

die höhle der fledermäuse (la cueva de los murciélagos)

Por Juan Pablo Fernández y adaptada a Warhammer por Y.O.P.





La siguiente aventura es una versión adaptada a todas las ediciones existentes de Warhammer, desde la original escrita por Juan Pablo Fernández para el manual básico de Aquelarre. Aunque es apta para personajes de cualquier profesión y posición social, lo ideal sería que en el grupo hubiese un noble y que los demás personajes actuasen como su séquito. Por lo demás, este módulo ha sido diseñado para unos cuatro jugadores en sus primeras carreras; las reglas se han listado en **rojo para la primera edición y en azul para la segunda**.

La aventura tiene lugar en 2502 o algunos años después, al sureste del Gran Condado de Averland, momento en el que el castillo Königstein se halla ocupado temporalmente por el Fürst¹Garin von² Heller, un noble lejanamente emparentado con la casa Holswig-Abenauer.

Introducción

Königstein³ es uno de los típicos pueblos-fortaleza situados en el Paso del Fuego Negro, cedidos a la nobleza en tiempos de Sigmund el Conquistador, para que fueran convertidos en plazas fuertes contra las peligrosas amenazas exteriores de un Imperio aún en construcción en aquellos tiempos. A día de hoy, un importante castillo se yergue sobre las rocas cortadas a pico, dominando un pequeño pueblo; un lugar privilegiado en el que durante generaciones, sus Fürst han custodiado la paz y mantenido abierto los caminos hacia los Reinos Fronterizos. El pueblo, en el que viven no más de veinte o treinta familias de campesinos y ganaderos se extiende al amparo de las rocas a los pies del baluarte, fortificado con muros de piedra y empalizadas de madera. Rodeando los formidables peñascos desciende un torrente de montaña que irriga las nebulosas tierras de cultivo y que hay que sortear mediante un puente antes de alcanzar las puertas de la ciudad.

Existen algunas viviendas extramuros, construidas por un puñado de colonos y renegados, además de peregrinos que en otros tiempos viajaban hasta el lugar santo dónde Sigmar libró su famosa batalla contra los Orcos, y que

¹ En Reiklandes, Se pronuncia Fiurst, como en Führer, se trata de un título esencialmente Imperial, cuyo rango jerárquico no viene determinado por el mismo, sino por otros factores, como podría ser la antigüedad del linaje de quien lo posee. El tratamiento correcto sería Fürst zu Königstein.

² Von se pronuncia fon, mientras que en, Heller, la H es como en inglés y la <<ll>> es una secuencia de de una <<L>> y una <<y>>, la traducción un poco libre vendría a ser algo así como, <<Caballero del Sol>>, probablemente por la relación de alguno de sus antepasados con la Orden del Sol Llameante.

³ Pronunciado como Kuningstain En Reikspiel, Rey de Piedra, por una deformación del Khazalid.

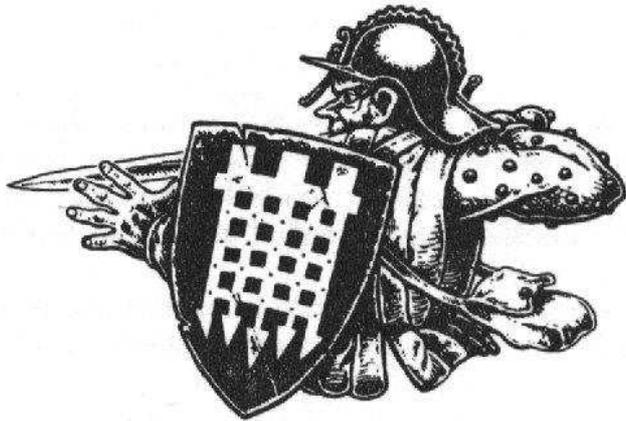
fueron obligados a vivir fuera de la fortaleza por el tatarabuelo del actual Fürst; los vecinos las aprovecharon después de que quedaran desiertas conforme éstos fueron desapareciendo a consecuencia de las inhóspitas condiciones del Paso y el aumento de los peajes, que hicieron bastante más caro el viaje hacia el sur.

Los aventureros se adentran en una zona montañosa de origen volcánico, con algún pequeño bosque y a veces zonas de vegetación desperdigada por las laderas, pero todo valle por el que pasen lo encontrarán deforestado y con la parte baja del tronco de los árboles aún moteando un paisaje exento de vida vegetal. Entre riscos y altos peñascos podrán ver en la lejanía un enorme castillo del color de la roca sobre el que se asienta. Un poco más en el interior, de los agujeros abiertos en la roca a partir de las erupciones emanan volutas de un vapor negruzco que se alza hacia los cielos y que da nombre al lugar.

La vista del castillo es posible desde el Haz-Drazh-Kadrin, la Vieja Carretera Enana que atraviesa el paso de camino a Karak-a-Karak y los Reinos Fronterizos hacia el este y en sentido inverso hacia Averheim, atravesando la fortaleza de Grenzstaldt y también Heideck. Las razones por las que los aventureros se encuentran allí pueden ser varias:

- Si van de camino hacia el sur, el único paso posible sería a través de esta vieja calzada que conduce hacia las antiguas rutas de los enanos bajo los picos. La espelúznate grieta es un reto muy traicionero y las Montañas Negras permanecen franqueada de toscos túneles construidos por los goblins, ideal para las emboscadas. Más arriba el tiempo es impredecible, pero no sólo eso, Goblins nocturnos, Trolls, Skaven e innumerables criaturas, tal vez menos numerosas pero igualmente peligrosas vigilan continuamente el escarpado, al acecho de nuevas víctimas. Un ocasional encuentro podría poner a los jugadores en sobre aviso para desviarse hacia el castillo, único bastión seguro antes de acometer la subida.
- Si han estado en Frederickburgo⁴, un familiar de von Heller, el Barón von Weisskopf, puede haber contactado con ellos a través del PJ noble, encomendándoles la misión de comprobar qué tal le va al Fürst en su nueva residencia; que el familiar sea amigo o enemigo del conde queda a discreción del DJ, pues la casa Holswig-Abenauer es muy amplia y poderosa y sus parientes no siempre se llevan bien entre ellos.

⁴ Pequeña ciudad fundada por el héroe Frederick aparecida en <<La Marca de Slaanesh>>; ver Gotrex y Félix, <<El Matatrolls>>.



Ya sea entonces porque lleguen huyendo o estén de visita, finalmente los Pj llegarán al pueblo amurallado. Depende de la hora del día, es posible que observen a los campesinos pastoreando extramuros, pero tendrán que insistir bastante cuando lleguen al solitario portón de entrada, pues si no hacen el suficiente ruido pasará un buen rato hasta que se abra una mirilla y a través de ella les contemplen unos ojos inquisidores. Casi cualquier respuesta que den valdrá para atravesar el portón ya que como pronto se desvelará, el Fürst permanece falto de manos hábiles y trabajadores cualificados, sin embargo, a causa de recientes acontecimientos que serán desvelados más adelante, no están permitidas las armas dentro del recinto amurallado, de modo que deberán ser entregadas a no ser que haya un noble entre ellos, en cuyo caso quedarán bajo su responsabilidad. Las armas de inferior tamaño, como por ejemplo un cuchillo pueden pasar desapercibidas con una **prueba de Esconderse**, o bien de **Movimiento silencioso contra Buscar**.

Una vez dentro, notarán muy poca actividad: casi todos los vecinos permanecen dentro de sus hogares; hay muchos de piedra, casas altas y estrechas, hechas con entramados de madera, techos de tejas y cobertizos de madera, pero también hay casas más humildes. Todos los edificios están apiñados sin orden ni concierto, de manera que no se puede decir que existan calles propiamente dichas, aunque sí espacios algo más abiertos que podrían considerarse plazas. Los únicos edificios que destacan son un pequeño templo Sigmarita, construido en piedra sobre un antiguo santuario de la Vieja Fé, de dimensiones tan reducidas que apenas puede albergar a todos los vecinos y el molino de agua, propiedad del Señor del Castillo. No hay posadas, pero si los Pj necesitan algo de equipo, los campesinos estarían dispuestos a negociar con las pocas pertenencias de las que disponen, mediante **el regateo** tanto en la primera como en la segunda edición, o a cambio de dinero. Encontrarás más información sobre el pueblo en el Apéndice I.

Tobías y su familia

En su camino hacia el castillo los Pj se toparán con un grupo de hombres armados que la han tomado con un muchacho, al que empujan y dan golpes en el trasero con las conteras de sus alabardas. Aunque parezca mentira, son soldados del señor de Königstein, y sólo por sus gambesones y sus bacinetes se reconocen, pues de lo contrario parecerían más bandidos montañeses. Mucho cuidado deberán tener los Pj con lo que hacen pues no les conviene de ninguna manera enfrentarse a los soldados: Si luchan contra ellos lo más probable es que terminen azotados y en las mazmorras del castillo; pero pueden ayudar al muchacho interviniendo de forma pacífica, una tirada de **Lealtad o Mando** por parte del noble del grupo, unas cuantas monedas (**Soborno**) o un buen argumento rematado con una tirada de **Empatía** podría disuadirles; pero no harán ningún caso si los Pj les amenazan con irle con el cuento a su señor, sino que se reirán y tratarán aún peor al muchacho. Si de alguna manera logran que le dejen en paz (o si lo intentan, aunque no lo consigan) el muchacho, en ese momento o con posterioridad (según se desarrollen los acontecimientos), impresionado por su valentía al haber hecho frente a aquellos abusones, les dará las gracias y se presentará como Lorenz, hijo de Tobías, insistiendo en que le acompañen a su casa, dónde disfrutarán de la hospitalidad de su familia. A partir de ese momento, el Dj puede usar a Lorenz para informar a los Pj de lo que ocurre en el pueblo y de cualquier persona que viva en él (pero no de las que viven en el castillo, pues los campesinos lo evitan en la medida de lo posible).

También cabe la posibilidad de que los Pj pasen del tema, pero Tobías Bauer⁵ es un personaje fundamental en esta historia, y de alguna manera lo deberán conocer. Existen otras posibilidades de introducirlo en la aventura:

- Si los Pj piden asilo, la casa de Tobías será su elegida: tiene un pequeño huerto vallado en la parte trasera y un reducido establo que indica que su propietario debe ser descendiente de colonos. Tobías les puede alojar a cambio de que le ayuden en las tareas del campo, o bien a cambio de dinero. Sin embargo, si hay un noble entre los Pj, sería absurdo pedir alojamiento a un simple campesino, cuando puede solicitarlo en el castillo.
- El propio Tobías, o algún miembro de su familia, podría interesarse por alguno de los Pj, ya sea por su profesión (que podría reconocer por su aspecto, sus ropas o por que lleve a la vista un objeto que sea indicativo, como el arco

⁵ Bauer significa literalmente, <<Granjero>>. En el Imperio, normalmente las familias de clase trabajadora suelen desempeñar el mismo empleo durante generaciones, de ahí que los apellidos guarden directa relación con la profesión de su portador.

en el caso de los cazadores) o por algo que le haya llamado la atención. Aquí será la habilidad del Director la que permitirá que el encuentro no parezca forzado: Un **Menestral** o un **Peón** podría ser requerido para arreglar los desperfectos en las cercas de su casa o los aperos rotos, un **Barbero cirujano** o un **Galeno** podrían ser abordado para sacar alguna muela, un **Escribano** podría ser requerido para redactar una carta... Hay un gran número de posibilidades. Los magos por el contrario, harían bien en ocultar sus actividades si no tienen demasiada prisa por acabar en la hoguera.

Una vez se haya establecido el contacto, los Pj acudirán a casa de Tobías y podrán conocer a su familia.

El cabeza de familia es un hombre alto y delgado, con la barba rasurada y un caminar encorvado. Es un hombre introvertido pero afable, de pocas palabras pero hospitalario.

Su mujer, Hannelore, es grandota y fuerte, la típica campesina reiklandesa de trenzas rubias y anchas caderas, voz potente y pronto fácil, justo al contrario del estilo <<cantarín>> del habla de Averland. No obstante, bajo esa apariencia se esconde una persona inocente que confía plenamente en su marido.

Los hijos son Lorenz, de 12 años, alto y bien formado; parece dos o tres años mayor. Anneliese, de 9 años, también muy madura para su edad. Lutz, de 8 años, que siempre anda detrás de su hermano, y el pequeño Tobías, de 3 años.

Los padres de ambos cónyuges no viven, pero sí sus tíos y primos, que se reparten en varias casas alrededor, y con los que mantienen una buena relación, en especial las mujeres, que suelen ayudarse entre sí en sus tareas domésticas y en la crianza de los niños pequeños.

La cabaña de madera donde viven es algo más espaciosa de lo habitual, pero no deja de ser una choza de troncos y tejado de paja. De varios ganchos en las paredes cuelgan aperos y cuerdas, y apoyado en la pared hay un tablón y unos caballetes sobre los que se sientan cuando llega la hora de comer, amén de varios banquitos de madera.



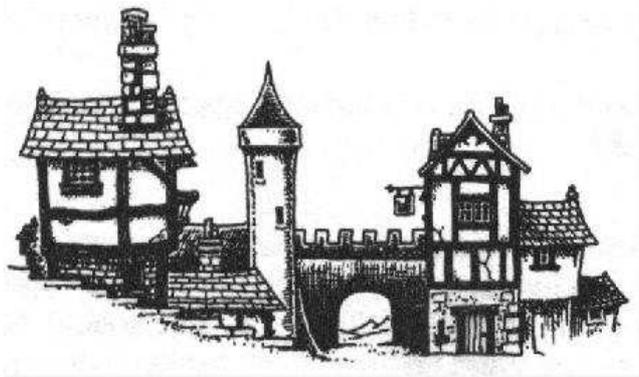
En la otra pared hay dos jergones separados por una cortina, y en una esquina un montón de paja. Como se ha dicho antes, Tobías dispone de un pequeño establo donde descansa su único buey (hace poco se le murió el otro) y una cabra que la proporciona leche; con estos animales deberán dormir los Pj que le pidan asilo a Tobías, pero si ayudaron a su hijo Lorenz podrán dormir en el montón de paja de la cabaña. El pequeño huerto vallado contiene una plantación de pepinos.

El nuevo señor

Hace poco el castillo de Königstein se encontraba bajo la jurisdicción del tratado de Rechtsbewidmung⁶, que concedía plenos poderes a un concejo local, pero la Condesa von Auptraum, de Averland, se lo donó a herr Garin, de la relativamente cercana ciudad de Frederickburgo, pues se había propuesto acabar de una santa vez con los problemas de bandidaje en la zona, que la cosa se estaba ya eternizando, y resulta que el emplazamiento del castillo tiene una gran importancia estratégica. Así pues, Garin se trasladó a Königstein en calidad de Fürst, (título que además le correspondía en herencia por su abuelo), echó a patadas a los funcionarios del Concejo y nombró los suyos propios. Los vecinos recibieron con recelo a su nuevo señor, pues aunque estaban acostumbrados a que los funcionarios del Concejo les sangraran a base de cargos para financiar a los guardias de las patrullas rurales, los muros de la ciudad y otros menesteres que no vienen al caso, bien sabían que la cosa no iba a mejorar con la llegada de una persona que, además de exigirles tanto o más que sus predecesores, tendría Hofrecht, es decir, derecho casi total sobre ellos como personas adscritas a la tierra. Y pronto notaron el cambio a peor, pues a pesar del buen nombre de sus antepasados, el Fürst parecía más ocupado

⁶ Tanto Rechtsbewidmung como Hofrecht, son términos directamente tomados del Derecho Medieval Alemán que pensé que sonaban adecuados. Sírvete de ellos como desees, puesto que no se trata de terminología oficial de Warhammer.

en construirse un palacio al estilo del de los gobernantes de Streissen que en acabar con los problemas de la zona, así que pronto comenzó a utilizar a sus vasallos como mano de obra.



Éstos pasaron a tener menos tiempo para sus campos y entonces llegó una época de tormentas en la que perdieron muchos cultivos por dejarlos desatendidos trabajando para el caprichoso Señor. Por si no bastaba con esto, les tocó además sufrir los excesos del joven Adolf, el hijo de su bien amado Fürst, que solía bajar borracho al pueblo a lomos de su caballo, fanfarroneando y utilizando a los vecinos para su propia diversión; una vez sobrepasó los límites de lo humanamente soportable al forzar a una muchacha, y entonces los campesinos se negaron a trabajar en el palacio de Herr Garin. Así que este no le quedó más remedio que hacer uso de la mano dura: Sus soldados sacaban a los vecinos de sus casas a la fuerza y los conducían al castillo a punta de lanza, mientras el pequeño y encantador principito se seguía pavoneando por ahí. Un puñado de campesinos empezó a organizar una resistencia contra el Fürst y sus soldados, y cuando estos intentaban sacar de su casa a un campesino enfermo, se armaron con sus aperos y los atacaron, hiriendo a uno de ellos. Ese mismo día por la noche Adolf desapareció, y a la mañana siguiente un soldado informaba de que lo había encontrado muerto en el camino que conducía a la Cueva de los Murciélagos. Herr Garin montó en cólera, atrapó a uno de los cabecillas de la revuelta y lo colgó en una horca que puso frente a la puerta del castillo para que todos lo vieran... Al mismo tiempo, los soldados comenzaron a comportarse como bandidos, saqueando a los campesinos con la excusa de que escondían parte de la cosecha que debían entregar como impuesto. Desde entonces el Señor de la zona vive encerrado en su castillo y no a vuelto convocar ningún concejo. Mientras tanto, sus súbditos continúan siendo maltratados por los soldados, creciendo entre ellos el odio y la indignación...

Y así están las cosas cuando los Pj llegan al pueblo. Los campesinos apenas salen de sus casas para no

encontrarse con los soldados, y esconden sus cosechas y pertenencias lo mejor que pueden. Algunos se han visto obligados a huir mientras que otros se han echado a los montes que rodean el paso y ahora se dedican al bandidaje. Frau Ludmilla, la anciana Condesa Electora, se halla en estos momentos demasiado inmersa en las conjuras de varios grupúsculos entre clases altas, (como la Casa Leitdorf), que influenciados por la política de Nuln y Stirland desean un giro en la conservadora actitud de Averland, de manera que no dispone de tiempo para entrar a valorar lo que aquí está sucediendo⁷.

La roca inexpugnable

Tarde o temprano, los Pj se dirigirán al castillo, ya sea para buscar trabajo o para pedir asilo en el caso de que haya un noble entre ellos. En el Apéndice II encontrarás una descripción del castillo y las personas que viven en él.

Al llegar observarán cómo las estrechas chimeneas, las aspilleras de madera y sombríos recodos de la gran torre del homenaje se alzan a una gran altura sobre la roca delante de ellos. La barbacana de entrada al castillo se ha construido adosada a la roca (por cierto cerca de allí aún cuelga un bonito recuerdo de la reciente revuelta en forma de cadáver ahorcado coronado de cuervos hambrientos); se accede a él a través de una doble puerta y un rastrillo de hierro custodiado por un soldado que suele estar en uno de los puestos de guardia. Este no pondrá muchas trabas para dejarles entrar, a no ser que se presenten armados, en cuyo caso lo consultará con Hans-Peter, el aufseher⁸, que los examinará personalmente; también ocurrirá esto si hay un noble entre los Pj, ya que será Hans el que lo lleve en presencia del Fürst.

Éste les recibirá en el salón que se encuentra en la segunda planta de la torre del homenaje, sentado en su sillón y acompañado de Pieter, su mayordomo y consejero, que hablará por él. El grave semblante de herr Garin refleja el dolor y el cansancio de varias noches sin dormir. Aparecerá en escena vestido con un jubón de piel de ternero rojo, bordado por los ojales con hilo de oro y cerrado con un cinturón de cuero del cual pende una pequeña espada. Su camisa es de seda, abierta y con mangas de farol, y su generoso mostacho, rizado y teñido

⁷ Disputas que finalmente acabarán desembocando ese mismo año en los disturbios y posterior masacre de Streissen, y de cuyo lema << Wir werden nie vergessen, wir werden nie entschuldigen >>, << Nunca olvidaremos, jamás perdonaremos >> se hicieron eco destacadas familias; hecho que finalmente culminaría a la postre con la ascensión de Marius Leidorf como Conde Elector, el cual luce dicha cita en su escudo de armas.

⁸ Literalmente, alguacil. Por si te resulta difícil la palabreja.

por la edad y el tabaco de canos colores, es justo lo contrario del ridículo bigotillo que lucía su difunto hijo antes de que apareciera misteriosamente asesinado. Lo que ocurra entonces dependerá de los Pj:

- Si hay un noble entre ellos, serán bien recibidos y Herr Garin ofrecerá su hospitalidad durante una semana, ya que al cabo de ella le visitarán sus familiares y la presencia de otros nobles amigos les puede disuadir de intentar usurparle la fortaleza (que muchas veces los miembros de la familia eran los peores enemigos). Al noble lo alojará en la torre del homenaje, y a sus acompañantes en el edificio donde duermen soldados y siervos.
- Si no hay ningún noble y vienen a pedir trabajo, Pieter les pondrá a prueba (**mediante la correspondiente tirada de Empleo**), primero dependiendo de lo que sepan hacer, y estará especialmente interesado si alguno de ellos es **peón, entiende de Ingeniería o Cantería**.
- Aquel que busque un puesto entre la guardia, será evaluado por Herpin Stolenberger, el alcaide del castillo, y si se lo comunican a él antes de que se les conceda el honor de <<aceptar la corona del Fürst>>⁹, él mismo se encargará de convencerle de la necesidad de más hombres para garantizar el orden, ahora que los ánimos están tan caldeados.

Una vez dentro, dale un día o dos a los Pj para que exploren el castillo, conozcan a las personas que lo habitan y sepan cómo funcionan allí las cosas (sírrete para ello del Apéndice II, donde además podrás consultar cuáles son los quehaceres de los Pj según el oficio por el que les haya contratado el Fürst). Los criados temen a su señor, y por ello será muy difícil que hablen sobre él, aún más si no pueden decir nada bueno (a no ser, claro, que los Pj se los camelen de alguna manera). Los soldados, por lo general, se comportan como matones y abusan impunemente de los campesinos. Herr Garin no hace nada por evitarlo, ya que culpa a los campesinos de la muerte de su hijo; además, desde el fatídico día se ha encerrado en la torre, y vencido por el odio y la tristeza no habla con nadie excepto con Pieter, su mayordomo. Solo podría hallar algo de paz si encontrara al asesino de su hijo, pero sabe que es casi imposible, pues piensa que su muerte la planeó toda la gente del pueblo.

Un crimen sin resolver

Los acontecimientos que se van a producir ahora afectan a los Pj por el vínculo que han establecido con Tobías o algún miembro de su familia; vínculo que el Dj debe

haberse encargado de generar de alguna manera, tal como se explicó más arriba, ya que de lo contrario los PJ no tendrán motivación para indagar sobre el asesinato de Adolf, el hijo del Fürst. Herr Garin solo desea encontrar al culpable, y le bastará el más mínimo indicio para encerrar a quien sea en las mazmorras y condenarle a morir en la horca; por eso, cuando Tobías sea acusado, no dudará en torturarlo hasta que confiese lo que quiere oír. El resto de la aventura tras el encierro de Tobías es de libre exploración, y por lo tanto hay que tener en cuenta que los Pj pueden seguir el orden que les apetezca; solo ocúpate de que cada acción tenga su consecuencia.

El arresto de Tobías



Cuando los Pj estén ya a sus anchas en Königstein, ocurrirá el siguiente suceso, que podrán presenciar o no, dependiendo de dónde se encuentren. El autseher se dirige a la cabaña de Tobías en compañía de otros tres soldados; él y otros dos entran dentro mientras uno vigila fuera a los vecinos que empiezan a salir de sus casas. El alguacil rebusca entre la paja y encuentra una daga, y en ese momento ordena a los otros que arresten a Tobías. Le golpean sin contemplaciones hasta que queda doblado de dolor en el suelo y se lo llevan a rastras. Su mujer y sus hijos les siguen hasta el castillo, llorando y gritando que Tobías no ha hecho nada, y cerca de ellos, pero a distancia prudencial, un grupo de vecinos van murmurando maldiciones contra los soldados. Nadie podrá pasar de la puerta, y la familia de Tobías se quedará en sus inmediaciones durante un buen rato, hasta que alguien se los lleve de vuelta a casa o encuentren a los Pj y les pidan ayuda. Dentro del castillo, el autseher lleva a Tobías a presencia del Fürst en la torre del homenaje y le entrega la daga que ha encontrado en su cabaña. El Fürst, encolerizado, acusará a Tobías de haber asesinado a su hijo, cosa que este negará insistentemente; pero de nada le servirá, pues herr Garin ordenará que lo encierren en las mazmorras y lo torturen hasta que confiese, lo cual ocurrirá a las pocas horas, justo cuando un grupo de vecinos, envalentonados, acuden al castillo para protestar por el arresto de Tobías. En ese momento saldrá el señor del castillo y anunciará que Tobías será ahorcado al día siguiente de la llegada de sus parientes (sin duda, es una

⁹ Término contractual que consiste en aceptar simbólicamente una corona de oro como medio de asunción de un pacto de servidumbre.

buena oportunidad para demostrarles cómo gobierna su feudo con mano de hierro), y acto seguido ordenará a sus soldados que despejen la entrada, cosa que harán rápidamente a base de palos.

No se sabe exactamente qué día llegarán los parientes del Fürst, y esto es una baza que puede usar el Dj para añadir emoción a la aventura: justo cuando estén a punto de descubrir al verdadero asesino y obtener pruebas de la inocencia de Tobías, los parientes del conde se presentarán en el castillo.

Averiguaciones

El principal enigma de esta historia es descubrir la identidad del asesino de Adolf, el hijo del Fürst, pero para llegar a descubrirlo es necesario indagar sobre una serie de cuestiones previas que no están nada claras:

1. ¿Qué ocurrió la noche que Adolf desapareció?
2. ¿Quién encontró el cuerpo de Adolf, y dónde?
3. ¿Qué significado tiene la daga que encontraron en casa de Tobías, y cómo supo el alguacil que estaba allí?

La respuesta a la primera pregunta hay que buscarla entre mucha gente, desde los habitantes del castillo que vieron salir a Adolf hasta el último vecino que le vio con vida por la noche. En el castillo solo podrán decir que vieron a Adolf salir del castillo montado en su corcel cuando el sol aún no se había ido, llevaba una botella de licor y ya iba achispado. En el pueblo dirán que, cuando volvían de trabajar los campos, el hijo del Fürst les cerró el paso con su montura y, claramente borracho, trató de atrapar desde ella a cuanta muchacha veía para alzarla a la silla. Al no conseguirlo, desmontó y las persiguió, pero apenas si se tenía en pie. Entonces vio a un soldado que tenía el día libre y había bajado al pueblo, y le ordenó que le cazara alguna moza. A este le pareció divertido y consiguió atrapar a una de ellas, cosa que Adolf celebró, compartiendo con él su botella de licor. Después la sacaron del pueblo antes de que sus familiares pudieran hacer nada, ya que el soldado que custodiaba la puerta no permitió a nadie salir. El relato lo puede seguir la muchacha, Bárbara, que contará que el hijo del Fürst estaba demasiado borracho, pero que el soldado, que la había rondado en otras ocasiones, trató de violarla mientras el joven Adolf permanecía postrado después de vomitar y recuperar fuerzas. Ella cogió una piedra y consiguió reventarle las narices al soldado, así que logró escapar.

A partir de aquí es Faustmann, el soldado que acompañaba a herr Adolf, el que podrá continuar con la historia, y de paso responder a la segunda cuestión, pues

fue el último que vio con vida al hijo del Fürst y quien lo encontró muerto. No es difícil de encontrar, pues tal como afirmó la muchacha, tiene la nariz partida por su golpe. Será especialmente difícil sacarle información al señor Faustmann, ya que se llevó una fuerte impresión aquella noche y solo quiere olvidar lo que vio. Su historia es la siguiente. Aquel era su día libre, y bajó al pueblo a la hora a la que los campesinos volvían del trabajo porque quería encontrar a Bárbara, una muchacha a la que llevaba tiempo pretendiendo y que le había rechazado en varias ocasiones. Mientras esperaba, vio al señorito persiguiendo en su montura a varias muchachas que regresaban a sus casas en compañía de sus familias. Viendo que Bárbara estaba entre ellas, herr Faustmann se acercó a ver si caía y entonces Adolf le ordenó que le cazara una muchacha. El soldado no se lo pensó dos veces y se fue derecho hacia Bárbara. Como estaban cerca de la puerta de la muralla, salieron con ella rápidamente sin dar tiempo a los demás a que pudieran perseguirles, ya que Adolf ordenó cerrar la puerta tras ellos. El resto del relato hasta que Bárbara consigue escapar debería ser idéntico al de la muchacha: **Así les servirá a los Pj para comprobar si Faustmann está diciendo la verdad.** Lleno de dolor por el golpe en la nariz, el soldado volvió al lugar donde descansaba el hijo del Fürst, pero no le encontró. Sin embargo, oyó bufar a su caballo camino arriba, y fue directamente para decirle que aquella perra se le había escapado, convencido de que le divertiría perseguirla, y así poder darle su merecido. Pero el caballo estaba solo, y además se le veía nervioso. Lo cogió de las riendas y subió por el camino que llevaba a la Cueva de los Murciélagos, llamando a herr Adolf. Entonces vio el cuerpo a un lado del camino y pensó que se hallaría durmiendo la mona. Pero al acercarse vio algo que ya nunca olvidará: el cuerpo de Adolf medio devorado por las alimañas. Tras vaciar de su estómago el vino que había trasegado, le invadió un miedo atroz, que se vio acentuado por el hecho de que sentía una presencia cercana, e incluso le pareció ver la silueta de una persona entre las malezas. Rápidamente, montó en el caballo y huyó de allí al galope. Cuando llegó a las puertas de la muralla, avisó al soldado que las custodiaba en ese momento de la muerte del joven señor, y al poco acudió el alguacil con varios hombres para trasladar el cuerpo al castillo, más no encontraron el cadáver donde el soldado dijo que lo había encontrado. No fue hasta el amanecer cuando lo hallaron cerca de la Cueva de los Murciélagos.

El propio autseher, así como los soldados que le acompañaron, pueden atestiguar el lamentable estado en el que se encontraba el cadáver. Parecía como si lo hubiera devorado una bestia. Casi todo el pueblo salió para ver cómo trasladaban al castillo el cadáver envuelto

en sábanas, y muchos murmuraban a su paso que Sigmar había hecho justicia. Comenzaron a creer el Fürst y los soldados que los campesinos le habían tendido una trampa a su hijo, lo habían asesinado, habían robado sus pertenencias y habían abandonado su cuerpo a los lobos. El sacerdote del pueblo ofició la misa de difuntos en la intimidad del castillo y Adolf recibió sepultura en la capilla en presencia de su padre y sus oficiales.

Pero todavía nos queda saber qué papel juega la daga que encontraron en la casa de Tobías. Se trata de una daga de plata que el muchacho siempre llevaba encima, lo cual sitúa a Tobías como principal sospechoso de su asesinato. Los Pj solo pueden saber de la daga a través de los soldados o de Tobías y su familia, que vieron cómo el autseher sacaba la daga de entre la paja. Sin embargo, Hannelore o Tobías, si consiguen visitarle en los calabozos del castillo (cosa que solo conseguirán sobornando al soldado que lo custodia, ya que ha recibido de Hans la orden de no dejar pasar a nadie), dirán que no tienen ni idea de cómo llegó la daga a su casa, ni cómo el alguacil sabía que estaba allí. Lo cierto es que alguien se lo dijo, pero los únicos que saben esto son el propio alguacil y, a través de él, Héctor, el alcaide, que no dirán nada para preservar la identidad de quien acusó a Tobías; además, esa persona se dirigió directamente al alguacil, sin que nadie lo viera. Si, oliéndose que alguien le ha tendido una trampa a Tobías, le preguntan a este, a su esposa o a su hijo Lorenz por las personas con las que han tratado últimamente, dirán que tienen tratos con muchos vecinos a los que les venden los pepinos que cultivan en su huerto; tampoco tienen enemigos entre los demás campesinos, y de hecho todos están más unidos que nunca debido a los excesos de Herr Garin y sus hombres. Solo si preguntan si alguien ha entrado en su casa, o si han tenido tratos con alguien inusual, se pondrán a pensar y dirán que Gerhard el sepulturero, un tipo huraño y solitario, vino a su casa interesado por probar algunos pepinos. Y aunque no lo saben, fue este precisamente quien, aprovechando un descuido de Tobías, el único presente, mientras le daba la espalda a para buscar los pepinos, ocultó la daga entre la paja y luego dio el chivatazo. Pero, ¿por qué lo hizo?

Gerhard

Tanto el hecho como el motivo sólo podrán averiguarlo de labios de Gerhard, pero este no confesará a menos que se [le torture](#)¹⁰ o [interrogue concienzudamente](#). Gerhard vive

¹⁰ En el Imperio, el delito de Nigromancia es uno de los crímenes más execrables que la ley prescribe, tanto es así que la llamada Ley del Templo insiste en que no existe defensa posible ante tal acusación. La práctica de robar cadáveres de tumbas recientes es vista con horror por todo el mundo, por lo que el cómplice de un crimen de nigromancia

extramuros, en una cabaña junto al cementerio. A juzgar por el estado de las fosas y los fétidos gases que emanan de ellas parece que no se ha tomado muy en serio su oficio últimamente. Si los aventureros se toman la molestia de realizar una tirada de [Observar](#) o [Percepción](#) descubrirán que todas las tumbas han sido profanadas recientemente; y si tuvieran la oportunidad de excavarlas y comprobar los ataúdes ([Registro](#) o [Buscar](#)) verían que están vacíos.

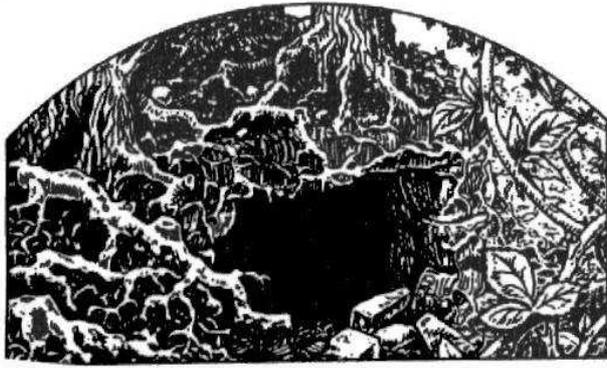
Y es que Gerhard los desenterró a todos y los llevó, uno a uno, a la entrada de la cueva de los murciélagos, pues una mujer muy amable que no puede creer que fuera una bruja le pagaba por cada uno de ellos. Un día se le presentó, la viva imagen de Shallya misericordiosa y, sin más, le plantó una bolsa llena de coronas de oro delante de las narices y le prometió que le daría más a cambio de que le proporcionara cadáveres lo más frescos posibles.

Como a cualquier buen comerciante, a Gerhard pronto se le acabaron los cuerpos que desenterrar. Por unos segundos, dividido entre la lealtad al Imperio y su amor por el dinero fácil, el sepulturero llegó a pensar que aquella maldita bruja seguramente necesitaría de todos esos fiambres para practicar sus artes demoníacas, pero al momento apareció con la daga de Adolf en mano y su anillo de oro (que los Pj podrán encontrar rebuscando en su cabaña previa tirada de [Registro](#) o [Buscar](#), dentro de una bolsa) y claro, ante tan poderosos argumentos las dudas acerca de su respetabilidad mágicamente se disiparon.

La buena mujer dio instrucciones al enterrador para que inculpara a uno de los vecinos primero con una de las posesiones de Adolf, y luego, cuando éste fuera ajusticiado, repetiría la operación con otro; así provocaría un levantamiento entre los campesinos y pronto habría muchos más cadáveres que vender. Gerhard oculta sus ganancias en un agujero a los pies de un gran roble.

El escondrijo de los mutantes

(como podría ser este supuesto en concreto) está considerado igualmente culpable <<a menos que existan pruebas irrefutables que demuestren que tal complicidad tuvo carácter involuntario y que en su ejecución no se incumplieron otras leyes>>. En ambos casos, el castigo suele conllevar la pena de muerte. El Gremio de los Dolientes ofrece una recompensa permanente de 10 CO por cualquier información que ayude a arrestar a un ladrón de tumbas y 25 respecto a cualquier información relativa a delitos de Nigromancia.



Hay varias cuevas en las montañas en los alrededores de Königstein, pero Die Höhle der Fledermäuse, la cueva de los murciélagos es, sin duda, la más singular. Está situada en la cima de un cerro, y se llama así por la cantidad de murciélagos que moran en su interior. Al final, todos los indicios llevarán a los Pj a visitar esta cueva: El cuerpo de Adolf fue hallado en el camino que conduce hacia ella, y Gerhard afirma que vive allí una bruja que le pagaba a cambio de que le llevara cadáveres. Se la describirá como una mujer joven y bella, a la que ha juzgado equívocamente como bruja por el tema de los cadáveres (si bien a él poco le importaba, mientras le hiciera rico). Efectivamente, podrán rastrear por las cercanías de la cueva las huellas de unas pisadas que se adentran en ella, pero una vez dentro desaparecen. Además, con una tirada de **Rastrear** se podrá ver que llega un punto en que la forma de las huellas cambia y se asemejan más bien a las de unas garras. **Con dos niveles de éxito o mediante una prueba de Inteligencia**, el personaje descubrirá que no pertenecen a ningún animal conocido.

A cualquiera que se adentre en esta cueva le parecerá estar ante los restos de un mágico mundo subterráneo, con piedras que parecen haber sido talladas para que adopten formas unas veces bellas y otras grotescas, dando lugar a salas bastante peculiares. También se pueden apreciar de tanto en tanto algunas pinturas en las paredes (antiguos grabados de los druidas pre-imperiales, aunque el Dj puede alimentar la paranoia de los jugadores describiéndolas como demoníacas).

La cueva tiene una gran profundidad, y de hecho, será necesario pasar tiradas de **Orientación o similar** para no perderse. A veces, también serán necesarias tiradas de **Saltar, pruebas de Riesgo, y de Tregar**, pues la oscuridad es aterradora, y existen pasajes bastante peligrosos, en los que hay el riesgo de caer en abismos de cuyo fondo surgen afiladas estalagmitas.

Prácticamente será imposible encontrar a quienquiera que esté escondido en las tinieblas; serán sus moradores quienes, si quieren, encuentren a los Pj. Y aunque se

alimenten de cadáveres, no despreciarán el buen bocado de carne vivita y coleando que se les presenta en casa; pues se trata de un extraño cuarteto de mutantes con tres pequeñas crías pequeñas y voraces, tan espantosamente desfiguradas que si no lo supiéramos a ciencia cierta, haría que nos preguntáramos de qué clase de sustento se alimentan estos horrores subterráneos. Hace poco que los mutantes se asentaron en esta cueva, en la que se había escondido un grupo de bandidos. Los devoraron a todos y se hicieron con su botín, que ahora utilizan para que su fiel Gerhard les consiga más carne con la que alimentarse tanto ellos como a sus retoños. Cuando quedó vacío el cementerio, desesperados ante la falta de comida, empezaron a rondar por el pueblo en busca de algún campesino solitario. Uno de ellos estaba por allí el día que Adolf salió, y viendo la oportunidad, aprovechó para engañarlo adoptando el aspecto de una simple mujer y devorarlo, robándole todas sus pertenencias. Después de eso, trazaron el plan para provocar más muertes en el pueblo y así poder seguir alimentando a sus crías con la ayuda del estúpido enterrador.

Los mutantes han tenido tiempo de explorar la cueva y han dispuesto su morada en una sala prácticamente inaccesible a menos que se sepa de su existencia, (o se sea 100% enano), ya que se accede a través de un túnel que se abre en el techo de una galería. En el momento en que los Pj hagan un ruido o hablen en voz alta, los mutantes les oirán y saldrán para cazarlos. Para ello los atemorizarán con sus gruñidos e intentarán separarlos para matarlos uno a uno. Si se ven capaces de vencerlos, tratarán de conducirlos a una fosa que utilizan como depósito de las sobras de los cadáveres que devoran, donde, tus aventureros quedarán metidos hasta las rodillas en algo que huele profundamente como la sangre humana. Los pedazos de cuerpos se amontonan en aquel lugar y no solo de hombres, sino también de animales y otras criaturas del Paso. El hedor es insoportable...Muy cerca de ellos algo se mueve aún, espasmódicamente...Los Pj tendrán que pasar una tirada de **Voluntad o Frialdad** si no quieren ser presa del pánico y vaciar su estómago con todo lo que ello conlleva. En una batalla abierta, los mutantes aprovecharán la estrechura de la cueva para anular la ventaja numérica de los Pj. Además, mientras uno pelea, otro se dedicará a aullar para provocar una conmoción en ellos (ver características de los mutantes más abajo) y luego unirse a la lucha. Si los Pj logran matar a uno, el otro intentará huir, y si le dejan y le siguen (con tiradas enfrentadas de **Agilidad y Reacción**, ya que tratará de despistarlos), les conducirá a su refugio, donde están sus tres crías (aún indefensas, pero cuidado

que muerden) y donde guardan el botín y la espada de Adolf.



Los cuatro elementos a los que se enfrentan tus jugadores son los siguientes:

- La mujer, obviamente. Aunque larguirucha y desgarbada, posee un aspecto relativamente normal. Luce un pelado a modo de crin, similar a la melena de un león constantemente electrizada. Nada más lejos de la normalidad: Su fantasmagórica figura se transforma cuando está en tensión en un indescriptible horror, una criatura repulsiva y mucilaginosa, de la que emerge un vómito de afiladas bocas hambrientas y fétidos alientos.
- El segundo mutante en realidad es uno y medio: Dos hermanos siameses invertidos e unidos por el cráneo, como en un desagradable espejo. Ambos comparten un solo juego de ojos bulbosos y huecos. Por suerte uno es mucho más pequeño que el otro y gracias a ello pueden caminar como buenamente pueden, dando saltos y esmerándose en hacer equilibrios.
- El tercero es el más repulsivo de los tres. Posee la cabeza coronada de ominosas lenguas que sobresalen de una enorme boca desdentada abierta en un cráneo con forma de plátano. Cada lengua luce una extraña mezcla de ojos hambrientos y taciturnos. Su rechoncho cuerpo, supurante de pútrido icor, exhala un fuerte olor como a alcohol desde las cavidades esparcidas a lo largo de su cuerpo amorfo. Cuando camina, estas llagas se abren y cierran, dejando entrever sus tripas y emitiendo unos lamentos realmente desgarradores.
- El cuarto podría describirse en palabras de algunos eruditos como un Ziege-Mann; para que nos entendamos, el típico hombre cabra.

Conclusiones

Varias cosas pueden pasar, dependiendo cómo hayan manejado el asunto los Pj durante la aventura. Para que el

Señor de la Roca libere a Tobías tienen que presentar alguna prueba de su inocencia. Lo mejor es hacer que Gerhard se confiese, pero este culpará a los Pj en cuanto esté frente al Fürst. La prueba definitiva es el anillo de herr Adolf, que Gerhard mantiene oculto en su cabaña, o su espada, que está en posesión de los mutantes. De no haber encontrado ninguna de ellas, todo depende del desarrollo de los acontecimientos, y de la habilidad de los Pj para convencer a herr Garin de la culpabilidad del sepulturero. Perderán toda credibilidad en cuanto empiecen a hablar de los mutantes, (¿qué mutantes ni qué niño muerto?) y suerte tendrán si al hacerlo no acompañan a Tobías en la horca por tomar al Fürst por tonto.

¿Cuál sería el final feliz de esta historia? Pues culpar a Gerhard del asesinato de Adolf y conseguir que ocupe el lugar de Tobías. Así, el Fürst comprenderá que ha cometido un error, invitará a sus súbditos a la cena el día que lleguen sus parientes, y el pueblo se reconciliará con su señor después de todo. Años después la rama de los von Heller de Heideck heredará el señorío, al morir el pobre Garin sin haber tenido descendencia.

Posibles recompensas podrían ser un puesto importante en el castillo, una carta de recomendación para un Pj miembro de la baja nobleza, o un puñadito de coronas como agradecimiento. Y, por supuesto, la amistad del Señor de Königstein, que siempre recibirá de muy buen grado a los Pj en su castillo.

Respecto a los puntos de experiencia...Uno o dos avances deberían ser más que suficientes sea cual sea la edición que estés utilizando.

Estadísticas generales de la primera edición

Soldados													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	35	34	3	3	8	30	1	29	24	29	35	29	29

Habilidades: 50% Cuidar animales, Desarmar, Golpe Poderoso (+1 al daño), Lenguaje Secreto: Lengua de Batalla, Pelea Callejera, 50% Equitación: Caballo.

Equipo: Arco y flechas, arma de mano u alabarda, cota de malla corta, escudo.

Pueblerinos													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	31	3	3	6	30	1	33	23	29	23	23	29

Habilidades: Cuidar animales, Conducir carro, 25% Pelea callejera

Equipo: Flauta de pastor, Honda y munición, Cayado.

La Supuesta Bruja													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	31	3	4	6	31	1	29	31	29	29	29	37/16

Mutaciones: Melena aleonada, Ilusión de normalidad, garras y dientes (sólo transformada), sangre sustituida.

Ilusión de normalidad: Su verdadera naturaleza es revelada sólo cuando entra en combate cuerpo a cuerpo, momento en el cual la mutante causa *Miedo* y su empatía queda penalizada.

Garras y dientes: Permiten el combate sin armas.

Sangre sustituida (electricidad): Incrementa la resistencia de la mutante en +1. Cuando este es herido por un arma metálica la electricidad en sus venas causa un impacto de F3 a su oponente de no superar una tirada de Des. Este daño se incrementa a F6 si su oponente viste armadura metálica.

Gemelos del caos (recuerda que son 2)													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	31	30	3	3	6	32	2	32	32	32	32	24	10

Mutaciones: Ojos penduculados, gemelo siamés.

Gemelo siamés: El mutante causa *Miedo* a quien le ve; el gemelo vestigial posee las características del mayor divididas entre dos (redondeando hacia abajo), aunque ambos comparten las mismas habilidades. Además, cada gemelo actúa por separado, aunque deben moverse al unísono. Su movimiento se reduce en -2, pero recibe una bonificación de +20% a todas las tiradas de Observar gracias a la consciencia añadida de su otra mitad.

Lametones													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	25	3	4	6	32	2	25	25	20	25	25	5

Mutaciones: Lenguas, carne podrida, alcoholismo, Sonido repugnante.

Lenguas: tratar como miembro adicional (+1A).

Carne podrida: La Resistencia y Empatía del mutante reducen en -1, -10% respectivamente.

Adicción (alcoholismo): Cada vez que encuentra alcohol, la criatura deberá realizar una tirada de FV para no verse forzado a beber. Curiosamente, su cuerpo es capaz de producir alcohol cuando no es capaz de conseguirlo por otros medios, sin embargo ello no alivia su estado de ansiedad. En consecuencia el mutante es inestable e impredecible. Al inicio de cada turno tira D6, con un

resultado de 1, el mutante actuará aleatoriamente, atacando incluso a sus propios aliados.

Sonidos repugnantes: El mutante causa *Terror*, tanto cuando es visto o bien cuando se le escucha gimotear retumbando en las profundidades de la caverna.

Lametones va armado con dos cachiporras, mientras que los gemelos llevan ambos sendas armas de mano a tu elección.

Brandeis el cabrón													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Mutaciones: Cabeza y pezuñas de cabra (+2 al Movimiento), sus cuernos permiten el combate sin armas y, (como no podía ser de otra manera), causan miedo.

Brandeis va vestido con un justillo de cuero y porta consigo una daga ritual con la que apuñalar traicioneramente a tus sufridos jugadores y envenenarles con La Perdición del Hombre (ver página 80 del manual básico).

Estadísticas generales de la segunda edición

Soldados							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
35	34	33	34	30	29	35	29
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	-	-	-

Habilidades: Conducir, cotilleo 10%, Esquivar, Hablar Idioma (Reikspiel), Jugar, Lengua secreta (Jerga militar), Percepción, Sabiduría popular (Averland).

Talentos: Certero, Desarmar, Golpe poderoso (+1 al daño) Puntería, Recarga rápida, Sangre fría.

Armadura: Armadura media (armadura de cuero completa, camisa de malla y cofia de malla).

Puntos de armadura: Cabeza -, brazos -, cuerpo 2, piernas 2.

Armas: Arco y flechas, arma de mano u alabarda, cota de malla corta, escudo.

Enseres: 20 flechas.

Pueblerinos							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25	31	30	30	30	29	23	29
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	-	-	-

Habilidades: Adiestrar animales, Oficio (pastor o ganadero), Oficio (granjero), Conducir, Criar animales, Escalar, Movimiento silencioso, Escondarse, Jugar, Poner trampas, Supervivencia Hablar Idioma (Reikspiel), Jugar, Sabiduría popular (Averland).

Talentos: ¡A correr!, Errante.

Armadura: Justillo de cuero

Puntos de armadura: Cabeza -, brazos -, cuerpo 1, piernas -.

Armas: Honda o báculo.

Enseres: Redoma de cuero o flauta de pastor.

La Supuesta Bruja							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
33	31	33	33	31	29	29	37/16
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Escondarse, Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Percepción, Supervivencia

Talentos: ¡A correr!, Inquietante.

Mutaciones: Melena aleonada, Ilusión de normalidad, garras y dientes (sólo transformada), sangre sustituida.

Ilusión de normalidad: Su verdadera naturaleza es revelada sólo cuando entra en combate cuerpo a cuerpo, momento en el cual el talento <<Inquietante>> causa efecto y su empatía queda penalizada.

Garras y dientes: La mutante adquiere el talento *Arma natural*.

Sangre sustituida (electricidad): Cuando esta es herida por un arma metálica la electricidad en sus venas causa un impacto de F2 a su oponente si no supera una tirada de Agilidad. Este daño se incrementa a F4 si su oponente

viste armadura metálica en cuyo caso ignora todos los puntos de armadura.

Armas: Garras y dientes.

Gemelos del Caos							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
31	30	30	39	32	32	32	10
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	11	3	3	2	-	5	-

Habilidades: Criar animales, Escondarse, Hablar idioma (uno habla Reikspiel y el otro la Lengua oscura, aunque entre ellos se entienden perfectamente), Movimiento silencioso, Percepción, Supervivencia

Talentos: ¡A correr!, Inquietante.

Mutaciones: Ojos penduculados, gemelo siamés.

Gemelo siamés: El mutante causa *Miedo* a quien le ve; el gemelo vestigial posee las características del mayor divididas entre dos (redondeando hacia abajo), aunque ambos comparten las mismas habilidades. Además, cada gemelo actúa por separado, aunque deben moverse al unísono. Su movimiento se reduce en -2, pero recibe una bonificación de +20% a todas las tiradas de percepción gracias a la consciencia añadida de su otra mitad.

Armas: Dos armas de mano.

Lametones							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
25	25	30	45	32	20	25	5
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	3	4	4	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Escondarse, Movimiento silencioso, Percepción, Supervivencia.

Talentos: ¡A correr!, Temible.

Mutaciones: Lenguas, carne podrida, alcoholismo, Sonido repugnante.

Lenguas: tratar como extremidad adicional (+1A).

Carne putrefacta: La Resistencia y Empatía del mutante reducen en -10%

Adicción (alcoholismo): Cada vez que encuentra alcohol, la criatura deberá realizar una tirada de Voluntad para no verse forzado a beber. Curiosamente, su cuerpo es capaz de producir alcohol cuando no es capaz de conseguirlo por otros medios, sin embargo ello no alivia su estado de ansiedad. En consecuencia se halla constantemente *Borracho como una cuba*¹¹

Sonidos repugnantes: El mutante posee el talento Temible, tanto cuando es visto o bien cuando se le escucha gimotear retumbando en las profundidades de la caverna.

Armas: Arma de mano (clava).

Brandeis el cabrón							
Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
41	25	31	45	30	24	24	10
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	4	6	-	-	-

Habilidades: Escondarse, Hablar Idioma (lengua oscura), Intimidar, Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Seguimiento, Supervivencia.

Talentos: Amenazador, Errante, Sentidos desarrollados.

Reglas especiales: Patas y cabeza de cabra. Los hombres bestia son especialmente silenciosos, por lo que suman un +20% a sus tiradas de Movimiento sigiloso y un +10% a las tiradas de Escondarse.

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero).

Puntos de armadura: Cabeza -, brazos 1, cuerpo 1, piernas -.

Armas: Daga ritual impregnada de Rastro de Mantícora (daño BF-3), ver página 122 del manual básico para más información. También puede atacar con los cuernos (daño BF-1).

Apéndice I: El pueblo

Königstein es un pueblo-fortaleza que hace las veces de límite en el Paso con los Reinos Fronterizos construido en principio por los Brigundianos tras la Batalla del Paso del Fuego Negro. A lo largo de su turbulenta historia, plagada de diversos acontecimientos, Königstein ha sufrido el azote de la peste en dos ocasiones, numerosas luchas

internas y varios asedios exitosos. El asentamiento, en un primer momento de madera, fue pasando por diferente manos, (incluidos los pieles verdes y otros elementos subversivos de la zona) y devastado en múltiples ocasiones, hasta que finalmente Sigmund el Conquistador logró ponerlo en manos de la nobleza hacia la segunda mitad de la llamada Era de Sigmar. La disposición de la primera mansión fortificada, erigido sobre la base de unos altos peñascos la hizo resistente a las algaradas durante todo ese periodo hasta mediados de 1707, cuando fuera completamente arrasada en una sola noche como una oscura premonición del ¡Waaagh! de Gorbard Garra de Hierro. No será hasta la entrada del nuevo milenio cuando la ciudad se consolide tal y cómo la conocemos hoy.

El castillo puede verse rodeado de los altos macizos de las Montañas Negras desde la ruta que une al Imperio con los señoríos al otro lado de la abrupta barrera y los Reinos Enanos. Al llegar es necesario cruzar un puente que salva un pequeño afluente del Reik Superior, un torrente que desciende desde la sierra rodeando los angulosos despeñaderos sobre los que se asienta el castillo y que impulsa el poderoso molino de agua que constituye la principal industria de la ciudad.

Tras el puente se llega a una empinada zona extramuros dónde en otro tiempo existió un lugar sagrado destinado al Culto de la Viaje Fe dónde habitaban los Druidas Brigundianos en sus primeros tiempos.

La muralla del castillo nace tras esta primera zona y constituye un excelente refugio contra el azote de las ventiscas que golpean la región durante casi todo el año encerrando bajo su protección al resto de la ciudad. Consta también de varios lienzos y elevadas torretas dispuestas estratégicamente como puestos de vigilancia.

El espacio entre las murallas y el castillo lo ocupan las viviendas de los campesinos que trabajaban en las tierras del Alto Reik. Sus casas son un vergel de sombrías callejuelas y empinadas escalerillas que llegan prácticamente hasta las inmediaciones del castillo, en el que existe un pequeño espacio que lo separa del pueblo.

Uno de los pocos edificios de interés aparte del castillo es la Capilla del Santo Libro Inacabado, adosada a las rocas y a la muralla, tan pequeña que apenas tiene la suficiente capacidad para albergar a los vecinos. Consta de una planta extrañamente esférica en lugar de varias naves emulando la señal del Martillo y una pequeña torrezuela con una campana.

El concejo es un edificio situado extramuros, dónde se reúnen los oficiales que administran el pueblo. El Señor de

¹¹ Ver pág 115 del manual básico 2º Edición.

Königstein informa de las reuniones a través de los portazgueros, que actúan a su vez como pregoneros. Los oficiales que participan son:

- Hans-Peter Krieglitz-Richthofen, el aufseher de Fürst. Hace las veces de <<Policía>>, actuando fuera del castillo y garantizando el cumplimiento de la ley que dicta su señor.
- Pieter Klatsch, el mayordomo y hombre más cercano al Fürst. Actúa como su consejero personal y administra sus propiedades, organizando el trabajo en el castillo y recaudando los impuestos en compañía del aufseher.
- Herpin Stolenberger, el alcaide que defiende el castillo como líder de la tropas del Fürst. Un experimentado combatiente que siempre ha estado al servicio de Herr Garin y que rara vez lo ha defraudado.
- Rudolf Hausierer, el escribano del Fürst, que toma nota de todas las decisiones del Concejo.
- El jurado. Se trata de un hombre elegido entre los más notables del pueblo, que transmite las peticiones y quejas de los súbditos. Actualmente no existe ninguno designado...O reconocido por el Concejo.
- Regidores. Son cuatro, y también forma parte del patriarcado del pueblo, teniendo voz y voto en las reuniones del Concejo, aunque rara vez miran por los intereses de sus vecinos.

Herr Garin no dispone de alcalde ni Dorfrichter oficial, encargado de administrar justicia, ya que prefiere encomendarse él mismo tales menesteres con ayuda de Pieter, su mayordomo.

Apéndice II: El castillo

El actual castillo de Königstein lo erigió hace cuatrocientos años la familia von Heller muy cerca de la vía de tránsito que conduce hacia el sur, a las puertas del Paso del Fuego Negro, formando aún parte de la provincia de Averland. Tal antepasado pertenecía, al parecer, a la orden de los Caballeros del Sol Lameante creados en 1457 durante las cruzadas que liberaron a Estalia de los invasores árabes. Aún a día de hoy aún se especula con la posibilidad de que los antecesores de Garin von Heller fuesen de origen estaliano y no auténticos ciudadanos Imperiales de sangre Reiklandesa, de ahí que dentro de la familia Holswig-Abenauer, los von Heller hayan sido relegados a un segundo plano muy muy lejano. Sea como fuere, tras la Batalla de Grunberg bajo el mando de Erich Adolphus, la familia von Heller hizo méritos suficientes como para

obtener como recompensa el dominio de dicha región, dominio perdido y recuperado en varias ocasiones a favor del tratado de Rechtsbewidmung, hasta el día de hoy.

El castillo se encuentra a una altura considerable, a la que se llega a través de una entrada en recodo, especialmente diseñada para defender el acceso a la fortaleza. Una puerta de hierro, siempre custodiada por un soldado, da paso a un interior en el que se observan unas ladroneras en el techo, con aspilleras para hostigar a los enemigos que tratan de invadir la fortaleza. Al frente hay dos pequeños puestos de guardia. Hay que salvar dos niveles de escaleras antes de llegar al patio de armas.

Lo primero que se ve son los establos a la izquierda, tras los cuales hay un espacio destinado a las letrinas. Al frente de estos, un viejo edificio de madera que contiene la herrería.

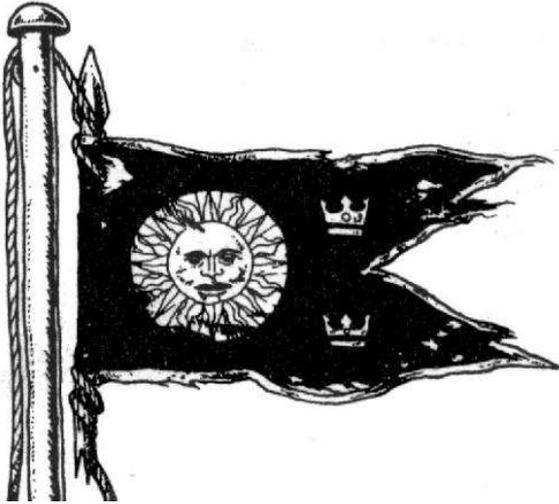
Al fondo hay un edificio de dos plantas: la primera se usa como almacén, para guardar tanto las armas como las herramientas que utiliza la servidumbre, y también como despensa; la segunda como dormitorio y comedor para siervos y soldados.

Al frente de este edificio está el aljibe, donde se conserva el agua de la que se abastece la fortaleza, y a su lado un pequeño huerto y un corral con gallinas y una cabra, que proporcionan huevos y leche fresca.

Por aquí se accede a la torre del homenaje, que tiene tres plantas y la azotea. A la primera solo se puede acceder desde el interior, mientras que las otras dos son accesibles desde escaleras exteriores flanqueadas por muros almenados.

La primera planta se usa como mazmorra, ya que no tiene ventanas y solo tiene un acceso; también como bodega, que el señor es muy aficionado a los buenos vinos de la región.

El Fürst hace su vida en la segunda y la tercera planta. La segunda alberga el gran salón donde celebra los banquetes e imparte justicia, con las paredes cubiertas de tapices, largas mesas de madera a ambos lados y una gran sillón al fondo, forrado en terciopelo de color rojo. También se encuentran en ella las cocinas y una pequeña capilla, con un banco dispuesto frente a la imagen de Sigmar colocada bajo un arco ciego y precedida de unos cirios que se mantienen encendidos. A ambos lados del banco hay sendas losas de piedra con una argolla de bronce en el centro, donde reposan los restos de la esposa y el hijo del Fürst. En la tercera planta está la alcoba y la habitación de invitados, actualmente ocupada por el mayordomo y el escribano; a este último se le ha facilitado allí mismo un escritorio y utensilios de escritura, así como un arcón donde guarda todos sus legajos.



De la azotea cuelgan los pendones con las insignias de Averland y de la casa von Heller. Es el punto más alto del pueblo, y aquí siempre hay un soldado que otea el horizonte.

Contando con el Señor del Castillo, son 25 las personas que viven en él.

De esas personas, once son soldados. Como se ha dicho, uno siempre guarda la entrada y otro hace de vigía. Herpin, el alcaide, suele estar en el castillo, aunque sale de vez en cuando. Otro soldado más se queda en el castillo desempeñando diversas funciones, como la de carcelero cuando hay prisioneros en las mazmorras, mientras que un quinto disfruta de descanso. Los otros seis soldados están fuera del castillo, siendo uno de ellos el alguacil.

Dos se dedican a hacer la ronda por la muralla, aunque normalmente se quedan en las torres, y otro custodia la

puerta de entrada al pueblo. Los otros tres dan vueltas por el pueblo, pero cuando el ganado sale a pastar suelen acompañar a los pastores para disuadir a los bandidos que moran en las cuevas cercanas. Todos los soldados duermen en la segunda planta del edificio que se usa como almacén, junto con los siervos, pero el alcaide y el alguacil tienen camas aparte para ellos solos y se aíslan de los demás mediante unos cortinajes. Pieter, el mayordomo, siempre está en el castillo organizando el trabajo de los siervos y asesorando a su señor en los juicios y en cualquier otro menester, pero a veces sale en compañía del alguacil para recaudar los impuestos. El escribano siempre está en su escritorio, aunque a veces se da un paseo por el castillo para hacer inventario (para lo cual se ayuda de un par de siervos) o para calcular el coste de las reparaciones que indica el mayordomo. Este también puede requerir su ayuda cuando sale a cobrar los impuestos, que para eso es el que más sabe de cuentas.

Entre los once siervos que trabajan en el castillo se encuentran el cocinero, con su mujer y tres hijas que ayudan en tareas diversas, como cuidar del huerto y calmar los apetitos del Fürst, que las requiere a una o a todas cuando le viene en gana. Hay también dos mozos de cuadra, y un albañil que ha llegado recientemente con su esposa y un hijo pequeño, por el tema del palacio, y que también es un poco herrero. Hay también otros dos criados que hacen un poco de todo.

Aparte de ellos, el Fürst tiene a su disposición un cazador que le acompaña siempre que sale a practicar la caza y que le proporciona carne para su despensa.