



Quién ríe el último

Descripción: los Halflings son conocidos en el imperio por su gran afición a la comida, y la semana del pastel es una muestra de cuanta importancia juega la comida para estos. Pero esta vez, no solo se trata de competir por el mejor pastel. Un envenenamiento a de muchos de los asistentes, hará que los aventureros halflings traten de descubrir lo que ha sucedido.

Autor: Arclite

Maquetación: Igest

Diseño: Heldenhammer

Documento proporcionado por la comunidad de IGARol

Quien ríe el último

Sinopsis [BSO](#)

¡Jo! ¡Jo! ¡Jo! ¡Ya está aquí! ¡Un año más! Suculenta harina de los dorados campos de Villamarilla, tostado al horno en fuego lento hasta que su fina corteza cruje al morderla...y dentro. ¡Oh, bendita Esmeralda! La más selecta y secreta variedad de rellenos de la gastronomía halfling, donde cada clan halfling compite por el primer puesto. ¿Quién ganará este año las semillas de tabaco Hierbaseca? ¿Serán los vigentes campeones, los Piesredondos, con su famoso pastel de trucha del Aver? ¿Tal vez los Jarragrande con su misteriosa nueva carne de más allá de las llanuras? ¿O el clan Ronero que busca quitarse su mala fama con sus nuevos pasteles de corona? ¿Lo hueles amigo mío? ¡Llega la mejor comida del año! Si exceptuamos la de Año nuevo, claro, y la de fin de año, y la del primer día de verano, y la de la cena del Anciano, y la de...

Historia

Un año más se celebra la famosa semana del pastel en el pueblo de Villamarilla, famoso por sus dorados campos, que producen el mejor trigo de La Asamblea. El evento de este año ha sido ensombrecido y, peor aún, retrasado por la repentina, aunque esperada, muerte de la Anciana de La Asamblea. La verdad es que era anciana de verdad, muchos dicen que ya estaba viva cuando los enanos llegaron a este mundo. La mujer había sido reelegida diez veces en las últimas Asambleas Generales, y pensaba jubilar. Ahora podrá descansar eternamente. En señal de luto La Asamblea por completo ha retrasado un día el comienzo de la semana del pastel. Dicen que este año van a acudir grandes señores de la gente grande, para mostrar sus respetos al nuevo Anciano que pronto se alzarán como nuevo líder halfling.

Amanece en Villamarilla, y desde primera hora de la mañana los halfling hacen honor a su fama de trabajadores y ayudan a sus vecinos a preparar las mesas para el banquete.

Introducción

Partida de Warhammer Fantasy de temática halfling. Los PJ son aldeanos de la aldea Villamarilla que se verán envueltos en los espantosos acontecimientos cuyas consecuencias trascenderán las fronteras de la Asamblea. La aventura está pensada para cuatro PJ en su primera profesión. La aventura incluye cuatro PJ pregenerados listos para jugar. Puedes sustituirlo por nuevos personajes, e incluso puedes variar sus razas, pero maneja esto con cuidado, no hay muchos humanos en La Asamblea.



Índice

Dirigiendo la aventura

Prólogo: Ríe mejor

Pasteles de muerte

Harina podrida

Una patata por corazón

Puntos de experiencia

Personajes pregenerados

Dirigiendo la aventura

Comunidad Umbría

Esta partida ha sido diseñada con la intención de ser jugada en el sistema **Rol por web (RPW)** de [Comunidad Umbría](#) pero es más que probable que pueda adaptarse a una partida de mesa. Las partidas mediante el sistema RPW se caracterizan por la gran información y detalles de los escenarios así como una perceptible evolución de los PJ y sus jugadores conforme avanza la aventura, permitiendo profundizar en el espíritu del PJ; a cambio de invertir un considerable tiempo en completar la aventura. Período que puede variar desde los tres meses hasta varios años, en función del ritmo y los detalles. Dejo en manos del lector jugar las posibilidades y variaciones que esta partida (o partidas si todo sale bien) ofrece.

Villamarilla

Villamarilla es una pequeña aldea de 124 habitantes, durante la semana del pastel acoge algunos nuevos inquilinos, llegando hasta los 160, pero en general no hay muchos más. Es un pueblo sencillo lleno de plantas de una sola planta, hay algunas excepciones en las familias de los más afortunados terratenientes, construidas en madera con techo de paja. Las dimensiones están pensadas para los halfling, y hay ocasiones en las que las cabras pueden lleagr a pastar en los tejados de las casas. Cuenta con 20 milicianos que hacen las labores de vigilantes, aunque son muy perezoso en su labor y no atienden correctamente las necesidades. También viven ocho patrullas fronterizas que vigilan, no tan alegres como quisieran, las fronteras de la *Asamblea*. La *Gente Grande* de la cercana *Stirland* son muy agresivos y a menudo roban el ganado o la cosecha de los buenos halfling. En los últimos meses, desde que ocurriera no se sabe qué catástrofe en el norte, ha habido muchos robos y se han pedido voluntarios para las patrullas fronterizas.

Las armas y los halfling

Es posible que los PJ vayan armados en la aventura, de ser así todas las tiradas de **Empatía** aumentan un grado su dificultad al interactuar, tanto con halfling como con otras razas. Ver un halfling armado es muy sospechoso, las únicas excepciones son los arcos, las ballestas, los cuchillos, las hondas, los cayados y utensilios del campo (armas improvisadas). Hay una excepción más, si el interlocutor es patrulla de caminos o vigilante no sufrirá penalizador.



Sobre el uso de Percepción

El autor de la partida es a menudo Director, y considera que la habilidad Percepción es pasiva, y que debe realizar él mismo las tiradas de dicha habilidad. En cualquier caso, está conforme con que cada Director haga lo que le plazca.

Sobre los PJ

La aventura incluye cuatro PJ pregenerados listos para jugar la aventura. Son PJ halfling en su primera profesión. El Director puede usarlos o utilizar los que creen sus jugadores. En cualquier caso es recomendable que sean halfling.

Prólogo: Ríe mejor.

Altercados

No se hablaba de otra cosa durante la noche, se decía que iban a venir un brutos al pueblo que venían por un encargo del Conde Erich von Halsted, señor de Grusserl y guardián del páramo de Vunz. Un señor importante de los humanos de Stirland. ¡Y todo porque en Villamarilla había una tradición de disfrazarse como él! Bueno, o de disfrazarse de cerdo e imitarle. Se había convocado una asamblea de urgencia. Los rumores llegaban desde Aguasdulces, el pueblo fronterizo con Stirland. Lo decía Hugo Montespino, herbolario de la zona con fama de curandero "de los de verdad". Que el señor noble se había hartado de que los renacuajos de La Asamblea se rieran de él y que les iba a dar un escarmiente.

En esta escena se tratará el siniestro asunto que amenaza al pueblo y se deberán optar medidas para evitar la tragedia. Según parece el noble, enemigo abierto de los buenos halfling que sólo quieren divertirse con una inocente actividad, ha contratado a un numeroso grupo de matones para arruinar la semana del pastel. La asamblea va a debatir qué hacer al respecto, hay diversas posturas. Los hay que proponen armarse con palos y piedras y rechazar a los brutos. Otros con más talante proponen enviar un gallardo jinete a hablar con el Conde Peter von Stolpe, señor de Leicheburg, amigo de los halfling y hombre importante en Stirland, pero no habrá tiempo de que les ayude, siendo además un asunto menor; y los más ingenuos proponían esperar a que esos hombres llegaran para después parlamentar con ellos. Es una breve escena de pura ambientación y el Director puede prescindir de ella.

Hugo Montespino (Boticario halfling)

Esquema de mejoras							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
15	35	18	32	41	38	32	43
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	1	3	4	0	0	0

Habilidades: Cotilleo+10, Hablar idioma (Clásico, Halfling, Reikspeil), Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Oficio (Boticario, Granjero), Sabiduría académica (Ciencias, Genealogía/Heráldica) Sabiduría popular (Halfling, Imperio), Sanar.

Talentos: Especialidad en armas (Honda), Muy resistente, Recio, Resistencia a enfermedades, Resistencia al Caos, Resistencia a venenos, Visión nocturna

Armadura: Justillo de cuero.

Puntos de armadura: 1 (Cuerpo)

Armas: Hoz (1D10).

Enseres: Ropa de buena calidad desgastada, Poción curativa, Herramientas de boticario.

Los asaltantes llegarán a la mañana siguiente, son una docena de hombres armados con porras y antorchas encendidas, y no atienden a palabras ni razonamientos. Golpearán a todo el que se ponga a su alcance, volcarán mesas destrozarán lo que pillen y le prenderán fuego a algunos edificios. La única forma de detenerlos es mediante la violencia, cualquiera que sufra 6 heridas o más vacilará y se alejará del lugar.

El único objetivo de esta escena es conocer la ambientación y dar a tus jugadores un combate por si son nuevos en el reglamento.

Asaltantes (Maton humano)

-Esquema de mejoras-							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	29	41	32	33	28	32	29
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	4	3	4	0	0	0

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

Talentos: Desarmar, Desenvainado rápido, Golpe conmocionador, Lucha, Muy fuerte, Reflejos rápidos, Sangre fría.

Armadura: Justillo de cuero y camisa de malla.

Puntos de armadura: 3 (Cuerpo)

Armas: Porra (1D10+4).

Enseres: Ropa normal, antorchas

Cuando los matones sean vencidos se informará al *Conde Peter von Stolpe*, quien abrirá un proceso criminal contra su indeseable vecino el *Conde Erich von Halsted*, noble de incómodo trato e irascible el cual se verá obligado a indemnizar económicamente al pueblo de *Villamarilla*. Por decreto judicial del *Conde Elector de*

Stirland. La respuesta halfling al frustrar sus alimentará el odio que el noble profesa por



los medianos.

Capítulo primero: Pasteles de muerte

La aventura comienza dos años después de los sucesos acaecidos con los matones, con una nueva semana del pastel. Este año parece haber mucha competencia por el primer puesto y los halfling babean ante la perspectiva de comer magníficos pasteles.

Celebrando y llorando

BSO

Los PJ estarán atareadas preparando el evento, puede que sean simples campesinos de la aldea, aguerridos patrullas fronteriza disfrutando de la vida, o pasteleros que buscan ganarse un premio entre los mejores pasteles de este año.



Los PJ estarán, como buenos halfling, muy atentos a lo que el jurado, los cinco halflings más ancianos de *Villamarilla*, decida sobre los pasteles de este año. Si alguno de los PJ participa en el festival debe hacer una tirada de **Oficio (Cocinero)** enfrentada a los participantes. Hay un total de siete pasteles participantes. Ve realizando diversas tiradas si algún PJ empatiza con otro PNJ por el mejor puesto, descartando pasteles hasta que sólo quede uno.

BSO

El ganador se llevará 40 coronas de oro y las semillas de tabaco *Hierbaseca*, que podrá cultivar y vender con el sello de aprobación del consejo de *Villamarilla* durante los próximos tres años. Vender tabaco de

Hierbaseca sin el sello del consejo es un grave delito que se paga con una multa de 50 coronas de oro y diez días de ayuno a base de agua. Para que escarmiente el malechor. Si el culpable es un humano se le enviará a *Stirland* para que sea juzgado con las leyes humanas.

El banquete dará comienzo tan pronto como el jurado decida cuál es el pastel ganador de este año. Los halfling devorarán con apetito todos los pasteles, y todo lo que se ponga sobre la mesa. Debe ser un ambiente festivo, con muchos apsteles, y quesos y tartas y todo lo que se les ocurra sacar a los halfling para ir picoteando; todo ello regado con buena cerveza, buen vino y buena gana de beber. Cuando hayan transcurrido un par de horas algunos de los comensales empezarán a vomitar, no sólo restos de la comida, sino también sangre. Pronto lo harán más y más, hasta que la mitad del pueblo se vea afectado. Una hora después unos treinta halfling habrán muerto.

Los muertos serán velados por sus familiares, otros muchos están enfermos, y algunos de los más enfermos acabarán muriendo. Los PJ no parecen haber sido afectados por lo que quiera que haya pasado.

Aldeanos (Campesino halfling)

Esquema de mejoras							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
15	35	18	27	41	29	37	43
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	9	1	2	4	0	0	0

Habilidades: Actuar (Bailarín), Adiestrar animales, Conducir, Cotilleo, Criar animales, Escondarse, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Halfling, Reikspeil), Oficio (Cocinero, Granjero), Remar, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica) Sabiduría popular (Halfling, Imperio).



Talentos: ¡A correr! Especialidad en armas (Honda), Oído aguzado, Recio, Resistencia a enfermedades, Resistencia al Caos, Visión nocturna

Armadura: Ninguna.

Puntos de armadura:

Armas: Ninguna

El número de muertos es preocupantemente elevado, toda una tragedia para el pueblo. Todos han perdido a algún familiar o a algún amigo. Ni los niños se han librado de esta atrocidad.

Juzgando [BSO](#)

No ha sido un accidente, alguien ha envenenado la comida. ¿Quién osaría hacer daño a los pacíficos halfling? Alguien enfermizo sin duda. Debe pagar por sus crímenes. Hay que descubrir quién, y por qué. Algunos voluntarios examinarán la

comida del día. La asamblea ha decidido revisar todos los pasteles antes de arrojarlos todos al vertedero, por seguridad. No tardarán en descubrirse los pasteles envenenados. Son unos pasteles de carne de cerdo elaborados con lo que aparece ser centeno. Una tirada de **Oficio (Cocinero)** fácil (+20) revelará que no se trata de centeno, es algo distinto, pero no se puede precisar el qué.

Es el momento en el que los PJ como bueno halfling (y buenos jugadores) se ofrecerán para investigar lo sucedido. Puede que acaben de perder a un familiar, tal vez a varios amigos, o tengan un sano sentido de la justicia que les impulsa a apresarse a los culpables de esta tragedia.

¿Quién trajo estos pasteles? El señor *Camposanto* responderán, pastelero de *Aguasdulces*. Todos los años compite por el premio, aunque por el momento nunca ha ganado. ¿Dónde está? Le han visto hace unas horas con su carreta.

Capítulo segundo: Harina podrida

Esta escena trata de desentrañar el porqué de este vil crimen y la búsqueda de un culpable, el pastelero *Camposanto*. La trama se complica con la sucesión de varios eventos que pretenden reflejar lo que sucede mientras los PJ investigan al pastelero.

El pastelero asustado

Todo apunta a la complicidad, cuando no la culpabilidad, del señor *Jaime Camposanto*. Pero, ¿dónde está? Ha dejado *Villamarilla*, les dicen. Cogió sus cosas y se marchó con su carreta, pero no sé a dónde. Una exitosa tirada de **Cotilleo** rutinaria (+10), o de **Sabiduría popular (Halfling)** rutinaria (+10) también les servirá para saber que los ancianos acostumbran a escudriñar todo, tal vez hayan visto algo. Acostumbran a sentarse en un banco de piedra a la sombra de un bellotero en la entrada del pueblo por el *camino de los orientales*, llamado así porque conduce a las *Montañas del Fin del Mundo*. Se sientan desde por la mañana y fuman en pipa mientras intercambian historias, a menudo las mismas una y otra vez, por eso alguna novedad en lo que contar será bien recibida. Cotillean a los que pasan frente a ellos, nadie se libra de su mirada.

Sólo dos carretas han pasado hoy por el camino. Muy cierto. Uno de ellos llevaba a los pobres chicos de Colinaqueso que han muerto. Una pena, su madre estará muy afectada, le diré a mi hijo que le mande algunas flores. El otro era uno de esas carretas para transportar mercancía, de color azul claro, lo conducía uno que fumaba mucho. Se le veía nervioso. Es verdad, y llevaba una ballesta en el asiento. Muy cierto. Muy raro, por aquí no hay bandidos. Aunque un halfling precavido siempre llegará a la cena. Muy cierto. ¿Por qué? ¿Qué ha hecho?

Esto debería ponerles en la pista del pastelero. Sin duda se dirige a *Aguasdulces*, a

casa. Está a unos 30 kilómetros de *Villamarilla*. No parece huir demasiado lejos, sin duda creará que nadie sospechará de él. Según los ancianos les lleva unas tres horas de ventaja. No podrá llegar a *Aguasdulces* hasta el día siguiente, deberá hacer noche en alguna posada, si van a buen paso quizá le alcancen., es una buena oportunidad. Incluso podrían alcanzarle antes de la cena. No debería representarles ningún problema conseguir algunas hondas para el camino, el mejo amigo del halfling en el camino. Espanta a las bestias y les hace daño a los ladrones.

Los caminos de *La Asamblea* son seguros, los buenos halfling se aseguran de ello. El camino en sí está poco transitado pero en sus inmediaciones hay muchos campesinos, carboneros, cazadores ala cecho de alguna pequeña pieza, herbolarios en busca de plantas medicinales y algún viajero (un cuentacuentos, un "mago", un triler, algún humano despistado, e incluso un buhonero que ofrecerá queso y algunos alimentos...). Cualquiera de ellos podrá confirmar que la carreta a azul claro ha pasado por ahí. "Oh, sí un carro grande lleno de fardos, del color del cielo. No era muy hablador. Se le veía asustado al hombre". Cuanto más se alejen menos sabrá la gente de lo sucedido en *Villamarilla*.

En el camino hay una posada *La flor del invierno*. En este lugar podrán encontrar valiosa información reciente. Regenta la posada *Jemina Piesdeoveja* una madura hembra que aún conserva una parte de lo que debió ser una magnífica belleza en su juventud. Le ayudan en la labra sus tres hijas "para desgracia de mi hermano", dirá su cuñado, quien ayuda en los establos y la pequeña forja. *Hudo* (el marido) ha ido a *Villamarilla* a la semana del pastel. En el lugar tampoco saben lo sucedido, ni las nada de las muertes. La actitud de los PJ respecto a

este punto influirá en las posibilidades de obtener información.

Jemina y su cuñado podrán facilitar información con tiradas de **Cotilleo** rutinario (+10). Si les cuentan lo sucedido en *Villamarilla* se mostrarán muy preocupados y facilitarán la tarea en todo lo posible, reduciendo dos niveles la dificultad de la tirada.

- 1 grado de éxito: Sí, vino un halfling con prisas, conducía un carro muy bonito, pero no era muy hablador. Pensé que tenía hambre, porque comió muy deprisa.
- 2 grados de éxito: Iba en un carro pero no quiso dejar descansar al animal, ni compró forraje para el pobre. Cuando se fue tres jinetes cabalgaban en la misma dirección.
- 3 grados de éxito. Esos jinetes llevaban todo el día por la zona, uno de ellos vino a comprar comida pero no comió aquí. Era un humano, muy feo y con barba, con armas y ropas de hierro.

Jemina Piesdeoveja (Burguesa halfling)

Esquema de mejoras							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
18	35	18	21	42	43	30	49
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	9	1	2	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Conducir, Consumir alcohol, Cotilleo, Hablar idioma (Halfling+10, Reikspeil), Leer/Escribir, Oficio (Cocinero), Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica) Sabiduría popular (Halfling, Imperio), Tasar.

Talentos: Cortés, Especialidad en armas (Honda), Intelectual, Negociador, Oído aguzado, Resistencia al Caos, Visión nocturna

Armadura: Justillo de cuero.

Puntos de armadura: 1 (Cuerpo).

Armas: Cuchillo de cocina (1D10-2)

Esmeralda, Rubí y Zafiro, buenas hijas (Campesinas halfling)

Esquema de mejoras							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
18	35	18	21	42	43	30	49
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	9	1	2	4	0	0	0

Habilidades: Actuar (Bailarín), Adiestrar animales, Conducir, Cotilleo, Criar animales, Escondarse, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Halfling, Reikspeil), Oficio (Cocinero, Granjero), Remar, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica) Sabiduría popular (Halfling, Imperio).

Talentos: ¡A correr! Especialidad en armas (Honda), Oído aguzado, Recio, Resistencia a enfermedades, Resistencia al Caos, Visión nocturna

Armadura: Ninguna.

Puntos de armadura:

Armas:

Obtener información a las hijas también requiere de una tirada de **Cotilleo** rutinaria (+10), pero la diferencia está en que si ellas se enteran de lo sucedido se volverán más silenciosas, incrementando la dificultad de las tiradas en dos niveles:

- 1 grado de éxito: El hombre llevaba harina en el carro, con el sello del Camposanto, aunque hace mucho que no se veía ese trigo por aquí. El campo se quemó.
- 2 grados de éxito: Aquellos jinetes no parecían bandoleros o aldrones, sino hubiéramos avisado a la patrulla fronteriza. Eran como esos que acompañan a los humanos importantes.
- 3 grados de éxito: Uno de ellos llevaba un escudo de un caballo gris

sobre un olmo, una se fija en estas cosas.

Una tirada de **Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica)** rutinaria (+10) revelará que se trata del escudo de armas del *Conde Erich von Halsted*, señor de *Grusserl* y guardián del páramo de *Vunz*. Un viejo conocido. Parece ser que esta vez el humano ha gastado más que una broma, ha infringido muchas leyes. Pero no tienen pruebas de nada. Sólo han visto a un jinete con su escudo por un camino de *La Asamblea*, no hay nada ilegal en eso. Sería una suma de casualidades que consiguieran esta información, en caso de no conseguirla se podrá obtener más adelante.

La verdad cuelga de un almendro

Abandonarán la posada y seguirán el camino una hora y media. Hay una presencia de aves carroñeras en las inmediaciones de unos árboles, sin duda hay algún jugoso animal muerto que tal vez aún no haya sido rapiñado por los buitres. Si deciden no aproximarse, aún tendrán derecho después a una tirada de **Percepción** desafiante (-10), que revelará la presencia de un cadáver colgado por el cuello. Es un halfling, la muerte ha sido reciente y los cuervos le han picoteado la cara. Uno de los ojos ha desaparecido. Cada PJ deberá hacer una tirada de **Voluntad**, un fracaso supone ganar un **Punto de Locura**.

Se trata del señor *Camposanto*, aunque ellos no lo sepan se lo pueden imaginar. Hay un peligro en las inmediaciones, se trata de un lobo hambriento que ha percibido el cadáver y quiere alimentarse, atacará a los PJ si son un obstáculo para saciar su alimento. Huirá si recibe 7 o más **Heridas**. Utiliza el perfil de lobo del *WFJR* (pg 232).

Lobo

Esquema de mejoras							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
30	0	30	30	40	14	25	0
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Nadar, Percepción+10, Rastrear
Talentos: Armas naturales, Sentidos desarrollados.

Pueden optar por dejar el cadáver ahí colgado o llevárselo. Queda a la propia decisión de los PJ.

Por fin llegarán a *Aguasdulces*. Pueden suceder dos cosas que influirán en los escenarios que tendrán lugar. En caso de hayan viajado sin descansar y de que quieran inspeccionar la pastelería *Camposanto* tendrá lugar el evento *Fuego y sangre*. En caso de descansaran durante el viaje, o que descansaran nada más llegar a *Aguasdulces* se jugará el evento *La pastelería infame*.

Fuego y sangre

Han viajado durante toda la jornada por lo que sería apropiado imponerles un -10 a todas las tiradas de **Habilidad de Armas**, **Habilidad de proyectiles**, **Fuerza**, **Resistencia**, **Agilidad** y un -1 al **Movimiento**. Si además no comieron (algo impensable para un halfling) estarán hambrientos y malhumorados, lo que supone otro -10 a **Empatía**. Podrán ir a investigar la pastelería, pero se la encontrarán en llamas. El local es rápidamente devorado por el fuego. Dos jinetes humanos huyen del lugar llevando de las riendas una tercera montura sin jinete. Es el caballo del tercer hombre que se ha amarrado de *Aguasdulces* con la carreta de *Camposanto* y todo la harina envenenada. Los PJ no podrán identificar ni a los jinetes ni su atuendo, pero quizá ya sospechen de quién o quiénes se trata. Deben desistirse de perseguir a los jinetes, están cansados y los caballos son con facilidad mucho más rápidos que ellos. Además hay otro problema entre manos. Muchos vecinos acudirán a sofocar las llamas, debido al riesgo de que más estructuras ardan, los PJ deberían sentir la llamada del deber y ayudar en lo posible. Hay un pozo muy cerca del lugar y es posible obtener agua de él para sofocar el incendio.

Tan pronto como tengan el agua notarán que tiene un color extraño, rojizo, como si estuviera mezclada con arcilla. Una mirada más detallada revelará que en realidad está

mezclada con sangre, hay algo en ese pozo. Es un cadáver. ¿De quién? Las llamas serán sofocadas pero gran parte de la estructura ha ardido, y con ella las posibles pruebas. Alguien se está tomando muchas molestias en que no haya un culpable.

El cadáver pertenece a *Hugo Montespino*, que todos los PJ reconocerán por haberle visto habitualmente en *Villamarilla*, trayendo preparados y otros ungüentos para la salud. Ha sido apuñalado una única vez, con un arma grande, probablemente una espada, y su cadáver fue arrojado después al pozo.

La pastelería infame

Hugo, el buen curandero. Es una tragedia, una tragedia. ¿Quién atrevería a matar al buen Hugo? ¿Y al pastelero Camposanto? ¿Para después quemar su pastelería? ¡Qué loco está este mundo!

El pueblo de *Aguasdulces* es madrugador, incluso después de una fiesta como la de la inauguración de la semana del pastel. Todo el pueblo sabe ya lo que ha sucedido en la pastelería, el asesinato de *Hugo Montespino* y pronto un carretero traerá el cadáver de *Camposanto*; si no lo han traído los PJ. Si además no descubrieron el cadáver ahora lo sabrán. También podrá haber un testigo que diga que tres jinetes se alejaron de las llamas con mucha prisa (en realidad el testigo sólo vio tres caballos). Si los PJ se interesan por la carreta se darán cuenta de que no está. Nadie lo ha visto aunque reconocen el carro.

Lo primero que se dirá es que tal vez el horno se quedó mal apagado y prendió fuego a la casa, pero cuando corra la voz del cadáver del pozo y del ahorcado en el camino se llegará la certeza de que ha sido un malvado acto criminal, y que está relacionado con "las muchas y tristes muertes que han sucedido en *Villamarilla*".

Investigar los restos de la pastelería puede aportar información. Casi todo ha sido devorado por las llamas y está carbonizado. Habrá algunos fardos de trigo, restos de masa

de pastel (carbonizada) utensilios de cocina, vajilla, muebles...todo ha ardido. Sin embargo un registro, una tirada de **Buscar**, revelará parte de un recibo de compra de trigo *Camposanto*. ¿Por qué el señor *Camposanto* pagaba por su propia harina? Una tirada de **Cotilleo** rutinaria les permitirá saber que el *Camposanto* ardió hace tres años, y que el pobre pastelero estuvo al borde de la ruina. Pero un gran señor humano de buen corazón compró el terreno y ayudó al pastelero. Le vendía el trigo a muy bajo precio, casi regalado, como muestra de afecto. ¿Quién? "Ah, pues no lo sé".

Ahora tienen dos pistas para seguir: el *Camposanto* y *Hugo Montespino*.



Camposanto

El *Camposanto* ha recuperado el esplendor que las llamas le arrebataron. Es una gran llanura de resplandeciente trigo que cultivan cuatro jornaleros, tres halfling y un humano. Produce el mejor del este de *La Asamblea* y se cotiza a un valor muy elevado. Los beneficios han permitido que haya dos mulas y buenos arados de acero enano para trabajar el campo. Los halfling son muy charlatanes y repsonderán a las preguntas sin problemas. ¿El patrón? "Nunca le hemos visto, es un humano rico de *Groserrl*. Pero cada semana envía a un hombre a traer un llevarse algo, casi siempre herramientas y cuando es la época la cosecha. Es *Johannes Grass*, un cochero de *Grusserl*. Este campo es muy valioso, ¿sabe? El trigo es muy bueno". Hay

otro jornalero y otra porción de tierra en el

campo. "Es un humano enorme, muy muy grande, y más tonto que un orco", dirán los jornaleros. *Hans* es el arquetipo de stirlandés a ojos de los demás imperiales: un paleta.

Hans, tonto del pueblo (Campesino humano)

-Esquema de mejoras-							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
28	25	41	43	32	22	30	29
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Conducir, Cotilleo, Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Reikspeil), Jugar, Nadar, Oficio (Granjero), Remar, Sabiduría popular (Imperio).

Talentos: ¡A correr!, Recio, Muy fuerte, Muy resistente.

Armadura: Ninguna.

Puntos de armadura:

Armas: Azada (1D10)

Es *Hans*, un humano tan grande como su estupidez.

Bonas, soy Hans señoes. Trabajo quí y cultivó el trigoscuro. E' un trigo mu rico, peo da unas cagaleras que no veas...

El "trigo oscuro" parece un hierbajo más que una planta de trigo, pero produce granos como el trigo. Una tirada de **Oficio (Cocinero)** fácil (+20) revelará que molido podría pasar por harina de centeno. ¿Qué es? Una tirada de **Oficio (Boticario)**, de **Oficio (Granjero)** desafiante (-10) o de **Preparar venenos** fácil (+20) permitirá saber que se trata de una planta muy venenosa, muy común en la zona. Revelar esto a los halfling desatará sorpresa pues no sabían nada, y el humano es demasiado tonto para darse cuenta.

Esto sin duda es parte de una cruel conspiración de alguien que odia a los halfling hasta el punto de querer matarlos.

¿Por qué ayudarían el señor *Camposanto* y *Hugo Montespino* a alguien así?

Si preguntan por *Montespino* los halfling dirán que se le veía por la zona, como es natural, buscando sus hierbas. *Hans* puede dar algo de información recuerda que una vez lo vio husmeando en el invernadero "y le dí un puntapié qui noa vuelto poaquí".

Malahierba

La casa de *Hugo Montespino* está en perfecto estado, salvo por el hecho de que la cama está sin hacer, y hay una jarra hecha añicos en el suelo, junto a una mancha de humedad en la madera y unas flores. El jarrón se cayó y nadie lo recogió. Le sacaron de la cama y se lo llevaron a rastras para acuchillarlo, aunque esto deberán deducirlo ellos. Preguntar a los vecinos es inservible. Ayer hubo mucha juerga y mucho ruido y nadie pudo oír nada. La única pista que podrán obtener de la casa es un tomo de herbolaria. *Un compendio de las plantas de las provincias de Averland y Stirland*, por *Adolphus Kuster*. Una tirada de **Leer/Escribir**, o estudiar con detenimiento el volumen permitirá encontrar una página dedicada a la planta venenosa, por lo que *Montespino* conocía lo que se estaba cultivando en el *Camposanto*.

Hugo Montespino, con la curiosidad por delante le dio por echar un vistazo al invernadero, y allí descubrió que se estaba cultivando esa venenosa planta silvestre. Aunque no podía siquiera imaginar con qué fin. Estaba muy cerca de descubrir el plan del noble, pero cuando se hizo a la idea ya era demasiado tarde. Ahora, *von Haldsted* ha decidido no dejar cabos sueltos y ha ordenado que el herbolario también muera.

Asamblea de ciudadanos

El consejo de *Aguasdulces* se reunirá para aclarar lo que ha sucedido en su aldea y en la vecina *Villamarilla*. Alguien, un humano sin duda, ha conspirado para asesinar a unos buenos hafling, y debe pagar por ello. El



nombre de *Erich von Halsted* no tardará en salir, bien porque lo digan los PJ, o algún

PNJ. Hay que investigar, y avisar al *Conde Peter von Stolpe*, señor de *Leicheburg*, que todos saben que es un buen amigo de los halfling, y además detesta a *von Haldsted*. Quizá las pruebas sean suficientes, pero

contar con un testigo sería una aportación definitiva. Ese testigo podría ser uno de los jinetes, o el carretero. Parece que las pistas conducen a *Grusserl*, pueblo al otro lado de la frontera, donde quizá no sean bien recibidos los halfling.

Capítulo tercero: Una patata por corazón

Esta es la escena final de la aventura donde los PJ deberán tratar con la gente grande y conseguirán las pruebas que necesitan para llevar a los criminales ante la justicia.

Costumbres incendiarias

De camino a *Grusserl* observarán una columna de humo negro que se alza cerca del río. Los jinetes han sacado todo el trigo, lo han arrojado al río y han quemado la carreta. Sólo quedan sus restos ardiente. Una tirada de **Buscar** fácil (+20), o de **Percepción** difícil (-20) permitirá a los Pj conseguir algo de trigoscuro, pero ya deberían haberlo obtenido del Camposanto.

La ciudad humana

BSO

Grussel es un pueblo dedicado a la agricultura y a la crianza de cerdos, aunque podría haber criaderos menores de pollos y gallinas. Tiene buenas tierras de cultivo debido a su proximidad a La Asamblea pero hay una gran diferencia con el idílico mundo de los halfling; aquí no abundan los propietarios libres, son más bien escasos, la mayoría son siervos del señor feudal que cultivan el campo en nombre de su señor cuando no paupérrimos jornaleros. Sólo las granjas suponen un cierto alivio, pero aún así están sometidas al impuesto feudal. No es que el conde *Erich von Halsted*, sea un exigente señor feudal, esto es lo habitual en el Imperio.

Lo primero que les debería llamar la atención a los halfling es el tamaño de los edificios, contruidos por y para humanos, y el hecho de sentirse observados. La gente está acostumbrada a ver halfling, pero aún así no deja de ser algo fuera de la rutina, y por tanto fuente de cotilleo. Esto es importante de cara

a los eventos de la aventura. Si el conde *Erich von Halsted*, sabe que están aquí puede haber violentas consecuencias.

El pueblo está de resaca, celebran su particular semana del pastel, pero en un ambiente menos pacífico que los halfling, ha habido peleas y trifulcas. De esto también se hablará mucho en el pueblo. Si buscan un lugar donde poder descansar hay dos posadas en el pueblo, además de las diversas tabernas que pueden ofrecer un barato y poco confortable descanso.

Tienen dos pistas para seguir: los jinetes y el carretero.

Averiguar dónde está el carretero es sencillo, bastará con preguntar por ahí. Una tirada de **Cotilleo** fácil (+20) debería bastar. En caso de éxito se jugará el evento *Una entrevista asfixiante*, si se falla la tirada juega *Se lo tragó la tierra*.

Los jinetes son alguaciles del noble, esto se lo podrá decir cualquiera que esté en la calle y actualmente están descansando en una de las posadas de la ciudad: *El descanso del jornalero*. Lugar que hace de prostíbulo a las pocas muchachas que se dedican al negocio allí, todas de otros pueblos. Ya tienen la certeza de que el noble está detrás de todo el asunto, pero si deciden ir a hablar con ellos se jugará el evento *Rufianes*.

Hay que determinar si el Conde *Erich von Halsted* sabe que hay halfling en sus dominios. Haz una tirada de **Cotilleo** difícil (-20) para el Conde, o rutinaria (+10) si los PJ han nombrado que vienen de *Villamarilla*. En caso de éxito el noble habrá sido informado de que hay halfling en la zona y se deberá jugar el evento *Mala sangre* antes de *Sangre azul*.

Conde Erich von Halsted (Noble humano)

-Esquema de mejoras-							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
36	27	31	30	43	39	30	35
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Consumir alcohol, Charlatanería, Hablar idioma (Reikspeil+10), Jugar, Leer/Escribir, Montar, Sabiduría popular (Imperio+10).

Talentos: Cortés, Don de gentes, Especialidad en armas (Esgrima, Parada), Etiqueta, reflejos rápidos.

Armadura: Chaqueta de cuero y grebas de cuero.

Puntos de armadura: 1 (Cuerpo, Brazos, Piernas)

Armas: Estoque (1D10-2), Main-gauche (1D10)

Enseres: Indumentaria de noble, feudo, joyas por valor de 80 coronas.

Robando a su señor

Johannes Grass es un hombre pobre, o al menos lo era hasta hace un tiempo. Trabaja para el conde *Erich von Halsted*, transportando el valioso trigo de *Camposanto* hasta *Grusserl*. No es un hombre muy avaricioso, pero el dinero siempre es un buen amigo. Se ha apropiado de algunos fardos de trigo (del de buena calidad) y lo ha vendido en otros pueblos, obteniendo algunos beneficios con la venta, no muy cuantiosos pero más de lo que ganaría en varios meses de trabajo. De momento no ha tenido ningún contratiempo pero si aparecen halfling que vienen de *Aguasdulces* será mejor evitarles.

Una entrevista asfixiante

Johannes, el cochero se encuentra en plena resaca con sus amigos en *El regreso del Reaver*. Este es un asador de carnes subterráneo, donde el calor de los hornos y braseros unido a la ausencia de ventilación lo convierten en un auténtico infierno, aunque el

olor a carne asada despierta el apetito. Acostumbran a servir cerveza, y como en *Stirland* tienen la curiosa tradición de beber cerveza caliente no hay ningún problema, aunque también la pueden servir fría (por poco tiempo).

Está sentado en una mesa con dos compañeros. Cuando intuya que le van a preguntar por su trabajo cambiará el idioma del *Reikspeil* al *Halfling*, para que nadie se entere de lo que se está hablando. Al principio se sorprenderá de que le aborden unos halfling, teme haber sido descubierto y se mostrará poco hablador e incluso grosero. Si le preguntan por el *Camposanto* estará además nervioso, al menos el calor del ambiente le camufla el sudor. Pero si la conversación deriva hacia el invernadero y el trigoscuro se mostrará más colaborador al verse libre de peligro. Confirmará que su patrón es el *Conde Erich von Halsted*. Cuando recogía el trigo lo llevaba a dos lugares distintos, el trigo al molino del señor, y el trigoscuro a un almacén de la calle von *Spee*.

Es posible que los PJ le quieran convencer de que testifique en un juicio que se pueda celebrar contra *von Halsted*; esto no le parece buena idea. Se necesitarán buenos argumentos y una tirada de **Carisma** difícil (-20), si se le sugiere la posibilidad de favorecer a un noble más poderoso, como el *Conde Peter von Stolpe*, señor de *Leicheburg*, el asunto ya sería más de su agrado, y la tirada será de dificultad moderada (+0).

Tienen una nueva pista: el almacén de la calle von *Spee*.

Johannes Grass (Cochero humano)

-Esquema de mejoras-							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	36	31	30	39	30	33	27
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Código secreto (Montaraz), Conducir, Criar animales, Hablar idioma (Halfling, Reikspeil), Orientación,



Percepción, Sabiduría popular (Imperio), Sanar.

Talentos: Desenvainado rápido, Especialidad en armas (Pólvora), Suerte, Vista excelente.

Armadura: Chaqueta de cuero y camisa de malla.

Puntos de armadura: 3 (Cuerpo), 1 (Brazos)

Armas: Espada (1D10+3), Trabuco (1D10+3)

Enseres: Ropa normal, cuerno de cochero, 2 coronas.

Se lo tragó la tierra

Una tirada de **Código secreto (Montaraz)** revelará un mensaje en la pared. "Cochero" "Escapa" "Días". Es un mensaje de un amigo cazador suyo que se ha enterado de que unos halfling le buscan. *Johannes*, el cochero se encuentra en plena resaca con sus amigos en *El regreso del Reaver*. Este es un asador de carnes subterráneo, donde el calor de los hornos y braseros unido a la ausencia de ventilación lo convierten en un auténtico infierno, aunque el olor a carne asada despierta el apetito. Acostumbran a servir cerveza, y como en *Stirland* tienen la curiosa tradición de beber cerveza caliente no hay ningún problema, aunque también la pueden servir fría (por poco tiempo).

El cochero no estará, ha huido temiendo que le apresen. Cualquiera podrá decirles que ayer por la noche estuvo de juerga, pero desde que se fue a dormir no se le ha visto. La última persona que le vio dijo haberle visto coger el carro del almacén de la calle *von Spee*. Quizá el guardia sepa algo.

Trigoscuro

BSO

El almacén de la calle *von Spee* es un granero de madera y techo de paja de dos pisos, propiedad del señor feudal, sólo tiene una entrada de doble puerta donde hay un guardia en todo momento, vigilantes de la ciudad que se van turnando en el puesto. También hay ventanas en el piso superior, a cinco metros de altura. Echar un vistazo dentro es posible

mediante diversos métodos. Una tirada de **Carisma** desafiante (-10) podría convencer al guardia de que les deje echar un vistazo, si afirman venir del *Camposanto* la dificultad se reduce en un nivel, si les acompaña *Johannes* la dificultad se reduce en otro nivel y si hay un soborno (al menos de una corona) de por medio se reduce en tres niveles. En cualquier caso el guardia les acompañará al interior.

Si deciden colarse sin que el guardia se entere deberán entrar por la ventanas. Se necesita una tira enfrentada de **Movimiento silencioso**, frente a la **Percepción** del guardia. El vigilante está aburrido, frustrado por que le toca guardia incluso en este día festivo, y no realiza correctamente su labor. La tirada es fácil (+20) para los PJ y difícil (-20) para el PNJ. Después deberán escalar la pared, se requerirá una tirada de **Escalar**. Si buscan en las proximidades, una tirada de **Buscar** rutinaria (+10) encontrarán una pequeña escalera que les puede ser de ayuda, reduciendo la dificultad de la tirada de **Escalar** en tres niveles. Si fallan la tirada de Escalar habrán resbalado y el guardia tendrá derecho a una tirada de **Percepción**, si tiene éxito les habrá descubierto. Si han fallado la tirada por tres niveles o más se habrán caído desde 5 metros de altura, con el daño consecuente.

Si son descubiertos por el guardia se limitará a espantarles a porrazos. A partir de ese momento sus tiradas de **Percepción** son fáciles (+20). Si les pilla en una segunda ocasión les dará unos buenos garrotazos.

Dentro están las herramientas típicas del campo, además de arreos, recambios para un carro averiado, sacos de trigo de diversas procedencias, entre ellos el del *Camposanto* y el trigoscuro. Encontrar el trigoscuro requerirá una tirada de **Buscar** fácil (+20). Es la prueba del delito. Aunque una tirada de **Sabiduría académica (Genealogía/heráldica)** rutinaria (+10) revelará que el saco lleva el sello de *Grussel*, no de su señor. Esto es lo lógico, pero podría servir al noble para desentenderse de los crímenes.

Vigilante (Vigilante humano)

-Esquema de mejoras-							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	31	31	41	30	34	30	29
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Buscar, Cotilleo+10, Hablar idioma (Reikspeil), Intimidar, Percepción, Rastrear, Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (Imperio).

Talentos: Desarmar, Golpe conmocionador*, Golpe poderoso, Intelectual, Muy resistente, Sangre fría.

Armadura: Chaqueta de cuero.

Puntos de armadura: 1 (Cuerpo, Brazos)

Armas: Porra (1D10+4*), Daga (1D10+1*)

Enseres: Ropa normal

Rufianes

Si los PJ son lo bastante valientes, o idiotas, de querer hablar con los rufianes los encontrarán en un burdel. Los alguaciles están festejando con cerveza, vino y mujeres el trabajo bien hecho, su señor les ha recompensado por sus servicios y están eufóricos. Los tres han bebido bastante, tienen un -10 a todas sus tiradas.

Convencerles de que testifiquen es muy complicado, requiere de una tirada de

Carisma muy difícil (-30). Un fracaso derivará en una pelea donde lucharán para herir de gravedad a los PJ. Si son derrotados huirán. En cualquier caso informarán a su señor de la presencia de los PJ.

Hombres de armas (Alguacil humano)

-Esquema de mejoras-							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	30	33	35	29	31	30	29
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Criar animales, Cotilleo, Hablar idioma (Reikspeil), Intimidar, Mando, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (Imperio).

Talentos: Don de gentes, Etiqueta, Muy fuerte, Muy resistente.

Armadura: Chaqueta de cuero y gorro de cuero.

Puntos de armadura: 1 (Cuerpo, Brazos, Cabeza)

Armas: Espada (1D10+3), Escudo (1D10+1)

Enseres: Ropa de buena artesanía

Mala sangre

BSO

Si el *Conde Erich von Halsted* se ha enterado de que hay halfling husmeando enviará a sus hombres a silenciar a los PJ. Su número será en principio de tres. Si alguno resultó herido en algún evento anterior su salud seguirá siendo la misma. Si lograron convencer a alguno de que testificará huirá tan pronto como sus viejos compañeros aparezcan.

Los alguaciles huirán si alguno de ellos muere o acumulan más de 18 heridas. Todos lucharán para matar a los halfling.

Sangre azul

Hayan conseguido o no convencer a alguien de que tienen que testificar los PJ deberán acudir a hablar con el *Conde Peter von Stolpe*, puede que tengan el trigoscuro o no. Lo importante es llegar hasta sus tierras y comunicarles lo sucedido. Seguro que ayudará a los buenos halfling en su tragedia. Aunque las pruebas serían de gran ayuda. Esta parte de la aventura es únicamente narración.

Epílogo

BSO

El noble oír los testimonios de los halfling y valorará las pruebas y los testimonios y dará su palabra de que investigará los sucesos. Los pequeños ya pueden regresar a su aldea, donde recibirán el agradecimiento de todos. Von Haldsted será acusado ante el *Conde Elector* por sus muchos crímenes y lo pagará con la pérdida de su título (aunque no de su condición) y posesiones, junto el destierro bajo pena de decapitación, será un fanático enemigo de los halfling, en especial de aquellos que descubrieron la verdad, lo que podría dar origen a nuevas aventuras...

Puntos de experiencia

Rie mejor

40 PE por derrotar a los matones

Pasteles de muerte

50 PE ganar el concurso de pasteles (sólo el que gane)

30 PE ofrecerse a investigar lo sucedido

Harina podrida

20 PE si no le cuentan a Jemina y su familia lo sucedido.

10 PE por encontrar el cadáver del señor Camposanto.

20 PE por derrotar o espantar al lobo

10 PE por trasladar el cadáver de Camposanto

20 PE por encontrar el cadáver de Hugo Montespino

40 PE por descubrir la planta venenosa en el Camposanto

Una patata por corazón

20 PE por encontrar a Johannes

30 PE por convencerle para que testifique

30 PE por llevarle hasta el conde *Peter von Stolpe*

30 PE por conseguir el trigoscuro del almacén.

40 PE por conseguir que algún guardia de que testifique

50 PE por derrotar a los guardias

20 PE por completar la aventura

0-50 PE por interpretación

Personajes pregenerados

Ludo Piernasuelta (Contrabandista halfling)

	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
Inicial	18	42	28	21	47	34	29	50
Avance	5	5			10	10		10*
Actual								55
	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial	1	9	2	2	4	0	0	3
Avance		2						
Actual								

Habilidades: Buscar, Código secreto (Ladrón), Conducir, Cotilleo, Hablar idioma (Halfling, Reikspeil), Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Oficio (Granjero), Percepción, Regatear, Remar, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica) Sabiduría popular (Halfling, Imperio), Tasar.

Talentos: Callejeo, Cortés, Especialidad en armas (Honda), Resistencia al Caos, Visión nocturna

Armadura: Chaqueta de cuero.

Puntos de armadura: 1 (Cuerpo, Brazos).

Armas: Daga (1D10-1)

Enseres: Ropa normal, 2 antorchas, caballo de tiro y carreta, un fardo de 2kg de tabaco Hierbaseca (valor 60 coronas). 6 coronas.

Descripción

Ludo es un halfling muy alto para el estándar halfling, mide 115 centímetros y es bastante fuerte. Procede de una familia de granjeros de Villamarilla que se dedica al cultivo de tabaco. Razón por la que se le suele ver fumando en pipa constantemente mientras duerme a piernasuelta en el campo. Está todos los días durmiendo y algunos le reprochan que no trabaje nunca y que siempre esté de viaje, él hace como si no oyera nada.

Historia

La verdad es que sí que trabaja, pero trabaja de noche. Cultiva en secreto el tabaco *Hierbaseca* que luego vende a los humanos de *Stirland*, obteniendo un sustancioso beneficio de las ventas. Hasta el momento no ha tenido problemas y nunca le han pillado, y lo cierto es que está acumulando mucho oro con el negocio. Por eso se ve obligado a dormir durante el día, lo que le ha ganado su fama de vago y despreocupado. Ahora ya se ha acostumbrado.

Juan Nuevededos (Menestral halfling)

	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
Inicial	22	40	28	21	39	41	33	43
Avance			5*	5	10	5	10	
Actual			33					
	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial	1	10	3	2	4	0	0	3
Avance		2						
Actual								

Habilidades: Conducir, Cotilleo, Criar animales, Hablar idioma (Halfling, Reikspeil), Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Oficio (Cocinero+10, Mercader), Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica) Sabiduría popular (Halfling, Imperio), Tasar.

Talentos: Especialidad en armas (Honda), Intelectual, Resistencia al Caos, Resistencia a venenos, Visión nocturna

Armadura: Justillo de cuero.

Puntos de armadura: 1 (Cuerpo).

Armas: Cuchillo de cocina (1D10), Honda (1D10+3; Alcance

Enseres: 13 coronas

Descripción

Juan es un típico halfling rechoncho y despreocupado. Feliz en todos los sentidos, tiene una hermosa mujer que le va a dar su primer chiquillo o chiquilla. Es un gran pastelero y aspira a ganar este año el concurso de pasteles.

Historia

Juan no siempre fue pastelero, en su juventud, su niñez dirían algunos nuscó aventuras en las colinas de Stirland con dos amigos. Apenas llevaban un día en la zona cuando "el humano más feo que jamás he visto en mivida, pues tenía la carne podrida y se le veían algunos huesos" le arrancó un dedo de un mordisco. "Sólo el garrotazo qu le di evito que me comiera el resto de la mano". El halfling no tardó en replantearse su deseo de aventura y se hizo pastelero.

Alfredo Ciudadano (Vigilante halfling)

	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
Inicial	25	47	25	22	43	28	39	40
Avance	10*	5	5		5	10		5
Actual	30							
	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial	1	10	2	2	4	0	0	2
Avance		2						
Actual								

Habilidades: Buscar, Cotilleo+10, Esquivar, Hablar idioma (Halfling, Reikspiel), Intimidar, Oficio (Granjero), Percepción, Rastrear, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Leyes) Sabiduría popular (Halfling, Imperio).

Talentos: Desarmar, Especialidad en armas (Honda), Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Intelectual, Resistencia al Caos, Sangre fría, Visión nocturna

Armadura: Chaqueta de cuero.

Puntos de armadura: 1 (Cuerpo, Brazos).

Armas: Lanza (1D10+2), Porra (1D10-1), Honda (1D10+3; Alcance: 16/32, Recarga: Media acción).

Enseres: Uniforme, Lámpara, aceite para lámpara. 5 coronas.

Descripción

El pobre Alfredo es muy feo, tiene los dientes torcidos y una cara muy oscura blanca para el gusto halfling, las muchachas no le hacen caso y eso le tiene frustrado.

Historia

Alfredo es un halfling bastante diestro con las armas, ha tenido que usarlas en los últimos tiempos contra ladrones y bandidos humanos que tienen un espíritu cruel y se apropian de lo que no es suyo. Lo que le ha dado buena fama entre sus vecinos, si consiguiera cautivar a alguna muchacha...

Helena Buena (Campesina halfling)

	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
Inicial	22	47	25	26	44	30	31	41
Avance	5	5	5*	5	10		5	
Actual			30					
	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
Inicial	1	9	3	2	4	0	0	2
Avance		2						
Actual								

Habilidades: Actuar (Cantante), Adiestrar animales, Carisma animal, Cotilleo, Criar animales, Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Halfling, Reikspeil), Oficio (Arquero, Granjero), Poner trampas, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica) Sabiduría popular (Halfling, Imperio), Supervivencia.

Talentos: ¡A correr!, Errante, Especialidad en armas (Honda), Puntería, Resistencia al Caos, Visión nocturna.

Armadura: Ninguna.

Puntos de armadura: .

Armas: Baculo (1D10-2), Honda (1D10+3; Alcance: 16/32, Recarga: Media acción).

Descripción

Es un moza de buen ver, aunque fuerte y algo agresiva. A menudo espanta a los varones con sus rudos modales y su grosería.

Historia

La vida en el campo es muy aburrida, todos los días son iguales. Está harta de ser pastora, ella quiere irse de Villamarilla y combatir con los monstruos que hay en las lejanas tierras ganar muchas monedas de oro y no volver a cuidar animales para ganarse la vida.