



# *Con un poco de Ayuda de mis amigos*

*Una aventura corta para un pequeño  
grupo*

*Escrita por Carl Sargent*

*Actualizada a la 2<sup>a</sup> edición de WJdR por Dawn Lewis*



**Con un poco de ayuda de mis amigos es una aventura corta diseñada para un pequeño grupo de aventureros. Sería útil un usuario de magia será útil, al igual que al menos un personaje de tipo pícaro.**

Los lugares de encuentro utilizan Middenheim como ejemplo, aunque cualquier ciudad mediana o grande del Viejo Mundo funcionará igual de bien. También puedes insertar la aventura como parte de la serie Senderos de los Condenados, en Middenheim, Altdorf o Nuln, pero ten cuidado de no darle demasiado que hacer a los aventureros.

El encuentro está diseñado para dar a los jugadores la oportunidad de pensar antes de atacar. Ha habido un secuestro, y las aventuras se contratan para rescatar al rehén. Los personajes deben considerar su rescate cuidadosamente, pero pueden tener que improvisar rápidamente si las cosas no salen según lo planeado.

## *Entra Alphonse*

Cuando comienza la acción, se acerca a los aventureros una figura bastante baja y delgada con el nombre bastante inverosímil de Alphonse Hercules de Gascoigne. La figura, ataviada con ropa a medida pero pasada de moda, tiene una cabeza redonda casi perfecta y luce un enorme bigote Albión, que acaricia y toquetea sin descanso. Es oriundo de Bretonia y habla con el equivalente a un atroz acento francés, bueno, en realidad, un acento belga, pero ¿quién sabe cómo hacer un acento belga correcto?

Los detalles completos sobre Alphonse se pueden encontrar al final de la aventura.

Alphonse, un destacado detective privado, está trabajando en un caso de secuestro; y necesita ayuda fiable y de confianza. Le da a los PJs la siguiente información. Lee esto en voz alta, o dáselo a los jugadores como respuestas:

*“Mes amis, soy, como estoy seguro de que sabe, el mejor detective del mundo. ¿as oído Jablar de Alphonse, ¿verdad?”*

Gascoigne inclina la cabeza con modestia. Si los PJs dicen que no han oído hablar de él, parece molesto, pero continúa.

*“Je sido contratado para azegurar la zeguridad del joven jijo de Ludwig Orteli, un niño llamado Sigismund, que ja zido zecueztrado y ezta ziendo buzcado para pedir rescate”.*

*“¡Loz zecuestradores exigen 5000 Coronas de oro por el regrezo seguro del niño y evitar el desastre! Zu padre no tiene loz fondos. Zi no reciben el dinero para la medianoche, dentro de*



*tres días, los villanos han prometido devolver al niño en, como se dice, pedacitos. ¡Así pues, Alphonse rescatará antes al infante!*"

*"Yo, Alphonse, Hercules de Gascoigne, he rastreado brillantemente a los villanos hasta su guarida, donde estoy seguro de que tienen retenido al joven Orteli. Necesito la ayuda de varios caballeros discretos" - hace una pausa y mira dudoso a los PJs antes de continuar - "caballeros como ustedes para explorar la posición del enemigo, y luego, cuando sea el momento adecuado, rescatar a Sigismund. ¿Me ayudarán?*

Si se le pregunta, Alphonse explica que no se ha llamado a las autoridades locales porque (aunque lo dice un poco más delicadamente), son un grupo de estúpidos que probablemente estropearían el trabajo y solo conseguirían que mataran a Sigismund.

Alphonse ofrece pagar a los PJs 100 Coronas de Oro si lo ayudan a rescatar al niño ileso, 50 si el niño está casi vivo, pero nada si muere.

Si los PJs acceden a aceptar el trabajo, Alphonse les dice que se reúnan con él en una casa que ha alquilado cerca del escondite de los secuestradores. Da indicaciones para llegar al número 12 de Wendenbahn en el Altquartier, una zona de mala reputación de la ciudad. Alphonse insiste en que los PJs no usen armadura mejor que el cuero, sin cascos, y sin armas grandes que puedan ser detectadas por los secuestradores.

Los PJs arruinados pueden obtener un anticipo de 20 CO de Alphonse para comprar el equipo necesario (o desempañarlo si han tenido cosas confiscadas por la Guardia de Middenheim).

## *Vigilando*

El escondite debe estar en lo profundo del lado sórdido de la ciudad elegida por el DJ. Para Middenheim este sería el Alt Quarter (ver Cenizas de Middenheim página 17) y es el hogar de una gran parte de la población del inframundo de Middenheim. Es un laberinto de calles sinuosas y callejones bordeados de casas y viviendas destartaladas. Durante el día, las calles se llenan de mala vida; durante la noche se arrastran con tipos aún menos respetables. Las patrullas de vigilancia son poco frecuentes y están fuertemente armadas. Si deseas jugar esta aventura en Altdorf, las partes más turbias de Los Muelles o el este de la ciudad irían bien. En Nuln puedes usar las áreas de Faulestadt, Neuestadt o Shantytown de la ciudad.

A medida que los aventureros se dirigen hacia



su destino, deben enfrentarse a un grupo bastante serio de mendigos y carteristas.

Sin embargo, una vez que llegan a la calle que contiene el número 12 (hay un mapa de la calle en la página 17), la zona se vuelve sospechosamente vacía. Los lugareños saben que algo está pasando en el número 17 (siempre saben que pasa algo en este tipo de situaciones) y los pajaritos dicen que no es bueno pasar el rato en ese barrio.

Una vez dentro del número 12, Alphonse lleva a los aventureros arriba y les da sus tareas. Les dice que los secuestradores están escondidos en el número 17 al otro lado de la calle.

Un personaje debe mirar el frontal de la casa a través del telescopio (cuidadosamente rodeado por cortinas corridas), mientras que los otros deben encontrar un punto de observación desde el cual puedan espiar la parte trasera de la casa. Deben anotar cuidadosamente (o recordar) cualquier llegada y salida, además de cualquier cosa que puedan ver dentro. Bajo ninguna circunstancia deben hacer nada para que haga sospechar a los secuestradores.

Alphonse se va a investigar otras pistas sobre los socios criminales de los secuestradores y regresará a la medianoche para recoger sus informes.

## *El Telescopio*

El aventurero del telescopio tiene el trabajo fácil; todo lo que tiene que hacer es mantenerse despierto y evitar caerse por la ventana.

A través de la mira, puede ver la puerta principal y los Dormitorios 1 y 3 en el primer piso. En la inspección, el PJ notará que todas las demás ventanas que puede ver están cerradas y que la puerta principal está en buenas condiciones. Con una **Tirada de Percepción Normal** (Excelente Visión +10), el PJ se dará cuenta de que hay una claraboya en el techo que parece torcida y ligeramente agrietada...



## La Parte de Atrás

Uno o más PJs tendrán que buscar un buen lugar para vigilar la parte trasera del nº 17. Para evitar problemas se necesitarán precauciones adecuadas, como el uso de Habilidades Movimiento Silencioso o Esconderse. Los que no tengan el cuidado adecuado, o que intenten acercarse demasiado a la casa, serán perseguidos por Frau Koch desde el nº 19, ¡con un temperamento mezquino y empuñando un rodillo a juego!

Hay varios buenos lugares desde los que espiar la parte trasera de la casa, incluida una vivienda claramente abandonada justo detrás del nº 17. El retrete, a solo unos pasos de la letrina externa del nº 17, es aún mejor, aunque mucho menos cómodo para un espía.

Desde sus puntos de vista, los aventureros pueden ver la parte delantera y trasera de la casa, la cocina en la planta baja y los tres dormitorios en la segunda. Todas las demás habitaciones tienen las cortinas corridas aparte de la claraboya rota del ático. Justo lo que se puede ver al vigilar se trata en la sección *La Vigilancia* a continuación.

Consulta también *Escabullirse en los Patios Traseros de Otras Personas* para saber cómo manejar los movimientos de los PJs durante *La Vigilancia*.

## Los Moradores

Hay seis hombres, un perro malhumorado y un niño triste en la casa. El autor intelectual de la operación, Claudio Carbonetti, es violento, malvado y astuto. Su mano derecha, Paolo Gentile, es un sádico descerebrado que adora a Claudio y sigue sin vacilar sus órdenes al pie de la letra. Los otros en la pandilla (Knud, Bruno, Axel y Mikhail), son matones, contratados para este trabajo. Siguen las órdenes de Claudio principalmente porque están bien pagados y saben lo que Paolo les hará si no lo hacen, aun así no tienen ningún deseo particular de morir por 5 CO al día.

Guiseppe el perro es la mascota de Claudio. Un Sabueso Tileano, Guiseppe es tan amigable y juguetón como un Doberman dispéptico. El niño, Sigismund, está atado de pies y manos en el sótano y desearía estar en otro lugar.

Todas las descripciones y estadísticas de los matones se pueden encontrar en la sección *Perfiles*.



## *El Plan de los Secuestradores*

Tras coger al niño Claudio y su banda se retiraron a la casa. Luego envió la nota de rescate (por mensajero) que le dio a Orteli 72 horas para recaudar 5000 CO o el niño sería asesinado. Además, la nota le decía a Orteli que esperara instrucciones sobre cómo entregar el dinero.

Claudio está ahora esperando que venza el plazo, momento en el que le enviará un mensaje a Orteli diciéndole que vaya a cierto bar en el Altmarkt con el efectivo. Allí Paolo le quitará el dinero y regresará a la casa.

Si a Orteli no aparece con la pasta, Claudio planea cortar un trocito de Sigismund y enviárselo con la creencia de que esto fomentará la cooperación de Orteli. Si Paolo regresa con el dinero, Claudio matará al niño (después de todo, no tiene sentido dejar testigos), luego la pandilla se dispersará.

Como te habrás dado cuenta, Claudio no es una persona muy agradable.

Por fortuna para Sigismund, Claudio no ha tenido en cuenta al brillante, no, asombroso, Alphonse Hercules de Gascoigne, quien realizó la tarea casi imposible de rastrear el papel de la nota de rescate hasta un vendedor en Altmarkt. El propietario del puesto, deseoso de cooperar con la figura de aspecto divertido que agitaba el dinero, le dio a Alphonse una descripción precisa del “grupo de aspecto grasiento con el perro grande y malvado” que compró el periódico. Para un detective del talento de Alphonse, rastrear a Claudio hasta su escondite fue un juego de niños.

Aunque no sospecha que nadie sepa dónde está, Claudio no se arriesga. El niño está atado de pies y manos y encerrado en el sótano. Claudio, Paolo y Guisepppe están posicionados en la Sala de Estar en todo momento; un vigía está de guardia en el Pasillo y otro en la Cocina. Los dos guardias restantes fuera de servicio se quedan arriba en el Dormitorio 1.

Si alguien intenta algo, Claudio espera que los guardias le den tiempo para abrir la puerta del sótano, agarrar al niño y amenazar con matarlo a menos que él y su banda puedan escapar ilesos. Si las cosas van mal, pondrá a su perro sobre el niño, con la esperanza de escapar mientras los rescatadores salvan a Sigismund.

## *La Vigilancia*

Lo siguiente es un cronograma de los sucesos que ocurren en el n° 17 durante la vigilancia de los PJs.

Ten en cuenta que los PNJs se indican por nombre, pero como los PJs no tienen forma de saber inicialmente los nombres de los villanos, debes citarlos por sus descripciones físicas (ver Perfiles), “el hombre de cabello castaño”, “el tío alto y que parece feo”, etc.

## **Inicio (mediodía)**

Los dormitorios 2 y 3 están vacíos y siguen así. En el 1 hay dos hombres (Knud y Mikhail) jugando a las cartas. Un hombre (Bruno) está en la cocina, dando vueltas.

### **12:30 p. m.**

Un hombre (Axel) entra en la cocina y desbloquea la puerta trasera, dejando pasar a Bruno.

El hombre bloquea de nuevo la puerta tras él. Bruno lleva con cautela un balde (que contiene los desechos de Paolo, Claudio y Segismundo). Lleva el cubo a la letrina, pasa algún tiempo allí por una razón personal y luego regresa a la puerta trasera.

Cualquier PJ en un radio de 6 metros de la puerta trasera puede escuchar con una **Tirada Desafiante -10 de Percepción (Oído Aguzado +20)** que Bruno llama cuatro veces y dice “Déjame entrar es Bruno”. Bruno regresa a la casa y camina más adentro de la casa, dejando la cocina.

### **13:00 p. m.**

Bruno regresa a la cocina y Axel se va a otra parte de la casa. La puerta principal se abre y Axel se va; un hombre grande (Paolo) cierra los barrotes de la puerta detrás de él. Si los PJs piensan seguirlo, Axel se dirige a una posada local para recoger suficiente comida para siete, además de una sangrienta pierna de carne cruda.

### **14:00 p. m.**

Axel regresa, cargando un gran cesto. Toca cuatro veces a la puerta principal y dice algo (el personaje que observa no puede saber qué a menos que tenga la Habilidad de **Leer Labios**, en cuyo caso debe tener éxito en una tirada **Muy Difícil -20 Percepción, (Vista Excelente +10)**). Si el PJ tiene éxito, puede distinguir “Déjame entrar es Axel”, Paolo abre la puerta, Axel se desliza dentro y la puerta se cierra.

Pasan varios minutos, luego los aventureros en la parte trasera ven a Axel entrar en la cocina, arrojar a Bruno algo de comida y una botella, subir las escaleras y darles lo mismo a Knud y Mikhail.

### **15:00 - 23:30 p. m.**

Knud, Mikhail (Dormitorio 1) y Axel terminan su comida, hacen viajes al retrete (siguiendo el mismo procedimiento que Bruno, lo que significa que los PJs cercanos pueden aprender sus nombres), y luego se acuestan a dormir un poco.

En la cocina, Bruno merodea por ahí jugando a lanzamiento de navaja. Va una vez más al exterior, esta vez acompañado por un perro grande y de aspecto mezquino, por una razón personal.

El perro, también por razones personales, olfatea el jardín y sus alrededores, prestando especial interés a la maleza, etc. Cualquier persona escondida en la vivienda o en el retrete de la vivienda está a salvo de ser descubierta; ¡otros pueden ser olfateados!

**23:30 p. m.**

Axel entra en la cocina, y él y Bruno van a despertar a Knud y Mikhail. Las dos parejas cambian de lugar: Axel y Bruno se van a la cama, Knud hace guardia en la cocina y Mikhail va a un puesto desconocido en la planta baja (El Pasillo, en realidad).

**12.00 - 8.00 a. m.**

El dormitorio 1 está silencioso y oscuro. Un aburrido Knud está sentado mirando por la ventana de la cocina. Mikhail aparece de vez en cuando, rellena 3 tazas en un barril pequeño y pincha a Knud cuando comienza a adormecerse.

**8.00 a. m. en adelante**

El perro vuelve a salir mientras Knud y Mikhail desayunan un poco. Los guardias cambian de turno a las 11.00 horas; entonces todo procede como ayer.

## *Entra Alphonse (Otra Vez)*

Alphonse regresa al número 17 a la medianoche de esa noche. Escucha los informes sobre las actividades en la casa, gira la cabeza hacia un lado, juguetea con su bigote pensativo y dice:

*“¡Ah ha! Ezo zuena muy fascinante, ¿verdad? Se nos presentan varias cozas, ¿no es así? ¿Qué pensáis, mes amis?”*

Ahora es el momento de que los jugadores demuestren que todos esos años que pasaron viendo programas de detectives en la televisión no fueron en vano.

Alphonse los persuade, los incita y les estimula a que den su interpretación del espionaje que han reunido, y les pide sugerencias sobre cómo rescatar a Sigismund.

Por supuesto, el mejor detective del mundo ya ha deducido todo lo que se puede obtener de la prueba, pero quiere escuchar las opiniones de los PJs de todos modos para poder mostrarles lo inteligente que es criticando sus planes.



## *Conclusiones de Alfonso*

### **Ubicación de Segismundo**

El niño no está retenido en el ático, no hay guardias allí, y si lo estuviera, los villanos habrían arreglado la claraboya del ático. ¡Obvio, por supuesto!

Los avistamientos indican que no está en ninguna de las habitaciones. Es posible que pueda estar encerrado en un armario, pero si es así, se le ordenaría a un guardia que permanezca despierto en todo momento en caso de que el muchacho se escape o comience un alboroto. Por extensión, probablemente tampoco esté en el primer piso.

Por lo tanto, si todavía está vivo, el niño está en algún lugar de la Planta Baja o en el Sótano. Dado que los secuestradores "viven" en la planta baja, es más probable que esté encarcelado en el Sótano.

### **Número de villanos**

Seis: dos arriba, uno en la Cocina, más tres más en otro lugar de la Planta Baja (las tres jarras de Axel, ¿o no recuerdan los PJs detalles tan importantes?).



## *Líneas de Ataque*

**Comida:** Se podría introducir algo desagradable en la comida de los villanos en la Posada, pero con el inconveniente de que un veneno podría notarse, afectar al niño (quizás fatalmente) o los villanos advertidos de la inminente llegada de los aventureros.

**Asalto frontal:** Alternativamente, Axel podría ser golpeado durante el trayecto para buscar comida al bar, y alguien disfrazado de él podría caminar hasta la puerta principal. Lo más probable es que la “contraseña” sea simplemente su nombre (al igual que la puerta trasera).

Cuando la puerta se abra, los otros aventureros, escondidos cerca, podrían entrar y dominar a los guardias. Por supuesto, el plan fallaría si se usa una contraseña diferente o si se detecta al impostor antes de que se abra la puerta. Además, el impostor tendría que sujetar la puerta solo hasta que llegaran los otros PJs.

**Asalto trasero:** un guardia podría ser golpeado en el baño y reemplazado por un miembro adecuado del grupo.

Los inconvenientes aquí son que el guardia de la Cocina podría escuchar la pelea, y la sustitución tendría que ser apresurada para no despertar sospechas.

**Entrada del tragaluz:** Aparentemente, la entrada menos defendida, lo que puede significar que es una trampa.

La claraboya también está muy lejos de la ubicación más probable de Sigismund, e implicaría una excursión peligrosa y posiblemente ruidosa a través de los tejados.

## *Planeando el Rescate*

Los aventureros deben decidir un plan de acción. Para hacerlo, deben hacer un balance de sus recursos para ver qué podría ser de ayuda para derrotar a sus oponentes.

A través de Alphonse, podrías recordarles a los jugadores talentos y habilidades especiales que podrían haber olvidado. No hagas su plan por ellos, pero siéntete libre de señalar cualquier descuido o error obvio que estén cometiendo.

Puede que te sorprenda el brillante plan que inventan tus jugadores. En circunstancias normales, el combate llega a los personajes de repente; por lo general, alguien abre una puerta que no debería y un grupo de trasgos molestos intentan cortarle la cabeza. Aunque eso es muy divertido, este tipo de encuentro proporciona poco tiempo para pensar en las aventuras. Da a los jugadores media hora para ejercitar su diabólica imaginación y te sorprenderán en todo momento.

Cualquiera que sea el plan que decidan los jugadores, juegue en orden. Es bastante concebible que sueñen con algo tan tortuoso que ganen sin pelear. Si es así, déjalos. No deberías sentirte obligado a tener una pelea culminante al final de la aventura si la

situación no lo justifica, ¡y puede que no lo haga, si tus jugadores han sido realmente astutos!

Sin embargo, si su plan es descuidado, que así sea. Déjalos sufrir. Si pueden luchar para corregir sus errores, bien por ellos. Si no, bueno, eso es una lástima para Sigismund, la vida de los aventureros y la reputación de Alphonse.

### **Salida de Alphonse:**

Después de que a los aventureros se les haya ocurrido un plan, es hora de que Alphonse desaparezca. Si miras su perfil y descripción, verás que es un luchador bastante decente, y no querrás que se involucre directamente y se lleve toda la gloria.

Por supuesto, si los aventureros son superados, déjalo quedarse. Pero si no, hay un par de maneras fáciles de deshacerse de él antes de la Gran Batalla.

En primer lugar, simplemente eliminándolo como participante activo. Haz que se caiga desde algún lugar alto, o que algo pesado caiga sobre él, dejándolo categóricamente inconsciente. Esto es moderadamente sórdido y tus jugadores podrían quejarse de un recurso de trama tan obvio, ¡pero ellos son los descansos!

Alternativamente, puede surgir algo durante la operación que amenace todo y Alphonse vaya a encargarse de ello.

Por ejemplo, mientras los PJs y Alphonse están agazapados fuera del número 17, listos para atacar a Bruno cuando vaya al baño, un grupo de Guardias de la ciudad salen a la calle y empiezan a golpear las puertas, obviamente realizando una búsqueda. Alphonse les dice a los PJs que los distraerá todo el tiempo que pueda, con la esperanza de darles tiempo para terminar el asalto.

Si las cosas se salen de control más tarde y los PJs están en serios problemas, Alphonse siempre puede aparecer en el último minuto para salvar el día.

Como última opción, puede que le guste tener a Alphonse esperando en la calle, para que pueda seguir a uno de los secuestradores que huyan: "...con la esperanza de que me lleve a, como dezis, un pez mucho más grande". Nuevamente, esto le da la oportunidad de involucrar al detective en un momento posterior si es necesario.

## *El Rescate*

El asalto real será tan fácil o difícil como lo hagan los propios PJs. El objetivo de Claudio en caso de problemas es abrir la puerta del sótano y sacar al niño (3 asaltos) y volver arriba (2 asaltos), mientras Paolo y Guisepe ganan tiempo. Paolo disparará su trabuco y luego Carga; Guisepe solo Carga. Una vez que Claudio esté arriba con Sigismund, amenazará con matar al niño a menos que los aventureros lo dejen irse.

Cuando comiencen todos los golpes y gritos, los guardias intentarán unirse a Claudio, pero si son superados por mucho, harán todo lo posible para huir.

# Wendenbahn, nº 17

## Ático

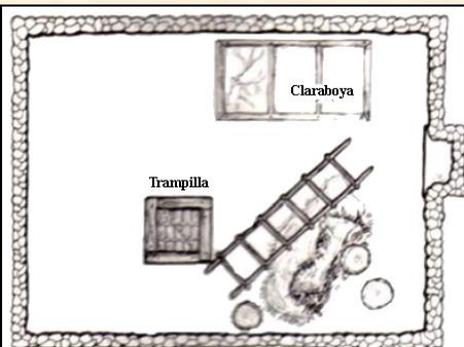
Entrar a la casa desde aquí originará una serie de **Tiradas de Percepción** realizadas por los guardias del Dormitorio 1. Se hacen con un modificador **Rutinario +10** si están despiertos o un modificador **Muy Difícil -30** si están dormidos (**Oído aguzado +20**).

A menos que esté engrasado, el tragaluz chirriará al abrirse. La caída desde la claraboya hasta el suelo es de 3 metros (Tiradas de Percepción de los Guardias a menos que se utilice una cuerda). El lugar contiene muchos muebles viejos (húmedos), platos, alfombras, etc. que pueden hacer tropezar a los PJs (Tiradas de Percepción) a menos que tengan una fuente de luz o el Talento Visión Nocturna. La trampilla del primer piso también chirría (como la claraboya) y la escalera tiene un escalón roto. A menos que sea examinada, el primer PJ que descienda debe realizar una **Tirada de Percepción Difícil -10** para ver el escalón roto o, de lo contrario, hacer una **Tirada de Agilidad** para no caer (haz una **Tirada de Percepción** para los Guardias, poniendo el modificador de Dificultad de la Tirada a **Muy Fácil +30** si están despiertos o **Difícil -10** si están dormidos).

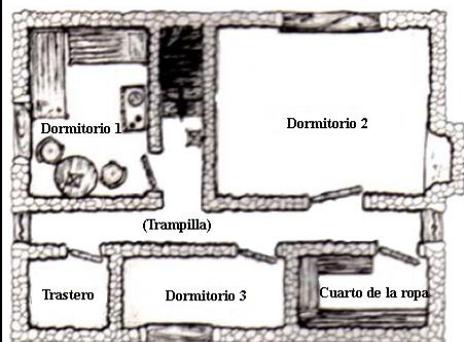
Mapa 2: Wendenbahn, nº 17

Escala: 1 metro

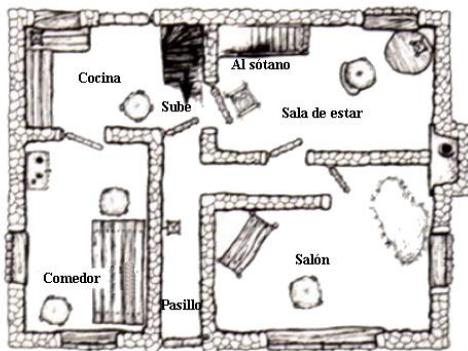
Objeto	Resistencia	Daño	Valor de forzar
<b>Muros</b>			
Externos	5	10	-
Internos	7	7	-
<b>Puertas</b>			
Externas	3	6	20%
Internas	2	3	10%
<b>Ventanas</b>			
Tapadas	2	3	(palear)
Destapadas	1	2	10%



ÁTICO



PRIMERA PLANTA (todas las ventanas destapadas)



PLANTA BAJA (Solo la ventana de la cocina destapada)

## Primera Planta

El combate aquí implica que todos en la casa tienen la oportunidad de escuchar el ruido, se permite una **Tirada de Percepción** en cada asalto para los habitantes, los modificadores son **Muy Fácil +30** si los Guardias están despiertos o **Difícil -10** si están dormidos. Solo se usa el Dormitorio 1, y este contiene dos guardias (consulta la línea temporal de *La Vigilancia* para saber los turnos) que juegan a las cartas cuando están despiertos. Coger armas les lleva 1 asalto, pero si están dormidos, necesitan 2 asaltos para despertarse, 4 asaltos para ponerse la armadura y 1 más para coger las armas.

## Planta Baja

El combate aquí da como resultado **Tiradas de Percepción** como las anteriores. Tanto el Pasillo como la Cocina tienen un Guardia (con armadura y un arma en la mano, mira la línea temporal de *La Vigilancia* para los turnos), y en la Sala de Estar está Claudio, Paolo y el Perro. Los dos hombres se turnan para dormir (Paolo tiene el turno de día). Quien está dormido necesita 2 asaltos para despertarse, 4 asaltos para ponerse la armadura y 1 más para conseguir armas, el Perro se despierta y ataca en 1 asalto.

## *La resolución*

Hay dos posibles finales para este encuentro: o los PJs capturan o matan a Claudio antes de que llegue a Sigismund, o Claudio pone un cuchillo en la garganta del chico y dice la clásica frase de “retrocede o el mocoso la palma”.

Esta última variante da como resultado un enfrentamiento tradicional: Claudio no puede escapar y los PJs no pueden coger al chico. Se producirá una tensa sesión de negociación, mientras Claudio y los PJs intentan llegar a un acuerdo. Claudio ofrece entregar al niño por dinero y un salvoconducto (100 CO valdrán), aunque si se le presiona, el líder aceptará solo el salvoconducto.

Aun así, los PJs podrían convencer a Claudio de que los dejarán pasar sin peligro. Esta es una prueba real del ingenio del jugador, y una posible solución es que uno de ellos se ofrezca como voluntario para ocupar el lugar del niño. Esto es extremadamente peligroso, pues Claudio obtendría pocos beneficios si matara al personaje (no hay dinero en ello) y lo último que necesita en este momento son más enemigos. Si un PJ hace algo tan heroico, prémialo perdonándole la vida, Claudio lo arrastra un par de manzanas, luego lo golpea en la cabeza y se va.

Obviamente, si Sigismund muere o los secuestradores lo llevan a otro lugar, los PJs han fallado. No habrá recriminaciones por parte del padre del niño ni de las autoridades. Por supuesto, es posible que Alphonse no desee volver a asociarse con ellos; a menos que el fracaso se deba a la mala suerte (es decir, el plan era bueno).

## *Ramificaciones del Encuentro*

A tu elección, Claudio es un miembro menor de edad de una pequeña familia criminal Tileana. Hizo esta operación de secuestro por su cuenta, pero su fracaso mancha el honor de la familia, y los hermanos de Claudio buscan venganza tratando de matar a Alphonse y los aventureros.

Alphonse (ver su descripción y perfil) tiene un potencial de juego de campaña obvio. Es muy útil como tutor, fuente de contactos y trabajos, y es muy divertido interpretarlo.

Si los aventureros han rescatado al joven Siggy, su próspero (pero malvado) padre estará encantado. Recibirán muchas invitaciones a cenar, donde podrán mezclarse con los ricos y famosos y hacer buenos contactos o, como es más probable, hacerse pasar por completos idiotas.

Si los aventureros la jodieron y mataron a Siggy, y sobrevivieron para contarlo, siempre existe la posibilidad de que el padre de Siggy o cualquier superviviente de la pandilla vaya a buscarlos. ¡Quizás Claudio (si vive) los señale como cómplices! Es el tipo de truco rastreador que intentaría.

## *Escabullirse en los patios traseros de otras personas*

Mientras los PJs estén vigilando, deberán realizar Tiradas de habilidad enfrentadas para ver si los secuestradores o sus vecinos los detectan (consulta WJdR pág. 89 para saber sobre cómo realizar las tiradas de habilidad enfrentadas). Las tiradas variarán según la hora del día y las habilidades o talentos de los PJs.

**Día:** Pon a prueba la **Per** de los vecinos relevantes (Valor de Percepción, dado en *Conocer a los vecinos* en la página 17) contra la **Agilidad** de los PJs, otorgando a los PJs las bonificaciones apropiadas si tienen las habilidades **Esconderse** y **Movimiento silencioso** y/o los talentos **Gato callejero** y **Sentidos desarrollados**.

**Noche:** Si el vecino en cuestión está dormido, su **Per** debe tener un **modificador Difícil (-20)** o, si está borracho, un modificador **Muy Difícil (-30)**.

## *Lío en los tejados (solo de noche)*

Las alturas de las casas de la zona son las siguientes; Las casas de 2 plantas tienen 6 metros de altura y las casas de 3 plantas tienen 9 metros de altura.

**Escalada:** Las siguientes son pautas de modificadores de tirada para los diferentes obstáculos que un PJ puede desear escalar. Si un PJ tiene la habilidad pertinente **Escalar**, da una bonificación de +10 a los modificadores de tirada indicada debajo y lo mismo si un PJ tiene el talento **Visión nocturna**.

**Trepar sobre una valla** - Rutina +10

**Escalar la esquina de un edificio** - Difícil -20

**Escalar la cara plana de un edificio** - Muy difícil -30

¡Es recomendable que cualquiera que desee escalar algo más que una valla use una cuerda y un garfio!

**Moverse en los Tejados:** Todo movimiento en los tejados debe clasificarse como Limitado, para que un PJ se mueva más rápido que esto, se requiere una Tirada exitosa de Agilidad para evitar que se caiga.

**Salto:** consulta la página 138 de WJdR para conocer las reglas sobre saltos horizontales, verticales y caídas.

**Haciendo Ruido:** Si en algún momento sientes que un PJ ha hecho un ruido que pueda ser escuchado, consulta a los habitantes relevantes y tira su **Per** para ver si han escuchado algo (recuerda incluir los modificadores relevantes si la tirada se realiza de noche). Si el vecino supera su tirada de Per, saldrá y revisará la zona, en este punto se requerirá una tirada de Per enfrentada para ver si el PJ es detectado.

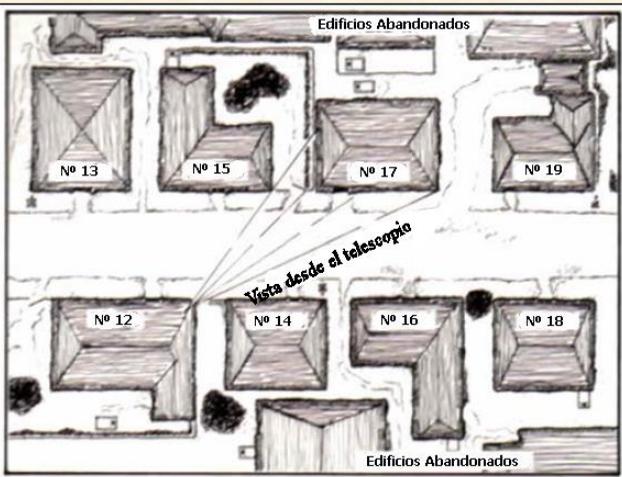
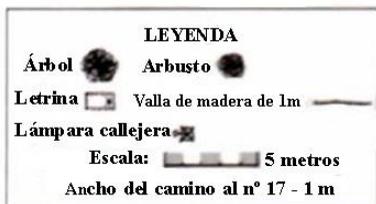
## *Recompensas de Experiencia*

10 - 100 Por la calidad de la planificación. Recompensa tanto el sentido común como las ideas ingeniosas (¡pero no temerarias!). El premio más alto debe ir a la PJ que constantemente presentó las sugerencias más inteligentes.

15 Por tratar (es decir, incapacitar) a cada uno de los villanos, ¡y al perro! Capturar a Claudio vivo y entregarlo a las autoridades valdrá 20 puntos adicionales para cada uno, y los PJs obtendrán 100 CO como recompensa económica, se busca a Claudio por diversos cargos desde extorsión hasta incendio premeditado.

30 Por rescatar a Segismundo (más o menos) intacto.

MAPA 1: ZONA GENERAL



## Conocer a los Vecinos

**Nº 12 (2 plantas):** Alphonse Hercules de Gascoigne y compañía.

**Nº 13 (3 plantas):** Vacío

**Nº 14 (3 plantas):** Herr Y Frau Meisner. Tímidos comerciantes locales que no quieren problemas; fácilmente intimidables o sobornables. **Per - 43**, utiliza el Perfil de Propietario si es necesario, WJdR página 235.

**Nº 15 (3 plantas):** Kurt, Burt y Gert. Trabajadores locales, trabajan todo el día, beben toda la noche; fácilmente sobornables o engañables (de todos modos y aun con la emoción, probablemente). **Per - 28**, usa el perfil de Obrero si es necesario, Arsenal del Viejo Mundo página 98 o Espadas a sueldo en WJdR página 234.

**Nº 16 (2 plantas):** Herr Grundrich e Hijos. Artesanos del cobre desconfiados y ninguno tan estúpido. Tienen a disparar primero a los merodeadores; Nunca preguntan después. **Per - 43**, utiliza el Perfil de Propietario si es necesario, WJdR página 235.

**Nº 17 (3 plantas):** Los secuestradores

**No. 18 (3 plantas):** Fraus Petra y Marie, damas de dudosa virtud. Pagan a la Guardia local por protección; no dudarán en llamarlos para pedir ayuda si se sienten amenazadas. Eminentemente son sobornables, aunque caras. **Per - 29** usando el Perfil de Mendigo de WJdR página 233 si es necesario.

**Nº 19 (2 plantas):** Frau Else Koch y Vlad (su perro Rottweiler increíblemente agresivo). Es una vieja bruja desconfiada, malhumorada y desagradable (hay un 48% de posibilidades de que tenga su rodillo de amasar sobre ella en cualquier momento). **Per - 43**, use el Perfil de Propietario si es necesario, WJdR página 235 y el Perfil de Perros de Guerra de WJdR página 233 para Vlad el Perro.

## ¿Una figura baja y delgada? ¡En nombre de Ringul, es un Gnomo!

La edición actual de WJdR no introdujo ni actualizó a los Gnomos (con reglas que les permitían jugar como PJs en la primera edición), por lo que Steve y Dawn basaron las características de Alphonse en las de un Halfling, siendo la razón principal de esto el hecho que algunos consideran que los Halflings tienen ciertas conexiones con el mundo criminal. Debido a esta visión estereotipada, pensaron que era más apropiado mostrar a Alphonse como un exladrón Halfling, que tiene todas las habilidades y conexiones correctas con el inframundo, pero que ha cambiado de opinión y ha dedicado sus habilidades en algo bueno en el sombrío Viejo Mundo.

También puedes optar por interpretar a Alphonse como un Enano, aunque esto lo convertiría en un personaje mucho más complicado (y requeriría algunos cambios de características). Por un lado, hay muy pocos Enanos que vienen de Bretonia, aunque ese solo hecho podría explicar por qué se convirtió en ladrón. En cuyo caso mudarse al Imperio puede haber sido la razón de su conversión a detective. Al ver cómo actuaban los Enanos del Imperio, es posible que sintiera que la vida de pícaro no se percibiría como una carrera muy respetable, por lo que dedicó sus talentos únicos a una vida honesta. Entonces habría podido usar la reputación del honor de un Enano para construir una posición de confianza en los círculos de la clase alta.

Por supuesto, aquellos que tienen información sobre Gnomos de ediciones anteriores del juego podrían simplemente actualizarlos a las reglas y trasfondos actuales y continuar desde allí.

Steve y Dawn optaron por reducir la cantidad de elementos mágicos que Alphonse tenía en la versión original de esta aventura, ya que los elementos mágicos son mucho más raros en la edición actual que en el juego original, por lo que le otorgan un solo anillo mágico.

Alphonse es un individuo único, y no se sabe nada de cómo o por qué pasó de ser un exitoso ladrón de carrera a detective, pero es posible que su cambio de carrera estuviera relacionado con la posesión del Anillo de Subducción. Podría, por ejemplo, incluir en su trasfondo que una vez fue contratado para robar un anillo precioso, pero durante el robo descubrió que su patrón era de naturaleza dudosa. Mientras intentaba entregar el artículo robado a su patrón, tuvo la fuerte sensación de que se intentaba controlar sus acciones, esta sensación se manifestó como una ligera sensación de hormigueo. Por suerte, su resistencia natural a la magia contrarrestó este ataque mágico y la distracción de un Cazador de Brujas que vino a investigar la actividad de su patrón permitió a Alphonse escapar con el anillo. Este episodio puede haber sido un punto de inflexión para el ladrón; haciéndole ver que debía haber una forma más segura de usar sus habilidades sin violar la ley. Y así se le ocurrió la idea de convertirse en detective de alquiler. Esta breve idea hace de Alphonse un PNJ más complicado; quizá se ha vuelto dependiente del anillo mágico y desconfía mucho de las personas con las que su mano con el anillo comienza a temblar. Cualquier PJ lanzador de hechizos o con un objeto mágico encontrará que Alphonse verifica en persona sus antecedentes. Es entonces posible que Alphonse muestre algún dato que pueda usar en el futuro si continúa su contacto con los PJs o tal vez otro usuario le pida que muestre información de los PJs, información que pueden estar reteniendo por alguna razón.

### **Anillo de subducción**

**Conocimiento Académico:** Magia

**Poderes:** Este anillo mágico hará que el usuario sienta un ligero cosquilleo en la mano cuando esté a 30 cm de un objeto mágico o lanzador de hechizos.

**Historia:** Se cree que lo hizo el Colegio de la Luz por orden de Magnus el Piadoso. El anillo fue entregado al cazador de brujas Helmuth Klausner como regalo para ayudarlo en su peligroso trabajo. El anillo se perdió durante la labor y ha sido buscado por el Templo de Sigmar desde entonces, cómo llegó a manos de Alphonse, es un misterio.

## *Alphonse Hercules de Gascoigne - Ladrón - Ladrón de guante blanco - Ladrón experto - Espía*

De edad indeterminada (realmente tiene 96), pelo negro engominado y un gran bigote encerado. Sus ojos verdes brillan con atracción y un intelecto enérgico envidiable. Con una minúscula altura de 1,09 m y una complexión muy delgada, es imposible tomar en serio a esta bajita y cómica alma, ¡justo el error que han cometido muchos criminales!

La verdad es que Alphonse es un detective privado brillante, inventivo, observador y, en general, incomparable. Polivalente y sumamente seguro de sí mismo, va y viene cuando le place, nunca pierde una pista y siempre consigue a su hombre. Eh, o Elfo o Enano. Lo que sea. Su aguda vista y su atención a los detalles le permiten aprender muchísimo en poco tiempo. Esto le permite realizar muchas investigaciones evidentes, aunque cuando es necesario, no es demasiado orgulloso para disfrazarse y emplear sus considerables talentos de ladrón para descubrir información más sensible.

Ha vivido mucho tiempo en Altdorf, Middenheim y Marienburgo, así como en Bretonia (su tierra natal). Aunque es un maestro del disfraz, su físico y extraña apariencia hace que por lo general opera abiertamente y, como tal, es respetado por bastante gente de alto rango que han tenido motivos para contratarle. Con una reputación insuperable, Alphonse tiene gran demanda como investigador, sobre todo por personas de la alta sociedad que valoran la discreción tanto como la habilidad. No es codicioso, acepta o rechaza casos en base a su virtud, y no traiciona la confianza de sus empleadores.

Suponiendo que los PJs hayan tenido éxito en su tarea, Alphonse está preparado para tutelar a los personajes que estén dispuestos a soportar sus idiosincrasias. Los Halflings reciben un +10 en cualquier tirada de Empatía que necesiten hacer con él.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
44	53	37	32	75	65	57	66	2	14	3	3	4	0	0	0

**Habilidades:** Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Sabiduría popular (Bretonia y El Imperio), Cotilleo+10, Hablar idioma (Halfling, Bretón & Reikspiel), Oficio (Cocinero), Carisma+10, Escondarse+20, Tasar+20, Forzar cerraduras+20, Regatear, Percepción+20, Buscar+10, Lengua secreta (Jerga de ladrón+10), Movimiento silencioso+20, Cotilleo+10, Escalar+10, Código secreto (Ladrón+10), Disfraz, Esquivar, Leer labios+10, Prestidigitación+10, Nadar, Seguimiento, Actuar (Actor).

**Talentos:** Visión nocturna, Gato callejero, Resistencia al caos, Especialista en armas (Honda y Arrojadizas), Imitador, Experto en trampas, Callejeo, Pelea callejera, Brioso, Intrigante.

**Enseres:** Cartuchera con 24 CO en cambio y 4 ópalos por valor de 50 CO cada uno, ropa fina, \*Anillo de subducción, Justillo de cuero, daga (envenenada con loto negro).

## Claudio Carbonetti - Matón - Estafador

Claudio es un bruto vicioso y malvado, pero tiene cierta astucia innata. Proviene de Miragliano y, junto con sus cuatro hermanos menores, está estableciendo actualmente una sucursal de "da negozio" en Middenheim. Es un hombre panzón, de mediana edad, moreno de piel y de mirada lasciva.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
53	36	53	41	42	36	46	40	2	15	5	4	4	0	0	0

**Habilidades:** Sabiduría popular (El Imperio y Tilea), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotilleo, Intimidar+10, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Hablar idioma (Reikspiel y Tileano), Mando, Tasar, Percepción, Regatear.

**Talentos:** Desarmar, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Resistencia a venenos, Golpe conmocionador, Muy fuerte, Lucha, Especialista en armas (Esgrima), Pelea callejera, Callejo, Golpe poderoso.

**Enseres:** Coraza, Estoque, Daga, Cartuchera con 28 CO, Brazaletes de oro con motivos de cabezas de caballo cortadas (valorado en 6 CO), Bolsa de caramelo de ajo, Traje muy elegante, Estuche de violín (que contiene un violín).

## Paolo Gentile - Matón - Interrogador

Paolo vino con Claudio a Middenheim. Si bien es completamente leal a Claudio, el sadismo patológico de Paolo a veces causa problemas a su jefe. Es completamente inútil pedirle a Paolo que interrogue a alguien, por ejemplo, ya que la víctima suele morir antes de que pueda responder a las preguntas.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
48	26	53	41	42	35	56	30	1	16	5	4	4	0	0	0

**Habilidades:** Sabiduría popular (El Imperio y Tilea), Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Hablar idioma (Reikspiel y Tileano), Tortura, Percepción.

**Talentos:** Amenazador, Desarmar, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Resistencia a venenos, Golpe conmocionador, Muy fuerte, Lucha, Especialista en armas (Pólvora).

**Enseres:** Justillo de cuero, Espada, Trabuco (con munición para 4 disparos), Daga, Cartuchera con 5 CO.

## *Giuseppe el Perro - Sabueso Tileano*

Giuseppe es un Sabueso Tileano, una agresiva bestia parecida a un terrier criado para el caos. Es completamente leal a Claudio y ataca con frenesí cuando se le da una señal verbal o con la mano. Giuseppe es de color negro medianoche, usa un collar con púas y tiene feas cicatrices en la espalda obtenidas de muchos combates anteriores.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
32	0	27	30	30	15	37	0	1	8	2	3	6	0	0	0

**Habilidades:** Rastrear, Percepción +20, Nadar.

**Talentos:** ¡A correr!, Sentidos desarrollados, Armas naturales, Golpe poderoso

## *Knud, Bruno, Axel y Mikhail - Matones*

Estos hombres son rompe piernas independientes para los usureros que habitan el Altquartier. Ninguno es particularmente inteligente, y ninguno arriesgaría su cuello para salvar a otro. Son tus alimañas básicas. Knud mide 1,77 y es rubio; Bruno mide 1,75 y tiene cabello castaño; Axel mide 1,87 y Mikhail mide 1,65, ambos de cabello negro.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
34	34	31	32	35	28	37	30	1	12	3	3	4	0	0	0

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

**Talentos:** Desarmar, Reflejos rápidos, Desenvainado rápido, Resistencia a venenos, Golpe conmocionador, Muy fuerte, Lucha.

**Enseres:** Justillo de cuero, arma de mano (porra), puños de hierro, cartuchera con D10 CO y 3D10 chelines de plata cada uno.

## **Créditos**

Escrita por Carl Sargent

Ilustraciones por Kev Walker

Actualizada por Dawn Lewis

Gracias a Michael Congreve por ayudar con los mapas e imágenes

Traducida por Alejandro D. Rubio M.

Copyright © Games Workshop Limited 2007. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Black Industries y sus respectivos logotipos, Warhammer y todas las marcas asociadas, logotipos, lugares, nombres, criaturas, razas e insignias / dispositivos / logotipos / símbolos de raza, ubicaciones, armas , unidades, personajes, productos, ilustraciones e imágenes de Warhammer son ®, TM y/o © Games Workshop Ltd 2000-2006, registrados de forma variable.