

# Como un reloj

*Documento proporcionado por IGARol*

## **Sinopsis:**

*Aventura corta diseñada para Warhammer JdR que trata de ser una adaptación de aquella otra aventura homónima que aparecía en las páginas de Castillo Falkenstein*

## **Créditos:**

*Escrito por: YOP*



*Thorek Hojamordaz masticó su tabaco con los pocas muelas que aún le quedaban sanas, mientras la gabarra se balanceaba de un modo desagradable, -demonios, ya era hora-, masculló entre dientes. Bajo sus pies, los fríos tablones de madera transmitían la humedad del Reik a través de sus gastadas botas de cuero, mientras los trámites aduaneros del supuesto "mundo civilizado" comenzaban a colmar su escasa paciencia.*

*-Al infierno con todos los barcos humanos... ¡Que cojones!, al infierno con todos los humanos protestó en voz alta, presa del mareo.*

*Halvorc estaba muerto, Pieter Heidern-stoemm, de Jungbach, estaba muerto y también las hermanas Kook, todos ellos, buenos camaradas de armas. Ya sólo faltaba un cadáver más a añadir a esa lista solo uno más, la cuestión del nombre se decidiría en las próximas horas, pero eso Thorek, aún no lo sabía.*

*El matatrolls lanzó un escupitajo de flema negra con un ademán desagradable. Thorek Hojamordaz sabía que estaba acabado. Durante los dos últimos meses había estado jugando a un peligroso juego con la muerte y sabía que su tiempo se agotaba, pero aún le quedaba una cosa por hacer: Thorek tenía cuentas que ajustar con Schaefer, y si le encontraba en aquel maldito lugar alejado de la mano de Grimnir, si lograba ponerle la mano encima, podéis estar seguros de que Schaefer le temería.*

### **Prólogo y comentarios del adaptador**

Querido lector, lo que tienes entre tus manos (o en tu PC) no es otra cosa que una aventurita corta diseñada para Warhammer JdR que trata de ser una adaptación de aquella otra aventura homónima que aparecía en las páginas de *Castillo Falkenstein*, ese gran juego desconocido para el gran público y lugar a dudas, genial, que desde aquí recomendamos como lectura obligada para cualquier buen rolero que se precie de ello.

Es probable que notes que se han realizado algunos cambios cosméticos con respecto a las reglas originales del juego. Así, las estadísticas se han desglosado en un solo bloque en lugar de dos, (como ocurría en la segunda edición), ya que no había razón para un segundo bloque que abarcada valores tan obvios o circunstanciales como podían ser los bonos de fuerza y resistencia o los puntos de locura.

Por otra parte, Percepción se ha separado en un atributo distinto de Inteligencia al estilo de Dark Heresy para evitar los problemas que de ello se derivaban, aunque realmente no será necesario que toques nada en las estadísticas de tus jugadores, ya que hemos tenido ese hecho en cuenta cuando realizamos la aventura.

A su vez, movimiento ahora pasa a ser una característica que depende del primer dígito de Agilidad, ya que aunque en un juego de batallas queda muy práctico que todas las miniaturas se muevan al mismo ritmo, esto sonaba un poco extraño en el juego de rol, así, el movimiento aparece listado en valores para <<movimiento parcial>>, <<completo>>, <<cargando>> y <<a la carrera>>; a todo esto, los enanos tienen una penalización de -1 a este atributo en valores superiores a 3 como contrapartida a su mayor capacidad de carga.

Y comentadas estas aclaraciones, sin más preámbulos y rollos metafísicos, vayamos a lo que nos interesa.



# Nuln, ciudad de secretos...

Estamos en la Vieja Nuln de 2524. El vasto Imperio se adormece a la luz de los últimos rayos del verano, merced a los numerosos transbordadores que surcan el Reik mientras la Amada de Morr comienza a arrojar su luz sobre las tranquilas aguas. Tras la derrota de las hordas de la oscuridad que hace apenas dos años, amenazaban con el apocalipsis a las puertas de la ciudad del Lobo Blanco, nuestra querida y respetada Electora, Emmanuelle von Liebwitz parece haber concentrado sus esfuerzos en dejar reposar a su pueblo en el cómodo sueño de la autocomplacencia, ajena a las intrigas y escaramuzas que acechan bajo la plácida superficie de la antigua capital imperial.

Pero, ¿qué sombríos secretos se ciernen sobre las oscuras callejuelas de Nuln esta noche? ¿Podrá el baile de disfraces de esta velada, esconder algo más que un elenco de caras bonitas y citas discretas?, ¿Qué asuntos podrían obligar a un famoso artificiero enano, un viejo matatrolls y a un poderoso hechicero renegado a combatir en el patio de recreo de la Gran Condesa de Wissenland?

Vuestro anfitrión os ha preparado el escenario, ¿podréis deducir y pugnar por llegar al corazón de este misterio?, ¿funcionará esta aventura...Como un reloj?

## Acto I

*En el cual, un famoso inventor enano y su amiga son acosados por rufianes. Y también en el cual, la misteriosa dama cae hechizada y es secuestrada por un forajido embozado de negro.* En esta tarde de vorgeheim la cosmopolita capital del Sur bulle de actividad mientras sus habitantes se esfuerzan por ganarse el pan del día a día, entre los largos muelles de madera con escalones que descienden hasta las frías aguas del Reik. Las tabernas y posadas de la rivera permanecen atestadas de comerciantes y aventureros deseosos de apurar ingentes cantidades de cerveza y escuchar las más obscenas canciones de guerra y historias pasadas. La Freistadt de brillantes luces y rutilantes fiestas se prepara para la gala de Gaslighter, en la residencia de verano de la Condesa María-Ulrike von Liebwitz de Ambosstein, sobrina de la Electora de Nuln. Uno de tantos acontecimientos por los que Nuln es famosa.

El maestro Eleric Pfandleiher, de la Escuela de Artillería Imperial, afamado artesano enano e inventor, ha decidido tomar el aire en compañía de su increíblemente adorable compañera, frau Winter, sin lugar a dudas, una fascinante figura para los cuchicheos locales desde su misteriosa llegada a Nuln hace poco menos de dos semanas.

Se dice que la belleza de Frau Winter es tal, que rivaliza con la de la propia Condesa y con actrices de la talla de Lilli Nissen, y por tanto, no es de extrañar que nuestra entrañable jovencita goce de numerosos pretendientes de toda la ciudad a los que no duda en rechazar cortésmente.

Y es bien sabido por todos (y tal vez por tus jugadores **Cotilleo Fácil, +20%**), que Frau Winter no acepta citas de ningún tipo y que siempre hace acto de presencia acompañada de su maduro mentor... Maduro, como doscientos años más que ella.



Pero como el amor es ciego (en este caso muy ciego), la extraña pareja acaba de entrar en el oscuro confort de la taberna de Schnitzel a tomar un refrigerio, un local, mira tú por dónde, ocupado en estos momentos por tus jugadores, que resulta que también están cenando temprano.

Tal vez quieras dar a tus aventureros un poco de cuartel hasta el siguiente encuentro para que interpreten un poco y se vayan acostumbrando a sus Pj.

A continuación incluimos los ya clásicos chismorreos e ideas para “vestir” un poco las circunstancias antes de hacer frente a nuestra trama:

*“Así que te gustan esas empanadas, ¿eh? Yo no me las comería ni muerto; hace unos meses, esos vendedores ambulantes estaban en la más vil ruina. No había carne en el mercado, y de la noche a la mañana, ¡pam!, el negocio resurge de sus cenizas y la carne de calidad aparece en el gremio de Comerciantes como milagro de Shallya. No sabría decir qué es más intrigante, si el hecho de que la carne haya vuelto a la ciudad, o el que esos comerciantes harapientos tuviesen el suficiente dinero para comprarla”.*

*“Si quieres un buen consejo, aléjate de los Gitanos del reik. Al bueno de Lukas le salieron al paso en comandita dos calles más abajo y se lo llevaron al Capitán de la Guardia. Sin comerlo ni beberlo en menos de dos semanas se vio enrolado en el galeón de Krueger. O eso dicen...Algunos rumores hablan de que esa escoria mantiene una especie de trato siniestro con los elfos nocturnos... O algo peor...”<sup>1</sup>*

*“La tumba de Balthus van Arschel, el quinto consejero de la Condesa Electora ha sido profanada y su cuerpo ha desaparecido misteriosamente. El hecho de que la cerradura no hubiese sido forzada no sería tan significativo de no ser porque tan sólo unos pocos <<ciudadanos notables>> poseen las cuatro llaves que se requieren para abrir la elaborada cerradura que custodiaba la entrada a la cripta. Es un secreto a voces que cuatro personas son, la viuda van Arschel; Klauss Naffdorl, el socio de Balthus y albacea de su testamento; Thomas Drucker, amigo personal de Lord Balthus; y su hija, la señorita Mireille van Arschel. También huelga decir, que salvo el cadáver en descomposición del difunto consejero, sus posesiones se hallaron totalmente intactas”.*

<sup>1</sup> Como curiosidad, en la primera edición de WH Batallas Fantásticas, a los Elfos Oscuros se les llamaba originariamente Elfos Nocturnos, cosa que tiene bastante lógica si tenemos en cuenta el tipo de incursiones preminentemente nocturnas, que realizan sobre el Mar de las Garras...

PD. ¡Todo el mundo sabe que los elfos no existen!.

Bien pensado, ahora deberías prestar atención, porque lo que está a punto de suceder es crucial para el resto de la aventura. En algún momento de la noche Eleric es llamado a uno de los reservados de la taberna por el <<bueno>> de Schnitzel, (al cual le soltaron algunas meajas en su bolsa). Una vez allí, los sicarios de Heinz le han preparado algo sospechosamente parecido a un trato nórdico. Al cabo de unos minutos se oyen algunos gritos (Bajo el babel de voces y nubes de humo, escucharlos se realizaría bajo una tirada base de 30% con un +10% por **Oído agudo** u otros Talentos que el director estime equiparables<sup>2</sup>). Por si tus aventureros no son demasiado curiosos, no te preocupes: Poco después, a alguien le da por practicar el popular deporte del “lanzamiento de enano” y Eleric sale del por los aires del reservado y termina fregando el suelo cubierto de serrín con un doloroso golpe.



A todo esto, Frau Winter no reacciona de ningún modo, pero la cortina del reservado deja al descubierto a un grupito de ladrones y maleantes del puerto que estaban ahí apoltronados (hay dos malhechores más que jugadores), y que pretenden aporrear a Eleric si nadie se interpone en su camino.

¿Y por qué quieren apiolarlo? Te estarás preguntando, pues por nada personal, simple cuestión de negocios. Porque el señor Schaefer, que es un hombre de múltiples recursos, y que ahora mismo se recorta bajo la enseña de la entrada les pagó para que lo hiciesen. Y ahora que tus protas se metieron en faena, mira cómo entra tranquilamente en la taberna, habla brevemente con Fray Winter y escapa con ella por la puerta de atrás, disimulando, sonriendo y ahí cogiditos de la mano, vamos, que se la lleva <<hechizada>>.

Schaefer tiene un carruaje esperándole en una callejuela tras el edificio. Si alguien les persigue, usará un poco de polvo cegador saqueado a los duendes de Laurelorn que lleva oculto en el cabezal de su bastón. Su adquisición bien podría ser digna de una aventura que quizás os contemos en otra ocasión, pero ahora mismo, lo importante es que los aventureros no podrán hacer nada por evitar quedar deslumbrados, (además, estaría feo que atrapasen al malo de esta aventura a la primera de cambio).

Eleric, por su parte, al ser liberado rogará a sus salvadores que << ¡Recuperen a su tesoro perdido antes de la media noche, o todo habrá terminado!>>, pero pase lo que pase, no explicará las razones de su petición, (porque los enanos son así, herméticos, huraños, introvertidos y ¿por qué no decirlo?, también un poquito gilipollas).

## Acto II

*En el cual, el misterioso caballero y su dama son perseguidos hasta el parque de Gedächtnisgarten y enfrentados por los jugadores. Y también en el cual se descubre que el bandido guarda algunos trucos de hechicero en su manga y que otros, también poseen interés en su persona.*

Aunque parezca que Schaefer se halla salido con la suya en primera instancia no todo está perdido todavía, el conductor del coche podría ser localizado visitando las cuadras y la estación de diligencias de <<La Bala de Cañón de Nuln>>, ya que el coche iba marcado con la librea de dicha compañía, **Sabiduría académica (Heráldica) Normal**.

El cochero, un hombre hosco y calvo acostumbrado a tratar con la chusma de los muelles, conoce, o mejor dicho, cree conocer al bandido, al que identifica como el príncipe Reiner Lang-Herbert von Rubinstein, un hombre de mundo y un auténtico Casanova que estuvo acosando a Frau Winter desde que ésta apareciera en la ciudad. Una tirada de **Carisma, Intimidar**, o Sobornarle desvelará que ambos pasajeros se bajaron en el parque memorial de Gedächtnisgarten. Con dos niveles de éxito adicionales sobre la tirada base, (o con una cantidad generosa de coronas de oro), Otto señalará que Reiner le mencionó que más tarde pretendía asistir al baile de disfraces de la Condesa para presumir de su nueva conquista y que por ello, requeriría nuevamente de sus servicios en Mantzstraße, dónde se encuentra la mansión de su hermana.



Ahora, con toda esta información que tienes por delante es probable que tus jugadores decidan tenderle una trampa a <<Reiner>> y esperarle en la mansión de su hermana, o bien que traten de allanarla. No obstante, el señorito Reiner, que no es estúpido, dio la dirección equivocada de una calle cercana en lugar de la de su guarida, en previsión a este hecho. Aunque claro, siempre cabe la posibilidad de forzar la nota un poco más e ir preguntando a los vecinos uno por uno hasta dar con la casa de Schaefer (**Cotilleo, Desafiante -10%**), si, tal vez eso sería de chico listo, pero los chicos suelen morir jóvenes. La casa de nuestro escurridizo enemigo, (que no de su hermana), esa maltrecha y apretada, bajo el puente de la calle Bornholmer, es lo más parecido a un laboratorio de alquimista que puedas encontrar a este lado de la ciudad, y permanece custodiada por funestos familiares, magia ritual y otros sobrecogedores peligros dignos de su inteligencia, así que ya estáis advertidos.

De otra parte, nosotros vamos a centrarnos en la opción más probable, que sería abordar al secuestrador en el parque de Gedächtnisgarten. Deberíamos darnos prisa, porque tenemos que cazar a Schaefer y se nos está haciendo tarde, y a medida que avanza la oscuridad, el parque se convierte en un lugar bastante peligroso, frecuentado por hombres de dudosa reputación, cortabolsas, vagabundos y otras criaturas de la noche, que acechan al viajero incauto, dispuestas a caer sobre él.

La persecución comienza cerca del monolito de piedra negra en conmemoración del ataque de los skavens algunos años atrás, acto de vandalismo que provocó un incendio de grandes proporciones que acabó con la vida de numerosos guardias y ciudadanos de a pié. El monolito tiene un altar de piedra iluminado por la luz de las velas y con ofrendas a sus pies en copas de plata, ¿Qué dices?, ¿Qué porqué no las han robado aún? Pues porque hay que tenerlos muy bien puestos (o ser muy estúpido) para robar esas copas ante Las Puertas al Jardín de Morr, ¡podrían estar malditas o algo así!

Por cierto, en el mercado salen a 15 coronas la copa y hay 4 de ellas (**Tasación, Desafiante -10%**), pero yo que tú haría que te examinara un mago o algo después de tocarlas y no, Schaefer me da que no nos va a valer. Y ya que estamos con el tema, este tipo es un resuelto ilusionista, como muy pronto descubrirán tus jugadores y en cuanto éste les aviste (y ten por seguro que lo hará) saldrá a correr con su presa, intentando escapar saltando uno de los hermosos canales de irrigación de 3 metros, para después, agazapado en la foresta en penumbra, envolver la zona con rutilantes zarcillos de oscuridad que hacen que las luces de las velas del monumento oscilen y después se apaguen dejándolo todo a oscuras. El hechicero ríe y se burla de nuestros héroes, mientras cita un pasaje de <<Una farsa en la Niebla>> de Detlef Sierck y prepara su siguiente ardid.

No seremos nosotros quienes te digamos qué va a hacer a continuación, pero con una Piedra de Poder y la ayuda de los demonios del *Ulgú*, el viento gris de la magia, el Umbramante dispone de una gran variedad de posibilidades, tales como, transformarse en uno de los PJ escondido en la foresta con su conjuro de <<Doble>> para confundir al resto del grupo, desconcertarles, invocar múltiples ilusiones de sí mismo, hacerse invisible y todo un compendio de mil y una diabluras que finalmente culminarán con la fantasmal y sorpresiva aparición de Thorek Hojamordaz, quien con su atronadora voz, lanza una imprecación, (que no mencionaremos para no escandalizar), y arroja su hacha de doble filo de un modo bastante impresionante, clavándola en un árbol a escasos centímetros de la cabeza del hechicero. Suficiente como para que éste decida poner fin al juego del gato y el ratón dándose a la fuga hasta el tercer acto de nuestra aventura con el semblante blanco de pánico. Por cierto, ahora quizás haya llegado el momento de que te leas <<La historia del hechicero



*jamás contada*>> que aparece en la sección de <<*Dramatis personae*>> para que así, puedas explicarles de boca de Thorek sus motivaciones en toda esta historia y les ofrezca su ayuda.

## Acto III

*En el cual, el matador se une a los aventureros en el gran baile de disfraces.*

*Se busca a un hombre vestido de negro. Y en el que también, la picaresca y la deducción deben ser usadas para encontrar a un secuestrador antes de que llegue la media noche.*

Mal asunto, siento comunicarte que esto no pinta nada bien querido director. Schaefer se ha vuelto a escapar y ya casi no nos queda tiempo. El reloj marca exactamente las 10... ¡Y ese reloj no espera a nadie! Si en el transcurso de las próximas dos horas tus aventureros no consiguen capturarlo me temo que toda esta historia tendrá un final trágico, y te lo advierto, en esta carrera no hay medalla de plata para el segundo puesto.

Por su parte, nuestro querido villano lo tiene todo muy bien atado y guarda un disfraz para Frau Winter en su casa de la calle Bornholmer. No obstante, si tus jugadores optan por dar el paso más obvio y corren tras él hasta el baile de Gaslighter Grand Ball descubrirán que no es posible entrar a la mansión de la Condesa armados, sin disfraz (y sin soltar las 3 coronas por barba, que nos sale la entrada). Así que existe una probabilidad muy elevada de que tengamos que recurrir a las <<malas artes>> para <<convencer>> a los porteros de que les dejen pasar (**Carisma, Charlatanería** o algo por el estilo nos servirá, **Normal, Desafiante -10%** si Thorek se deja ver con ellos).

También cabe la posibilidad de introducirse en la mansión utilizando la puerta de atrás, como suelen hacer esas <<tórtolas>> que se disfrazan del servicio para robar en casas ajenas (**Movimiento silencioso, Normal**).

Esta opción no debería plantear demasiados problemas teniendo en cuenta que la puerta trasera está escasamente vigilada y que ésta conduce a la cocina de la mansión, en la que ahora mismo fíjate, el caos y el bullicio son tales, que sería complicado que alguien reparase en tus jugadores, siempre y cuando éstos se comporten de un modo razonablemente discreto. Una vez en el salón principal, ahora ya sólo nos queda intentar localizar a nuestra cenicienta entre las parejas que bailan y desenmascarar a su captor. Nuestras principales pistas a seguir serán:

- 1) La pareja siempre permanecerá unida (lógico).
- 2) El umbramante es lo suficientemente vanidoso (y demos gracias a ello, porque si no, tus jugadores habrían perdido la partida hace un buen rato), como para resistirse a la tentación de andar pavoneándose disfrazado de caballero en su color favorito (el negro).

Una vez atrapado y puesto contra las cuerdas, el hechicero intentará jugársela a todo o nada en un alarde de sangre fría, tratando de engañar a un jugador (el que le parezca más estúpido), para resolver esta cuestión como <<caballeros>> en un duelo por la mano de la dama a primera sangre.

Si alguien resulta tan rematadamente tonto como para morder este anzuelo, éste aprovechará los últimos recursos mágicos que le queden (suponemos que Schaefer estará



cansado a estas alturas), para dejar el salón a oscuras o algo por el estilo y utilizar la confusión en su beneficio, al más puro estilo de las novelas de misterio. Esperemos que aventureros se anden con pies de plomo a estas alturas, después del episodio que vivimos hace un rato en el parque.

El último secreto que encierra nuestra andadura nocturna consiste en que frau Winter es en realidad un autómatas accionado por mecanismos y engranajes de relojería con la ayuda de la energía de la magia rúnica imbuida por un maestro que a menudo trabaja con Eleric. Tan sólo si el artesano consigue alcanzarla a tiempo, (esto es, antes de que sean las 12), podría usar la pequeña llave dorada que lleva en su cuello para darle cuerda una vez más y rescatarla, recompensando a nuestros héroes con la no despreciable suma de 100 coronas de oro a repartir entre el grupo.

De fracasar en su misión, veremos cómo el maestro Eleric acunará tristemente a la desvanecida frau Winter en sus brazos, mientras su <<vida>> se le escapa dulcemente y esta maravilla, muestra del talento de este gran genio se perderá... Destruída por siempre jamás. Finalmente, la opción más peligrosa de todas sería que el hechicero hubiese sobrevivido hasta este punto y descubriera la verdadera identidad de frau Winter, porque de conocerse todo el pastel, probablemente trataría de hacerse con ella una vez más (esta opción sería más viable si decidieses otorgar un punto de destino a nuestro ilusionista). Porque puede que frau Winter no te parezca demasiado valiosa de por sí, pero los secretos de su fabricación y funcionamiento, de ser revelados, serán una información muy valiosa en manos de algunas potencias extranjeras ávidas de avances tecnológicos, (como la Bretonia del rey Louis, por poner un ejemplo).

Y colorín colorado, nuestro cuento, se ha acabado.



# Dramatis personae

*Un compendio de los más extraordinarios monstruos de la naturaleza humana.*

Acto I, el incidente en la taberna de Schnitzle

## Gitanos del Reik

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
29	26	30	31	35	30	27	36	28

**Movimiento:** 3/6/9/18 **Heridas:** 12

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

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

**Armadura:** Chaquetilla de cuero (Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0).

**Armas:** Arma de mano (Espadín, hacha de mano, garrote o similar, los taburetes y todo lo que pillen a mano también son una baza a tener en cuenta), cestus o daga oculta.

**Enseres:** Capa con capucha, tatuajes, cicatrices de latigazos e hierros candentes; abalorios por un total de D10/2 peniques redondeando hacia abajo, mínimo 0; un par de meajas que recibieron por la paliza.

## Heinz Flanker, el esclavista con acento de Erengard

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
32	36	36	36	38	35	32	36	40

**Movimiento:** 3/6/9/18 **Heridas:** 16

**Habilidades:** Actuar (Narrador), Buscar, Consumir alcohol, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Lengua secreta (Jerga gitana), Carisma, Charlatanería, Hablar idioma (Reikspiel), Hablar idioma (Nórdico), Sabiduría popular (Norsca), Navegar, Jugar, Percepción, Tasar, Supervivencia.

**Talentos:** Acostumbrado al caos, Callejeo, Don de gentes, Especialista en armas (arrojadizas), Sexto sentido.

**Armadura:** Piel; piensa que le dan un toque elegante a su viejo uniforme de desertor (Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0).

**Armas:** Arma de mano (Hacha), juego de dagas arrojadizas, puño de hierro, <<pinchillo>> oculto en la bota derecha.

**Enseres:** Tatuaje en forma de lágrima en la mejilla izquierda, 8 chelines, (2 de ellos, estafados a sus camaradas por la paliza a Eleric); boletos de una casa de apuestas cercana, dados de hueso trucados.

**Nota:** Recuerda que son matoncillos, no un grupo de fanáticos flagelantes, por ello sugerimos que éstos se den a la fuga si sufren un total de 12 heridas.



Acto II, una persecución en los parques de Nuln

### Otto Skorzeny, el cochero que olía a vino

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
25	30	28	32	26	27	30	32	30

**Movimiento:** 2/4/8/16 **Heridas:** 13

**Habilidades:** Código secreto (Montaraz), Conducir, Cotilleo, Criar animales, Hablar idioma (Tileano), Hablar idioma (Reikspiel), Orientación, Oficio (Granjero), Percepción, Montar, Sabiduría popular (el Imperio).

**Talentos:** Viajero curtido, Especialista en armas (Pólvora), Recio, Intrigante.

**Armadura:** Camisa de mallas y chaqueta de cuero (Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 3, piernas 0).

**Armas:** Arma de mano (Espada ancha), Trabuco.

**Enseres:** Corneta de carruaje, botella de licor barato, munición para D10 disparos.

### Thorek Hojamordaz, el matahechiceros

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
40	30	45	46	30	38	32	34	19

**Ataques:** 2 **Movimiento:** 3/6/9/18 **Heridas:** 20

**Puntos de locura:** El personaje ha obtenido el trastorno <<La bestia Interior>>, ver pág.202 del manual básico para más información.

**Habilidades:** Buscar, Consumir alcohol, Esquivar, Hablar idioma (Khazalid), Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar (+10%), Movimiento silencioso, Oficio (Cantero), Percepción, Rastrear, Sabiduría popular (enanos), seguimiento, Supervivencia.

**Talentos:** Ambidiestro, Artesanía enana, Audaz, Desenvainado rápido, Errante, Especialista en armas (Arrojadizas, Presa), Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Odio visceral, Pelea callejera, Resistencia a la magia, Robusto, Visión nocturna

**Armadura:** Justillo de cuero (Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 1, piernas 0).

**Armas:** Arma de mano (Hacha), Arma de mano (Espada).

**Enseres:** Un pellizco de tabaco halfling, barra de pan enana (hecha de pura piedra), de comerla recuperaría D10 heridas pero tarda una *acción completa* en ello; grilletes, 10 metros de cuerda, 6 coronas y una buena dosis de mala leche.

### La historia del hechicero jamás contada

Decir que alguien conocía a Schaefer sería decir demasiado, a veces pienso que incluso ahora que probablemente esté muerto, era realmente muy poco lo que se sabía de él.

Los que le conocieron en Altdorf, en su juventud, dicen que estudió en los Colegios Imperiales, aunque de él, en realidad, se decían muchas cosas, verdades a medias o medias mentiras, según se mire. También, cuentan que en algún momento ofendió a una persona de cierta reputación pública, o que hizo algo que puso su cuello en la picota, no existe quien pueda asegurarlo, lo que sí es cierto es que en aquellos tiempos, el hombre al que algunos llamaban Schaefer trabajaba como pupilo de un tal Wieland Hansack un hechicero del colegio del que no se ha encontrado registro alguno, que hizo que le trasladaran al Ubersreik, al servicio de "la Mano Oculta del Emperador".

Resulta inquietante pensar que un hombre como Schaefer escapase del control de sus mentores en el transcurso de los últimos y más azarosos días de La Tormenta de Caos, y más



aún, que éste fuese a parar al servicio de gente poco recomendable para los intereses de nuestro querido Emperador.

Fue en este estado de cosas fue cuando Thorek, el cazador de recompensas y Shaefer se encontraron por primera vez. Schaefer encargó al enano y a su compañía de espadas de alquiler que encontrase al hijo de cierto señor del crimen, el cual, decía que le había causado numerosos problemas, para que ellos le trajesen de vuelta a casa. Pero todo resultó ser una trampa mortal, y así, Thorek y los suyos terminaron sirviéndole a Schaefer la cabeza del hijo de uno de sus rivales en bandeja de plata.

A Ludwig, la víctima de Thorek, le apuñalaron en un callejón de mierda, tan rápido que ni siquiera tuvo tiempo de chillar como un cerdo. No hace falta ser muy listo para saber la suerte que Schaefer había previsto para Thorek y los suyos...Y desde luego que no quisierais saber lo que el Graf Johann von Hardenburg, (el padre de Ludwig), les hizo a las hermosas hermanas Kook cuando supo de la muerte de su primogénito.

Pero contra todo pronóstico Thorek sobrevivió a la matanza y así, aún con la soga al cuello se convirtió en matador, para cobrarse venganza sobre el más acérrimo de sus enemigos...  
Acto III, Brillo y encanto en el Gaslighter

#### Criados de la Condesa

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
30	30	33	40	42	36	38	35	30

**Movimiento:** 4/8/12/24 **Heridas:** 13

**Habilidades:** Conducir, Cotilleo +10%, Criar animales, Charlatanería, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel), Percepción, Prestidigitación, Regatear, Sabiduría popular (El Imperio).

**Talentos:** ¡A correr!, Etiqueta, Muy resistente, Pies ligeros, Reflejos rápidos.

**Armadura:** Ninguna (Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0).

**Armas:** Arma de mano (Cachiporra) y daga.

**Enseres:** Linterna sorda, uniforme de mayordomo, pichel de estaño y yesquero, aceite para lámpara, uno de ellos tiene las llaves de la bodega de vino que le birlaron a la condesa hace una semana.

#### <<Man o' War>>, de la Condesa

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
45	25	38	42	35	30	30	36	32

**Movimiento:** 3/6/9/18 **Heridas:** 13

**Habilidades:** Cotilleo, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Percepción, Sabiduría popular (El Imperio), Sanar.

**Talentos:** Desarmar, Especialista en armas (Arrojadizas, Parada), Golpe conmocionador, Muy fuerte, Pelea callejera, Recio, Sangre fría.

**Armadura:** Chaqueta de cuero (Cabeza 0, brazos 1, cuerpo 1, piernas 0).

**Armas:** Rodela, Arma de mano (espada) y cestus.

**Enseres:** 20 chelines, uniforme reluciente para la ocasión.



## Kaspar H. Flink, la auténtica y escurridiza identidad de Shaefer

HA	HP	F	R	Ag	Int	Per	V	Em
36	36	34	36	41	51	31	51	46

**Movimiento:** 4/8/12/24 **Heridas:** 15 **Magia:** 3

**Habilidades:** Actuar (Actor), Buscar, Canalización +10%, Carisma +10%, Cotilleo +20%, Disfraz, Esconderse, Forzar cerradura, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Kislevita), Hablar idioma (Bretoniano), Hablar idioma (Tileano), Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Leer/escribir, Lengua arcana (Magia +10%), Lengua secreta (Criptografía), Montar, Movimiento silencioso, Percepción, Prestidigitación, Sabiduría académica (Magia +10%), Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría popular (El Imperio +10%), Sabiduría popular (Los Reinos Fronterizos), Sentir magia.

**Talentos:** ¡A correr!, Cortés, Especialista en armas (Esgrima), Manos rápidas +10%, Intelectual, Intrigante, lingüística, Magia pueril (Arcana), Magia oscura, Magia menor (Silencio), Magia menor (Cierre mágico), Proyectil infalible, Reflejos rápidos, Saber arcano (Saber de las sombras).

**Armadura:** Nada de nada (Cabeza 0, brazos 0, cuerpo 0, piernas 0).

**Armas:** Arma de mano (bastón con estoque oculto).

**Enseres:** Librito de códigos secretos, equipo de disfraz, material de escritura, polvo de hadas (ver Acto I), piedra de poder (+2D10 de magia adicionales durante un solo turno).



## Concesión de puntos de experiencia

**Interpretación:** Mala 0 PE, Buen intento 10 PE, Media 20 PE, Buena 30 PE, De Oscar 50 PE.

**¿Nos hemos divertido todos?** 10 PE

**¿Encontraron la pista del Ilusionista tras la bronca de la posada sin demasiada ayuda por tu parte?** 0-10 PE

**¿Lograron emboscar al hechicero en las inmediaciones de su casa y/o engañar a los porteros de la mansión de forma ocurrente?** Entre 20-40 PE según estimes oportuno.

**¿Lograron poner a Schaefer en apuros en la persecución en el parque?** Entre 10-30 PE. Esta y la opción anterior son excluyentes, premia tan sólo una de ellas o las dos conjuntamente.

**Se portaron como se esperaba de ellos en el duelo final del baile:** 50 PE, quizás menos según los casos.

**¿Salvaron a Frau Winter de una muerte casi segura?** 50 PE si lo consiguieron a tiempo, 25 si llegaron demasiado tarde.

