más notable de todo, varios tapices exquisitos que cuelgan por todo el castillo. En ellos se describen relatos de la historia de Mousillon, como la heroica victoria de Landuin contra la horda de Muertos Vivientes (sin embargo, el Asunto del Falso Grial está notablemente ausente de los tapices). Siempre hay fuego en la chimenea, y todas las tardes justo al ponerse el sol se sirve una abundante comida.



En el momento de la aventura, los caballeros de Aucassin (incluyendo su caballero favorito, Gefrelar) están ausentes haciendo otras tareas (sin duda relativas al complot de Mallobaude de tomar la ciudad), y solo están presentes en el Château Hane Aucassin y el personal doméstico.

LA CASA DE AUCASSIN

AUCASSIN

Aucassin, Noble de Mousillon y un demonio Vampiro chupa sangre, se describe con más detalle en el **Capítulo Tres: La Sublevación del Caballero Negro**. Inicialmente tiene buena disposición con los aventureros y les desea ofrecer su tradicional hospitalidad de dos días para viajeros cansados. Aucassin no tiene intención de darse un festín con los aventureros ya que tiene un campesino especialmente seleccionado por él que ha traído al Château para beber de él y no quiere echar a perder su comida. De hecho, si los aventureros no sospechan de que Aucassin es un Vampiro, no hay razón por la que no deban disfrutar de dos sinceros días de noble hospitalidad y luego seguir su camino. Aucassin disfruta especialmente contando cuentos sobre la historia de Mousillon en la comida principal del día, celebrada cada día en la gran sala de audiencias de la base de la torre justo al anochecer. Aucassin solo estará presente tras oscurecer, y estará “de caza” o “inspeccionando las aldeas” durante el día. En realidad, por supuesto, está durmiendo en su gran cama con dosel en la cámara de lo alto de la torre, despertando solo al anochecer.

Aucassin ofreció la misma hospitalidad a Guido LeBeau, quién creyó que era un mercader de viaje rumbo a la ciudad para

controlan un barco con un cargamento valioso que había sido obligado a atracar allí por las tormentas. Aucassin incluso dio a LeBeau un caballo, un viejo rocín medio cojo que iba a ser sacrificado de todos modos, para que pudiera llegar a la ciudad más rápidamente. Aucassin cree muy firmemente en la superioridad de los nobles Bretonianos y se horrorizará al saber que LeBeau es un rebelde agitador de campesinos. Lamentablemente, Aucassin tiene importantes negocios que le impiden viajar a la ciudad y no puede disponer de caballeros para cazar al bribón. Sin embargo, está dispuesto a reabastecer a los aventureros y contarles todo lo que sabe sobre LeBeau. Le describe como un hombre encantador y no poco atractivo pero, en retrospectiva, tenía los ojos ligeramente furtivos y boca criminal. Aucassin lo vio por última vez montando su caballo cojo dirección a la ciudad.

Todo esto asume que los aventureros no descubren el Vampirismo de Aucassin e intentan estacarle, quemarle o cualquier otra incomodidad. Aucassin no tiene absolutamente ningún reparo en matar a los aventureros que cree que puedan hacerle daño. Una confrontación sangrienta en el Château Hane sería un encuentro siniestro y desesperado, ya que Aucassin es un oponente letal y, si las circunstancias están a su favor, puede llamar a los demás miembros de su casa para ayudarlo. En caso de que Aucassin muera, Gefrelar y otros caballeros de Aucassin buscarán con seguridad venganza contra los asesinos de su maestro, pero eso es otra historia.

DIOMEDE, JEFE DE LA CASA

Diomedes es el mayordomo de Aucassin, el jefe de personal doméstico que responde ante el propio Aucassin, organiza el resto del personal y actúa como hombre de confianza para todo tipo de recados y tareas. Diomedes es consciente de que Aucassin es un vampiro y está bajo total esclavitud del noble, hasta el punto de que Aucassin le usa para recoger víctimas de las aldeas cercanas. Cuando Aucassin necesita alimentarse, le dice a Diomedes que seleccione un joven y atractivo campesino, le lleve al Château Hane, le mate y le mantenga conservado, listo para que Aucassin beba su sangre. Diomedes es técnicamente un asesino múltiple con docenas de víctimas. Pero en lo que a él se refiere, su propósito es servir a su señor y sus acciones son realmente las acciones de Aucassin. Diomedes adora a Aucassin y se interpondrá aún a riesgo de su vida para evitar que Aucassin reciba daño.



Diomedes es un hombre de edad, escaseándole el pelo gris y con una cojera pronunciada, y ha servido a Aucassin muchos, muchos años. Habla con voz suave y vacilante y un ligero tartamudeo. Los campesinos confían en él porque representa el lado más altruista de Aucassin, ya que es uno de los que devuelve las partes sobrantes de las cosechas como limosnas para los enfermos y distribuye nabos importados a destacadas familias de campesinos en La Noche de la Cerda. No saben que también es el hombre que se lleva a sus hermanos y hermanas bajo el pretexto de hacer algunos negocios con Aucassin, antes de envenenarles y enterrarlos bajo el entarimado de su aposento hasta que Aucassin está listo para alimentarse. Los aldeanos, con el típico fatalismo

de Mousillon, atribuyen esas desapariciones a los Hombres Grises, el Cerdo Negro de los Bosques o extraviados imprudentes fuera de los límites del dominio de Aucassin.

Diomedes

Profesión: Administrador (ex Ayuda de Cámara)

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
34%	36%	40%	43%	44%	56%	41%	53%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	4	0	4	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Charlatanería, Carisma, Mando, Sabiduría popular (Bretonia), Tasar, Cotilleo, Regatear, Intimidar, Percepción, Leer/Escribir, Buscar, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Negociador, Etiqueta, Imperturbable, Cortés, Genio aritmético

Especial: Diomedes gana un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Arma de mano (Espada)

Enseres: Colonia, monedero, dos mudas de indumentaria de noble de la mejor artesanía, uniforme, material de escritura

BERTRAND DE AQUITAINE

Bertrand es el poeta de la corte de Aucassin, un creador de versos delicados y elegantes, un mundo lejos de los cantares repletos de batallas que entretienen a los más malintencionados nobles de Bretonia. Aucassin escuchó la poesía de Bertrand hace algunos años y mando a buscarle, quién en ese momento estaba buscando un patrón entre la desagradecida corte caballeresca. Bertrand creyó que la oportunidad de crear su poesía para un noble que le admiraba estaba compensado por tener que vivir en Mousillon. Quizás tenía razón o quizás se equivocaba, pero Bertrand ya no controla lo suficiente su propio destino para conocer la diferencia. Aucassin está trabajando con Bertrand para convertirlo en su esclavo de la misma forma que con Diomedes para luego infligir la maldición del Vampirismo en el poeta, para poder poseer los exquisitos versos de Bertrand por toda la eternidad.



Bertrand ha sido convencido por Aucassin, y no en poca medida se ha auto convencido, de que ha encontrado el patrón perfecto en Aucassin. Sospecha que hay algo profundamente siniestro y probablemente sobrenatural en Aucassin, pero no lo admite, y tendrá que ser considerablemente persuadido por alguien que se haya ganado su confianza para aceptar que Aucassin es malvado.

Incluso si llegara a enterarse de la multitud de asesinatos de los que Aucassin es responsable, Bertrand podría estar convencido para respaldar a su maestro. Bertrand es un hombre delgado y pálido con pelo marrón claro hasta los hombros; es propenso a largos ratos de meditación creativa, y se sabe que se atormenta durante días para componer una sola línea. Su poesía, es en efecto hermosa, adecuada para las mentes más cultas y apreciativas, y a menudo Aucassin le convoca para hacer recitales a sus invitados.

Bertrand de Aquitaine

Profesión: Cortesano (ex Noble)

Raza: Humano (Bretoniano)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
38%	31%	29%	33%	39%	51%	42%	61%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Arte), Charlatanería +10%, Carisma +10%, Sabiduría popular (Bretonia) + 10%, Tasar, Cotilleo +10%, Actuar (Poeta) +10%, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Etiqueta, Don de gentes, Intelectual, Intrigante, Cortés

Armadura: Ninguna

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

Armas: Daga

Enseres: 4 mudas de indumentaria noble, ayuda de cámara, 100 co

BERENICE

Berenice, una de las mejores tapiceras de toda Bretonia, fue instruida por la afamada Lady Liliene de Couronne. Sin embargo, tales eran las caprichosas formas de la cultura cortesana de Bretonia que al haber nacido plebeya, -hija de una costurera de dedos ágiles, pero pobre- la talentosa Berenice nunca habría embellecido las mejores cortes de Bretonia, sin importar lo bueno que fueran sus tapices. Tras su aprendizaje con Liliene, Berenice estaba casi resignada a una vida de ingrato trabajo junto a su sufrida madre. Siempre mantuvo la esperanza de que un comprensivo caballero o noble la rescatara de la oscuridad, y cuando un joven y apuesto caballero de un lejano ducado cabalgó hacia Couronne buscando un artista con talento, pensó que había llegado el momento. Desafortunadamente para ella, el caballero era Gefrelar y su señor era Aucassin. Berenice prometió regresar algún día con una fortuna (para los estándares plebeyos) para asegurar que su madre tuviera una vejez confortable y cabalgó con Gefrelar hacia el distante Mousillon. Desde entonces, la vida de Berenice ha sido poco más que una miseria sin fin.

Berenice es una mujer inteligente y de voluntad fuerte. Aucassin lo reconoce y sabe que no puede hacer que le respete con temor,



como hacen Bertrand y Diomedes. Aucassin simplemente mantiene prisionera a Berenice. Sus aposentos, aunque bien equipados y confortables, están sin embargo cerrados la mayor parte del tiempo. Incluso cuando se permite salir a Berenice, las amenazas implícitas de Aucassin la han hecho estar segura de que si intenta escapar será perseguida. Aunque Aucassin y el personal del Château Hane soportan a Berenice, le asalta constantemente un sentimiento de desesperación de que nunca dejará el Château Hane y regresará con su madre en Couronne. Berenice está tapizando constantemente, ya que es lo que Aucassin requiere de ella y porque no tiene otra forma de evadir sus pensamientos. Sus tapices son magníficos, y cuando no está haciendo obras de arte de acuerdo a los requerimientos de Aucassin, trabaja en sus propios tapices que describen su vida de cautiva o la caprichosamente hermosa Couronne a la que desea regresar.

Berenice tiene unos veinte años pero aparente muchos más. Su rostro está agotado y su cabello plagado de gris, y viste en monótonos grises y marrones. Apenas puede evitar ser consumida por el dolor, y solo la esperanza de poder escapar algún día la mantiene sana. Reza en silencio a la Dama para que Aucassin muera y así ser liberada de su prisión, ya que no sabe que la vejez o la enfermedad no pueden matar al Vampiro noble. Sospecha fuertemente que Diomedes está metido al algún siniestro asunto con Aucassin, ya que ha visto al mayordomo desde la ventana de su aposento mientras conducía a jóvenes campesinos dentro del Château que nunca eran vistos de nuevo. Tiene intensa aversión a Diomedes, sin embargo era muy cariñosa con Bertrand antes de que cayera bajo el hechizo de Aucassin. El resto del personal doméstico cree que Berenice está bajo llave porque es una prostituta inestable que Aucassin mantiene por lástima. A ellos no se les permite hablar con ella. Berenice pasa sus interminables días anhelando alguien con quien hablar, vertiendo su dolor en su arte. Si vinieran extraños al Château Hane, y si parecieran personas buenas y justas, encontraría la manera de pedirles ayuda y sugerirles que descubran lo que Diomedes está haciendo.

Berenice

Profesión: Campesino

Raza: Humano (Bretoniana)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
33%	31%	34%	43%	49%	32%	44%	30%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (Bretonia), Escondarse, Cotilleo, Supervivencia, Actuar (Bailarín), Remar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón), Nadar, Oficio (Costurera)

Talentos: Sangre fría, ¡A correr!, Recio, Imperturbable

Armadura: Ninguna

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

Armas: Ninguna

Enseres: 2 mudas de ropa de buena artesanía

EL PERSONAL DE LA CASA

Aucassin emplea un pequeño personal doméstico para mantener el Château Hane y atender sus necesidades. Diomedé, es el jefe de la casa y transmite las exigencias de Aucassin, ya que Aucassin rara vez habla directamente con el personal. Grer, el cocinero, es un campesino tan sencillo y ordinario que apenas es capaz de hablar, pero contra toda posibilidad es un cocinero con una afinidad natural para la cocina. Thoule es el caballerizo de Aucassin, cuidando de los caballos de Aucassin y sus caballeros. Thoule es un campesino joven y saludable que rara vez ha hablado con Aucassin y que nunca entra al Château, pasando en cambio sus noches en un jergón de paja en los establos y sus días atendiendo los caballos. Posee una información importante, el caballo que se dio a LeBeau era un viejo rocín negro y cojo con una llamativa marca blanca en su grupa con forma de círculo doble. Thoule no se entristeció de verle ir, ya que era una criatura con mal genio. El ama de llaves del Château es una intimidante mujer de cara chupada conocida como Madame Isolde, quién emplea una o dos jóvenes campesinas como criadas. Nunca mantiene ninguna criada en su puesto durante mucho tiempo, y las criadas siempre están aterrizadas de ella. Se rumorea continuamente en las aldeas de alrededor que Madame Isolde es una bruja; si bien no es cierto, es fácil de creer para cualquiera que la conozca. Normalmente el personal solo está en el Château Hane durante el día, cuando Aucassin no está cerca. No conocen ninguno de los secretos de Aucassin y nunca entran en sus aposentos (Diomedé se ocupa personalmente de Aucassin), no permitiendo Diomedé que nadie haga su habitación.

DOS DÍAS EN HANE

Aucassin ofrece a sus invitados la hospitalidad tradicional de dos días. Solo aparece durante las horas de la noche (Diomedé saluda a los personajes si llegan durante el día). En la primera noche, Aucassin ofrece un banquete impresionante y agasaja a sus invitados con un cuento de la historia de Mousillon. También le acompaña Bertrand para acabar la noche con algo de poesía. Aucassin muestra entonces las habitaciones a sus invitados y les invita a descansar. El Château Hane tiene tres habitaciones para invitados plebeyos, que están bien equipadas con dos cama cada una.

La Primera Noche

Durante la primera noche, Diomedé trae una joven campesina, Lisseut al Château, con la excusa de que va a ser entrevistada por Madame Isolde como nueva criada. En lugar de llevarla a su aposento, la estrangula, y esconde el cuerpo bajo el entarimado, preparándola para que Aucassin beba su sangre. Los personajes desconfiados que miren por la ventana de su habitación podrán ver a Diomedé llevar a la muchacha a una entrada lateral si superan una tirada **Desafiante (-10%) de Percepción** ya que es una noche sin luna. Lisseut es joven e inocente, y se merece un destino mejor que ser asesinada para saciar la sed de un demonio No Muerto. En el improbable caso de que sobreviva a la primera noche, los aventureros pueden encontrar que es una joven, buena y amable dama que cuida de su anciano padre en una de las aldeas cercanas al Château.

El segundo día

Los aventureros no ven a Aucassin durante el segundo día antes del anochecer (está durmiendo en su aposento en la parte alta del Château Hane). La tapicera Berenice intenta contactar con los aventureros este día, pero ya que está encerrada bajo llave y tiene pocos amigos en el Château, le será difícil hacerlo. Una de las criadas de Madame Isolde (los aventureros no saben cuál y Madame Isolde se refiere a ellas como “Criada Uno” y “Criada Dos”) ha aceptado ayudar a Berenice y deja notas y otras pistas a los aventureros conduciéndoles a la habitación de Berenice. Ninguna criada sabe leer ni escribir, por lo que no pueden dejar una nota para nadie. La criada amistosa intenta alertar a los aventureros sobre el aprieto de Berenice sin tener realmente que hablarles sobre ella, ya que está tan asustada de Madame Isolde y Diomedé que hablar con alguien que no debe es mucho más que un riesgo.

Uno de los métodos que la criada podría usar es colocar la llave de la habitación de Berenice en lo alto de la puerta de la habitación de invitados. Así, cuando el siguiente aventurero abra la puerta, la llave caerá. Otra forma consiste en uno de los tapices que Berenice hace para expresar su tristeza. Este tapiz es una vista maravillosamente trabajada del Château Hane, con una ventana destacada que corresponde a la habitación de Berenice en el cuarto piso de la torre. La propia Berenice aparece asomada triste por la ventana. El tapiz muestra el desolado clima de Mousillon y la severidad de las aldeas de alrededor con una habilidad exagerada. Este tapiz podría estar colgado frente a la puerta de la habitación de los aventureros, o, si dejan el Château durante el día podría incluso estar colgado de un árbol como una bandera, por lo que se lo encontrarán de regreso al Château. Por último, si los aventureros piden una comida durante el día, la criada podría deslizar un sencillo bosquejo del Château en la comida, con una gran cruz sobre la ventana de la habitación de Berenice.

Durante este segundo día, los aventureros tendrán la oportunidad de encontrarse con otros miembros del personal doméstico, hablar con Bertrand (quién compone poesía frente al fuego o mientras pasea justo a las afueras del Château) y echar un vistazo por el lugar. El sótano del Château Hane contiene la cocina (habitada normalmente por el cocinero Grer) y los cuartos de los sirvientes. La planta baja incluye la gran sala con su crepitante fuego y tapices donde Aucassin entretienen a sus invitados. La primera planta consta de una sola habitación, ya que se usa para reuniones grandes e importantes (aquí es donde Mallobaude a veces celebra consejo con sus compañeros conspiradores, aunque por supuesto los aventureros probablemente no tengan ninguna razón para sospechar esto). La segunda planta incluye los cuartos de invitados, la tercera incluye los cuartos de Diomedé y Bertrand, la cuarta es donde está prisionera Berenice y la quinta está ocupada por el gran dormitorio de Aucassin. Los aspirantes a ladrón descubren que hay poco de valor que robar de la fortaleza de Aucassin ya que sus objetos de valor y dinero se mantienen y cuentan en algún lugar bajo la protección de Mallobaude, y los muebles antiguos son muy pesados e incómodos para que la mayoría de los aventureros se los lleven. Los objetos más valiosos probablemente son los tapices de Berenice, que son muy hermosos pero solo valen entre 25 *co* y 40 *co* cada uno ya que Berenice desgraciadamente no es una artista con renombre.

Robar en el Château Hane es una buena manera de verse perseguido por Gefrelar y los caballeros de Aucassin.

La Segunda Noche

En la tarde del segundo día, Aucassin tiene de nuevo una buena comida y cuenta unos pocos cuentos hermosos de caballería y folclore. Y una vez más invita a descansar a los aventureros. Esa noche, Aucassin acude a la habitación de Diomedé y se alimenta de la víctima preparada para él. La siguiente mañana, Diomedé es enviado para expresar el lamento de Aucassin por no poder despedir a los aventureros personalmente ya que ha sido convocado a un asunto urgente (de nuevo, realmente no hace más que dormir en las horas de luz). Entonces se convoca a Thoulé el caballerizo para acompañar a los aventureros a la frontera de las tierras de Aucassin y dirigirlos a la ciudad.

Si los aventureros omiten o ignoran las pistas que conducen a Berenice podrían abandonar la fortaleza sin pensar nada malo de Aucassin. Sin embargo, si encuentran a Berenice, ella les dice que la han mantenido como una verdadera prisionera y anhela a alguien que pueda llevarle lejos del Château Hane. Su habitación es pequeña y estrecha, mayormente ocupada por los enseres de su arte como creadora de tapices: largos rollos de tela, interminables bobinas de hilo y agujas de todos los tamaños. La mayor parte del tiempo su única vista del exterior es a través de una pequeña ventana que muestra una deprimente visión del lento Grismerie y los grupos de chabolas en sus orillas. Berenice no sabe lo que es Aucassin ni qué malvados actos están cometiendo él y Diomedé, y no le importan. Sin embargo, sabe que siempre que Diomedé esté cerca, la encontrará si intenta escapar. Berenice quiere que los aventureros se encarguen primero de Diomedé (como lo hagan depende de ellos, ya que a Berenice no le importa si muere Diomedé o no) y luego saldrá del Château, preferiblemente a la ciudad, donde piensa que puede empezar una nueva vida.

La habitación de Diomedé está cerrada con una cerradura de alta calidad que requiere una prueba **Difícil (-20%) de Forzar cerraduras o Fuerza** para abrirse, y solo Diomedé tiene la llave -él no está en su habitación durante el curso de la aventura, pero si los aventureros tardan mucho en abrir la puerta podría interrumpirlos en medio del allanamiento de morada. Si los aventureros entran a su habitación se encuentran con una habitación pequeña, extremadamente ordenada y muy despoblada, con una cama, una mesa, un armario y una silla. También notan un fuerte olor, más bien incongruente, a especias. En realidad emana de los envoltorios que Diomedé usa para mantener frescas a las víctimas bajo el entarimado hasta que Aucassin se alimente. Los personajes que caminen por la habitación notarán con una tirada **Rutinaria (+10%) de Percepción** que el entarimado bajo sus pies está bastante suelto. Si levantan el entarimado cerca de la cama se descubre el cuerpo de Lisseut, envuelto en el lino impregnado de especias para mantenerlo fresco. Ha sido estrangulada recientemente. Diomedé está tan esclavizado por Aucassin que si le hacen frente sobre el cuerpo, protestará contra los aventureros por atreverse a insultar la hospitalidad de su maestro. Cualquier violencia o alboroto evidente hará salir de su letargo a Aucassin para enfrentarse a los aventureros. Hay poca luz directa del sol en el Château Hane por lo que puede moverse, luchar y matar con toda libertad siempre y cuando los aventureros permanezcan dentro.



DESPIDIÉNDOSE DEL CHÂTEAU HANE

El resultado de los dos días de hospitalidad será determinado por las acciones de los aventureros. Quizás nunca se den cuenta de que Aucassin es un Vampiro, o quizás se dan cuenta de ello y prefieren no enfrentarse a él. Después de todo, Aucassin es el mejor anfitrión que pueden encontrar en todo Mousillon. Pueden haber rescatado a Berenice o convencer a Bertrand de que abandone a su amo o bien ambos podrían morir en un brutal enfrentamiento con Aucassin. En cualquier caso, deberían recibir la información de que Guido LeBeau llegó efectivamente al Château Hane y se dirigió a la Ciudad de Mousillon en un caballo que le dio el propio Aucassin. El camino a la ciudad está bastante claro, ya que los aventureros tienen simplemente que seguir el río Grismerie. Esta zona de Mousillon está relativamente bien poblada, pero es pobre y desolada, especialmente fuera de la esfera de influencia de Aucassin, y los aventureros pueden esperar poco más que una taza de guiso de hierbas y una cama en el fangoso suelo de las chabolas de los campesinos del lugar.

Pelearse con Aucassin tiene consecuencias. Si los aventureros liberan a Berenice, matan a alguien del personal de Aucassin (como Diomedé), roban algo o hieren o matan al propio Aucassin, no se librarán de ello. Gefrelar, el caballero favorito de Aucassin, regresa al Château Hane una vez se hayan ido los aventureros y, al descubrir el deshonor que han causado a su amo, parte en su búsqueda. La confrontación con Gefrelar se detalla más adelante en la aventura.



CAPÍTULO V: LA CIUDAD DE MOUSILLON

La primera impresión de la Ciudad de Mousillon debería ser bastante deprimente. Sobre el horizonte, la ciudad parece sombría e imponente, sus murallas escarpadas, feas y manchadas por el tiempo son siniestras y nada atractivas. Las Colinas Osario fuera de sus muros son el origen de un olor enfermizo que los aventureros experimentados reconocerán con seguridad como el olor de la putrefacción. Las chabolas agrupadas alrededor de las puertas del sur como una plaga de forúnculos, e incluso después de tres siglos, las cicatrices del asedio están frescas y visibles sobre las murallas, como si la ciudad estuviera todavía recuperándose por el Asunto del Falso Grial.

Existe un camino empedrado hasta la ciudad, que comienza a un kilómetro de la Puerta Sur. Aún tiene algunos patíbulos a lo largo del camino, algunos de ellos con jaulas que todavía contienen los huesos carcomidos picoteados por cuervos de algún criminal ya olvidado. La Puerta Sur no es el único camino, pero la otra entrada principal es la Puerta Norte y está rodeada por las Colinas Osario y por lo tanto infestada de incontables Zombis, Necrófagos y Esqueletos.

La información sobre la Ciudad de Mousillon, incluyendo sus diferentes distritos y los oscuros actos que se pueden cometer allí, se puede encontrar en el **Capítulo Dos: Guía del Viajero**. Lo primero que los aventureros experimenten de la ciudad probablemente implique ser molestado por mendigos, aspirantes a asesinos y ladronzuelos mientras se dirigen al imponente arco de la Puerta Sur. Debe haber un montón de oportunidades de que

sean acosados y hurtados. La puerta sur es un lugar donde los aventureros posiblemente puedan encontrar algo de descanso y refrigerio antes de aventurarse en la ciudad, pero debe ser escaso y difícil de encontrar ya que es uno de los pocos lugares de Mousillon que esté superpoblado. En particular, debería esperar pagar unas pocas monedas, o el equivalente en pequeñas conchas negras, solo por un vaso de agua turbia aunque relativamente poco infecciosa traída del pozo del Barrio Santuario. Tal vez sea aquí donde los aventureros quieran empezar la búsqueda de Guido LeBeau. Crean o no lo de Aucassin, la ciudad es la única sugerencia que tienen para encontrar al vil LeBeau. Los aventureros han reunido las siguientes pistas en potencia:

- LeBeau es un conocido agitador de campesinos que usa a los plebeyos descontentos para protegerse.
- LeBeau cabalgó hacia Mousillon en un viejo caballo cojo, que tenía con forma de doble círculo en su grupa.
- LeBeau robó un anillo de plata con una rosa dorada y presumiblemente lo llevó a la ciudad, ya que la ciudad es uno de los pocos lugares en Mousillon donde puede traficarse con objetos de valor.
- A LeBeau le faltan dos dedos de su mano izquierda.

Hay muchas cosas que hacer en Mousillon además de perseguir el rastro de LeBeau. Se sugieren muchos contratiempos potenciales en el **Capítulo Dos: Guía del Viajero**, incluyendo imprudentes visitas al Barrio Puente, vanas peregrinaciones al

TABLA 5-1: ACONTECIMIENTOS EN LA CIUDAD DE MOUSILLON

Tirada	Acontecimiento
01-05	Están sacando a un hombre en taparrabos de una vivienda en ruinas, atado a un práctico poste, y azotado por una multitud de una docena de hombres, mujeres y niños. Durante la noche anterior se vieron en las cercanías “cosas que reptaban” y el hombre fue acusado de convocarles con sus malos pensamientos. Es abandonado sangrando y semi-consciente y nadie se detiene a ayudarlo o desatarle.
06-10	Una mujer de mirada salvaje deambula por la calle, gritando sobre la gente rana que vive bajo las calles y tramando el fin del mundo. Nadie le hace ningún caso, pero en secreto, muchos de ellos piensan que tiene razón.
11-15	Una familia abandona una chabola medio en ruinas por el lado del camino, llevando un gran saco. Dejan el saco en la calle y vuelven dentro. Si se abre, el saco resulta contener el cuerpo del padre de familia, que murió de Flujo Cruento durante la noche.
16-20	Un vendedor ambulante que sostiene una bandeja de pulidos huesos de rata camina calle abajo, cantando en alto “huesos de rata, huesos de rata, conseguidos por mi huesuda gata”. Mucha gente le detiene para comprar los diminutos cráneos por una pieza de cobre. La gente coloca las calaveras en diminutas capillas domésticas, con la esperanza de asustar a las ratas vivas alejándolas de sus casas.
21-25	Un par de hombres de aspecto duro, aparentemente mercenarios o matones a sueldo, pasan el tiempo en un concurso de lanzamiento de cuchillos en una esquina de la calle. Usan un gato muerto atado a un palo como blanco. Un par de viejos desdentados apuestan conchas de caracol sobre el resultado.
26-30	Un predicador callejero, un hombre tuerto y un mechón de pelo blanco, se ha puesto a predicar un sermón sobre la diosa Shallya. Los aventureros entendidos en religión pueden sorprenderse al escuchar que la versión del predicador sobre Shallya es la de una diosa vengativa que castiga con sangrientas enfermedades a los que no ofrecen a sus hijos en sacrificio a ella. La mayoría de la gente ignora al predicador, pero un par de jóvenes campesinas están sentadas a sus pies, escuchando atentamente.
31-35	Un par de muchachos jóvenes conducen un burro y un carro camino abajo. El carro está repleto de sacos apestosos, que probablemente contienen los cuerpos de los muertos recientes. Una vieja se les acerca, mantiene una conversación en voz baja con uno de ellos, y subrepticamente le da una pequeña bolsa. El muchacho le deja coger un saco, uno muy pequeño, y se lo lleva lejos.
36-40	Una manada de niños corren jugando a un complicado juego que consiste en perseguir a un perro muy pequeño por las calles hasta que muerde a uno de ellos. Quién es mordido tiene que coger luego al perro y morderle. Luego el juego comienza de nuevo. Si se les pregunta, los niños dicen que el juego se llama “Huele el Guantelete”, e invitan a los aventureros a unirse. Es común en toda Bretonia un juego de niños llamado “Huele el Guantelete” pero tiene poco que ver con el que se juega aquí.
41-45	Una mujer vacía un cubo de aguas residuales de la ventana de un piso superior.
46-50	Una niña corre hacia los aventureros, grita “¡el destino de Landuin esté con ustedes!”, hace un complejo gesto con la mano y corre de nuevo, desapareciendo en un callejón. Esta es una maldición común en la ciudad, pero nadie sabe exactamente lo que significa.
51-55	Un grupo de niñas juegan en la esquina de la calle. Una de ellas, aparentemente la mayor, finge ser un Zombi y simula perseguir y destripar a las más jóvenes. Las chicas a las que coge fingen luego ser también un Zombi y comienzan a perseguir a sus compañeras de juego por turnos.
56-60	Una procesión de gente evidentemente enferma se tambalea por la calle, con las cabezas bajas. Todos los evitan con un amplio margen. Un hombre en un tosco y grotesco traje de rana encabeza la procesión.
61-65	Estalla una violenta discusión entre dos plebeyos. Uno derriba al otro y comienza a patearle. Resulta que la discusión es sobre cual de las esposas tiene la curva de la joroba más elegante. Las esposas en cuestión están mirando desde el otro lado del camino, y para el ojo inexperto, ninguna tiene una joroba especialmente notable.
66-70	Una mujer bien proporcionada persigue a un hombre flaco de aspecto sospechoso calle abajo. Ella está gritando “¡Alto, ladrón!” En caso de que los aventureros capturen al ladrón (nadie más lo hará), resulta que la mujer está acusando al hombre de robar los gusanos de su cerebro. El hombre, un humilde panadero, no conoce a la mujer y no tiene ni idea de porqué le persigue.
71-75	Un viejo arrugado y desdentado se arrastra hacia uno de los aventureros, presiona una pequeña rana de madera tallada a mano en su mano, y susurra que eso le protegerá contra Los Que Se Arrastran Por La Noche. El viejo solo sonríe sin decir nada en respuesta a cualquier pregunta. Si los aventureros se obstinan en hablar con él, un transeúnte comentará que se conoce al viejo como Estúpido Alfonse y está totalmente senil desde antes de lo que nadie puede recordar.
76-80	Una repentina infestación de moscas desciende sobre la calle. Se posan en los ojos y bocas de los aventureros, lo que es profundamente desagradable, pero los nativos de la ciudad parecen estar preparados para esta eventualidad ya que rápidamente se ponen pañuelos de lino sobre sus narices y bocas. La moscas se van tras un par de minutos. Preguntar a un plebeyo de paso sobre este suceso revela que se dice que las nubes de moscas son arrojadas desde las profundidades del Grismerie con bastante frecuencia.
81-85	Un grupo de damas bien vestidas se reúnen, listas para llegar al Barrio Puente para una noche en la ciudad. Inspeccionados más de cerca, sus vestidos están ingeniosamente hechos de montones de pieles de ratas cosidas juntas.
86-90	Un hombre anuncio de aspecto abatido deambula por las calles. El cartel tiene pintado una serie de toscas ilustraciones. Muestran un hombre sosteniendo una espada, luego un castillo desmoronándose y luego muchos muertos apilados en montones. A pesar de que no habla, los transeúntes de vez en cuando le tiran una moneda o un trozo de pan a sus manos.
91-95	Con un fuerte y profundo estruendo, unos edificios abandonados cercanos se estremecen y derrumban. Cuando se asienta el polvo, todo lo que queda es un gran cráter hundido. Algunos transeúntes se paran a mirar en el cráter y luego siguen adelante, aparentemente sin sorprenderse por lo ocurrido. Los cimientos de Mousillon están contruidos sobre un terreno pantanoso y gran parte de la ciudad se hunde poco a poco, por lo que los derrumbamientos como este son comunes.
96-00	Un pequeño perro gris que ladra comienza a seguir a los personajes, metiéndose entre sus pies, ladrando en momentos inapropiados y molestándoles en general. No pueden librarse de él excepto matándolo o tirándolo al Grismerie. Sin embargo, huirá a la primera señal de combate para no vérselo nunca más.

Santuario del Grial y los siempre presentes criminales, matones y locos. Los aventureros no lo tienen fácil en la ciudad. Si permanecen demasiado tiempo en un lugar, pueden robar el lugar, o estar en peligro de coger una fea enfermedad (se pueden encontrar en la ciudad todas las enfermedades del Viejo Mundo, además de brotes aislados de la Viruela Roja). En ninguna parte deben sentirse seguros, limpios o acogidos. La gente puede no estar tan aislada como las de las aldeas de Mousillon, pero siguen siendo desconfiados unos de otros y casi seguro que no aceptarán a los aventureros sin grandes dosis de convicción. Además, las vistas, sonidos y especialmente los olores de la ciudad deben sugerir un lugar hostil, cruel y maldito. La maldición del ducado es más fuerte aquí, y este es el lugar donde se han desarrollado incontables tragedias. El Asunto del Falso Grial fue solo un síntoma de una enfermedad global atormentando a la ciudad hasta hoy. La **Tabla 5-1** sugiere cosas que los aventureros pueden ver a lo largo y ancho de la ciudad.

LA REVOLUCIÓN CARMESÍ

Lo que marcó a LeBeau como un criminal particularmente vil, para los estándares de la nobleza Bretoniana, fue su asociación con los campesinos rebeldes. Los campesinos agitadores existen por toda Bretonia, normalmente en focos pequeños pero a veces en grupos lo suficientemente grandes y poderosos como para fomentar una completa rebelión. Los campesinos agitadores no son tolerados por la nobleza Bretoniana y son perseguidos y colgados en público regularmente, por lo que no es de extrañar que algunos terminen huyendo a Mousillon. Por supuesto, terminan averiguando que la nobleza del ducado es incluso más cruel y sus campesinos incluso menos simpáticos que en el resto de Bretonia, pero para entonces ya es demasiado tarde.



Existe un grupo de tales agitadores en la ciudad. Liderados por el carismático instigador Othar, resisten en un triste e infestado depósito de cadáveres cerca de las Colinas Osario. El depósito de cadáveres es un edificio de madera bajo con tres alas cercando un patio, y fue usado originalmente tras el asedio de 1322 para recoger los efectos personales de los muertos por la plaga antes de que fueran arrojados a las fosas comunes de las Colinas Osario. Sin embargo, se convirtió rápidamente en poco más que un lugar para oportunistas para robar cualquier cosa valiosa de los cadáveres, y en cualquier caso, el volumen de los muertos por la plaga que se sacaban fuera de la ciudad tras el asedio era tan grande que intentar atenderles sistemáticamente al final falló. La casa de cadáveres estaba abandonada hasta que los aspirantes a agitadores de Othar, la Revolución Carmesí, se trasladaron. Aunque era lo suficientemente robusta como para sobrevivir intacta desde el asedio, la casa de cadáveres es un lugar oscuro, maloliente y desagradable.

Puede determinarse la existencia de la Revolución Carmesí con una tirada de **Cotilleo** en la ciudad. La tirada de **Cotillo** es **Difícil** (-20%) para los personajes que son evidentemente ricos o de noble cuna. Una tirada con éxito revela que se supone que son un puñado de tipos de políticos gritones más bien cerca de las Colinas Osario. Nadie en la ciudad cree mucho de la Revolución Carmesí, sobre todo porque han elegido establecerse en uno de los lugares más peligrosos de toda la ciudad. Los que han oído hablar de ellos no creen que duren mucho antes de que la enfermedad, los Zombis o vengativos caballeros acaben con todos ellos.

Acercarse a la sede de la Revolución Carmesí es una perspectiva peligrosa. Las Colinas Osario están frecuentadas por Zombis, Esqueletos y ladrones de tumbas, mientras que la Revolución Carmesí son fanáticos que se defienden con entusiasmo de los agentes de sus opresores nobles. Los aventureros sin una guía serán acosados casi con certeza por alguno o más de estos enemigos en algún punto. La casa de cadáveres es fácil de encontrar entre las Colinas Osario, pero mientras se aproximan, los aventureros serán desafiados en voz alta por una banda de Revolucionarios Carmesí armados. Obviamente estos hombres y mujeres están desnutridos, pobremente equipados y en algunos casos gravemente enfermos, pero son fanáticos y tenaces, y hay un buen montón de ellos. Son campesinos, reclutados en su mayoría de la ciudad y alrededores, que han sido influenciados por la retórica de Othar. Matar a cualquiera de ellos en este momento dará lugar a que los aventureros sean ahuyentados de la casa de cadáveres y se hagan enemigos mortales de la Revolución, a menos que puedan dar algún tipo de explicación muy impresionante. En cualquier caso, a los miembros evidentes de la nobleza no se les permitirá acercarse a la casa de cadáveres y serán amenazados con violencia. No son amenazas vanas.

La casa de cadáveres es el hogar de poco menos de cincuenta Revolucionarios. Tienen poca comida y agua limpia (no se atreven a sacar agua del pozo del Barrio Santuario por si lo vigilan agentes de los opresores), y se mantienen totalmente juntos por el carisma de Othar. Othar, un hombre pelirrojo, nervioso e inmensamente enérgico, sermoniza constantemente a sus seguidores sobre los males de la nobleza y el sistema feudal de Bretonia, en el que unos pocos caballeros y nobles corruptos son mantenidos por el duro trabajo de los plebeyos. El gran plan de Othar es reunir una fuerza suficientemente considerable de

Revolucionarios Carmesí para atacar una de las atalayas del Cordón Sanitario y llevar a cabo una fuga masiva hacia el Ducado de Bordeleaux al sur. Una vez allí, planea conducir un ejército triunfante de una aldea a otra, liberando a los campesinos y reclutando más seguidores, hasta que haya unificado a todos los de Bretonia en la revolución. Su objetivo es claramente extravagante y está condenado al fracaso, aunque él espera tener pronto suficientes Revolucionarios para empezar la larga marcha hacia la libertad. Othar intentará reclutar a los aventureros para su causa. Puede ser persuasivo, pero la Revolución Carmesí está en un estado que hace bastante obvia su desesperación y extravagante ambición.

Por desgracia para los aventureros, Othar no conoce a Guido LeBeau, y no ha pasado nadie con esa descripción por la casa de cadáveres. Sin embargo, Othar cree que los hombres como LeBeau son los verdaderos héroes de la gente común, y animará a los aventureros a que lo traigan a la casa de cadáveres. Si los PJs tienen la suficiente imprudencia de mencionar que están persiguiendo a LeBeau en nombre del Duque de Lyonesse, Othar acusará a los aventureros como enemigos del pueblo y les echará violentamente lejos de la casa de cadáveres, bajo amenaza de que serán atacados y asesinados si regresan.

Othar puede ayudar poco a los aventureros. Sin embargo, los aventureros astutos podrían percatarse de que Othar y sus seguidores parecen bastante manipulables. Si se les puede convencer de que un objetivo particular era un enemigo de las clases campesinas, podrían usar la Revolución Carmesí para eliminarlo. Del mismo modo, a los aventureros que pretendan creer en la causa de Othar se les podría prestar unos pocos Revolucionarios Carmesí flacos pero entusiastas para proporcionar algo de mano de obra adicional. Finalmente, los aventureros maliciosos o elitistas podrían informar a un noble (como Aucassin) de la presencia de la Revolución Carmesí asegurando el envío de adustos caballeros para matar a Othar y dispersar su banda de simpatizantes. Hay pocos nobles en la ciudad con principios para preocuparse de Othar, pero algunos nobles de otras partes del ducado (incluyendo a Aucassin) acogerían la oportunidad de cortar este brote de amenaza de rebelión.

Othar

Profesión: Forajido (ex Alborotador)
Raza: Humano (Bretoniano)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42%	39%	33%	34%	35%	38%	39%	51%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	3	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes), Carisma, Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio), Escondarse, Esquivar, Cotilleo +10%, Percepción +10%, Leer/Escribir Montar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel)
Talentos: Sangre fría, ¡A correr!, Don de gentes, Pelea callejera, Golpe conmocionador, Cortés
Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0
Armas: Arco con 10 flechas, arma de mano (Espada), Escudo
Enseres: Muda de ropa de buena artesanía

Revolucionario Típico

Profesión: Forajido
Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36%	43%	30%	32%	33%	26%	31%	24%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Bretonia), Escondarse, Esquivar, Cotilleo, Percepción, Montar, Escalar, Código secreto (Ladrón), Poner trampas, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón)
Talentos: Puntería, Errante certero, Imperturbable
Especial: Los Revolucionarios ganan un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.
Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0
Armas: Arco con 10 flechas, arma de mano (Mazo), Escudo
Enseres: Harapos

EL ANILLO DE PLATA

Los aventureros pueden recordar que LeBeau robó un anillo de plata con una rosa dorada de Lady Augustine antes de huir de Lyonesse. Sin duda semejante objeto destacaría en la ciudad, y encontrarlo podría ser un paso importante para localizar a LeBeau. Encontrar donde se compran y venden objetos de valor requiere una tirada de **Cotilleo**. Los personajes que la consigan saben que los objetos de valor traídos a los muelles o sustraídos de la Ciudad Perdida a menudo se comercian en la Sala del Fiscal, en el Barrio Santuario. Este edificio situado frente a la plaza fuera del Santuario del Grial era antes magnífico y originalmente era donde los plebeyos al servicio del Duque administraban justicia a los ciudadanos de la ciudad. Más de un campesino fue multado a casi la esclavitud o sentenciado a perder una parte de su cuerpo en la Sala del Fiscal, pero como gran parte de la ciudad, su uso oficial fue olvidado tras la muerte del último Duque, Maldred. Ahora se ha vuelto muy conocido por ser un lugar donde cualquiera puede vender cualquier cosa.

El Sala del Fiscal es un imponente edificio de piedra forrado antiguamente con yeso blanco para que pareciera mármol. Varias columnas sostienen un frontispicio con esculturas de caballeros nobles gobernando sobre los campesinos del ducado, y un tramo de escaleras sube hasta las grandes puertas dobles. El yeso se ha caído en pedazos y el que todavía queda está manchado por los incendios del asedio, por lo que la Sala del Fiscal parece viejo, roto y bastante lamentable. Numerosos matones de aspecto rudo (usa el perfil del **Bandolero** en la pág. 233 de *WJdR*) contratados de los muelles holgazanean en los escalones dispuestos a inspeccionar a todo el que entra, y los aventureros deberán pasar por ellos para entrar. No molestarán a un Humano que parezca que puede permitirse comprar y vender (por lo general, alguien con ropa de calidad Buena o mejor o armadura). Los que parezcan pobres o no sean Humanos tendrá que farolear o engatusarlos con una tirada de **Empatía**. Los aventureros que fallen su tirada o que traten entrar intimidando hacia la Sala, se encontrarán rodeados de matones (normalmente uno por

aventurero, a menos que los aventureros están siendo muy desagradables) y expulsados violentamente. No es raro ver a un perdulario siendo pateado escaleras abajo por los guardianes de la Sala. Apalazar a los matones da normalmente el suficiente respeto a los aventureros como para entrar sin nuevos desafíos.

La Sala del Fiscal era un laberinto de pequeñas oficinas y salas de audiencias incluso en sus buenos tiempos. Ahora, cada habitación se usa como una casa de subastas en miniatura, donde los vendedores ofertan todo lo que venden. Entra poca luz natural en la Sala, por lo que muchos negocios se realizan a la luz de las velas. Los compradores y vendedores se arremolinan, la mayoría haciendo un esfuerzo por ocultar su apariencia y afiliación, y la atmósfera de desconfianza es tan fuerte como omnipresente el olor de la ciudad. Casi todo lo que se vende aquí ha llegado en un barco (a menudo producto de la piratería) o ha sido sustraído de La Ciudad Perdida, lo que significa que ha sido robado en algún momento, y la variedad de objetos a la venta es extraordinaria. Toscos ídolos de piedra de tierras exóticas, baratijas religiosas, armas, objetos de arte, herramientas de oficio de segunda mano, animales disecados, libros manchados de agua, guijarros con formas curiosas con supuestos poderes mágicos, -todo esto y más se puede encontrar a la venta en la Sala del Fiscal. Es raro que se vendan aquí artículos mundanos y prácticos como equipo útil de aventurero, solo baratijas, curiosidades y objetos de lujo que rara vez son de utilidad real para las aventuras. Los aventureros empresarios pueden vender objetos caros inútiles que tengan si encuentran un rincón para crear su propia subasta, aunque probablemente obtendrán menos por ellos de lo que podrían obtener en zonas más civilizadas del Viejo Mundo. El pago puede ser en monedas o especie, y es común el trueque.

El anillo de Lady Augustine está aquí a la venta, vendiéndolo un hombre arrugado, encorvado y de ojos entornados llamado Rebigner. Rebigner es un perista que compra objetos de valor recuperados de los ladrones y los vende con un beneficio en la Sala del Fiscal. Es común verle aquí y es uno de los comerciantes que ayuda a pagar a los matones que mantienen fuera a la gentuza. Rebigner es un hombre amargado y cruel que es feliz escupiendo antiguas maldiciones de Mousillon a quién no hace negocio con él. Para los estándares de Mousillon Rebigner es probablemente bastante rico, pero indudablemente no parece ser un hombre contento con lo que le ha tocado en la vida. Los aventureros que observen la actividad en la Sala del Fiscal oirán su voz fina y aguda ofreciendo el anillo al mejor postor. El anillo es lo más valioso que Rebigner ha tenido para vender en bastante tiempo y tiene varios postores en potencia a su alrededor. Aunque Rebigner ensalza la belleza del anillo, es demasiado de buen gusto para los vulgares paladares de la clientela de la Sala del Fiscal, y está dispuesto a venderlo por mucho menos de lo que realmente vale. Aceptará 20 co o el equivalente por el anillo, o un objeto de aproximadamente igual valor (tras convencerle un poco aceptará uno de los tapices de Berenice del Château Hane, por ejemplo).

Lo más importante para los aventureros es que Rebigner sabe de donde procede el anillo. Si se le pregunta por el origen del anillo, Rebigner ofrecerá contárselo a los aventureros a cambio de 5 co. Los aventureros que no quieran pagar esta descabellada cantidad simplemente tienen que amenazar a Rebigner, que es cobarde de nacimiento y lo contará tan pronto vea que las cosas pueden tornarse desagradable. Se lo compró a una joven y próspera ladrona, Heloise, especialista en encontrar objetos en La Ciudad

Perdida. Heloise le trae a menudo pequeños objetos valiosos para vender, pero Rebigner no sabe donde está, salvo que probablemente está limpiando La Ciudad Perdida de otra cosa que robar.

Rebigner

Profesión: Perista (ex Osamentero)

Raza: Humano (Mousillonés)



Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
30%	23%	33%	41%	38%	45%	42%	41%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio), Conducir, Tasar +10%, Jugar, Cotilleo +10%, Regatear +10%, Intimidar, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Bretón)

Talentos: Negociador, Recio, Intelectual, Callejeo, Imperturbable, Genio aritmético

Especial: Rebigner ganan un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Ninguna

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

Armas: Daga

Enseres: Carreta, tres sacas, cachivaches

CARNE DE CABALLO

La pregunta de lo que le pasó al caballo de LeBeau puede responderse en los muelles. Inevitablemente, el rocín sobre el que vino LeBeau fue robado y asesinado, y acabó en el puesto del muelle del hosco vendedor de carne Buth. Buth es un campesino grande y muy feo cuyas manos, tan grandes como las patas de un oso, están siempre manchadas de sangre y vísceras, como sus ropas. Su cabeza rapada y cara maltratada sugieren que fue anteriormente un hombre violento que se ha establecido bajo una vida razonablemente estable como vendedor de carne. Este cambio de ritmo ha hecho poco por aliviar el ánimo de Buth, y es un hombre ordinario y agresivo tan capaz de decirle a sus posibles clientes que se alejen de su puesto como de invitarles a que inspeccionen su mercancía.

El puesto de Buth muestra diversos cortes de diferentes animales y en diversos estados de frescura. Se pueden reconocer donantes que incluyen ratas, perros, peces, más ratas y un par de perros más. Dos grandes trozos de carne groseramente cortados apoyados sobre el lado del puesto son de un caballo muerto recientemente. Por otra parte, la piel de un caballo, también de un caballo groseramente desollado, está colgando en un lateral del puesto, y los aventureros que la inspeccionen pueden ver fácilmente una mancha blanca con forma de doble círculo.

Buth es hosco y no le gustan los extranjeros, especialmente los que le preguntan de donde viene su carne. Se necesitará una tirada **Desafiante (-10%) de Empatía**, (**Difícil -20%** para los personajes que son claramente nobles o no nacidos en Mousillon) para convencer a Buth de que revele el origen del caballo. Una banda de pilluelos callejeros le llevó el caballo a Buth y se lo vendió por un par de ratas y una botella de matarratas. Le dijeron que se lo habían robado a un hombre que se detuvo a preguntar como llegar al Damoiselle Vert, un barco anclado permanentemente a los muelles. Pero Buth no sabe quién era el hombre ni como era. Puede dirigir a los aventureros hacia el Damoiselle Vert, un barco grande y antiguamente hermoso pudriéndose ahora poco a poco fondeado en el muelle norte. Una tirada **Desafiante (-10%) de Cotilleo** en los muelles revela que el Damoiselle Vert es la sede de los Sang'Argent, una de las bandas que controlan el negocio en los muelles.

Buth

Profesión: Menestral

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
32%	26%	39%	41%	40%	38%	41%	26%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría popular (Bretonia), Conducir, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Bretón), Oficio (Carnicero, Curtidor)

Talentos: Negociador, Intelectual, Imperturbable

Especial: Buth ganan un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

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

Armas: Arma de mano (Hacha)

Enseres: Ganchos y cuchillos de carnicero, una docena de reses muertas

HELOISE Y LA CIUDAD PERDIDA

Los aventureros que deseen encontrar a Heloise solo saben que se encuentra en la Ciudad Perdida. Una tirada **Fácil (+20%) de Cotilleo** le proporciona la información de que la Ciudad Perdida comprende las zonas de la ciudad en ruinas por el asedio y que nunca fueron reconstruidas, y que es un lugar peligroso lleno de enfermedades, locos y cosas aún peores. Pocos en la ciudad mencionan abiertamente a los Zombis, pero saben muy bien que el mayor peligro en la Ciudad Perdida proviene de los No Muertos. Los aventureros que hagan la tirada de **Cotilleo** pueden hacer otra tirada **Desafiante (-10%) de Cotilleo** para oír hablar de un alijo de tesoros encontrados en la parte noroeste de este distrito, y que los ladrones están acudiendo en masa a la zona con la esperanza de ser uno de los primeos en encontrar el tesoro y sobrevivir.

Aunque el rumor del tesoro es falso, los ladrones (incluyendo a Heloise) sí que están haciendo atrevidas incursiones en la Ciudad Perdida que ocupa la esquina sudeste de la ciudad. Esta zona está



bajo la sombra de La Lanza de Luz, y se dice que los muertos aquí a menudo perduran como espíritus vengativos, capaces de embestir la mente de un hombre como un Zombi puede embestir su cuerpo. La Ciudad Perdida es aquí un lugar frío y carente de sensaciones, siempre oscuro y húmedo. Los edificios están hecho añicos, la madera podrida y sus piedras rotas y desparramadas por las calles. Varios pedazos de mampostería incrustados en el suelo son en realidad misiles de las máquinas de asedio del rey, permaneciendo aún donde cayeron en aquellos años.

La reseña más destacada del lugar es el templo en ruinas dedicado antiguamente a Shallya. Era un templo pequeño, muy subordinado al templo principal de Shally en Couronne, y nadie ha intentado reconstruirlo desde que murieron todas las sacerdotisas de Shally en Mousillon durante el último brote de Viruela Roja, y pocos en el ducado ni siquiera saben en absoluto que hay un templo en la ciudad. El templo ahora se compone de un rectángulo de mármol destrozado delimitado por las dos paredes exteriores supervivientes. Una vez hubo una estatua de Shallya en la calle fuera del templo pero ahora no es más que un zócalo y un par de pies con sandalias rotos por el tobillo. Dentro del templo hay un enorme y feo pedazo de granito incrustado en el suelo, un indicador seguro de que el templo fue alcanzado por una máquina de asedio, y los azulejos de mármol están rotos como cristal.

El templo en ruinas es el único lugar destacado entre las casas en ruinas, y también es donde Heloise busca el tesoro que se rumorea. No lo encontrará, pero se encontrará con los aventureros si entran en La Ciudad Perdida para buscarla y se dirigen directos a la ruina. Es probable que los aventureros sean atacados por Zombis o Fantasmas errantes, o incluso por exploradores Ecorcheur si se pierden hacia la Lanza de la Luz en vez de hacia el templo, y Heloise podría ser una de los que les saquen del apuro. Heloise es una mujer pequeña y resistente con pelo y ojos negros y una cara marcada e inteligente. Nativa de la ciudad, Heloise es una ladrona competente y una de las pocas personas en la ciudad que pueden aventurarse regularmente en La Ciudad Perdida y sufrir solo una posibilidad mínima de desmembramiento. Aunque es inflexible y rápida para señalar los defectos de otros, es una persona de buen corazón que ayudará a los aventureros que evidentemente no entiendan nada en La Ciudad Perdida. Cree que la ciudad podría ser mucho más

soportable si la gente se ayudara unos a otros en alguna ocasión y hace lo que puede para ayudar cuando puede. Que uno de sus ciudadanos más altruistas es un ladrón que se gana la vida robando a los muertos dice algo sobre la ciudad.

Heloise robó efectivamente el anillo y se lo vendió a Rebigner. Lo cogió hace una semana de un hombre que huía de unas viejas catacumbas al norte de los muelles. Estaba evidentemente horrorizado, y sus ropas estaban desgarradas y sangrientas. Heloise lo vio tropezar y soltar su bolsa mientras corría. La recogió y continuó huyendo, pero Heloise encontró el anillo brillando a la luz de las estrellas donde había caído la bolsa. Heloise no se ha aventurado en las catacumbas ya que sabe que hace tiempo que ha sido limpiada de todo lo valioso, pero sabe que antes del asedio eran el lugar de descanso de algunos de los nobles más influyentes de la ciudad. Suponía que estaban abandonadas y no sabe qué hacía allí el hombre que huía. En cuanto a la identidad del hombre, Heloise no se acuerda realmente de su cara, pero por la descripción de LeBeau podría haber sido él.

Heloise es una aliada útil en la ciudad. Generalmente es de confianza cuando trata con los vivos y es una experta en sobrevivir en las zonas más peligrosas de la ciudad. Es una buena guía para La Ciudad Perdida (aunque es mucho mejor en evitar a los Muertos Vivientes si está sola) y se pega a los que respeta cuando las cosas se ponen feas. Tiene poco contacto con los vivos, y su costumbre de decir lo que piensa la hace aparentar mordaz y desaprensiva al principio, pero los aventureros que se ganen su respeto encuentran que puede ser una amiga leal y útil. Heloise también puede ser aceptada como un nuevo personaje jugador si los aventureros pierden a uno de los miembros de su grupo en la ciudad.



Heloise

Profesión: Saqueador de tumbas (ex Ladrón)

Raza: Humano (Mousillonesa)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41%	34%	32%	34%	46%	40%	44%	36%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	2

Habilidades: Sabiduría popular (Bretonia), Escondarse, Tasar +10%, Cotilleo, Supervivencia, Percepción + 10%, Forzar cerraduras Leer/Escribir, Escalar, Buscar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Código secreto (Ladrón). Movimiento silencioso +10%, Hablar idioma (Bretón, Clásico)

Talentos: Suerte, Sexto sentido, Callejeo, Imperturbable, Experto en trampas, Pericia subterránea

Especial: Heloise ganan un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

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

Armas: Arma de mano (Martillo)

Enseres: Dos sacas, ganzúas, 10 metros de cuerda, palanca, lámpara, aceite de lámpara

DEUDA DE SANGRE

Guido LeBeau luce una lesión que le costó dos dedos de su mano izquierda. Podría ocurrírseles a los aventureros que LeBeau podría haber buscado tratamiento médico para su herida. No debería ser ninguna sorpresa que hay pocos médicos competentes en la ciudad, pero incluso un hombre poco versado en medicina podría hacer un arreglo provisional de los resultados de peleas, robos y licor del malo en el Barrio Puente. Un aventurero que pregunte en el Barrio Puente puede descubrir con una tirada de Cotilleo que uno de esos hombres, llamado DeVayne pero conocido por la mayoría como “el Profesor”, ejerce en un sucio sótano bajo el famoso tugurio Degollado.

“El Profesor” DeVayne no es realmente un profesor, pero para los estándares de Mousillon bien podría serlo. Antiguo ciudadano del Imperio, fue un estudiante de poca suerte que se ofreció a pasar unos meses en un buque corsario como médico del barco. Debió haber sabido que un capitán tan poco de fiar como para contratar a un médico obviamente no cualificado no era para nada bueno, pero se dio cuenta de ello demasiado tarde mientras el barco ya estaba de camino a un turbio encuentro en Marienburg. Tras recoger algo de carga en una transacción nocturna, el barco se dirigió hacia Mousillon, donde descargó su carga ilegal en los muelles de la ciudad. DeVayne, no sabiendo donde estaba, aprovechó la oportunidad para escapar del barco y desaparecer en la ciudad, con la esperanza de comprar un pasaje de regreso al Imperio. Desafortunadamente, cuando su barco abandonó la ciudad, DeVayne se quedó tirado en Mousillon solo con sus rudimentarias habilidades médicas para arreglárselas. El único ápice de fortuna fue que muchos hombres en la ciudad estaban necesitados de dichas habilidades, por lo que DeVayne fue capaz de hacer una vida relativamente buena. Eso no ayuda a reprimir su intensa aversión por la ciudad o sus deseos de escapar de ella. Ahora sabe que es muy difícil abandonar Mousillon y espera finalmente poder arreglar con algún criminal bien relacionado a quién poder comprar un pasaje a través del Cordón Sanitario. Todavía no ha llegado ese momento, y DeVayne sabe que podría estar esperando mucho, mucho tiempo.

El consultorio de DeVayne es una habitación en el sótano debajo del Degollado. El Degollado, construido un poco más allá del extremo norte del Cruce de Landuin, es una alternativa más pequeña, barata y desagradable que el Cielo Caído. Su planta baja es un establecimiento de bebida en el que su propietaria, una mujer obesa y malhablada llamada Grisel, permite casi todo salvo el fiado. Las bebidas consisten en licores extremadamente fuertes, la mayoría caseros, que Grisel garantiza orgullosa que dejarán al bebedor borracho, ciego o muerto. El precio normal es una concha de caracol negra del tamaño de la uña de un pulgar o el equivalente por bebida, pero este precio varía dependiendo de

cuanto le guste a Grisel el aspecto de las personas a las que sirve. La planta alta está dividida en varias habitaciones para el uso de los clientes. Las habitaciones están disponible para todo, desde citas con prostitutas a palizas por encargo, todo permitido felizmente por Grisel siempre que una de las personas implicadas compre una o dos bebidas. Normalmente Grisel tiene un músico, bailarina o comediante intentando entretener a su clientela, pero los artistas raramente pueden mantener mucho la atención cuando compiten todas las noches con las peleas a puños y el exceso de alcohol. La clientela del Degollado se compone principalmente de marineros pasando una noche en la ciudad y trabajadores de las bandas de los muelles.

El consultorio de DeVayne es una pequeña habitación sin ventanas bajo un corto tramo de escaleras del bar. Grisel le permite usar la habitación a cambio de servir como médico del tugurio, y tras una buena pelea, está a menudo obligado a coser las heridas de botellas y colocar las mandíbulas rotas de forma gratuita. Una gran silla en el centro de su habitación tiene correas en sus apoyabrazos y patas delanteras para sujetar a los sufridores pacientes mientras que una mesa sostiene todo el equipo quirúrgico de DeVayne, algunos de ellos adaptaciones de las herramientas más comunes como una sierra y alicates, y todos igual de viejos. DeVayne hace todo lo posible por mantener limpio su consultorio, pero ninguna limpieza puede conseguir sacar las siniestras manchas marrón rojizas del suelo.

DeVayne es un hombre alto, delgado, de aspecto fastidiado y sin afeitar, canoso prematuro y que lleva una bata larga y blanca limpia en su mayoría. Tiene la voz cortés, pero cuando se emociona ofreciendo una opinión, puede ser muy cínico. Desprecia Mousillon, la ciudad y la gente que trata. Sabe que la mayoría de las heridas que cose son el resultado de la propia conducta del paciente, y apenas tiene suficiente simpatía por ellos para mitigar su dolor. Anhela alguien más sofisticado con quién hablar y estará ansioso por ayudar a aventureros que no se comporten como los matones del muelle con quienes se ve obligado a tratar. DeVayne puede ofrecerles tratamiento médico muy barato, y aunque no es igual a un Galeno o incluso a los Barberos Cirujanos más competentes, su ayuda es lo mejor que cualquiera puede esperar en esta ciudad.

Más importante aún, DeVayne en efecto trató a un hombre anteayer que había perdido dos dedos de su mano izquierda, y necesitaba limpiar y vendar adecuadamente las heridas. DeVayne cree que la herida era de hace más de una semana y mostraba signos de infección, pero tras el tratamiento, no debería ser una amenaza de muerte. DeVayne recuerda que el paciente era un hombre sin afeitar y mal vestido que parecía como si estuviera a la fuga, algo normal en la ciudad. Sin embargo, el paciente

parecía un hombre inteligente, y mientras le administraba el tratamiento, DeVayne conversó con él de diversos temas como el tiempo, el triste estado de la ciudad y la abominable pobreza de sus habitantes. A DeVayne más bien le gustó el hombre y se sorprendería de saber que podría ser un violento criminal. Coincide en que el hombre encaja con la descripción de LeBeau, pero también lo hace un montón de gente en la ciudad. Tras vendar su herida convenientemente, el paciente dijo a DeVayne que cobrara su tratamiento de la banda de los muelles Sang'Argent. No es un trato inusual, y DeVayne ha cobrado a menudo de los miembros de Sang'Argent tras tratar a algún miembro de la banda. Tiene entendido que Sang'Argent está establecida en un barco anclado justo al lado del muelle norte, pero nunca ha estado allí en persona y no cree que pueda introducir a los aventureros en Sang'Argent. Recuerda a su líder, Lanfranco, como un viejo y entrecano perro de mar Tileano, pero le ha visto en persona un par de veces. DeVayne asumió que el paciente era un miembro de los Sang'Argent -si no lo era, entonces indudablemente trabaja para ellos o se le debe un gran favor. DeVayne aún no ha reclamado el pago, pero tiene previsto hacerlo en los próximos días.

DeVayne

Profesión: Estudiante

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
28%	29%	30%	32%	43%	47%	43%	39%

Perfil secundario

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

Habilidades: Sabiduría académica (Filosofía, Ciencias),

Carisma, Sabiduría popular (el Imperio), Cotilleo, Sanar, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Bretón, Clásico, Reikspiel)

Talents: Oído aguzado, Sangre fría, Lingüística, Intelectual, Viajero curtido

Armadura: Ninguna

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

Armas: Daga

Enseres: Herramientas improvisadas de cirujano, libro de texto sobre medicina, material de escritura, gasa, tienda

- EL DAMOISELLE VERT -

Las pistas que recojan los aventureros probablemente les dirijan hacia los muelles y la banda que se autodenomina los Sang'Argent. Liderados por el viejo pirata Tileano Lanfranco y con base en el barco Damoiselle Vert, la Sang'Argent es probablemente la banda de los muelles menos psicótica y más estable. Probablemente solo matan tres de cada cuatro personas la mayoría de las semanas y a veces se abstienen de matar a quien se cruza en su camino. Las otras bandas, como la ultraviolenta Ecorcheurs con base en La Lanza de la Luz al sur de los muelles, ven a los Sang'Argent como demasiados suaves

para la dura realidad de la ciudad, pero las bandas nunca han sido capaces de formar una coalición para destruir la Sang'Argent.

Realmente fue Guido LeBeau quién acudió a la Sang'Argent por ayuda. Su relación con la Sang'Argent es muy simple, tras preguntar un poco por la ciudad, supo que la banda podría ofrecerle transporte para salir de Mousillon en uno de los barcos que salen cada noche de la ciudad. A LeBeau no le importaba donde le llevara siempre que saliera fuera de Bretonia ya que sabía muy bien que más de un noble (incluyendo al Duque

Adalhard de Lyonesse) había puesto precio a su cabeza. Por eso se acercó a la Sang'Argent y les pidió que le vendieran su pasaje para salir de Mousillon. Lanfranco aceptó su oferta y le organizó un encuentro con uno de sus lugartenientes, un feroz perro de presa llamado Gormou, en el cementerio en la frontera norte de La Ciudad Perdida. Allí era donde LeBeau entregaría los objetos de valor que afirmaba poseer (incluyendo el anillo que robó a Lady Augustine). Por desgracia, Lanfranco no ha vuelto saber ni de LeBeau ni de Gormou desde entonces y tiene la intención de enviar algunos hombres al cementerio a que le averigüen lo ocurrido una vez llegue el próximo envío de contrabando.

Encontrar el Damoiselle Vert es bastante simple. Es un barco grande y antiguamente hermoso anclado en el muelle norte. Sus velas están para el arrastre y su madera está astillada y podrida mientras la pintura se despega de la sirena del mascarón de proa. De un mástil cuelga una horca que contiene un cuerpo parcialmente descompuesto que parece un humano, aunque con una boca alargada y con colmillos y largas garras como uñas. Si se le pregunta a alguien de los Sang'Argent sobre ello, dice que es una de las cosas que se arrastran por la noche que encontraron a bordo del barco. El capitán Lanfranco la mató. Una única pasarela une el barco con el muelle, y siempre hay un par de miembros de la Sang'Argent vigilándola. Los Sang'Argent se distinguen por la faja gris que llevan alrededor de su cintura y los miembros más importantes llevan tanta plata como pueden permitirse y adornan sus ropas con brocados de plata. La mayoría de la Sang'Argent está fuera por negocios de la banda pero el Damoiselle Vert está normalmente protegido por una media docena de duros matones dedicados y hay muchos más en las cercanías.

Los aventureros que traten de embarcar en el Damoiselle Vert serán severamente interrogados sobre sus negocios por un grupo de Sang'Argent. Si dicen que están para ver a Lanfranco la banda permite a un aventurero (normalmente el de aspecto más rico y siempre un Humano) embarcar y hablar con su líder. El



resto se encontrarán rodeados por Sang'Argent a medida que más miembros de la banda llegan de las cercanías para echar un buen vistazo a los recién llegados. El aventurero seleccionado será registrado a fondo y se le quitarán las armas y cualquier cosa sospechosa antes de permitirle subir a la pasarela del barco.

La cabina de Lanfranco es una habitación pequeña y estrecha en la popa del barco, siempre iluminada escasamente por una vela. Su cabina está repleta de trastos que ha reunido en su carrera de piratería y crimen organizado, desde viejos fusiles de chispa oxidados a preciosos chismes de metal pulido, andrajosos cuadernos de bitácora, mapas e instrumentos de navegación, e incluso un extraño cráneo. El propio Lanfranco es un Tileano que antiguamente parecía distinguido, pero ahora está bastante demacrado por la edad. Su piel bronceada y tez estropeada por la sal, hablan de una vida sobre las olas del océano. Tiene un bigote fino y perilla al estilo Tileano y viste una mezcla sin conjuntar de diversos uniformes de ciudades-estados Tileanas. Lo más destacable de todo es que Lanfranco tiene una nariz de madera. Perdió su nariz en una pelea a espada al comienzo de su carrera y la ha sustituido por una falsa hecha por un buen tallador de madera. Lanfranco habla y respira con toda normalidad a pesar de su nariz artificial y está muy orgulloso de ella, ya que muestra que antiguamente podría ganar incluso en los combates más feroces. Si se le menciona, se la quita con orgullo y se la ofrece al aventurero para que la examine más de cerca. También está orgulloso de haber matado recientemente a la horrible y deforme criatura que encontró acechando por el barco hace algunas noches. Acertó con un disparo de fúsil de chispa en su cabeza y colgó a la criatura en la horca como ejemplo para cualquier otro monstruo que pudiera pensar en atacar a la Sang'Argent. Lanfranco intenta mencionar este incidente, ya que demuestra que a pesar de su edad sigue siendo un parroquiano muy difícil. No sabe lo que era la criatura, solo que era obvio que merecía morir.

A pesar de la crueldad de su banda Lanfranco no es un hombre desagradable de tratar siempre que se le muestre algo de respeto por sus invitados. Sin embargo, sigue siendo un hombre de negocios, y no está dispuesto a dar nada a los aventureros (incluyendo información) sin recibir nada a cambio. Así es como funcionan las cosas en los muelles, todo es un negocio. Proporciona información sobre Guido LeBeau a cambio de la princesca y francamente exorbitante suma de 50 co. Lo justifica diciendo que si los aventureros realmente necesitan la información, entonces realmente pueden pagar por ella. Si sucede que no llevan esa cantidad de dinero, le pueden pagar realizando una tarea para él, tras lo cual les dice lo que sabe sobre LeBeau.

Capitán Lanfranco

Profesión: Capitán de barco (ex Segundo de a Bordo, ex Marinero)

Raza: Humano

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
60%	48%	42%	56%	51%	55%	42%	64%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	19	4	5	4	0	2	1

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y Tácticas), Mando +10%, Sabiduría popular (Bretonia, El Imperio, Estalia, Marienburg, Tilea), Consumir alcohol, Esquivar +10%, Jugar, Cotilleo +10%, Intimidar, Percepción, Remar, Navegar +10%, Escalar, Hablar idioma (Bretón, Norscan, Reikspiel, Tileano), Nadar, Oficio (Calafate)

Talentos: Desarmar, Recio, Parada veloz, Resistencia a enfermedades, Intelectual, Viajero curtido, Sexto sentido, Pelea callejera, Golpe poderoso

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

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

Armas: Arma de mano (Alfanje), estoque, pistola con pólvora y munición para 10 disparos

Enseres: Damoiselle Vert, banda Sang'Argent, Telescopio



Capataz Sang'Argent

Profesión: Matón

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
47%	28%	39%	41%	32%	28%	41%	31%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	4	4	0	2	0

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

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Desenvainado rápido, Golpe letal, Golpe conmocionador, Imperturbable, Guerrero nato

Especial: Los Matones ganan un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura media (Camisa de malla y Justillo de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada), Puño de hierro

Enseres: 1d10 c

LA TAREA DE LANFRANCO

Lanfranco siempre necesita tipos útiles, fuertes y resistentes para ayudarlo, ya que siempre hay alguien que necesita matar en los muelles o una carga que necesita protección. En el momento de hablar con los aventureros, el mayor problema que pesa sobre su mente es un lugarteniente de alto rango de la banda Ecorcheurs, un hombre al que se refieren como el Triturador. Desde que el Triturador llegó a la ciudad ha habido una oleada de asesinatos y muchos se lo atribuyen a este horrible hombre. Se supone que trabaja en el cuartel general de la banda en el faro medio en ruinas, La Lanza de Luz, y la presencia del Triturador es parte de la razón por la que los Ecorcheurs son tan temidos en la ciudad. Aunque no es la banda más grande son los más violentos y los más peligrosos con los que cruzarse, tratando con los crimenes

más terribles como el comercio de esclavos. Sería muy beneficioso para Lanfranco si el Triturador fuera eliminado de la ecuación.

Lanfranco exige que el Triturador sea asesinado. Ha estado buscando como hacerlo desde hace algún tiempo y la Sang'Argent ha descubierto información de que el Triturador es un habitual del Cielo Caído, el mayor y más famoso nido de depravación en el Barrio Puente. Los Sang'Argent están seguros de que el Triturador disfrutará de los deleites del Cielo Caído de nuevo esta noche. Ya que no saben donde mantienen los Ecorcheurs al Triturador y en cualquier caso serían incapaces de lanzar un asalto total contra la banda, tiene que ser en el Cielo Caído donde el Triturador deba ser perseguido y asesinado. Y los aventureros se han convertido en los que van a realizar la tarea. Aparte de la probable presencia del Triturador en el Cielo Caído esta noche, Lanfranco puede decir a los aventureros que se dice que el Triturador es una enorme bestia de hombre, un rugiente maniaco con las manos permanentemente ensangrentadas. No debería ser difícil de encontrar.

EL CIELO CAÍDO

El Cielo Caído es un enorme edificio en su mayoría mal construido que se balancea al borde del Cruce de Landuin, inclinándose precariamente sobre el Grismerie. Un gran tablero pintado sobre las puertas dobles principales anuncia el nombre del edificio, y el lugar parece ocupado a todas las horas del día. El edificio está pintado con un montón de pintura roja y dorada para parecer a lo lejos más grande y llamativo. Los comerciantes han acampado fuera de las puertas, pregonando comida y baratijas a los clientes, sabiendo que es mucho más probable que un hombre compre una rata en un palo cuando está borracho que cuando está sobrio. La música y el bullicio envuelven el lugar, al igual que los borrachos y los charcos de vómito. Los "Chicos" (usa el perfil de los **Espadas a sueldo** de la página 234 de *WJdR*), que es como se llaman a los hombres de seguridad del Cielo Caído, hombres grandes e intimidantes empleados por su aire de amenaza cuyo trabajo es acabar rápida y silenciosamente con cualquiera cuya presencia pudiera afectar al negocio, están por todas partes. No expulsarán a los aventureros por su apariencia extraña ni por no ser Humanos, pero actuarán rápidamente si los aventureros comienzan a actuar violentamente o de manera irregular. Los Chicos responden ante Ezekiah Espinillacorta, el propietario del Cielo Caído y uno de los pocos Halflings de Mousillon. Ya que la mayor parte de los habitantes de la ciudad no saben lo que es un Halfling, la mayoría asumen que Espinillacorta es algún tipo de enano maldito cuando le ven.

Ezekiah y los Chicos

Profesión: Posadero (ex Sirviente)

Raza: Halfling

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
31%	39%	27%	38%	64%	51%	42%	53%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	3	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Charlatanería + 10%, Carisma, Sabiduría popular (Bretonia, Halflings), Consumir alcohol Esquivar, Tasar Cotilleo +20%, Regatear Percepción +10%, Leer/Escribir, Buscar, Prestidigitación, Hablar idioma (Bretón, Halfling, Reikspiel), Oficio (Cocinero) +20%

Talentos: Negociador, ¡A correr!, Recio, Visión nocturna, Resistencia al caos, Intelectual, Especialista en armas (Honda), Callejeo, Golpe conmocionador, Muy resistente

Especial: Los Matones ganan un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

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

Armas: Arma de mano (Hacha)

Enseres: Muda de ropa de buena artesanía, El Cielo Caído, personal de servicio



El Teatro

La parte principal del Cielo Caído está ocupada por un teatro de estilo musical. La mayor parte del auditorio solo permite permanecer de pie (a 1 p o su equivalente), 3 p compra una silla. El reducido escenario alberga los programas incluyendo bailarinas, picantes escenas cómicas, cantantes, malos comediantes y más bailarinas, volviéndose más lascivo a medida que avanza la noche. El Cielo Caído contrata algunos de los mejores artistas de la ciudad, pero como la ciudad no es conocida por la calidad de sus artistas esto aún se traduce en una experiencia más bien vulgar y desalentadora. Sin embargo, a los marineros que gastan aquí sus monedas parece encantarles, especialmente las bailarinas.

La Taberna

El Cielo Caído mantiene un gran establecimiento de bebidas bajo el teatro, donde una multitud de clientes vienen a emborracharse antes y después de los espectáculos nocturnos. El lugar está siempre lleno y ruidoso y tiene más música y bailes dedicados a mantener entretenidos a los bebedores. El Cielo Caído emplea muchos comerciantes turbios de sustancias ilícitas para trabajar en la taberna, y como resultado, se puede obtener casi cualquier deleite en el Cielo Caído con una tirada simple de **Cotilleo**. Además, el Cielo Caído vende la más amplia variedad de alcohol en Mousillon e incluso tiene unas cuantas botellas de vino Élfico y barriles de cerveza Enana para las raras ocasiones en las que un cliente no es Humano. Nunca se deja de beber en el Cielo Caído pues la taberna nunca cierra.

La Compañía de Damas

Sin embargo, la verdadera máquina de hacer dinero del Cielo Caído es el laberinto de pequeñas y sucias habitaciones de arriba, sobre la taberna y el teatro. Es aquí donde los clientes informados vienen a disfrutar de la compañía de las damas contratadas por el Cielo Caído. Los Chicos mantienen una presencia importante aquí, sobre todo para garantizar que las empleadas no roben a los

clientes y empañen el nombre del Cielo Caído. La decoración tiene la misma falsa vulgaridad que el resto del establecimiento, cortinas de colores brillantes cubren la húmeda madera de las paredes y la pintura dorada lo cubre todo.

EL TRITURADOR EN EL CIELO CAÍDO

El Triturador está decidido a visitar el Cielo Caído esta noche. No está particularmente interesado en el espectáculo o la bebida, sino en los placeres del Gallinero. El Triturador está aquí porque tiene un acuerdo secreto con Ezekiah Espinillacorta. Los Ecorcheurs pagan una cuota regular a Espinillacorta a cambio de que proporcione al Triturador una única habitación cerrada escondida en la parte trasera del establecimiento. Además, cuando un cliente del Cielo Caído cae borracho o termina inconsciente, los Chicos tienen órdenes de llevarle a las habitaciones traseras y dejar al desgraciado frente a la puerta. Como no es raro que los borrachos caigan por una ventana del Cielo Caído al río, e igualmente, no es raro que un cuerpo mutilado flote río abajo hasta los muelles, pocos sospechan que haya algo malo, aunque teme que el Triturador haga algo terrible tras la puerta cerrada.

El Triturador está practicando esta noche su sucio oficio. Tiene una víctima preparada (un marinero de Marienburgo llamado Jurgen). Esta noche hay previsto un programa para el teatro vulgar y estridente, Espinillacorta está revisando sus libros en su despacho en los bastidores y los Chicos están preparados para los problemas. El programa del teatro comienza con Orien el Bulboso y su Hilarante Gato Bailarín, la Tradicional Comedia de Mousillon de Manc la Mujer Rana (en realidad, un hombre vestido como una anciana que cuenta chistes excesivamente vulgares), y el Coro del Cielo Caído (damas escasamente vestidas cuyos bailes rozan lo obsceno). La multitud comienza a inquietarse hacia el final de la rutina de Manc, pero son rápidamente aplacados por la aparición del Coro de chicas, cuya falta de ropa y deformidades típicas de Mousillon consigue de nuevo los aplausos de los clientes.

RUMORES DE TABERNA

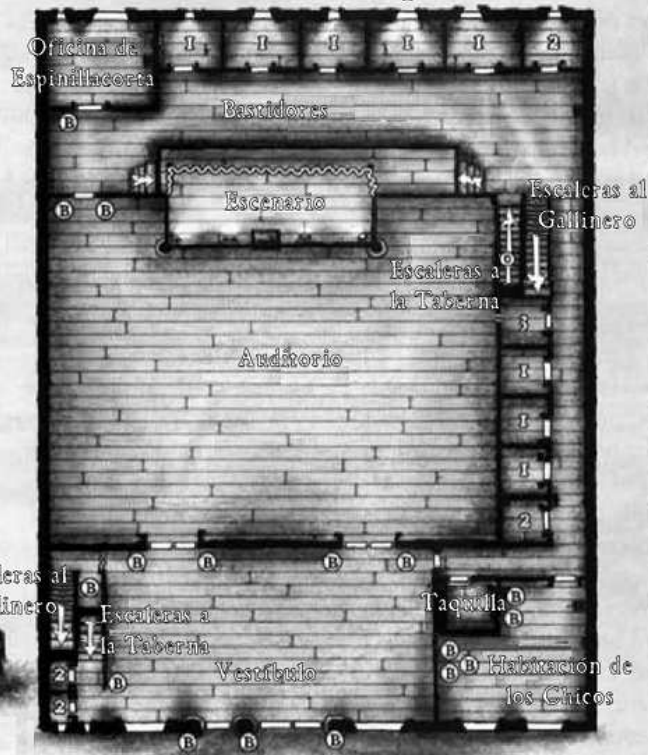
En la barra, la mayoría está bien. Un aventurero apenas puede fallar recogiendo los diversos rumores en el cuchitril de bebida, incluyendo que varios marineros están buscando a su amigo Jurgen que estaba aquí hace un momento (asumen que lleva una copa de más y terminó siendo esquilado de todo su dinero en el Gallinero), que la tripulación de un barco Estaliano está despilfarrando un montón de dinero esta noche y que el propietario del Cielo Caído, Ezekiah Espinillacorta, intenta comprar el pozo fuera del Santuario del Grial para poder cobrar por agua limpia. Este último rumor no es cierto, pero podría servir para informar a los aventureros de la importancia que el pozo podría tener más tarde en la aventura. Los marineros Estalianos, por su parte, están siendo hábilmente ordeñados de todo su dinero por el personal del bar, que les animan a comprar los vinos más caros que tiene el Cielo Caído para dar a los marineros el sabor de la tierra de regreso a casa. Los borrachos Estalianos son un elemento pícaro en el Cielo Caído esta noche, y podrían empezar a alborotar borrachos por el Cielo Caído si empiezan a suceder cosas extrañas. Animan con alegría a los aventureros a beber con ellos si tienen la oportunidad e invitan a los aventureros a probar los fortísimos vinos Estalianos que les sirve el Cielo Caído.

EL CIELO CAÍDO

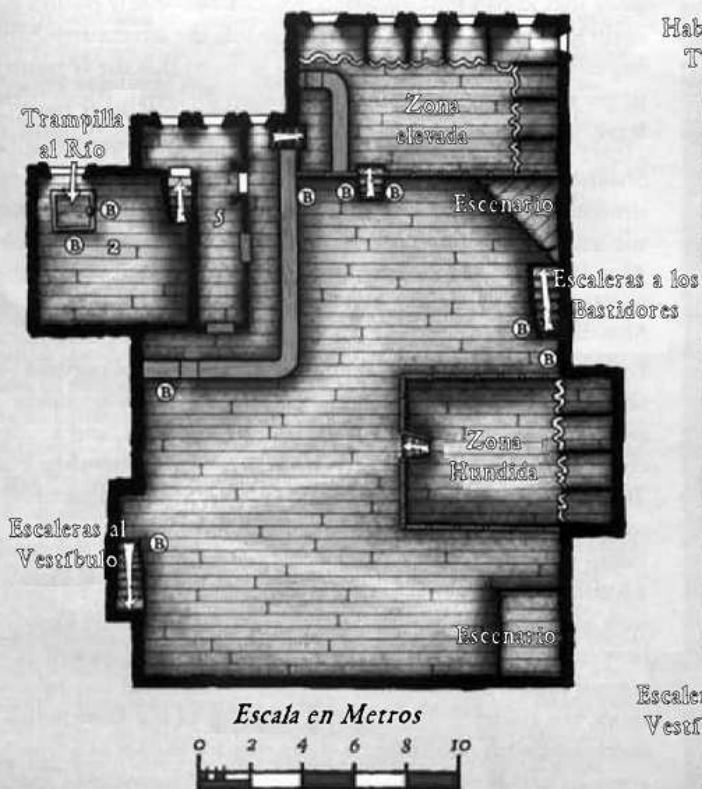
LEYENDA

	— VENTANA		TÍPICA POSICIÓN DE UNO DE LOS "CHICOS"
	— PUERTA		LA FLECHA MUESTRA EJEMPLO DE RUTA DE PATRULLA
	— PORTILLO		— VESTUARIO
	— ESCALERA (LA FLECHA APUNTA ARRIBA)		— TRASTERO
	— MIRILLA		— HABITACIÓN DEL PORTERO
	— TELÓN		— HABITACIÓN PRIVADA
	— BARRA (CON PORTILLO)		— COCINA

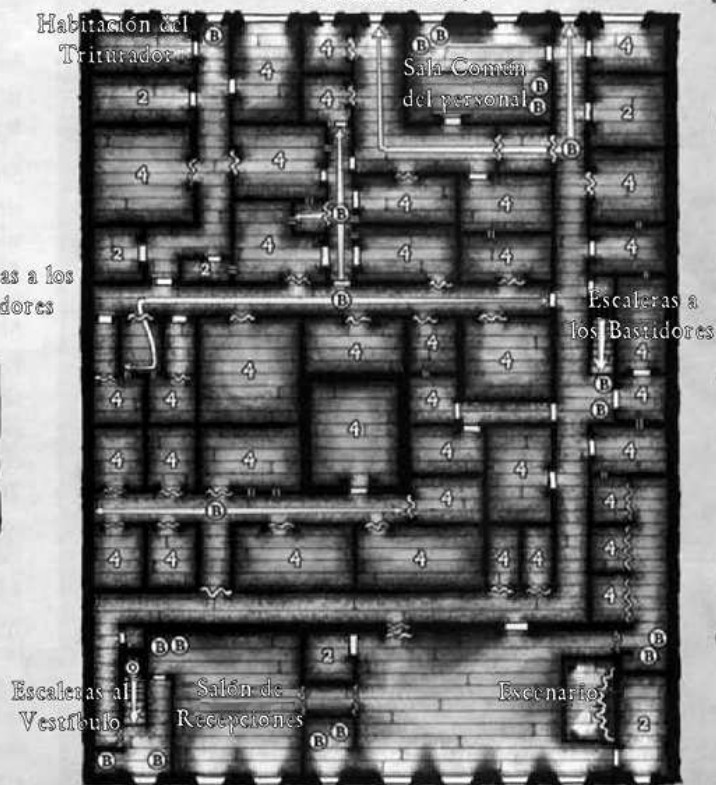
PLANTA BAJA



TABERNA



GALLINERO



FALSA ALARMA

Una tirada de **Percepción** permite a un aventurero en la barra advertir que un hombre monstruosamente grande y parecido a un oso con enormes puños y una cara brutal, casi animal, se levanta de su mesa al fondo de la barra y sale fuera hacia la zona de bastidores del teatro. Esta zona está llena de viejos escenarios, estantes de improvisados disfraces y un montón de accesorios carcomidos. La mayoría está viejo y roto y todo está toscamente hecho. El enorme hombre llega a una oficina en la parte trasera del edificio (que pertenece a Ezekiah Espinillacorta, aunque no tiene porqué ser evidente), toca y entra. Tras unos momentos, sale, llevando una pequeña bolsa de monedas de Espinillacorta. Luego regresa a la barra, bebe un poco más y se dirige a casa hacia su pequeña chabola de un residencia no lejos del Barrio Puente.

El hombre se asemeja mucho a la descripción del Triturador dada por Lanfranco. Sin embargo, no es el Triturador. Se llama Vincen, y es el responsable de hacer la mayoría de decorados y accesorios que usa el Cielo Caído. Estaba en el Cielo Caído esa noche para recoger de Espinillacorta el pago de los últimos trabajos que hizo para el Halfling y tomar un par de copas mientras estaba allí. Vincen es un simple ciudadano de Mousillon que hace una vida aceptable como artesano, y desde luego no merece ser asesinado por un grupo de aventureros. Sin embargo, sabe que otro hombre, que parece un tipo estudioso y libresco, también tiene negocios habituales con Espinillacorta, y Vincen recuerda haberle visto en el Cielo Caído esa noche. Si los aventureros le preguntan, Vincen menciona a ese hombre (Vincen no sabe su nombre ni a qué se dedica) y sugiere que tal vez es a quién están buscando.

Vincen

Profesión: Menestral

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
28%	26%	46%	37%	33%	31%	28%	29%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (Bretonia), Conducir, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Bretón), Oficio (Carpintero, Pintor)

Talentos: Intelectual, Imperturbable, Muy fuerte

Especial: Vincen ganan un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

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

Armas: Arma de mano (Martillo)

Enseres: Herramientas de carpintero, 25 c

Se percaten o no los aventureros de Vincen uno de ellos será abordado por uno de los soldados borrachos natural del Imperio. El hombre, Hans (usa el perfil de los **Espadas a sueldo** de la página 234 de *WJdR*) aún está buscando a su amigo Jurgen.

Mientras los otros marineros suponen que está desmayado en algún callejón o se divierte en el Gallinero, Hans está seguro de que vio a los Chicos llevarse a Jurgen inconsciente. Ninguno de los Chicos que los aventureros puedan encontrar saben nada de esto y refutarán airadamente la acusación de que han secuestrado a un cliente. Si los aventureros tienen problemas con los Chicos, les podrían llevar al propio Mr. Espinillacorta.

ENCONTRANDO AL TRITURADOR

Ezekiah Espinillacorta, el único empresario Halfling de la ciudad es la clave para encontrar al Triturador. Espinillacorta tiene un trato con el Triturador para el uso de una habitación oculta entre los falsos adornos de las habitaciones traseras y tiene a un par de sus Chicos más leales entregando juerguistas inconscientes en la habitación del Triturador. Espinillacorta sabe quién es el Triturador y sospecha lo que hace. En cuando a Espinillacorta se refiere, esto es Mousillon, y la gente se hace daño sin importar lo que pase. Él solo vive de ello. ¿Qué hay de malo en ello? Hombres como el Triturador siempre encuentran una manera de hacer lo que hacen y Espinillacorta simplemente trata de salir adelante.

Espinillacorta es un Halfling que se irrita fácilmente y viste con las mejores prendas que puede encontrar en la ciudad. Su oficina en el bastidor es pequeña pero tiene un gran escritorio de roble tras el cual se ve a Espinillacorta cómicamente pequeño. Si los aventureros se le enfrentan con la posibilidad de que sus muchachos estén secuestrando clientes, no se enoja. En vez de eso, Espinillacorta se muestra evasivo e indica que hay una gran cantidad de rumores sobre el Cielo Caído. El hombre es cuestión, Jurgen, sin duda está inconsciente fuera o divirtiéndose con los placeres que el establecimiento ofrece. Espinillacorta dice que no quiere ninguna alocada acusación revoloteando por el Cielo Caído ya que es malo para el negocio, y no tan sutilmente empuja una pequeña bolsa de cuero hacia los aventureros. La bolsa contiene 3 co en piezas de plata. Un soborno de esta consideración es suficiente para que casi cualquiera en la ciudad mantenga su boca cerrada y se vaya.

Espinillacorta podría ser capaz de fanfarronear a su manera a través de muchas situaciones, pero al final, es un cobarde. Los aventureros pueden sonsacarle la verdad amenazándole o dándole una paliza. Si sospechan que Espinillacorta tiene algún tipo de trato con el Triturador o los Ecorcheurs, también podrían ser capaces de convencerle de que pueden ofrecerle un trato mejor, quizás mencionando a Lanfranco y los Sang'Argent. Espinillacorta está muy nervioso con su trato con el Triturador, especialmente si entrometidos extranjeros están empezando a notar que las víctimas están siendo secuestradas, y un argumento competente seguido de una tirada exitosa de **Empatía** le convence de que acepte su trato. Además, Espinillacorta deja pronto su oficina para atender asuntos en otras partes del Cielo Caído. Un único Chico vigila su oficina y los aventureros que se cuelen o le dominan pueden echar un buen vistazo en la oficina. Aquí se guardan los libros del Cielo Caído (el lugar, en efecto, gana un montón de dinero), así como un pequeño trozo de pergamino plegado en el que está escrito, en un tosco pero legible Bretoniano, los detalles del acuerdo de los Ecorcheurs con Espinillacorta. Expone que por el pago de 15 co por trimestre, Espinillacorta permite a un miembro no especificado de los Ecorcheurs el uso exclusivo de una pequeña habitación (se detalla la localización de la habitación, permitiendo a los aventureros encontrarla), donde no es molestado y se atiende sus necesidades por los Chicos. Si los aventureros no siguen ninguno

de estos pasos o desarrollan otra manera de sonsacar la verdad a Espinillacorta, la única opción que les quede probablemente sea buscar en el Cielo Caído de arriba abajo. Por supuesto se verán obstaculizados por los Chicos y los clientes, ninguno de los cuales quiere ver el Cielo Caído cerrado por un grupo de don nadies que hurgan a través de todo.

LA HABITACIÓN DEL TRITURADOR

La habitación del Triturador sea probablemente el clímax de la tarea de Lanfranco. Esta habitación está cerrada, pero la puerta puede forzarse con una tirada **Rutinaria (+10%) de Fuerza** o abrirse con una tirada de **Forzar cerraduras**. Dentro, el desafortunado Jurgen está atado a una silla. Está empezando a salir del estupor de su borrachera y está absolutamente aterrado, con los ojos fijos en la formación de instrumentos de apariencia médica del escritorio y sobre el hombre que permanece frente a él.

El Triturador no es la bestia descomunal de la leyenda de los Sang'Argent. Es un hombre delgado y pequeño, viejo para los estándares de Mousillon, con escaso pelo rubio y un par de anteojos modelados con lentes y alambre. Salvo su pesado delantal y guantes de cuero salpicados con viejas manchas de sangre, va pulcramente vestido. Es muy inteligente, aunque carente de cualquier concepto de sufrimiento ajeno. El Triturador simplemente no comprende que otra persona pueda sufrir dolor; está irremediablemente loco. Si los aventureros le interrumpen él podría mencionar la grosería de la interrupción y así mostrar que Espinillacorta está siendo poco exigente manteniendo su acuerdo.

Es probable que este encuentro termine en derramamiento de sangre. No solo se ha encargado a los aventureros matar al Triturador, sino que cualquier Chico presente quedará profundamente consternado al saber lo que está pasando. Ellos simplemente cogen jueguistas inconscientes y los dejan fuera de la puerta, suponiendo que alguna de las chicas se quedaría todo su dinero. No tenían ni idea de que hubiera una sala de torturas justo en sus propias narices. Los Chicos están tan propensos a matar al Triturador como los aventureros. Para hacer las cosas aún más interesantes, es improbable que las trabajadoras y sus clientes observen algún tipo de violencia pasivamente, y en lugar de correr gritando, se apresuren a vestirse o se unan a cualquier bando.

Depende de los aventureros como tratar con el Triturador y Espinillacorta. Los aventureros pueden llevar el cuerpo del Triturador, o parte de él, de vuelta a Lanfranco, pero en cualquier caso, las noticias que llegan a Lanfranco son que el torturador de los Ecorcheurs ha muerto. Una vez Lanfranco esté satisfecho con el cumplimiento de la tarea, dirá a los aventureros lo que sabe de Guido LeBeau. LeBeau efectivamente vino al Damoiselle Vert hace un par de días con una oferta. Necesitaba salir de Bretonia, y no le importaba dónde terminara. A cambio de un pasaje a salvo en un barco, ofreció a Lanfranco una gran flor de lis engarzada con diamantes, que Lanfranco supuso que LeBeau debió haber saqueado de un Santuario del Grial o capilla de un noble en algún lugar fuera de Mousillon (en esto lleva razón). LeBeau no tenía el tesoro en ese momento, ya que estaba comprensiblemente preocupado por entrar en el cuarte general de una banda de delincuentes cargado con objetos de valor. Lanfranco organizó un encuentro con uno de sus lugartenientes de los Sang'Argent, Gormou, en las catacumbas justo al norte de

los muelles donde los Sang'Argent a veces hacían negocios. Ninguno volvió del encuentro, y el barco en el que LeBeau compró el pasaje ya se ha marchado. Lanfranco sabe bien que enviar buenos Sang'Argent es una causa perdida, pero si los aventureros realmente quieren encontrar a LeBeau, son bienvenidos a echar un vistazo a las catacumbas.

El Triturador

Profesión: Interrogador (ex Matón)

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
49%	26%	53%	46%	53%	49%	34%	31%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	5	4	4	0	8	0

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

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Golpe letal, Golpe conmocionador, Imperturbable

Especial: El Triturador ganan un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

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

Armas: Arma de mano (Mangual), puño de hierro

Enseres: Herramientas de interrogador, cinco cuchillos, frasco vacío





CAPÍTULO VI: EL CABALLERO CANÍBAL

La adinerada familia De Valence fue bien favorecida por los duques de Mousillon, y los muchos caballeros valientes en las filas de la familia ganaron gran prestigio. Se decía que los fundadores de la herencia de los De Valence lucharon con Landuin contra la horda de Muertos Vivientes que plagó al principio Mousillon. Una cosa que separó a los De Valence incluso de otras familias nobles de la ciudad fue la extravagancia poco común de su catacumba privada. Construidas en los terrenos del norte de la ciudad que más de un noble ha codiciado para su propiedad, las catacumbas De Valence son un enorme

conglomerado de tumbas, estatuas y monumentos. No hace menos de tres siglos que la familia cayó junto con Maldred durante el Asunto del Falso Grial, pero las tumbas se remontan en el tiempo muchos cientos de años antes de eso. Los aventureros con educación o cultura podrían reconocer diversos estilos arquitectónicos y tipos de monumentos entre el erosionado granito y mármol. Las catacumbas están ahora descuidadas y deterioradas por el tiempo, pero aún son imponentes e impresionantes. En todo caso, la perdición de la ciudad ha añadido sobriedad a las silenciosas tumbas.

- LAS CATACUMBAS DE VALENCE -

Un par de pistas puede llevar a los aventureros a las catacumbas De Valence, y es aquí donde el monstruoso Caballero Caníbal juega su mano. Las catacumbas se encuentran en el borde de la Ciudad Perdida y como tal, son habitualmente evitadas por todos salvo algunos de los Sang'Argent que valoran el aislamiento y la naturaleza intimidatorio de las catacumbas. Buscar rumores sobre las catacumbas hace surgir un temor general del lugar entre los pocos que han oído de ellas o han estado allí, pero sin ninguna razón específica. En realidad, no hay monstruos merodeando sobre el suelo de las catacumbas, pero esa no es razón para que los aventureros no sientan el frío alcance del miedo mientras deambulan entre las tumbas. Un helado y húmedo viento sopla del mar y silba entre las deterioradas estatuas de caballeros y Damiselas del Grial. Las sombras parpadean sobre las inscripciones de nombres de generaciones de De Valence muertos.

Buscar en las catacumbas revela que la enorme y gran tumba de Lady Armengild De Valence está abierta, con el espacio entre sus puertas de mármol revelando la fría oscuridad interior.

Fue dentro de la tumba de Lady Armengild que Gormou de los Sang'Argent y Guido LeBeau se reunieron para completar el trato que haría a LeBeau comprar un pasaje fuera de Bretonia. Tenían algunos matones Sang'Argent con ellos, pero ni siquiera el notoriamente rudo Gormou tuvo ni una oportunidad contra la multitud de horribles Necrófagos que les atacaron. Desafortunadamente para LeBeau y los Sang'Argent, las catacumbas De Valence ocultan una de las entradas a la Baronía gobernada por el Caballero Caníbal, un reino de Necrófagos que gobiernan bajo las calles de la ciudad. El Caballero Caníbal perdió recientemente un espía Necrófago de confianza que fue asesinado mientras reunía información sobre los Sang'Argent (es

la misma “cosa reptante” a la que Lanfranco disparó en el Damoiselle Vert), y su respuesta fue que sus soldados Necrófagos de a pie masacraran a los Sang'Argent que encontraran en las catacumbas. Como resultado, las catacumbas son el escenario de una horrible matanza. Solo sobrevive Gormou, esperando que algún intrépido aventurero le encuentre para poder comunicarle algún conocimiento crítico con su último aliento.

ENTRANDO EN LAS CATACUMBAS

La puerta de la tumba abierta conduce a una habitación donde fueron enterrados los cuerpos de los fieles criados y sirvientes de la familia. Ahora estos cuerpos son poco más que polvo y un par de huesos roídos por ratas yaciendo en los estantes de granito que sobresalen de los laterales de la habitación. Una segunda puerta de piedra, también abierta de par en par, conduce a un corto tramo de escalones que bajan. Los aventureros que busquen en esta sala, incluso en el sentido más superficial, no pueden dejar de notar una mano cortada en una de las esquinas, con el muñón sangriento de su muñeca bastante roído por algo. Solo lleva aquí un par de días y claramente no es de ninguno de los enterrados de la familia De Valence. Una inspección más a fondo de la sala muestra inscripciones deterioradas en los estantes, revelando a los aventureros que puedan leer Bretón que contienen los restos de Orry, un lacayo, y Bertha, una enfermera. Cualquier ropa o pertenencia ha sido destruida hace mucho por el tiempo, dejando solo unos pocos huesos.

EL ATAÚD DE PIEDRA

Los escalones tras la puerta principal conducen a través de un corto e inclinado pasillo de piedra tallada a una cámara circular. Un friso tallado que rodea la pared representa una batalla en la que se ven varios caballeros, presumiblemente ilustres miembros de la familia De Valence, ensartando Orcos y sus caballos pisoteando sobre cuerpos de Pielas verdes. En medio de la cámara yace un ataúd de piedra con la tapa suelta. Hay manchas de sangre seca salpicando las paredes y el suelo y marcas de manos sangrientas por todo el borde de la tapa. Mover la tapa requiere una tirada **Desafiante (-10%) de Fuerza**, y si es necesaria más de una tirada los aventureros hacen un montón de ruido al quitar la tapa. Dentro, en vez de lo que se espera en el interior de un ataúd, los aventureros ven un pozo rectangular que conduce directamente a un tercer nivel inferior. Se ha clavado una escarpia de metal en el interior del pozo y se ha atado una cuerda con nudos a la escarpia, permitiendo subir y bajar.

NUEVOS RESIDENTES

El nivel bajo la habitación circular es la verdadera catacumba, donde está realmente enterrada Lady Armengild. Tiene la forma de un cruce de pasillos en T, con una cámara cuadrada al final de cada rama. El pozo que baja desde el ataúd falso se abre por encima del centro de la intersección en T. La catacumba es la escena de un horrible crimen. Aquí fueron despedazados tres matones de los Sang'Argent y sus cadáveres yacen por la intersección. Se encuentran apoyados sobre las paredes o tirados en el suelo, y sus heridas son abundantes y horribles. Fueron asesinados con garras y dientes más que por armas, y la sangre roció todas las paredes y se ha secado en manchas marrones sobre el suelo. Uno de los cadáveres no tiene mano.



Las tres cámaras fueron construidas originalmente para albergar a más miembros de la familia De Valence, pero solo una contiene un entierro, la de Lady Armengild.

PRIMERA CÁMARA

La primera cámara está vacía, nadie ha entrado desde hace siglos, y el polvo de los siglos yace espesamente sobre el suelo. Lady Armengild fue enterrada en la segunda cámara, con el ataúd finamente tallado con la imagen severa y matronal de la propia Dama. El ataúd está destapado y los huesos esparcidos por el suelo. Se ha roto una esquina trasera de la cámara dejando un enorme agujero negro que emite un olor rancio y desagradable. Este pasaje fue abierto por los necrófagos y conduce a la Baronía de los Condenados.

SEGUNDA CÁMARA

En la segunda cámara acechan una manada de cinco Necrófagos, royendo pedazos de carne sangrienta. Si los aventureros han hecho mucho ruido abriendo el ataúd de piedra arriba, estos horrores están preparados para ellos y saltan sobre el primer aventurero que baje, esperando matarle antes de que sus compañeros trepen abajo para ayudarlo. De lo contrario los Necrófagos no son conscientes de los aventureros y les encuentran solo si los aventureros meten la pata en su cámara o hacen mucho ruido. Los Necrófagos son soldados de a pie del Caballero Canibal y visten mejor que los Necrófagos normales, con andrajosas prendas de lino toscamente teñidas con los colores rojo y blanco de la heráldica del Caballero Canibal. Uno de ellos es un sargento en el ejército del Caballero Canibal y lleva una alabarda oxidada con la que pelea. Los necrófagos tienen órdenes de matar a todo el que entre en las catacumbas y hacen todo lo posible por cumplirlas. El sargento brama en alto a cualquier necrófago que parezca que tiene el propósito de huir. Si el sargento está muerto y cae otro Necrófago, los Necrófagos restantes huyen por el pasillo hacia la Baronía. Un evidente rastro de sangre conduce al pasillo, lo que sugiere que alguien fue arrastrado allí mientras sangraba profusamente.

Necrófagos

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
32%	0%	37%	45%	34%	18%	31%	5%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	11	3	4	4	0	6	0

Habilidades: Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Buscar, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón)

Talentos: Intrépido, Temible, Armas naturales, Visión nocturna

Reglas especiales:

- *Ataque venenoso:* Los objetivos heridos por el ataque de un necrófago deben hacer una **Tirada de Resistencia**

Desafiante (-10%) o sufrir 2 Heridas adicionales. Ten cuenta que esta tirada se debe hacer por cada ataque que inflija daño.

Locuras: La bestia interior

Armadura: Ninguna

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

Armas: Garras o Alabarda (solo Sargentos)

TERCERA CÁMARA

La tercera cámara tiene el único superviviente de la masacre, Gormou. Tiene una herida enorme y sangrienta en el estómago y ha estado tirado en el suelo de la tercera cámara durante días. Un necrófago yace al otro lado de la habitación, con varias estocadas en el cuello y el pecho de la espada de Gormou. Gormou luchó tan furiosamente contra los Necrófagos que se quedaron esperando a que muriera antes de volver a entrar en la cámara a devorarlo. En realidad, la herida de Gormou indica que no está en situación de luchar contra nadie. Desafía amenazante a quién se acerca, pero apenas puede sostener su espada, y mucho menos cumplir sus vistosas amenazas de muerte y desmembramiento. Las heridas de Gormou son extremadamente graves, y morirá muy pronto a menos que uno de los aventureros sea habilidoso o muy afortunado para salvarle. Solo un aventurero con el Talento Cirugía puede salvar a Gormou y solo si supera una tirada **Difícil (-20%) de Sanar** (la tirada es difícil debido a la cantidad de tiempo que Gormou ha estado tirado aquí y la cantidad de sangre que ha perdido). Esto deja a Gormou con 0 heridas, y todavía debe esperar una hora antes de que pueda caminar sin ayuda. Si los aventureros son incapaces de salvar a Gormou muere tras unos pocos minutos, bien desangrado o a manos de los Necrófagos, siempre y cuando los aventureros les encuentren. En cualquier caso, debe tener suficiente tiempo para contar a los aventureros lo que quieren saber.

Gormou es un hombre grande y musculoso con largo pelo negro hasta los hombros y varias cicatrices dramáticas en su cara y cuerpo. Es un asesino sanguinario, usado por Lanfranco para aterrorizar y asesinar oponentes. Es grosero y agresivo, gritando desafiante a los Necrófagos sobre las diversas cosas horribles que va a hacer con ellos. Puede contar a los aventureros que fue enviado a las catacumbas a reunirse con LeBeau, quién le iba a entregar un valioso tesoro. A cambio, Gormou le llevaría de vuelta a los muelles y le pondría en el siguiente barco que saliera de Bretonia. El intercambio se realizó en las catacumbas porque LeBeau quería usar un territorio neutral y no sabía que los Sang'Argent a veces usaban las catacumbas para dichos tratos. LeBeau no sabía tampoco de los otros matones Sang'Argent que Gormou trajo con él. LeBeau estaba a punto de entregar el tesoro cuando se produjo un alboroto en la cámara funeraria de Lady Armengild, y los Necrófagos irrumpieron en ella (Gormou no los llama Necrófagos, se refiere a ellos como "cosas reptantes", "criaturas de la noche", u otros nombres más coloridos como es común en la ciudad). Mataron a los hombres Sang'Argent, hirieron a Gormou (pero no antes de que él matara a uno de ellos) y se llevaron a rastras a LeBeau gritando. Gormou supone que se llevaron a LeBeau lejos para comérselo, ya que todos saben lo que hacen las criaturas de la noche. Gormou puede confirmar que el hombre al que llaman LeBeau le faltaban dos dedos de su mano izquierda y coincide con la descripción que los aventureros puedan tener de él.

- PERSIGUIENDO NECRÓFAGOS -

Una vez los aventureros tengan la información de que Guido LeBeau fue llevado bajo las calles de Mousillon por Necrófagos, deben empezar a acercarse a su presa. Sin embargo, primero deben averiguar como seguir el rastro de LeBeau. Hay tres opciones que se hacen evidentes -preguntar por la ciudad para averiguar más sobre los monstruos subterráneos, conseguir la ayuda de los Sang'Argent o cargar directamente hacia los fétidos y oscuros túneles de las catacumbas, obviando cualquier peligro. Al principio, preguntar por la ciudad es la opción más sencilla, pero es inútil. Hay multitud de rumores en la ciudad sobre monstruos tanto encima como por debajo de las calles, pero no son muy coherentes, y no indican la verdadera naturaleza de la Baronía gobernada por el Caballero Caníbal. La **Tabla 6-1: Rumores de Monstruos Subterráneos** sugiere posibles rumores falsos que podrían recibir los aventureros que pregunten por monstruos subterráneos.

Ninguno de estos rumores son ciertos, y debería ser bastante obvio que son contradictorios y sin sentido. Sin embargo, aunque los aventureros no se enterarán de la verdad de esta forma, ayudará a que la verdad llegue a ellos. No son los únicos en Mousillon interesados en descubrir lo que hay debajo de las calles de la ciudad. Si los aventureros pasan tiempo tratando de averiguar estos rumores, serán abordados pronto por el poeta Dagobert.

DAGOBERT Y GARRALISIADA

Dagobert (no combatiente) es un hombre joven, delgado y pálido que a pesar de su aspecto enfermizo es un mozo ardiente y enérgico que posee una mente aguda y curiosa. Compone cantares sobre el pasado de Mousillon, que ilumina con rigor cuestionando el mundo que le rodea. Por desgracia, Dagobert también está completamente loco, pero el conocimiento que posee sobre la Baronía y el Caballero Caníbal podría ser esencial para los aventureros para acercarse al destino de LeBeau. Se les aparece a los aventureros vistiendo una capa con capucha y susurrándoles que si están buscando la verdad sobre la oscuridad bajo las calles de Mousillon, deben escucharle. Parece entusiasta y honesto y expresa preocupación por la seguridad de los aventureros si tienen intención de profundizar bajo las calles sin estar prevenidos de lo que ocurre allí.

No está claro como sobrevive Dagobert ya que no parece tener un lugar para vivir (sostiene que no lo necesita ya que nunca duerme), pero sobrevive. Dedicar muchos esfuerzos a escribir largos y enmarañados cantares sobre diversas conspiraciones que

TABLA 6-1: RUMORES DE MONSTRUOS SUBTERRÁNEOS

Tirada	Rumor
1	Hay un nido de ratas bajo las calles. ¡Pero el nido es del tamaño de la ciudad y las ratas son tan grandes que llevan espadas y hablan entre si como los hombres!
2	Hay un poderoso príncipe de una tierra lejana en una enorme pirámide subterránea y cualquiera que entre en sus dominios es afectado por una horrible maldición. Le pasó a alguien que conozco. Bueno, al menos a un amigo suyo.
3	Hay un pequeño enano que vive en una cueva bajo el Grismerie, y toca un arpa mágica. Pero toca muy mal y cada vez que golpea una nota errónea trae a la existencia a un horrible monstruo babeante. Sé que es una canción de cuna que los niños cantan, ¡pero esto también es cierto!
4	Los únicos monstruos están encima de las calles. Hay toda una ciudad reflejada debajo y es todo lo contrario a Mousillon. La gente es hermosa y agradable, el tiempo es bueno y puedes beber el agua. Hay una puerta a la ciudad reflejada en alguna parte, pero es obvio que cuando alguien la encuentra no quiere regresar para decir a nadie donde está.
5	Uno de los barcos en los muelles trajo una fea y enorme cabeza de piedra desde una tierra lejana. Nadie la quería, y se arrojó al mar, pero atrajo extrañas cosas reptantes que ahora viven en el cauce del Grismerie y comen gente.
6	No hay ningún monstruo bajo las calles. Lo que viste fue gente normal que desprecian tanto la vida en Mousillon que viven en agujeros en el suelo y no salen nunca.
7	Una noche cayó una luz ardiente del cielo y aterrizó en algún lugar de la Ciudad Perdida. Puedes verla brillar por la noche. Cuando cayó, los muertos enterrados tiempo atrás en la historia de la ciudad volvieron a la vida y a veces obliga a que salgan de la tierra.
8	¡Todo el mundo sabe que los monstruos son un castigo divino. Si más gente comprara bendiciones de Aurore en el Santuario del Grial, no saldría ningún horror nocturno más!
9	Mousillon hace cosas extrañas en las mentes de la gente. En absoluto hay monstruos. Simplemente los imaginas.
10	El mundo se está acabando. Varios infiernos se abren bajo nuestros pies y los Demonios están saliendo a consumirnos a todos. No te sorprendas tanto, ha estado ocurriendo por algún tiempo.

ha mezclado, y aunque la mayoría de lo que cree son disparates, en realidad, en general acierta sobre el Caballero Caníbal. Al principio, Dagobert cuenta a los aventureros lo que sabe sobre el Caballero Caníbal y la Baronía, y luego desarrolla una de sus otras teorías si tiene la oportunidad. De ese modo, se debería revelar poco a poco a los aventureros que Dagobert está, posiblemente, loco. Sus teorías más extravagantes incluyen la creencia de que el Emperador Karl Franz es realmente el mismo hombre que el Rey Louen de Bretonia, y que tiene alguna forma mágica de viajar rápidamente entre Altdorf y Couronne. También está firmemente convencido de que los Elfos están envueltos en una conspiración masiva para vender a la humanidad como esclavos a los hombres peces (Dagobert se ha inventado por completo a los hombres peces, pero eso no le impide insinuarlo misteriosamente a cualquier aventurero Elfo), y que todos los Caballeros de Bretonia están poblados de parásitos controladores de cerebro de otro mundo lejano entre las estrellas.

La teoría de la conspiración más insólita de Dagobert es que Landuin, el primer Duque de Mousillon y los Compañeros de Gilles, son personalmente responsables de la maldición de Mousillon. Durante la batalla de Landuin contra la horda de Muertos Vivientes que había invadido Mousillon, Landuin fue derrotado y se encontró a merced de las hordas del Nigromante. El Hechicero oscuro ofreció un trato a Landuin, podría vivir si le ofrecía el ducado entero para siempre a los poderes de los No Muertos. Landuin sufrió una trágica falta de valor en ese momento y aceptó el trato, pues no podía enfrentarse al deshonor de ser el primero de los Compañeros en fracasar en batalla. Así se selló el destino de Mousillon, y solo cuando Landuin sea despertado de la muerte y obligado a asumir la responsabilidad de sus acciones puede suprimirse la maldición de una vez. Dagobert ha escrito un cantar en general coherente sobre esta teoría y siempre la lleva con él, escrita en pergamino que presumiblemente robó de algún lado. Se la da al primer

desafortunado aventurero que exprese suficiente interés en sus teorías.

Dagobert afirma que bajo la ciudad se encuentra un reino entero que imita la sociedad de Bretonia. Está gobernado por el Caballero Caníbal, un poderoso Muerto Viviente que se hace llamar el Barón de los Muertos Vivientes. Por debajo del Caballero Caníbal hay duques, repugnantes criaturas que gobiernan regiones de la Baronía. Por último están las legiones de Necrófagos, miles de ellos, que actúan como soldados de a pie del Caballero Caníbal. Los Necrófagos se entrometen en los asuntos por encima del suelo, principalmente arrebatando víctimas para banquetes, pero también haciendo tratos con los grupos más despiadados de Mousillon.

Dagobert posee dos tablas de piedra del tamaño de una mano inscritas con palabras en Bretón arcaico, que describen un ritual mediante el cual las tabletas son arrojadas al puerto mientras se recita una petición formal de audiencia. Se supone que ese ritual llama a un enviado de la Baronía, con el que el solicitante puede negociar por ayuda. Dagobert cree que esta es la manera en la que ciertos individuos sin escrúpulos negocian favores del Caballero Caníbal, a cambio de proporcionar víctimas abundantes a los Necrófagos. Dagobert afirma haber cogido las tablas de un cadáver destrozado con el que se tropezó en los muelles una noche, sin duda alguien que había planeado invocar un enviado pero que no le dijo a los Necrófagos lo que querían escuchar. Su información sobre el Caballero Caníbal está recopilada de diversas historias que ha escuchado, fragmentos de conversación y su propia intuición.

La información de Dagobert sobre el Caballero Caníbal es correcta. Arrojar las tablas al puerto o al Grismerie y recitar en voz alta la petición formal inscrita en ellas llama a un enviado de la Baronía de los Condenados. Este enviado es Garralisiada, un Necrófago que sirve como cortesano de alto nivel al Caballero Caníbal. Garralisiada está acompañado por varios Necrófagos y está perfectamente dispuesto a matar y comerse a cualquiera que lo amenace o lo convoque frívolamente. Sin embargo, es bastante razonable, considerando que es un Muerto Viviente comedor de carne.

Garralisiada está dispuesto a dar a los aventureros una audiencia con el Caballero Caníbal. Uno de los deberes de Garralisiada en la Baronía es localizar aventureros ansiosos que aproveche el Caballero Caníbal. Una vez verifique que los aventureros no tienen propósito de atacarle (debería estar acompañado por suficientes soldados de a pie Necrófagos (usa el perfil de Necrófago normal descrito en la página 80) para hacer que parezca una mala idea), se ofrece a dirigirles abajo hacia la Baronía para su audiencia. Garralisiada lleva a los aventureros a la zona más cercana de la Ciudad Perdida y desciende por un túnel oculto en las ruinas de una antiguamente casa grande. Los otros habitantes de La Ciudad Perdida eluden a Garralisiada por lo que los aventureros están a salvo en este viaje, siempre y cuando no se alejen demasiado de Garralisiada y sus soldados. Incluso los ciudadanos que viven en Mousillon se vuelven escasos. El túnel está bien escondido bajo los restos en descomposición de una gran escalera. Es estrecho y viscoso, y emite fuertemente el olor malsano de las alcantarillas. El túnel desciende por lo que parecen kilómetros, iluminado intermitentemente por canales de antorchas o manchas de hongos de brillo extraño. Finalmente, se abre a una gran sección de alcantarillas olvidadas, y los aventureros llegan a la Baronía de los Condenados.



GARRALISIADA

Garralisiada es un Necrófago alto y delgado, más erguido que sus hermanos y que viste con restos deteriorados de grandes galas. Su rostro alargado y desecado se asemeja a una calavera alargada, y su nombre viene del hecho de que uno de sus brazos se ha podrido hasta los inútiles y carcomidos huesos. Garralisiada habla bien el Bretón y el Reikspiel (en vida era un hombre sabio), y adopta generalmente las costumbres de un noble Bretoniano.

Garralisiada

Profesión: Heraldo (ex Ayuda de Cámara)

Raza: Necrófago

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42%	0%	42%	50%	49%	33%	41%	20%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	4	5	4	0	6	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia), Charlatanería, Sabiduría popular (Bretonia), Escondarse, Tasar, Regatear, Supervivencia, Percepción +10%, Leer/Escribir, Escalar, Buscar +10%, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel)

Talentos: Negociador, Etiqueta, Intrépido, Temible, Armas naturales, Visión nocturna, Errante, Cortés

Reglas especiales:

- **Ataque venenoso:** Los objetivos heridos por el ataque de un necrófago deben hacer una **Tirada de Resistencia Desafiante (-10%)** o sufrir 2 Heridas adicionales. Ten cuenta que esta tirada se debe hacer por cada ataque que inflija daño.

Locuras: La bestia interior

Armadura: Ninguna

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

Armas: Garras

Enseres: Ropa en descomposición, monedero

DE CABEZA

En lugar de preguntar por ahí y esperar que alguien de Mousillon sepa donde se llevaron a LeBeau, los aventureros podrían elegir cargar hacia el túnel y matar todo lo que encuentren. Aunque inevitablemente esto deriva en violencia, podría funcionar, aunque no quizás de la forma en la que los aventureros tenían previsto. El túnel en la catacumba de Lady Armengild conduce hacia abajo hacia una tumba grande y mucho más vieja que ha sufrido mucho con el tiempo. La tumba se excavó bajo el suelo de Mousillon antes de que la ciudad se construyera encima y la sustentación junto con el peso de la ciudad encima han causado que se hunda. Ahora está semi-inundada y asquerosa, obstruida por negros hierbajos y en total oscuridad. El aire es apenas respirable. La tumba tiene una forma aproximada de L, sus paredes desmoronadas y unos pocos huesos muy roídos en toscos nichos que muestran que se enterró mucha gente aquí.

El agua llega a la altura del pecho y obstaculiza el combate en gran medida por lo que todos los aventureros tienen aquí un

penalizador de -10% a la Habilidad de Armas. La oscuridad hace que los aventureros sin fuente de luz tengan incluso más impedimento. Este no es buen lugar para quedar atrapado en un combate, por lo que es inoportuno que hayan dos Necrófagos y un monstruo viscoso listos para atacar.

Los Necrófagos son asesinos, ágiles criminales dejados por los necrófagos que cogieron a LeBeau para asegurarse que no les seguían. Sin embargo, el monstruo es posiblemente un familiar degenerado de los Hombres Grises, enloquecido por la oscuridad y la inmundicia. En cualquier caso, es horrible y está hambriento, y aunque deja en paz a los Necrófagos, intenta devorar a los aventureros. Los aventureros que se lo encuentren ven una hedionda masa supurante de inmundicia vegetal, enmarañada con hierbajos, y latientes extensiones de enredaderas, tan enorme, que la figura del cuerpo del monstruo está oscurecida. Los Necrófagos esperan emboscados bajo el agua (después de todo, ellos no necesitan respirar y el agua está lo suficientemente sucia como para ocultarles), mientras que el Monstruo de la Tumba acecha cerca de la salida en el extremo lejano de la tumba. Ni los Necrófagos ni el Monstruo de la Tumba sufren penalizaciones a su Habilidad de Armas por luchar en el agua ya que están acostumbrados a matar en esas condiciones.

Hay una salida de la tumba en el extremo lejano detrás de donde acecha el Monstruo de la Tumba. Una pequeña puerta de piedra conduce fuera de la tumba, pero el agua está tan alta que para conseguir atravesarla los aventureros deben hundirse bajo el agua y bucear. Tras algo de natación, los aventureros emergerán en las ruinas de una enorme sección de alcantarillas, abovedada como una iglesia, con columnas y frisos labrados deteriorándose en el maloliente aire. Está será su primera impresión de la Baronía de los Condenados.

Necrófagos Asesinos

Profesión: Furtivo

Raza: Necrófago

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42%	0%	47%	55%	54%	28%	46%	5%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	15	4	5	4	0	6	0

Habilidades: Escondarse +10%, Esquivar, Rastrear, Orientación, Supervivencia, Percepción +10%, Escalar, Buscar +10%, Seguimiento +10%, Movimiento silencioso +10%, Hablar idioma (Bretón)

Talentos: Intrépido, Temible, Armas naturales, Visión nocturna, Errante, Pericia subterránea

Reglas especiales:

- **Ataque venenoso:** Los objetivos heridos por el ataque de un necrófago deben hacer una **Tirada de Resistencia Desafiante (-10%)** o sufrir 2 Heridas adicionales. Ten cuenta que esta tirada se debe hacer por cada ataque que inflija daño.

Locuras: La bestia interior

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

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

Armas: Garras

Monstruo de la Tumba

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
64%	0%	58%	65%	46%	25%	43%	22%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	24	5	6	4	0	0	0

Habilidades: Esconderse +10%, Esquivar, Intimidar, Rastrear, Orientación, Supervivencia, Percepción +10%, Seguimiento, Nadar

Talentos: Intrépido, Frenesí, Sentidos desarrollados, Amenazador, Armas naturales, Visión nocturna, Golpe poderoso, Golpe letal, Inquietante

Reglas especiales:

Amorfo: La composición del cuerpo de un Hombre Gris hace que sea difícil golpearle con precisión. Todos los valores críticos contra un Hombre Gris se reducen en 2. Si esto reduce el Valor del Crítico a 0, el Hombre Gris no recibe Crítico.

Aura del Pantano: Todas las criaturas en menos de 6 metros (3 casillas) de un Hombre Gris deben superar una tirada de Voluntad o su determinación se debilita, imponiendo un penalizador de -20% a las tiradas de Resistencia y Voluntad

Armadura: Ninguna

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

Armas: Garras y colmillos

- LA BARONÍA DE LOS CONDENADOS -

La Baronía es el dominio del Caballero Caníbal, forjada sobre el inacabado y olvidado sistema de alcantarillado encargado hace siglos por el mal aconsejado Duque Afregar de Mousillon. Afregar invirtió asombrosas cantidades de dinero en las alcantarillas, y son una hazaña verdaderamente sorprendente de la ingeniería y la artesanía, así como un poderoso símbolo de la ambición infructuosa de Afregar. Pobremente iluminada en varios lugares por antorchas y la extraña colonia de líquenes brillantes, las alcantarillas son oscuras y misteriosas, sus altos techos abovedados a menudo se pierden en las sombras y la pálida luz reflejándose extrañamente en los canales de maloliente agua que recorre el centro de cada sección. Los Necrófagos viven en improvisadas chabolas y cuevas excavadas en las paredes de piedra, agrupados en pueblos no muy distintos a los de los campesinos de Mousillon.



Banderas grandes y feas cuelgan aquí y allá imitando los escudos de armas de los nobles Bretonianos, a menudo usando emblemas heráldicos como calaveras, conchas de caracol, manos cortadas y otras cosas extrañas. Las banderas indican las zonas bajo el dominio de los duques del Caballero Caníbal. Los mismos duques viven en improvisadas fortalezas construidas con trozos de madera y pedazos de mampostería caída, en las secciones más grandes de alcantarillas.

La atmósfera aquí es surrealista, inquietante y obscena. Las alcantarillas están llenas de agua estancada que mana del Grismerie, y apesta. No es raro ver el cadáver de un animal o un Necrófago flotando en ella. Los signos de los hábitos alimenticios de los Necrófagos abundan si uno se fija en ellos, un roído hueso de pierna que podría ser Humano o los restos hecho añicos de una calavera que definitivamente lo es. Los Necrófagos no viven exclusivamente de la carne humana, pero cuando quieren darse un lujo, solo lo hacen con carne Humana. Es difícil evaluar el tamaño de la Baronía, pero sin duda está habitada por al menos cientos de Necrófagos, y posiblemente muchos más, ya que nadie sabe cuantas alcantarillas construyó Afregar antes de fracasar el proyecto.

Los aventureros que entren en la Baronía con Garralisiada pueden pasar por ellas sin ser molestados siempre y cuando sigan al enviado y no hagan nada que contraríe a los Necrófagos. Los campesinos Necrófagos saben que es mejor dejar en paz a un enviado del Caballero Caníbal a desafiarle, incluso aunque vaya acompañado por varias cosas vivas frescas y jugosas. Garralisiada conduce a los aventureros por la ruta más rápida hacia la Corte del Caballero Caníbal, pero incluso entonces, viaja por varias secciones de alcantarillas por lo que los aventureros podrán echar un buen vistazo a la Baronía. Muchos ojos sospechosos le siguen desde chabolas mientras pasan por las grandes secciones de alcantarillas y los estrechos y fétidos túneles.

EL DUQUE JAGGEDRIB

Los aventureros que se topen con la Baronía desde las catacumbas tienen una recepción bastante diferente. Tan pronto lleguen a la primera sección de alcantarillado serán descubiertos por varios Necrófagos hambrientos (usa los perfiles de la página 80) que habitan en un grupo de chabolas cerca de la salida del

túnel. Son criaturas verdaderamente repugnantes, delgadas y deformes, pero hay un gran número de ellas. Atacan a los aventureros a la vista intentando obligarles a introducirse en el canal de agua en el centro de la sección de alcantarillado y ahogarlos. Tras un par de asaltos de combate una voz fuerte y profunda grita “¡Basta!” Los Necrófagos regresan inmediatamente a sus chabolas y se agazapan temblando de miedo y lloriqueando. La voz pertenece al Duque Jaggedrib, uno de los duques del Caballero Caníbal y la autoridad en esta zona de la Baronía. El Duque Jaggedrib es absolutamente horrible, un monstruo corpulento e hinchado con un enorme prognatismo mandibular y la cuenca de donde una vez tuvo su ojo izquierdo, vacía y podrida. Viste un ridículo conjunto de ropajes nobles de armiño, carcomido y andrajoso, con lazos de intestinos secos colgando por los desgarrones del terciopelo. Jaggedrib huele fatal, peor incluso que las alcantarillas. Está acompañado por una guardia de honor de Necrófagos armados con alabardas.

El Duque Jaggedrib, siendo uno de los miembros bien alimentados de la nobleza Necrófaga, no siente la necesidad de devorar a los aventureros de inmediato. En su lugar, exige saber lo que los aventureros están haciendo en la Baronía. Al igual que Garralisiada, Jaggedrib es consciente de que el Caballero Caníbal está buscando Humanos que pueda manipular, amenazar o chantajear para realizar tareas que sus Necrófagos no pueden. Si los aventureros dicen a Jaggedrib que están buscando alguien que fue arrastrado hacia la Baronía, Jaggedrib ve la oportunidad de ganarse el favor del Caballero Caníbal presentándose con un grupo de hombres desesperados por hacer la voluntad de la Baronía. Jaggedrib ordena a los Necrófagos campesinos que dejen en paz a los aventureros y les escolta a la corte del Caballero Caníbal.

En términos de personalidad, la fealdad de Jaggedrib contrasta con su estilo aparentemente jovial. Se ríe, bromea y habla sobre la gloria de la Baronía a pesar de su evidente fealdad y pobreza. Debajo de todo eso, Jaggedrib es ambicioso y despiadado y, por supuesto, un monstruo devorador de los vivos. Si los aventureros le amenazan o se vuelven violentos, Jaggedrib ordena a todos los Necrófagos en las cercanías atacar a los aventureros, y se verán abrumados por una oleada tras otras de voraces Muertos Vivientes. En pocas palabras, los aventureros deben andar con cuidado en la Baronía y hacer lo que se les dice, o morirán terrible y agonizantemente, ya que serán comidos vivos.

Duque Jaggedrib

Profesión: Jefe (ex Bruto)

Raza: Necrófago

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
57%	10%	47%	70%	59%	33%	51%	25%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
4	19	4	7	4	0	8	0

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Mando + 10%, Escondarse, Esquivar, Tasar, Intimidar + 10%, Supervivencia, Percepción +20%, Escalar, Buscar +10%, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón)

Talentos: Intrépido, Temible, Parada veloz, Armas naturales, Visión nocturna, Errante, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Muy resistente

Reglas especiales:

- **Ataque venenoso:** Los objetivos heridos por el ataque de un necrófago deben hacer una **Tirada de Resistencia Desafiante (-10%)** o sufrir 2 Heridas adicionales. Ten en cuenta que esta tirada se debe hacer por cada ataque que inflija daño.

Locuras: La bestia interior

Armadura: Ninguna

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

Armas: Garras o Alabarda (solo Sargentos)

Necrófagos de Élite

Profesión: Soldado

Raza: Necrófago

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42%	0%	37%	45%	44%	18%	36%	5%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	13	3	4	4	0	6	0

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Intimidar, Supervivencia, Percepción +10%, Escalar, Buscar, Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón)

Talentos: Intrépido, Temible, Armas naturales, Visión nocturna, Errante, Especialista en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Golpe letal

Reglas especiales:

- **Ataque venenoso:** Los objetivos heridos por el ataque de un necrófago deben hacer una **Tirada de Resistencia Desafiante (-10%)** o sufrir 2 Heridas adicionales. Ten en cuenta que esta tirada se debe hacer por cada ataque que inflija daño.

Locuras: La bestia interior

Armadura: Armadura ligera (Armadura de cuero completa)

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

Armas: Garras o Alabarda

LA CORTE DEL CABALLERO CANÍBAL

La Corte del Caballero Caníbal llena una sección entera de alcantarillado, un enorme cruce en T que se parece más a la nave de una inmensa iglesia que a una alcantarilla. Cuatro enormes columnas estriadas sostienen el techo en el centro, y entre esas columnas hay una pequeña pirámide escalonada en cuya cima está el trono del Caballero Caníbal, hecho de huesos, cráneos y armas de trofeos, todo tomado de los intrusos que se extraviaron en la Baronía. Las banderas de los duques cuelgan por todas partes, pues cada uno de los burlescos aristócratas de la Baronía quiere colgar sus colores cerca de su rey, y hay muchos tesoros obtenidos de la Ciudad Perdida mostrados aquí, desde mobiliario



antiguo hasta hermosos tapices que se han oscurecido por la humedad. Alrededor del trono, el Caballero Canibal ha reunido los adornos de un monarca, desde aduladores cortesanos a bufones y bardos. Necrófagos vestidos con túnicas de heraldo tocan horribles notas desafinadas en trompetas robadas para anunciar la llegada de invitados a la corte. Los escribas de la corte garabatean galimatías en grandes tomos descompuestos saqueados de la Ciudad Perdida. La corte está siempre ocupada, ya que el Caballero Canibal no duerme nunca y los Necrófagos de la Baronía están sucesivamente adulando y ambicionando ganar el favor de su señor.

El Caballero Canibal es una visión impresionante. Alto y generosamente proporcionado, el Caballero fue una vez un hombre fuerte y hermoso. Ahora su cara es un horror cadavérico, bullendo constantemente con gusanos y moscas. Solo sus penetrantes ojos azules están intactos, y sugieren una inteligencia que ha sobrevivido a la degeneración física de convertirse en Necrófago. La armadura del Caballero es quizás el mejor artefacto que hay en la Baronía. Es de un conjunto completo de armadura de placas a medida, maravillosamente grabado con flores de lis y otros diseños heráldicos, cincelada en oro y con la

PROFESIONES Y NECRÓFAGOS

En la mayoría de los entornos los Necrófagos son criaturas feroces y bestiales y a lo mejor, los más poderoso de su clase son Brutos y Furtivos. Sin embargo, dado el entorno inusual de la Baronía de los Condenados, los Necrófagos ocupan muchos de los mismos huecos que cuando vivían como Humanos. Si deseas añadir más detalles, siéntete libre de usar la base de Necrófago (ver página 80) y añadirle profesiones de *Caballeros del Grial: Guía de Bretonia* como necesites.

propia heráldica del Caballero de un sol blanco sobre un cielo rojo estampado en laca brillante sobre el pecho. El yelmo del Caballero coronado con el diseño de un sol forjado en oro blanco yace en sus pies. Su espada está normalmente apoyada contra su trono junto a él, un enorme espadón tan delicadamente hecho como su armadura.

El Caballero Canibal es una criatura ambiciosa. Desea un mayor control del mundo superior, no porque lo necesite para sobrevivir (aunque le ayudará a traer más carne fresca para sus Necrófagos), sino porque anhela dominar sobre las criaturas vivas. Tras su conversión a un Muerto Viviente, ha despreciado la vida, quizás por pura envidia o quizás por alguna injusticia realizada hacia él y que aún arde con frialdad en su corrupto corazón. En cualquier caso, está dispuesto a negociar con los aventureros que vienen a su corte y rendirles los niveles básicos de respeto. En particular, puede darles verdaderamente lo que han venido a buscar por todo el camino a la Baronía, a Guido LeBeau.

LA CABEZA DE GUIDO LEBEAU

La banda de los muelles Sang'Argent cometió el error de matar a uno de los espías del Caballero Canibal sobre la tierra, un Necrófago particularmente astuto e ingenioso que era muy útil para las ambiciones de la Baronía. El Caballero se indignó con su muerte y ordenó tomar venganza contra los Sang'Argent. Un par de días después, un grupo de Sang'Argent se reunió en las viejas catacumbas De Valence y el Duque Jaggedrib ordenó matarlos para cumplir la orden del Caballero Canibal. Los Necrófagos de Jaggedrib capturaron a uno de los Sang'Argent que afirmaba que no era en absoluto uno de ellos, sino que era el infame Guido LeBeau, forajido y campeón de los plebeyos. El Caballero Canibal no vio de buen grado la súplica ya que él mismo era un noble, aunque de los Muertos Vivientes, y ejecutó inmediatamente a LeBeau para que sus desvaríos no fomentaran alguna rebelión popular entre los Necrófagos. Por tanto, LeBeau está muerto, y el Caballero Canibal puede llamar a un heraldo con un chasquido de sus huesudos dedos para mostrar la viscosa cabeza cortada de Guido LeBeau. Los aventureros no deben olvidar que este objeto es precisamente lo que han venido a obtener en Mousillon.

Probablemente los aventureros quieran la cabeza. Intentar cogerla del Caballero Canibal es sencillamente suicida ya que el Caballero Canibal es un rival devastadoramente poderoso, y la Guardia de la Baronía, sus soldados Necrófagos de élite, permanecen pendientes de él en todo momento justo detrás de su trono. Los aventureros que den un paso en falso en la corte morirán más rápidamente que en cualquier otra parte de la Baronía. Si quieren la cabeza van a tener que pedirla. El Caballero Canibal está dispuesto a dársela si cumplen primero una tarea para él. Desafortunadamente para los aventureros, la tarea no será fácil. Más importante aún, puede ser algo que simplemente no estén dispuestos a hacer. Si deciden no realizar la tarea, el Caballero Canibal está dispuesto a dejarles salir de la Baronía en paz, pero lo harán sin la cabeza de Guido LeBeau.

EL CABALLERO CANÍBAL

Pocos en la Baronía especulan sobre quién es en realidad el Caballero Canibal. La mayoría asume que es un necrófago de astucia y fuerza excepcional que llegó a la cima por selección natural. La verdad es una historia más oscura y trágica, pero

quizás podría ser descubierta algún día. La criatura que se conoce ahora como el Caballero Caníbal fue una vez el Barón Jules de Fontainebleau, un Caballero del Reino cuya interpretación del Código de caballería era que un caballero tenía el derecho de gobernar sobre hombres inferiores por su propio bien y tenía que ser obedecido en todas las cosas. Excelente guerrero y capataz severo, fue la elección natural cuando el Rey Charlen seleccionó los caballeros que conducirían una multitud de Caballeros Noveles a las reanudadas Guerras de Caballeros Noveles. Estas guerras habían durado más de una generación y habían comenzado cuando los Caballeros de los Reinos Fronterizos mucho más al sudeste de Bretonia habían pedido la ayuda del rey para librar a sus tierras de Orcos y Goblins. En 1480 (2458), el Barón Jules y muchos Caballeros Noveles más llegaron a las tierras de los Reinos Fronterizos y demostraron ser un enemigo implacable de los Pielés verdes, famosos por su disciplina y exigentes demandas de obediencias. Los Caballeros Noveles bajo su mando enviaron a incontables Pielés verdes a una merecida muerte y el Barón Jules demostró ser un guerrero competente.

En 1488 (2466), con los Pielés verdes en aparente retirada general, el Barón Jules decidió perseguir a las bandas de guerra Orcas bien entrado el desierto del sur de las fortalezas de los Reinos Fronterizos. Esperaba matar muchos Orcos en las mismas puertas de muchas tribus Orcas, pegando así el miedo al corazón de todos los Pielés verdes. Pero el error del Barón Jules fue asumir que los Orcos eran simples animales alborotados sin comprensión de la estrategia o las tácticas. Mientras perseguía a los Pielés verdes, un poderoso ejército de Orcos y Goblins apareció en las tierras agrestes rodeando por completo a Jules y su hueste de Caballeros Noveles. Varias tribus Orcas se habían unido para castigar a los Bretonianos y Jules estaba atrapado en las fauces de su emboscada.

Muy pocos regresaron a Bretonia para contar lo que sucedió después, pero Jules lo vivió todo. Sus caballeros fueron atrapados, luchando espalda con espalda contra oleada tras oleada de furiosos Orcos con espumarajos e interminables lluvias de flechas Goblins. Murieron casi todos los Caballeros Noveles, y tras tres días y tres noches de sanginario combate, los Orcos estaban bailando sobre grandes montones de Bretonianos muertos. Pero Jules no murió. Atrapado en un montón de cadáveres, le llevó semanas antes de que los cuerpos se descompusieran lo suficiente para forzar su salida. Incluso él no sabe bien como vivió tanto tiempo, pero pasó largos períodos atormentado por delirios, y quizás fue aquí donde adquirió por primera vez su gusto por la carne humana. En cualquier caso, cuando finalmente Jules escapó, era poco más que un loco delirante, recordando solamente lo suficiente para hacer su camino solo y a pie hacia Bretonia. Su lucidez volvió poco a poco, y se imaginaba a sí mismo regresando como héroe, el único superviviente de una derrota trágica pero gallarda. Lo que encontró fue muy diferente.

Cuando llegó a la Fortaleza que había llamado hogar, fue recibido con la boca abierta de horror. Su esposa se desmayó por la impresión y sus fieles criados bloquearon las puertas contra él. Jules se había convertido en un monstruo. Su cara estaba hundida y cetrina, sus dientes parecían colmillos. Sus manos eran garras sangrientas, y el hedor de la muerte le seguía a todas partes. Los músculos e intestinos se mostraban a través de las escisiones de su piel. Era una cosa horrible y fue expulsado de sus propias tierras por campesinos armados con horcas y teas, dirigidos por miembros de su propia casa. Jules estaba indignado. Era un

Caballero de Bretonia, y se merecía el poder que le había sido arrancado. Buscó una tierra donde poder obtener poder de nuevo, sin preocuparse por el Código de caballería y solo por el dominio sobre los hombres. Llegó a Mousillon y vio allí un lugar donde un hombre fuerte y despiadado, monstruo o no, podría ganar el poder que se le debía. Y bajo las calles de la ciudad se encontró con una tierra entre la oscuridad y el hedor que fue su dominio. Los depredadores que se arrastraban en La Ciudad Perdida vieron en él un gobernante y alma gemela, y así nació la Barónía.

El Caballero Caníbal desea poder. Se ha vuelto malvado y corrupto, y desprecia a los vivos como sólo dignos de obedecerle. Mallobaude ha contactado recientemente con el Caballero Caníbal y le ha ofrecido darle una ciudad que gobernar a cambio de ayudar a las fuerzas del Caballero Negro a tomar Mousillon y defenderla contra el inevitable ataque del rey. El Caballero Caníbal está considerando esta oferta y probablemente acepte con la esperanza de que toda la ciudad, y luego todo Mousillon, se convierta en una tierra de monstruos donde el Caballero Caníbal sea el rey.

Caballero Caníbal

Profesión: Jefe (ex Caballero del Reino, ex Caballero Novel, ex Escudero)

Raza: Necrófago

Perfil principal

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
62%	5%	57%	65%	69%	33%	51%	25%

Perfil secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
5	19	5	6	4	0	8	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica +10%, Estrategia y tácticas +10%), Criar animales, Adiestrar animales, Carisma, Mando +10%, Sabiduría popular (Bretonia), Esconderse, Esquivar +20%, Supervivencia, Percepción +10%, Montar, Escalar, Buscar, Lengua secreta (Jerga militar), Seguimiento, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel, Tileano)

Talentos: Etiqueta, Intrépido, Temible, Armas naturales, Visión nocturna, Errante, Viajero curtido, Especialista en armas (Caballería, A dos manos), Golpe poderoso, Virtud caballeresca, Virtud del ideal

Reglas especiales:

- **Ataque venenoso:** Los objetivos heridos por el ataque de un necrófago deben hacer una **Tirada de Resistencia Desafiante (-10%)** o sufrir 2 Heridas adicionales. Ten en cuenta que esta tirada se debe hacer por cada ataque que inflija daño.

Locuras: La bestia interior

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Garras, Gran arma (Espada a dos manos)

Enseres: La Barónía de los Condenados y todo su contenido

- TRABAJANDO PARA EL CABALLERO CANÍBAL -

El Caballero Caníbal tiene tres tareas que le son particularmente preocupante y para las que necesita habitantes de la superficie para realizarlas. Él elige una de ellas para que los aventureros la completen a cambio de la cabeza de LeBeau. Las tareas son asesinar a Gefreid el Puro, envenenar el pozo del Barrio Santuario o hundir uno de los barcos de esclavos de los Ecorcheurs para proporcionar cuerpos frescos a los Nécrofagos. Todas las tareas son, francamente, cosas muy malvadas de hacer, pero los aventureros tienen la opción de regresar a Lyonesse sin la cabeza de LeBeau o ensuciarse mucho, mucho las manos.

MATANDO A GEFREID

Gefreid el Puro es un viejo Caballero Andante. Pueden encontrarse los detalles sobre él en el **Capítulo Tres: La Sublevación del Caballero Negro**. Es uno de los pocos héroes de Mousillon, un hombre valiente y devoto cuyo nacimiento noble no le ha vuelto arrogante y cuyas muchas dificultades aún le han dejado amargo. Aunque Gefreid busca el Grial, ha llegado a creer que no es digno y su verdadero deber hacia la Dama se cumplirá en corregir los errores que vinieron mientras perseguía su infructuosa búsqueda. Ya que sabe que nunca lo encontrará, se ha dedicado realmente a luchar contra los malvados y proteger a los inocentes. Hay pocos hombres tan loables como Gefreid en toda Bretonia, y menos aún en Mousillon. También hay menos hombres que merecerían ser asesinados por una banda de aventureros, pero si quieren la cabeza de LeBeau quizás tengan que hacerlo.



Gefreid está actualmente en las Colinas Osario, fuera de las murallas, cazando Zombis y Esqueletos merodeadores que atacan los campesinos que viven en las afueras de la zona de la Puerta Sur. El Caballero Caníbal puede decir a los aventureros que el último avistamiento de Gefreid fue en Colinas Masacre, un antiguo y gran túmulo que cubre una fosa común particularmente maloliente. Colinas Masacre se caracteriza por los viejos patíbulos que se encuentran en su cima, donde muchas décadas atrás los criminales eran atados o encerrados en jaulas para que los Zombis los devoraran.

Si los aventureros no han visitado las Colinas Osario anteriormente, probablemente sean asaltados por Zombis o Esqueletos en el camino, mostrándole lo peligrosas que son las Colinas Osario y los horrores que la Maldición y la Viruela Roja han causado aquí durante las generaciones pasadas.

Colinas Masacre es fácil de encontrar debido a los patíbulos de su cima, que apenas pueden verse a través de la maloliente niebla que corona toda la colina. Mientras los aventureros se aproximan escuchan sonidos de combate, de metal resonando contra metal o hundiéndose en la carne. Siguiendo esos sonidos les lleva a la visión de Gefreid combatiendo a un grupo de Zombis (ver *WJdR* pág. 231). Esos horrores son evidentemente los cadáveres recién levantados de soldados o mercenarios muertos por la peste, ya que aún llevan trozos de armadura o incluso portan armas rotas y oxidadas. El caballo de Gefreid yace muerto cerca, siendo el banquete de un par de Muertos Vivientes, y Gefreid lucha con considerable habilidad contra tres más. Sin la intervención de los aventureros, Gefreid mata a los zombis con algo de esfuerzo y luego mata a los dos que se están comiendo a su caballo. Dice unas pocas palabras por su corcel muerto, Bucephale, ya que el caballo le ha servido bien durante años y sabe que no va a encontrar otro en Mousillon con prisa. Luego regresa al distrito de la Puerta Sur con la esperanza de encontrar una chabola donde pueda pasar la noche y permitir a sus heridas recuperarse.

Gefreid no ha hablado con otra persona desde hace algún tiempo y da la bienvenida a los extranjeros, especialmente a los que le ayudan en su lucha contra los zombis. Incluso si les ve apartados y dejándole llevar la lucha, no les culpa. Después de todo, ha hecho el juramento de que defender a los inocentes debería ser cosa suya y solo suya. Solo si uno de los aventureros es claramente un Caballero de Bretonia le regañará por no ayudarlo. Es un hombre lo suficientemente cordial, aunque cansado por la edad y experimentado, y habla con entusiasmo a los aventureros si le dejan. Puede hablar con ellos sobre sus aventuras, describir algunos lugares de Mousillon que ha visto, preguntar por noticias del mundo exterior y generalmente actuar como el caballero imparcial que es.

REALIZANDO LA TAREA

Asesinar a Gefreid no debe ser fácil ni práctica ni moralmente. Gefreid puede ser viejo, pero es tan duro como el cuero de rana curado y aprendió su esgrima entre los mejores. Un combate directo contra él es peligroso. Seguirle a su chabola y matarle mientras duerme es mucho más fácil, pero quizás más duro sobre

la conciencia. Llevar el cuerpo o la cabeza de Gefreid de regreso al Caballero Caníbal demuestra que se ha completado la tarea y también quizás demuestra algo sobre los aventureros que más bien no querrían saber.

UNA GOTITA DE VENENO

Cualquier aventurero puede averiguar fácilmente la importancia del pozo del Barrio Santuario. Es la única fuente de agua razonablemente limpia en la Baronía, quizás en todo Mousillon, ya que saca el agua desde una gran profundidad donde no llega la pestilencia del ducado. Decenas de personas sacan agua a diario del pozo, y es la principal razón por la que el Barrio Santuario es la zona más densamente poblada de la ciudad. Si llegara a contaminarse podría morir una gran cantidad de personas y las consecuencias para toda la ciudad podrían sumirla en un estado incluso más terrible de lo que soportan ahora. Pero el Caballero Caníbal quiere envenenar el pozo para debilitar la determinación de los Humanos que podrían oponerse, y si lo decide, los aventureros serán los que hagan la acción.

Por supuesto, la primera parte de la tarea es adquirir el veneno. El Caballero Caníbal exige a los aventureros que lo obtengan de la pequeña tienda de un boticario en el borde del Barrio Santuario, la dirección donde se abastece Garralisiada, el enviado del Caballero. Si los aventureros preguntan, el propietario es Monsieur Blouf (un aliado de mucho tiempo de la Baronía), y les dará el veneno a los aventureros sin coste. Es un pequeño bote lleno de un líquido rojo sangre que debe tratarse con sumo cuidado ya que el veneno es muy letal. Como la tienda está en el Barrio Santuario, la zona más poblada de la ciudad, hay multitud de oportunidades para los aventureros de presenciar algunos de los extraños hábitos de los vecinos de la ciudad. La botica está escondida en un callejón y se distingue por un gran cartel que muestra un cráneo y varios instrumentos médicos. Parece estar abandonada, pero también lo parecen muchos de los edificios presuntamente habitados del Barrio Santuario. La puerta está clavada y abrirla requiere una tirada de **Fuerza**. Si se abre al primer intento, los habitantes de la tienda no están preparados contra los aventureros. Si los aventureros necesitan más de un intento para abrir la puerta, los habitantes estarán preparados y acechando para emboscar a los aventureros.

Monsieur Blouf es cosa del pasado. Es cierto que una vez vendió venenos y otras cosas para los Necrófagos de la Baronía, pero ha fallecido hace tiempo. En cambio, algunos de sus otros clientes han establecido su residencia en la tienda -los Skaven de la Decimotercera Garra. El Caballero Caníbal sabe que los Skaven han infestado la vieja botica y también sabe que han creado un frasco de Viruela Roja destilada extremadamente potente con la intención de examinar su propagación por la ciudad. Los Skaven están dirigidos por Iksit, un Monje de Plaga particularmente retorcido y repugnante que alberga un intenso odio de toda vida no roedora. Es un asesino frenético y no vacilará en masacrar a cualquiera que interrumpa su trabajo. Está acompañado por cuatro Skaven soldados muy conscientes de la locura frenética de Iksit y tienen mucho miedo de él. Si Iksit muere, hay una posibilidad de que echen a correr o incluso de que se rindan, pero mientras el Monje de Plaga siga vivo lucharán hasta la muerte porque tienen más miedo de Iksit que de lo que puedan hacerles los aventureros. Iksit es una criatura altamente infecciosa y cualquier aventurero que sufra un golpe crítico de él deberá tirar una tirada de **Resistencia** o contraer la Viruela Roja.

Iksit, Monje de Plaga

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	4	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Teología) +10%, Sabiduría popular (Skaven) +10%, Esconderse, Esquivar, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Quekish), Nadar

Talentos: Intrépido, Frenzay, Visión nocturna, Resistencia a enfermedades, Pericia subterránea

Armadura: Ninguna

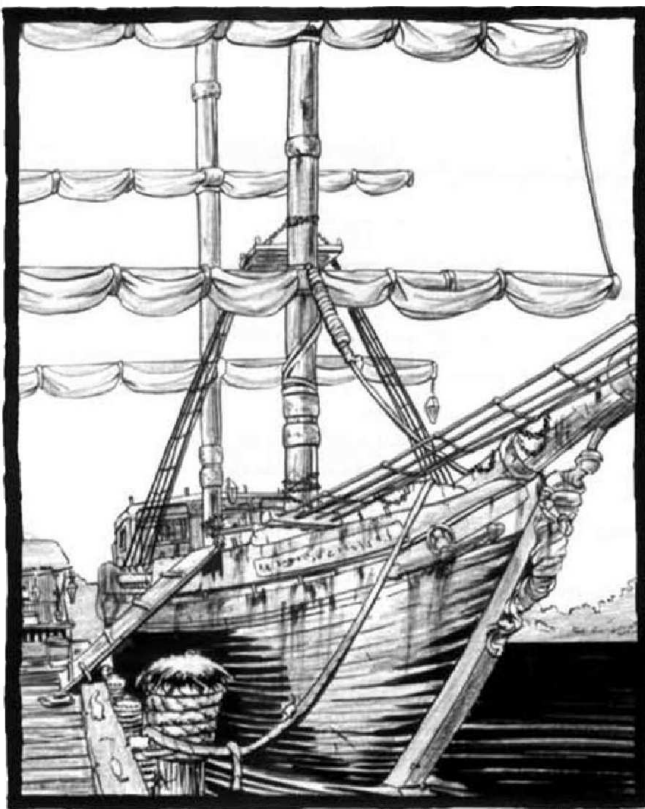
Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Dos armas de mano

Ratas de Clan

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	9	3	3	5	0	0	0





Habilidades: Sabiduría popular (Skaven) +10%, Escondarse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Queekish), Nadar

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

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

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

Armas: Arma de mano, escudo, honda

Se ha eliminado el piso, las paredes y los muebles de la tienda, y ahora es un tosco y maloliente laboratorio. El suelo está cubierto de inmundicia y los Skaven duermen en un asqueroso nido de paja y trapos en una esquina. Varios recipientes de cristal deformado cubren una desvencijada mesa contra una pared, y cualquiera arrojada a ella estará expuesto a las muchas enfermedades peligrosas que contienen los frascos y cubetas, contrayendo la Viruela Verde a menos que superen una tirada de **Resistencia**. Otra mesa contiene un objeto aproximadamente de tamaño humano cubierto por una sábana manchada, y no debería sorprender a nadie que se trate de un muerto reciente, una víctima parcialmente diseccionada de la Viruela Roja. Hay manchas de sangre en las paredes junto con extraños símbolos rayados en el yeso en ruinas, y los muebles que estuvieron una vez en la pequeña tienda están ahora destrozados en el suelo o han sido usados para apoyar los equipos de laboratorio.

No hay nada de valor en la botica. Cuando se haya matado o expulsado a los Skaven, los aventureros son libres de descubrir, para su horror, el cadáver de varón parcialmente diseccionado en la mesa, arriesgándose a infectarse por manosear los diversos frascos y oscuros elementos del equipamiento científico mal construido, y hozar infructuosamente por el maloliente nido. Más importante aún, en el cuerpo de Iksit en una pequeña bolsa

alrededor de su cuello, hay una botella pequeña pero bien hecha, quizás una botella de perfume de dama saqueada de la Ciudad Perdida, que está lleno de un líquido de un intenso rojo sangre. Esta es la muestra de Viruela Roja destilada que Iksit estaba guardando para una ocasión especial y la que el Caballero Caníbal exige derramar en el pozo.

REALIZANDO LA TAREA

Probablemente matar a los Skaven es la parte difícil de la tarea. Es relativamente sencillo para los aventureros caminar hasta el pozo y fingir sacar agua de él y luego soltar el frasco abierto dentro. Si un aventurero lo intenta durante la luz del día cuando muchos campesinos hacen cola por el agua y la autoproclamada milicia del Barrio Santuario le está echando un ojo, el aventurero debe hacer una tirada de **Prestidigitación**. Si el aventurero falla, o si lo intenta sin la habilidad de Prestidigitación, uno de los plebeyos advierte que deja caer algo en el pozo y le acusa de tratar de envenenarlo. Uno de los milicianos se apresura rápidamente a apaciguar la situación y pide al aventurero que se explique. Una tirada exitosa de **Empatía** hace justo eso, pero si falla la tirada, se desarrolla casi una revuelta mientras los campesinos acusan al aventurero de envenenarles, tratando de defender a los aventureros, y en general consiguen sacarlos de quicio. Esta situación podría volverse fea muy rápidamente, y a menos que los aventureros quieran pelear, es mejor salir de allí rápidamente.

Una vez envenenado el pozo no hay vuelta atrás. La Viruela Roja se propaga rápidamente por el Barrio Santuario y una gran cantidad de gente, inocente y malvada por igual, mueren. Llevará tres o cuatro días que el brote se vuelva evidente y unas dos semanas más para que amaine, durante las cuales se queman viviendas enteras, se linchan cabezas de turco, resuenan por la ciudad predicciones de condenación y se tiene que abrir un nuevo túmulo en las Colinas Osario. Si los aventureros tienen algo de mollera, habrán desaparecido para entonces.

SENSACIÓN DE HUNDIMIENTO

La Baronía debe alimentar a sus súbditos. Los Necrófagos, por su propia naturaleza, anhelan la carne humana, y por ello los súbditos del Caballero Caníbal necesitan un suministro constante de muertos recientes. En su mayor parte, los Necrófagos pueden arrebatar víctimas en su tiempo libre, pero la población de Necrófagos ha crecido hasta el punto de que de vez en cuando debe haber disponible un lote de carne fresca para mantener a la Baronía bien alimentada y libre de violencia sobre quién consigue el último pedazo de cartílago. El Caballero Caníbal puede necesitar a los aventureros para ayudarlo a abastecer la Baronía con muertos recientes, pero al principio solo les dice que necesita hundir un barco. El barco, La Doncella Fiel, está tripulado por miembros de los Ecorcheurs (con el que los aventureros pueden haber tenido un encuentro), una banda de muelles particularmente violenta. El barco está a punto de zarpar del muelle norte a medianoche, y el Caballero Caníbal necesita hundirlo en el puerto. Es asunto de los aventureros cómo lograrlo, pero embarcar furtivamente y hacer algunos daños graves bajo la línea de flotación podría ser la mejor apuesta. El Caballero Caníbal rechaza sugerencias de quemar el barco (a los Necrófagos les gusta la carne cruda, aunque de nuevo, el Caballero Caníbal no dice realmente eso).

REALIZANDO LA TAREA

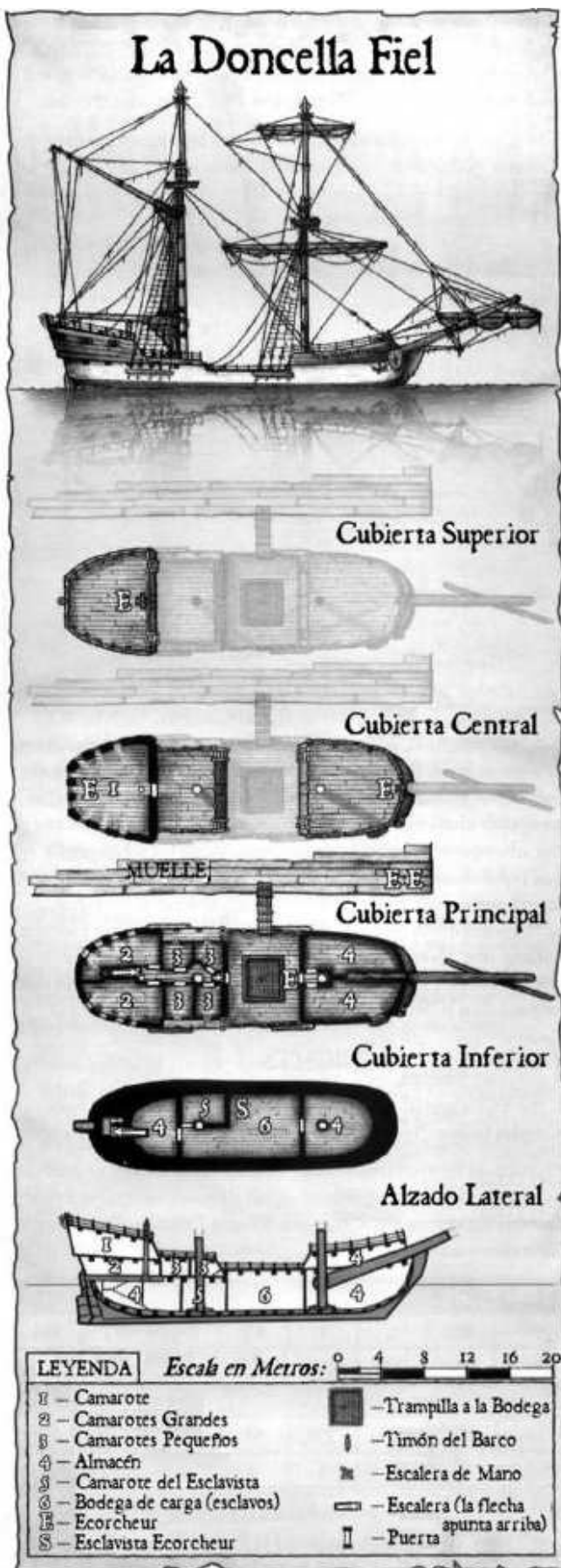
La Doncella Fiel está anclado en el muelle norte y aunque está tripulado por algunos miembros de los Ecorcheurs, la banda de los muelles no tiene una gran presencia cerca del barco. Esto se debe a que quieren mantener la presencia del barco en secreto a las otras bandas de los muelles, y aunque el Caballero Caníbal se enteró de él por un soplón de los Ecorcheurs, las otras bandas no conocen la carga del buque. Por supuesto, los aventureros pueden cambiarlo todo, y los Sang'Argent en particular estarían más que dispuestos a asestar un golpe contra los Ecorcheurs hundiéndolo su preciada carga en el fondo del puerto. Todo esto significa que los muelles alrededor de La Doncella Fiel no están muy bien vigilados y abordar el barco no debería ser muy difícil para los aventureros. A bordo del barco hay cinco Ecorcheurs (usa el perfil de **Provocador de Naufragios** de la página 235 de *WJdR*), tres en cubierta y uno en la cabina del barco. El último Ecorcheur, el Esclavista, está en la bodega, echando un ojo a la carga. La carga, por supuesto, son esclavos.

Hay cerca de treinta esclavos en La Doncella Fiel. Son hombres y mujeres cogidos de diversas incursiones piratas, secuestrados desde la costa norte del Imperio hasta las orillas de Estalia. Los esclavos están desaliñados y desnutridos, y algunos llevan en el barco meses. Su destino está en algún lugar más al sur. Están encadenados en la bodega y viven con miedo al Esclavista. Se supone que los esclavos se ahogan cuando el barco se hunde por lo que los Necrófagos del Caballero Caníbal pueden recoger los cuerpos frescos. Están destrozados y son fatalistas, salvo uno, un Estaliano llamado Janeiro (no combatiente), aún le queda algo de lucha, y suplica a los aventureros que liberen a los esclavos. Habla bien el Bretón y el Reikspiel y reprende en alto a cualquier aventurero que no desencadene a los esclavos, maldiciéndoles de imaginativas maneras Estalias si comienzan a hundir el barco con los esclavos a bordo. Sus palabras resuenan en vuestros oídos mientras el barco se hunde, y los desdichados esclavos desaparecen bajo las olas. Si por otro lado, los aventureros desencadenan a los esclavos y tratan de ponerlos a salvo, es Janeiro quién se lo agradece profusamente, lamentándose de que no tiene nada que ofrecer a los aventureros a cambio y conduce a los esclavos a la relativa seguridad de la ciudad.

Una vez despachados los Ecorcheurs, hundir La Doncella Fiel es bastante simple. Agujerear el barco requiere solo unos pocos asaltos de combate de mellar la estructura con un hacha (que puede encontrarse a bordo), y nadie trata de salvar el barco, ya que no merece arriesgar la vida de buenos Ecorcheurs por unos pocos esclavos miserables. Escuchar las maldiciones de Janeiro mientras se haga probablemente no será tan fácil.

EL REGRESO AL CABALLERO CANÍBAL

Cualquiera que sea la tarea que el Caballero Caníbal ponga a los aventureros, tienen la opción de seguir adelante con ella o no. Quizás estén corruptos o tan desesperados como para llevar a cabo la propuesta del Caballero Caníbal y decidan hacer cualquier atroz acción que se les pida. Quizás no están dispuestos a realizar actos malvados para obtener la cabeza de LeBeau y decidan dejar el ducado sin ella. O quizás decidan engañar al Caballero Caníbal y fingir que han realizado su propuesta con la



esperanza de que puedan obtener la cabeza de LeBeau y huir antes de que él sepa las cosas mejor. La elección que hagan ahora determinará como terminará su incursión en Mousillon así como les dirá a ellos mismos mucho acerca de quienes son.

Los aventureros pueden regresar a la Baronía por cualquier medio por la que entraran en ella al comienzo. Garralisiada espera para escoltarles a la Corte del Caballero Caníbal donde el Caballero les pregunta si han realizado la tarea que se les encargó. Sabe si no lo han intentado, pero si han hecho un buen trabajo fingiendo hacerla (por ejemplo, robando el veneno pero no vertiéndolo en el pozo, convenciendo a Gefreid de que huya de la ciudad antes de que el Caballero Caníbal le alcance o liberando a los esclavos antes de hundir La Doncella Fiel) cree en

su palabra ya que no cree que nadie se atrevería a engañarle. Una vez satisfecho, el Caballero llama a Garralisiada, quién se presenta a los aventureros con la cabeza de Guido Lebeau. La cabeza está en un estado lamentable, tras haber sido cortada del cuerpo de LeBeau, y está en descomposición, sus ojos hundidos y negros y su piel grisácea y arrugada. La cabeza está viscosa y huele a podrido, pero realmente es la cabeza de Guido LeBeau por la que los aventureros han llegado tan lejos para conseguirla. El Caballero Caníbal permite a Garralisiada escoltar a los aventureros de vuelta a la superficie, y antes de dejarles, Garralisiada sugiere que probablemente lo mejor para los aventureros es no regresar, ya que el Caballero Caníbal no es siempre tan generoso con su hospitalidad.

- REGRESANDO A LA LUZ -

Asumiendo que los aventureros sobrevivan a sus travesuras en la ciudad, es hora de volver a la civilización. La forma más sencilla de salir de Mousillon es dirigirse hacia el sur por la costa de Bordeleaux, pero los aventureros pueden querer viajar a Lyonesse, al norte, o a la atalaya de Auferic por la que entraron al principio al ducado. De cualquier manera, el viaje es relativamente tranquilo a no ser que hayan enfadado a alguien en el ducado que aproveche esta oportunidad para vengarse.

Si mataron o se enemistaron de alguna manera con el vampiro Aucassin en el Château Hane, su caballero favorito, Gefrelar, elige este momento para acechar a los aventureros. Gefrelar es un caballero alto y delgado en una armadura de hierro negro, y viste la librea de una única flor negra sobre campo blanco en su escudo y sobre la barda de su caballo de guerra. Sigue siendo un hombre de honor, por lo que desafía abiertamente a los aventureros en la carretera y grita al aventurero que considera el mayor responsable de cualquier mal destino que le sucediera a Aucassin. Gefrelar está acompañado por cuatro caballeros montados que vigilan la contienda y, siempre que no intervengan otros aventureros, se alejarán cabalgando solemnemente tanto si Gefrelar gana como si no. Si todos los aventureros atacan a Gefrelar, los caballeros se unen. De lo contrario, Gefrelar solo quiere una vida y una vez la haya tomado, se aleja cabalgando con sus caballeros.

LOS CABALLEROS DE AUCASSIN

Si los PJs enojaron u ofendieron a Aucassin, Gefrelar y cuatro Caballeros localizan a los personajes en la carretera fuera de Mousillon.

Gefrelar

Profesión: Caballero del Reino (ex Caballero Novel)
Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
60%	24%	56%	63%	47%	31%	42%	45%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	16	5	6	4	0	1	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica + 10%, Estrategia y tácticas), Criar animales, Adiestrar animales, Mando, Sabiduría popular (Bretonia), Esquivar

+10%, Cotilleo, Supervivencia, Percepción, Montar +10%, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Bretón, Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Viajero curtido, Especialista en armas (Caballería, A dos manos), Golpe poderoso, Imperturbable, Muy fuerte, Virtud caballeresca, Virtud del ideal

Especial: Gefrelar ganan un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Arma de mano (Hacha), lanza de caballería, escudo

Enseres: Destrero con silla y arreos

Caballeros de Gefrelar

Profesión: Caballero (ex Escudero)

Raza: Humano (Mousillonés)

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
52%	31%	41%	49%	45%	28%	32%	35%
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica + 10%, Estrategia y tácticas), Criar animales, Adiestrar animales, Carisma, Sabiduría popular (Bretonia), Esquivar, Cotilleo, Percepción, Montar +10%, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Bretón, Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Especialista en armas (Caballería, Mangual, A dos manos), Golpe poderoso, Imperturbable, Guerrero nato

Especial: Los Caballeros de Gefrelar ganan un bono de +10% a Sabiduría popular (Bretonia) que tengan que ver con Mousillon.

Armadura: Armadura pesada (Armadura de placas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 5, Brazos 5, Cuerpo 5, Piernas 5

Armas: Mangual, arma de mano (Espada), lanza de caballería, escudo

Enseres: Caballo de guerra con silla y arreos

Si por otro lado, los aventureros engañaron al Caballero Caníbal sobre si habían completado su tarea, es enviado un contingente de Necrófagos Asesinos (ver página 83) para matarlos. No tienen honor, ni siquiera el brutal código marcial de Gefrelar, y rastrear a los aventureros con la intención de matarlos mientras duermen.

Son tres asesinos, todos Muertos Vivientes Asesinos bien entrenados, y no se darán por vencidos hasta que ellos o los aventureros estén muertos. Si los aventureros han enojado a Aucassin y al Caballero Caníbal, entonces serán los necrófagos los que ataquen y la venganza de Gefrelar deberá esperar a otro día.

Suponiendo que hayan evitado molestar a las personas equivocadas o sobrevivieran a las consecuencias, los aventureros llegan a la frontera con Bordeleaux o Lyonesse. Su última tribulación se encuentra en los caballeros y hombres de armas del Cordón Sanitario, que verán a los aventureros como exactamente el tipo de personas que deben evitar que crucen la frontera. Los Caballeros del Cordón (ver los **Caballeros de Aucassin** en el lateral para los perfiles) se toman su deber muy en serio, y uno de ellos desafiará a los aventureros justo antes de que lleguen a la frontera, acompañado por un grupo de hombres de armas (usa el perfil de **Espadas a sueldo** de la página 234 de *WJdR*). No tienen reparos en matar a cualquiera que pudiera llevar la enfermedad, así como la maldición, fuera de Mousillon. Los aventureros tienen una oportunidad presentándose al caballero con la carta del Duque de Lyonesse. Deben ser capaces de mostrar la carta y la cabeza de Guido LeBeau para pasar por el Cordón sin ser molestados. Si los aventureros no muestran la carta o fracasan después con la cabeza, el caballero ordena a sus hombres de armas que ataquen a los aventureros. El caballero no está interesado en detener a los aventureros, solo en matarlos para que no tengan la oportunidad de infectar a nadie. Puede ser que el caballero en cuestión sea Auferic, en cuyo caso no permitirá que su juicio se nuble por el hecho de haber conocido antes a los aventureros.



Si los aventureros salvan este último obstáculo, habrán dejado Mousillon. Independientemente de si tienen la cabeza de Guido LeBeau, escapar del ducado por completo es como una hazaña.

- CONSECUENCIAS -

Si los aventureros no tienen la cabeza de LeBeau, lo que sigue depende de ellos. El Duque Adalhard no aprecia su regreso a su corte si no tienen a LeBeau. Sin embargo, no hay duda que hay algún otro noble o incluso plebeyo que necesite los servicios de un grupo de aventureros.

Si tienen la cabeza de LeBeau pueden regresar al Castillo Lyonesse y entregársela al Duque Adalhard. El Duque convoca a Lady Augustine y le pide que la identifique, lo que hace antes de desmayarse por la conmoción de presentarle una cabeza cortada. Con orgullo, Adalhard entrega a los aventureros un gran pergamino con las escrituras de propiedad del Valle Carlaon, un dominio en Lyonesse con su propia Fortaleza y el derecho a obtener ingresos de sus campesinos. Este documento permite a los aventureros ocupar las tierras del Duque Adalhard, y las notas (en letra particularmente pequeña) que se incluyen en las escrituras son las responsabilidades de generar ingresos y mano de obra al Duque Adalhard en caso de que el Duque lo requiera.

No hace a los aventureros nobles de Bretonia, ni les da ningún estado de noble fuera del Valle Carlaon. Adalhard agradece en voz alta a los aventureros y expresa gran satisfacción de que LeBeau esté muerto, antes de desearles buena suerte y despedirlos.

Por supuesto, el Valle Carlaon es la zona menos fértil de tierra en todo Lyonesse. Es un árido valle rocoso cerca de la costa, donde lo único que crece es la pertinaz aulaga, y no hay campesinos porque el valle no puede soportar ningún campo o rebaño que les mantenga. El Valle Carlaon tiene en efecto su propia fortaleza, que ha estado desatendida tanto tiempo que no queda nada más que los desechos de los cimientos de su única torre. El Valle Carlaon podría convertirse posiblemente en una base de operaciones para los aventureros, o podrían estafar a alguien para que acepte el título a cambio de algún servicio valioso, pero aparte de eso, es inútil. Aunque al menos, no es tan malo como cualquier lugar de Mousillon.

RECOMPENSAS

Los personajes deben esperar ganar de 100 a 300 puntos de experiencia por capítulo durante el transcurso de la aventura, concediendo cantidades más altas a grupos que naveguen con éxito por miríada de barras laterales y desgracias. Premia con 50 a 100 puntos de experiencia extra a los personajes que hagan una o más de las siguientes cosas: desenmascarar al Vampiro y liberar su tapicero prisionero, resolver el conflicto entre los dos pueblos y conseguir la cabeza del agitador sin cometer ninguna atrocidad.

· “ROLAND” MARIE, CHARLATÁN HUMANO ·

Profesión: Charlatán (ex Alborotador)

Raza: Humano (Bretoniano)

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
34%	28%	31%	32%	34%	31%	38%	37%
Avances							
+10% √√	+10% √	+5%	+10%	+15% √	+15% √√√	+15%	+25% √√√√√
Actuales							
44%	32%	31%	32%	39%	46%	38%	62%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	10	3	3	4	0	0	3
Avances							
-	+4√√√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
1	13	3	3	4	0	0	3

Habilidades: Sabiduría académica (Historia), Sabiduría académica (Leyes), Charlatanería, Sabiduría popular (Bretonia), Esconderse, Carisma, Disfraz, Cotilleo, Percepción +10%, Leer/Escribir, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel, Tileano)

Talentos: Sangre fría, ¡A correr!, Reflejos rápidos, Don de gentes, Callejeo, Cortés

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

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

Armas: Arma de mano (Espada),

Enseres: Mochila, manta, odre, raciones para 1 semana, cubiertos de madera, pichel de madera, ropa de buena artesanía, 7 mudas de ropa normal, 4 mudas de ropa de la mejor artesanía, documento falsificado, manojo de octavillas, 4 botellas de agua tintada de distintos colores, 4 botellas con polvos de distintos colores.

Trasfondo:

· NORSKING, ENANO VETERANO ·

Profesión: Veterano (ex Rompecudos)

Raza: Enano

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
44%	28%	35%	40%	24%	35%	30%	23%
Avances							
+20% √√	+20%	+10% √√	+10% √√	+15% √√√	-	+15% √	-
Actuales							
54%	28%	45%	50%	39%	35%	35%	23%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	13	3	4	3	0	0	2
Avances							
+1√	+6√√√√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	17	4	5	3	0	0	2

Habilidades: Sabiduría popular (Enanos), Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Orientación, Percepción, Escalar, Seguimiento, , Hablar idioma (Bretón), Hablar idioma (Khazalid), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Minero)

Talentos: Sangre fría, Artesanía enana, Odio visceral, Visión nocturna, Orientación, Resistencia a la magia, Audaz, Golpe poderoso, Golpe letal, Golpe conmocionador, Robusto, Muy fuerte

Armadura: Armadura media (Armadura de cota de mallas completa)

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Arma de mano (Hacha), ballesta con 10 virotes, escudo

Enseres: Mochila, manta, odre, raciones para 1 semana, cubiertos de madera, pichel de madera, muda de ropa normal, gancho de escalada, 10 metros de cuerda, botella de licor de buena artesanía

Trasfondo:

• WALDEN, FORAJIDO HUMANO •

Profesión: Forajido (ex Leñador)

Raza: Humano (Bretoniano)

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
26%	39%	26%	31%	39%	34%	32%	22%
Avances							
+10% √√	+10% √√	+10% √√	-	+10% √√	+5% √	+10% √√	-
Actuales							
36%	49%	36%	31%	49%	39%	42%	22%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	11	2	3	5	0	0	2
Avances							
+1√	+3√√√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
2	14	3	3	5	0	0	2

Habilidades: Sabiduría popular (Bretonia), Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Esquivar, Rastrear, Cotilleo, Percepción, Escalar, Lengua secreta (Jerga montaraz), Código secreto (Batidor), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón, Reikspiel)

Talentos: Vista excelente, Pies ligeros, Errante, Certero, Sexto sentido, Especialista en armas (A dos manos)

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

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

Armas: Arma de mano (Espada), Gran arma (Hacha a dos manos), arco con 10 flechas, escudo

Enseres: Mochila, manta, odre, raciones para 1 semana, cubiertos de madera, pichel de madera, muda de ropa normal, material de contraveneno

Trasfondo:

• GREGOR, LADRÓN DE GUANTE BLANCO HUMANO •

Profesión: Ladrón (ex Ladrón de tumbas)

Raza: Humano

Características primarias							
A	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
Inicial							
37%	35%	34%	33%	30%	41%	27%	34%
Avances							
+10% √	+10% √	+5% √	+5%	+25% √√√	10% √	+10% √√	+10% √√
Actuales							
42%	40%	39%	33%	45%	46%	37%	44%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial							
1	13	3	3	4	0	0	2
Avances							
-	+4√√	-	-	-	-	-	-
Actuales							
1	15	3	3	4	0	1	2

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Escondarse, Conducir, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Forzar cerraduras, Escalar, Buscar, Código secreto (Ladrón), Movimiento silencioso, Hablar idioma (Bretón), Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: ¡A correr!, Puntería, Resistencia a enfermedades, Intelectual, Imperturbable, Experto en trampas

Armadura: Armadura ligera (Justillo de cuero)

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

Armas: Arma de mano (Espada)

Enseres: Mochila, manta, gancho de escalada, Lámpara con aceite para lámpara, ganzúas, pico, saca, pala, odre, raciones para 1 semana, cubiertos de madera, pichel de madera, muda de ropa normal, 10 metros de cuerda,

Trasfondo:

¡Una Tierra Infecta!

Mousillon es una tierra maldita por mal y muerte. Durante años, este lugar desolado ha degenerado con su propia corrupción, incluso inhóspito para las sabandijas más repugnantes. Pero ahora, una nueva fuerza ha emergido, un enemigo que podría sumir a toda Bretonia en la guerra. Es en este contexto en el que los Jugadores conocerán Mousillon en todo su sucio esplendor.

En *Baronía de los Condenados*, los Jugadores son contratados por un poderoso noble para traer de vuelta la cabeza de un infame agitador, Guido LeBau. Al seguir su rastro, queda claro que el fugitivo ha buscado refugio en el interior de Mousillon. Viajando a través de parajes desolados, deben enfrentarse a los campesinos y nobles de Mousillon por igual, para poder rastrear a su presa hasta el interior de Mousillon. Una vez dentro de Mousillon, se ven envueltos en una retorcida historia de intriga e investigación, frustrando los planes de piratas, asesinos, e incluso la fuerza blasfema detrás de la *Baronía de los Condenados*. Pero escapar de Mousillon no es tarea fácil. Una vez dentro, no hay manera de salir a menos que puedan encontrar la cabeza de su presa.

Baronía de los Condenados es una aventura independiente para Warhammer Fantasy El Juego de Rol, diseñado para dar vida a una de las más infames tierras de Bretonia. Además de la aventura este libro detalla Mousillon, su historia, su gente, y política. En su interior encontrarás varios monstruos nuevos como los Hombres Grises, nuevas enfermedades como la Viruela Roja y Difteria del Pantanero, y dos nuevas carreras: Mujer Rana y Pantanero. Además, este libro presenta estadísticas e información sobre todos los personajes importantes que se encuentran en esta fétida tierra.

¿Podrán Inuestros Héroes sobrevivir a los horrores de Mousillon el tiempo suficiente para traer de vuelta la cabeza de Guido LeBau? Averigüalo en *Baronía de los Condenados*.

¡La Aventura te Espera!

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, El logo de Games Workshop, Warhammer y el logo de Warhammer, Warhammer El Juego De Rol y el logo de Warhammer El Juego De Rol, todo lo que tenga logo de Warhammer sean pinturitas caras, multitud de libros de reglas, figuras de plomo o plástico, cualquier tipo de escenografía por muy simple que sea, incluso unas simples tijeras, un metro o unos dados de seis caras son propiedad del dueño de Games Workshop. Por eso se ha traducido y maquetado este libro al estaliano y al que no le guste que no lo descargue. Libro registrado en el Colegio de Magia de Altdorf, cualquier copia será notificada al Emperador en persona y su guardia personal te romperá los pulgares. Todos los derechos reservados. © 2012

Se busca por todo el Imperio a los responsables de la traducción y maquetación de este libro o sea a Alejandro D. Rubio M. y a Lidia M. G. por ayudarlo y aguantarlo que haga la traducción en vacaciones. A todo el foro de Igarol, sobre todo a Y.O.P. y al portadista Kensito.



DISEÑO &
DEZAROYO POR
GREEN GOBLIN
PUVLIZHINJ, LLC



Impreso en Mousillon



Karl-Franz Industries

BL PUBLISHING

Karl-Franz Industries World Wide Web: www.carlosfranciscoindustries.com

Green Goblin World Wide Web: www.verdezito.ez



Se busca a este tipo se
hace llamar Kensito se
recompensara con 300
Coronas de Oro y 500 Px
Si lo ve, llame a la
Milicia Local.....(091)



BARONIA DE LOS CONDENADOS