

Noches Extrañas en Cabezalobo

Por Stuart Kerrigan (perilousrealmpodcast@gmail.com)

Noches Extrañas en Cabezalobo es una aventura para WJdR 4ª Edición adecuada para personajes de todos los niveles y se puede convertir fácilmente a ediciones anteriores del juego.

INTRODUCCIÓN

Las cálidas luces y los altos muros de la Posada Cabezalobo parecen ofrecer protección contra los horrores de la noche del Viejo Mundo, pero el peligro dentro puede ser mayor.

Los personajes notan cosas extrañas. La cantidad e identidades de clientes y personal son incoherentes. Habitaciones reducidas a cenizas están nuevas y limpias al entrar otra vez. Las monedas llevan Condes electores y Emperadores desconocidos o muertos hace mucho tiempo. La ropa de los otros clientes está anticuada.

JUGANDO CABEZALOBO

Noches extrañas en Cabezalobo es un boceto de aventura en la línea de las historias de fantasmas desde M. R. James al Resplandor de Stephen King. La serie británica Zafiro y Acero es un ejemplo perfecto de Cabezalobo.

GANCHOS DE AVENTURA

La Posada Cabezalobo puede usarse como fuente para una única aventura. Los ganchos de aventura incluyen:

- ✦ Como la posada puede aparecer en cualquier lugar que quiera un DJ, siendo aparentemente un refugio para el peligro que persiga a los Personajes, pueden llegar a ella durante sus aventuras asumiéndola como lugar de descanso.
- ✦ El Mago gris Christoph Engel de Ubersreik (ver **set de inicio: Guía de Ubersreik**, pág. 19) adivinó donde se manifestaría al siguiente Lobo. Interesado en observar el poder del dereliche, contrató a los Personajes para entregar un paquete fuera de la ciudad, pidiendo que se quedaran en “esa buena posada”. Una vez atrapados descubren que el paquete guarda un dispositivo que permite a Christoph hablar con ellos y explorar la posada con los Personajes... desde la comodidad de su torre. Si cooperan promete pagarles bien (y puede actuar de ayuda siempre que no esté distraído con el Cazador de Brujas Mattheus Hüpfen en un momento crítico).

HERR WULF

Cabezalobo (o Herr Wulf como se llama él) es un dereliche, un espíritu que invoca personas y terrenos ilusorios. Sus ilusiones son tangibles y afectan a todos los sentidos apropiados (aunque la comida y la bebida no tienen valor nutricional). No queda nada de la posada original, pero todo es real mientras Herr Wulf lo desee.

Wulf no es una criatura no-muerta o un engendro del Caos, sino un ser de otro mundo que intenta encontrar sentido a sí mismo. Invoca habitaciones y los habitantes de la posada tal como aparecieron en tres épocas distintas. Los personajes que se muevan por la posada experimentan rarezas que van desde pequeñas inconsistencias (los PNJs se comportan de manera extraña, no recuerdan los sucesos, ¡incluso regresan de entre los muertos!) a cambios temporales mientras se mueven por las habitaciones.

Sus manifestaciones han enloquecido o matado a huéspedes anteriores. A diferencia de los dereliches normales, no busca asesinar a los Personajes y si entendiera la muerte la aborrecería.

- ✦ Herr Wulf puede crear manifestaciones y cambiar los contenidos de los cuartos a voluntad. Al principio usa este poder poco a poco, haciendo solo cambios pequeños o menores (por eso al principio se apega a los dos períodos en que Cabezalobo fue una posada).
- ✦ Herr Wulf puede controlar 48 creaciones en cualquier momento – más que suficiente para sus necesidades. Ellos parecen perfectamente realistas (o como no-muertos). Si una construcción desaparece pero se necesita más tarde, Wulf simplemente crea otra (a sus perspectivas, los Personajes podría matar a un PNJ en el sótano y ¡encontrarlo bebiendo felizmente en el bar sin ningún recuerdo de su muerte!)

- ✦ Herr Wulf prefiere cambiar el período temporal de los cuartos cuando no hay Personajes presentes o están inconscientes o dormidos.
- ✦ Los personajes con el talento Sexto sentido sienten una sensación de cosquilleo momentáneo al entrar en un cuarto en otro periodo temporal.
- ✦ Las creaciones ilusorias de Wulf solo pueden existir dentro de una milla de donde Cabezalobo se ha manifestado. Más allá de eso se desvanecen en la inexistencia. Esto incluye todos los artículos cogidos de la posada.
- ✦ Las heridas infligidas a Personajes en Cabezalobo y las muertes son reales. La dirección no acepta responsabilidades.

MANIFESTACIONES

Se dan grupos de manifestaciones para cada zona en cada período temporal en forma de eventos de una frase que, a discreción del DJ, pueden jugarse cuando los Personajes estén en esa zona. Estas manifestaciones pueden ser interactivo o no a discreción del DJ.

Manifestaciones interactivas: las creaciones de Wulf interactúan con los Personajes y los involucran en la historia que se desarrolla. Por lo general, la llegada de los Personajes y los movimientos iniciales deberían ser interactivos, de lo contrario, rápidamente se darán cuenta de que muchas cosas andan mal.

Manifestaciones no interactivas: es donde las creaciones ignoran a los Personajes, e incluso desafían sus esfuerzos para involucrarse en sucesos.

Ejemplo: Una manifestación sugerida para la cochera (ver página 3) es un guardia de caminos que descubriendo madera del carruaje de un noble asesinado. Una manifestación no interactiva podría ser la vigilante explicando en voz alta sus hallazgos a sus compañeros (usando el rasgo Etéreo para pasar a través de cualquier personaje). Una versión interactiva podría ser el guardián viendo a los Personajes mientras encuentra su prueba y les pregunta qué saben sobre el trozo de madera – ¡Incluso arrestarlos!

TERROR EFECTIVO

El truco con cualquier historia de terror es aumentar gradualmente el horror y la tensión. Lee esta aventura, decide cuál de las manifestaciones te gustan especialmente y planea en torno a cómo deberías usarlas en una estructura suelta de tres actos. La estructura sugerida es:

Acto 1: Los Personajes llegan y exploran la posada. Deben darse cuenta poco a poco de que algo anda mal. Tal vez el posadero se parece mucho al tipo colgado en la jaula fuera, cuando regresan al bar, el fornido posadero es reemplazado por una mujer que también afirma que dirige el lugar y no conoce a ningún tipo llamado Gunther.

Herr Wulf usa principalmente Manifestaciones aquí desde el principio de cada uno de 1980 IC y 2043 IC, cuando el edificio era un posada (La mayoría de los clientes mueren o enloquecen cuando se exponen al 2052 CI). Si quieres usar Manifestaciones del 2052 CI, hazlo con moderación (por ejemplo, los personajes ven uno de los experimentos de von Kannard por el raballo del ojo cuando dejan su habitación).

Acto 2: Deben enfocarse a los Personajes manifestaciones más expositivas durante el desarrollo de las tramas. Se filtran las manifestaciones más abiertamente horribles del manicomio del 2052 CI. Al final del Acto 2 los personajes podrían enfrentarse al combate por la pelea del bar en el 1980 CI, los zombis de 2043 CI o los experimentos de 2052 CI. El énfasis debe estar en cristalizar las diversas historias.

Acto 3: Cada historia tiene un clímax integrado, pueden usarse como ocasiones para poner a los Personajes en peligro.

- ✦ En 1980 CI, los Patrullas de Camino arrestan y cuelgan a los conspiradores, y ¡eso podría incluir a los Personajes si no se rescatan a sí mismos!

- ✦ En 2043 IC, los zombis comienzan a atacar a los clientes mientras el bar se incendia. Los Personajes necesitan escapar de las habitaciones en llamas.
- ✦ En 2052 cazadores de brujas asaltan el lugar y queman a la priora y a su médico. ¡Tanto los pacientes como los cazadores de brujas podrían ser enemigos o, peor aún, los personajes podrían confundirse con herejes!

CONCLUYENDO LA AVENTURA

En algún momento de la aventura, los Personajes pueden tener una idea de lo que está pasando o negarse a participar en la farsa que se les presenta. En un momento dramático, el dereliche, Herr Wulf, se manifiesta (ver página 5) y habla con ellos.

Si son diplomáticos y explican lo que creen que ha estado pasando en la posada, los deja ir. Si son lo suficientemente tontos como para atacarlo, los horrores a los que se enfrentan continúan hasta que finalmente llega el amanecer.

SOBREVIVIENDO A CABEZALOBO

Hay varias formas de sobrevivir a Cabezalobo:

- ✦ Hablar con Herr Wulf en el clímax de una de las historias que representa y explicarle lo que sucedió.
- ✦ Escribir una explicación de cualquiera de los sucesos del período temporal en el libro de visitas (ver la página 3).
- ✦ Sobrevivir hasta el amanecer en el mundo real (momento en el que Cabezalobo desaparece).
- ✦ Participar en una de las historias en las que las creaciones abandonan la posada, como la búsqueda de las niñas asesinadas en 2052 CI.

EL MEJOR FINAL

Si los Personajes pueden explicar los sucesos de los tres períodos temporales correctamente a Herr Wulf (hazaña que puede requerir varias visitas), satisfarán la búsqueda de iluminación de Herr Wulf y deberían recibir un Punto de destino como recompensa. Cabezalobo no se vuelve a ver en el Viejo Mundo tras esa noche.

LOS PERÍODOS TEMPORALES

Los tres períodos que dramatiza Wulf son diversas épocas en la historia del edificio que vio sangre, muerte, lujuria e intriga, todos los conceptos que busca comprender. Se da una breve descripción que también puedes usar para crear tus propias Manifestaciones.

1980 CI: Sangre en la Noche

1979 CI vio la elección de Magritta de Marienburg y la controvertida negativa del Gran Teogonista a coronarla. Un estado de guerra casi civil impregna el Imperio fragmentado. El posadero, Gunther von Gertz, es partidario fanático de la Emperatriz-Niña. Una red de pasajes secretos permite al personal espiar a los nobles de Reikland e informar a los maestros de espías de Magritta.

Brauzeit: Un noble visitante, el Graf Milton van der Graaf, que denunció públicamente a Magritta, descubre que Gunther conserva el escudo y el retrato de Magritta en sus aposentos y desfigura el retrato antes de que lo azoten. Gunther usa el pasadizo secreto para asesinar a Milton en su habitación. Más tarde se produce una pelea entre los leales a Magritta y los del Príncipe de Reikland. Gana la facción de Magritta.

Kaldezeit: El asesinato se revela cuando los Patrullas de camino encuentran madera del carruaje de van der Graaf en la pila de leña. Gunther y sus cómplices son colgados frente a sus familias.

2043 CI: Asesinos Natos

Emanuelle von Gertz, nieta de Gunther, dirige la posada con su hija Geraldine.

Hexenstag: Ahmed, un joven Strigany, pide trabajo como ayudante de cocina. Emanuelle acepta, aunque es demasiado bueno para ser verdad: el joven ha llamado la atención de Geraldine y es un adorador del dios del asesinato, Khaine.

4º Jahdrung: Ahmed roba a clientes usando los pasajes secretos. Los objetos valiosos se esfuman con alarmante regularidad.

7º Jahdrung: Ahmed hace un santuario para Khaine en el sótano.

6º Pflugzeit: Geraldine encuentra el regalo de Ahmed de una pulsera de oro robada debajo de su almohada.

Vorgeheim: Comienzan los asesinatos. Ahmed usa los pasajes secretos para ingresar a los aposentos de sus víctimas y esconder los cadáveres. Planea irse a fin de mes.

Víctima 1: Un juglar que ganó una gran bolsa esa noche. La mayoría de los clientes asumen que se fue temprano.

Víctima 2: niñas nobles gemelas con colgantes dorados en forma de corazón a juego. Geraldine le cubre diciendo que vio a las niñas pasar por un agujero en la pared para jugar en el bosque y siembra suficientes pruebas para implicar a Hombres bestia. Ahmed seduce a Geraldine con la



promesa de una vida de lujo en Altdorf... ¡después de algunos trabajos más! Cada uno lleva uno de los colgantes como muestra de su amor.

Víctima 3: Un monje de Sigmar con un relicario dorado. Emanuelle sospecha de la reacción indiferente de su hija ante los asesinatos y le encuentra el colgante. Geraldine confiesa todo. Conmocionada, Emanuelle droga a Ahmed y lo empareda en el sótano, junto a su santuario oculto. Le dice a Geraldine que envió a Ahmed a su camino.

Al despertar y darse cuenta de su destino, Ahmed implora venganza a Khaine, rajándose las venas de su muñeca sobre el santuario. El dios responde reanimándolo a él y a sus víctimas como zombis sin mente. Durante los días siguientes, los huéspedes se quejan de ruidos extraños en las paredes.

Geheimnstag: Emanuelle revela en una discusión que mató a Ahmed para proteger a Geraldine. Geraldine, en la oscuridad de la noche, libera a su amante y se vuelve loca al ver su cadáver reanimado. Los otros cuatro zombis atraviesan los pasajes ocultos y comienzan a arrasar la posada. Emanuelle quema la posada hasta los cimientos, matándose a sí misma, a su madre y a todos los clientes. Los rumores de muertos vivientes en la zona persisten durante años. La Compañía Lobo se ve obligada a vender el sitio al mejor postor...

2052 CI: Ojos Bien Cerrados

...el Culto de Shallya, que lo destina para usarlo como manicomio.

Jahdrung: La Priora Clotilde llega al lugar. Dando una miseria por parte del Culto para este proyecto, se asegura de que sus propios aposentos sean lo suficientemente lujosos para su puesto, mientras que el resto de la posada sigue siendo estando reducida a cenizas.

Pflugzeit: contrata al apuesto Herr Doktor Klaus von Kannard. Sus referencias están falsificadas y en realidad es un cirujano deshonorado de Nuln que evita a los cazadores de brujas que aplastaron un culto de Slaanesh al que asistía en Nuln.

Vorgeheim: Empiezan a llegar pacientes. Los menos afligidos son alojados en el bar, mientras que los dementes de verdad son escondidos en el sótano, sus gritos resuenan bajo las tarimas.

Brauzeit: von Kannard seduce a Clotilde en sus aposentos. Esto le da una libertad considerable en su trato de los pacientes.

Kaldezeit: von Kannard comienza una serie de tratamientos sensoriales y experimentos de privación sensorial, afirmando que curarán las dolencias de sus pacientes. Lo que pasa en el sótano es puro sadismo. Muchos de los pacientes dementes quedan vagando por el piso superior de la posada.

Vorhexen: Los cazadores de brujas rastrean a von Kannard y reducen la posada a cenizas. Clotilde es quemada en la pira junto a von Kannard.



EXTERIOR

Portón y Caseta de Vigilancia

Un par de sólidas puertas de roble permiten el acceso a través de un muro de piedra de más de 3 metros de altura. Es imposible escapar del muro, Wulf puede elevar los muros a alturas vertiginosamente infinitas y sellar la puerta con tal fuerza que ni siquiera un ariete la abollará.

1980 CI y 2043 ICCI cuatro soldados profesionales vigilan la puerta y hay ocho más en el barracón. Son ajenos a cualquier petición de ayuda, asegurando tranquilamente a los Personajes que “todo estará bien” y que “estas cosas se resuelven solas” incluso si se les presenta la evidencia más flagrante de fechorías dentro de la posada.

Manifestaciones: Llegada del carruaje de Milton van der Graaf (1980 CI). Ahmed y Geraldine inspeccionan el agujero en la pared, discutiendo su plan para culpar a los Hombres bestia. (2043 CI)

2052 IC: Los guardias son matones con botas de cuero y garrotes. Prefieren jugar y beber mucho. Sobornados por von Kannard, asumen que los Personajes son pacientes. Las solicitudes de asistencia hacen que los Personajes sean golpeados y arrastrados de regreso a sus habitaciones.

Manifestaciones: Los guardias matan a golpes a un recluso indefenso.

Patio

El suelo es de tierra apisonada fangosa y cantería.

1980 IC: El letrero recién pintado de Posada Cabezalobo cuelga sobre un roble robusto.

Manifestaciones: El rápido juicio y ahorcamiento del posadero y sus cómplices por los Patrullas de Camino. Los cadáveres de días de antigüedad de Gunther y sus espías en la jaula.

2043 IC: El letrero está visiblemente descolorido sobre la entrada debido a medio siglo de exposición a los elementos.

Manifestaciones: Partida de búsqueda saliendo a buscar a las gemelas.

2052 IC: El letrero ahora representa burdamente la paloma de Shallya.

POR FAVOR ENVÍANOS TUS COMENTARIOS

Tanto en 1980 CI como en 2043 CI, el personal pide obsesivamente a los PJs que escriban sus experiencias en el libro, después de todo, “Herr Wulf lee todos los comentarios a fondo”. Si se les pregunta por Herr Wulf, responden temerosos que su empresa es propietaria de la posada. Los personajes que deseen ponerse en contacto con Herr Wulf o escribir sobre lo que está sucediendo pueden llamar su atención a través del libro.

Manifestaciones: Llegada de la Priora Clotilde (“¿Qué basurero es este lugar!”). Una Clotilde enamorada que muestra a von Kannard alrededor de las “instalaciones”. El edificio está nivelado frente a dos piras carbonizadas que aún contienen restos humanos reconocibles. Un recluso pinta el letrero con amor, aunque sin pintura en su pincel. Los cazadores de brujas quemaron a Clotilde y von Kannard en la hoguera.

Cochera

1980 CI: Hay un carruaje negro con el símbolo de la Casa van der Graaf.

Manifestaciones: El personal de la posada trocea el carruaje del asesinado van der Graaf en trocitos de madera. Un Patrulla de caminos descubre un trozo de leña pintada de negro con parte del escudo de van der Graaf y convoca a sus colegas.

2043 CI: El establo está vacío aparte de los animales encerrados por los Personajes.

Manifestaciones: Bañarse en el resplandor crepuscular en el pajar. Ahmed le regaló a Geraldine uno de los dos colgantes a juego.

2052 CI: El establo se ha derrumbado. Wulf esconde cualquiera de los animales de los PJs.

PLANTA BAJA

Bar

Esta sala tiene dos grandes chimeneas. En la barra junto a la entrada hay un libro de visitas dorado, un tintero y una pluma, aparentemente inalterados por el tiempo.

Si los Personajes desean escribir en él y no tienen la habilidad de Leer/Escribir, el lápiz se mueve de acuerdo a su dictado.

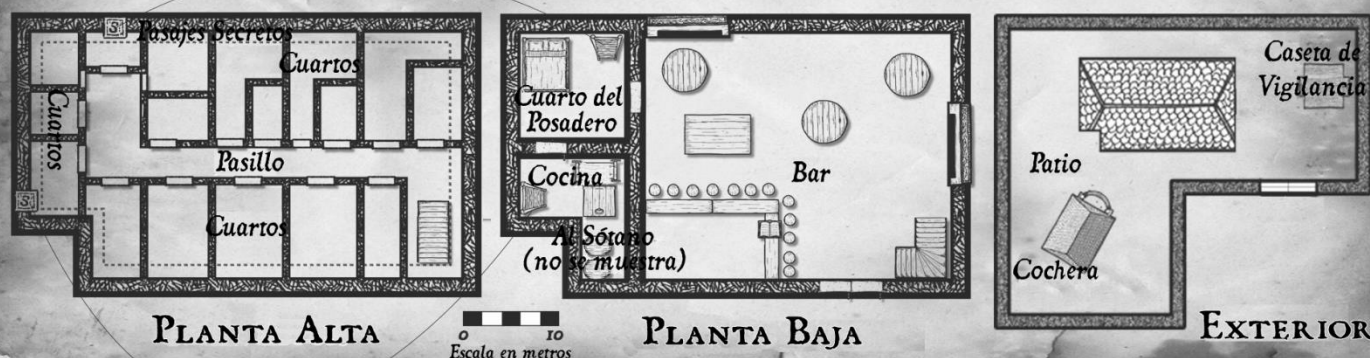
1980 CI: Los fuegos ardientes proporcionan un calor agradable. Mesas, bancos y sillas se esparcen cómodamente alrededor de la habitación. Una Tirada Desafiante de Percepción revelará un área de pared iluminada donde una vez colgó un escudo, era el escudo de Gunther con la heráldica de su amada emperatriz Magritta.

Manifestaciones: Gunther atendiendo el bar lleno. Habla de sucesos recientes (pueden ser inconsistentes como pequeños cambios de tiempo en esta zona horaria). La pelea entre el personal y los sirvientes de Milton.

CUANDO USAR MANIFESTACIONES

Las manifestaciones que están destinadas para su uso en el Acto 2 y 3 están con formato cursiva, las del Acto 3 se dan en **negrita y cursiva**. Por supuesto, estas son sugerencias y los DJ deben sentirse libres de jugar cualquier Manifestación que quieran y, por supuesto, inventar las suyas propias a partir de las historias que se dan en la página 2.

Posada Cabezalobo



2043 CI: Los muebles están más descoloridos por décadas de uso y abandono.

Manifestaciones: la posadera Emanuelle sirve a sus clientes. La conversación debe reflejar la era de una manera inconexa, p. e. el sacerdote sigmarita (que se convierte en la tercera víctima de Ahmed) se dirige a limpiar Mordheim con su relicario. *Las bebidas espirituosas y los derrames en la barra hacen que ésta y el resto de la habitación exploten como un yesquero. ¡Ahmed Zombi Ataca!*

2052 CI: El cuarto está quemada por el fuego. Hay muebles rotos tirados por doquier. Las chimeneas no se usan y un ligero frío impregna el cuarto.

Manifestaciones: *Bedlam - numerosos pacientes deambulan por la sala, babeando, golpeándose la cabeza contra la pared y, en general, estando locos. Los Cazadores de brujas capturan a los locos y matan a los hostiles.*

Cocina

Esta gran sala sirve tanto de cocina como de trascocina. Una trampilla conduce al sótano.

1980 CI: La habitación está bien surtida y ordenada.

2043 CI: Más aromática cuando Emanuelle cuecla hierbas de la ventana.

Manifestaciones: Mientras preparan una comida, Emanuelle se preocupa cuando Geraldine se muestra indiferente ante la desaparición del sacerdote sigmarita, la tercera víctima de Ahmed. Geraldine y su amante zombi huyen por la trampilla, *Geraldine se detiene para arrojar una lámpara al suelo y prender fuego al lugar.*

2052 CI: La habitación se utiliza como almacén desordenado. Sacos, barriles y cajas de comida barata se alinean en la habitación.

Manifestaciones: *Una paciente encuentra un cuchillo oxidado tirado y se suicida.*

Sótano

1980 CI: El sótano está muy bien abastecido de buenos vinos y cervezas.

Manifestaciones: Gunther y el personal informan de conversaciones que han oído. *Se reúnen para discutir cómo deshacerse del cadáver de Milton.*

2043 CI: Hay un pequeño santuario de huesos y calaveras para Khaine escondido detrás del cubo de carbón. Localizarlo requiere una **Tirada Difícil (-20) de Buscar** (aunque las manifestaciones a continuación hacen que sea más fácil de encontrar).

Manifestaciones: Ahmed creando su santuario. *Emanuelle emparedándolo. Geraldine derribando el muro y encontrándolo zombificado; su posterior subida a la taberna.*

2052 CI: Hay varias víctimas de von Kannard atadas a camillas en un semicírculo alrededor de un brillante brasero de color púrpura. Hierbas acres arden en la sala y varios aparatos de tortura obligan al paciente a mirar fijamente al brasero sin pestañear o bien le privan sensorialmente.

Manifestaciones: *Kannard torturando a sus pacientes con extrañas técnicas de privación/sobrecarga sensorial (dolor, calor/frío, color y sabor). Aparición de la cara de una daemonette (o peor) en el brasero de un triunfante von Kannard, lo que requiere una Tirada de Voluntad contra Miedo 2 (ver WJdR página 197).*

Cuarto del Posadero

Este dormitorio principal es el único dormitorio en la planta baja.

1980 CI: La habitación huele a tabaco. Un retrato de la joven emperatriz Magritta cuelga en la pared debajo de su escudo heráldico.

Manifestaciones: Graf van der Graaf fuerza la entrada a las cámaras de Gunther. Al ver su santuario a Magritta, hace que sus hombres azoten al posadero. Alguien le dibuja un bigote a Magritta y acuchilla su retrato.

2043 CI: Un cuarto perfumado con una cama adicional para Geraldine.

CLIENTE TÍPICO DE CABEZALOBO

Se proporcionan estadísticas para PNJs genéricos a los que los PJs pueden enfrentarse en Cabezalobo (por ejemplo, la pelea en el bar).

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H	M	Mag
30	30	30	30	30	30	30	30	1	16	4	0

Habilidades y Talentos: Ninguno

Enseres: Ninguno

Manifestaciones: Ahmed dando su regalo a Geraldine. *Emanuelle revela que enterró a Ahmed para proteger a Geraldine. Madre e hija discuten, y en la lucha Emanuelle encuentra joyas robadas de las niñas nobles muertas.*

2052 CI: la habitación ahora está cerrada con un candado de alta calidad que requiere una **Tirada Difícil (-20) de Forzar cerraduras**. Dentro, la priora Clotilde mantiene un tocador bastante lujoso; un gran armario, almohadas, un sofá, una cama con dosel y el aroma del perfume contrastan con la miseria absoluta del resto del edificio.

Manifestaciones: ¡De repente quedan encerrados dentro o fuera! *Clotilde y von Kannard se involucraron en una ruidosa actividad amorosa.*

PISO DE ARRIBA

Pasillo

Un pasillo de madera une las habitaciones, que van desde las pequeñas y económicas hasta las suites adecuadas para la nobleza.

1980 CI: El salón tiene una calidez alegre, está alfombrado y bien iluminado.

2043 CI: Si bien el mobiliario se ha descolorido con el tiempo, el corredor parece seguro.

Manifestaciones: *Dos niñas nobles que pronto serán asesinadas, con sus colgantes a juego, le preguntan al Personaje si les gustaría jugar con ellas... por los siglos de los siglos.*

2052 CI: El pasillo está oscuro y frío. Sólo las lunas a través de la ventana dan luz.

Manifestaciones: Un paciente trastornado observa cómo los PJs salen de su habitación. *El mismo paciente salta por la ventana. Un grupo de pacientes persiguen y atacan.*

Cuartos

Hay diecisiete habitaciones en la posada. Los personajes que prueben la misma puerta en diferentes momentos pueden encontrarse entrando en una habitación noble, o en una andrajosa en un sentido estricto. Encontrar puertas secretas en cada habitación requiere una **Tirada Fácil (+20) de Percepción** si Wulf quiere que la encuentren, de lo contrario, una **Tirada Muy Difícil (-30) de Percepción**.

1980 CI: Todas las habitaciones tienen una sensación fresca y vibrante.

Manifestaciones: Irrumpir en la habitación del Barón van der Graaf mientras se viste. *Gunther aporrea al Graf mientras duerme en la cama.*

2043 CI: Los muebles han envejecido pero en su mayoría no han cambiado. Los personajes con la habilidad **Sentir magia** pueden hacer una tirada **Fácil (+20)** para tener la impresión de que alguien está vigilando.

Manifestaciones: Una **Tirada Desafiante (-10) de Percepción** descubre un par de ojos mirando desde el pasaje secreto. Ahmed cargando el

¡FUEGO!

Mientras el fuego devora la posada, cualquier Personaje que pase un asalto de combate en una habitación en llamas debe realizar una **Tirada de Agilidad**. El fracaso le hará empezar a arder (ver WJdR página 136). El daño es acumulativo, por lo que es una buena idea encontrar una habitación diferente.

cadáver de una víctima al pasadizo secreto. *Ruidos guturales de zombis y arrastre de pies. Los zombis derribando la puerta secreta y atacando a los Personajes. La habitación, la habitación está en llamas, ¡porque Geraldine le prendió fuego!*

Pasaje Secreto

Este pasadizo secreto es lo suficientemente ancho para que una persona pueda estar de pie y tiene escaleras que brindan acceso a la cocina y a las dependencias del posadero.

1980 CI: El personal que espía a la nobleza de Reikland utiliza regularmente los pasadizos secretos.

Manifestaciones: Personal espionando a la nobleza en las habitaciones.

2043 CI: Olvidado durante una generación, el pasaje está cubierto de polvo y telarañas.

Manifestaciones: Ahmed estorbando a los personajes. Ahmed escondiendo un cadáver aquí. Geraldine prometiendo encubrir a Ahmed. Los cadáveres de las víctimas de Ahmed. **Los cadáveres reanimados - que pueden atacar a los Personajes.**

2052 CI: Las paredes de diversas salas se han derrumbado dejando al descubierto los pasajes.

DRAMATIS PERSONAE

Herr Wulf: El dereliche que controla todo dentro de Cabezalobo, este espíritu se conoce como el propietario de Cabezalobo o como Abbot Wulf, el superior de la priora Clotilde en esta Iglesia de Shallya.

En 1980 CI se manifiesta como sacerdote de Sigmar ofreciendo confesiones al posadero y sus conspiradores antes de que los cuelguen. En 2043 CI es el líder de los grupos de búsqueda de la niña desaparecida y en 2052 CI puede aparecer como el general buscador de brujas que preside el juicio de la priora Clotilde y su traicionero amante.

PERSONAJES DE 1980 CI



Graf Milton van der Graaf: Noble bajito, de ojos saltones y cabello alborotado, van der Graaf es uno de los pocos nobles de Marienburg que se niega a respaldar a Magritta, quien rápidamente lo exilió de Marienburg. Asesinado por Gunther von Gertz en su habitación.

Gunther von Gertz: Posadero corpulento y calvo con un amor fanático por la emperatriz Magritta de Marienburg. Apalea a Milton van der Graaf mientras dormía por haberlo azotado y desfigurado el retrato de Magritta.

Patrullas de Caminos: arrestando a los agentes de Gunther von Gertz y sus compañeros espías pro-Magritta.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H	M	Mag
30	37	30	36	33	35	38	32	1	19	4	0

Enseres: Daga, Pistola (con 50 disparos), Espada, Camisa de malla (+2 PA Cuerpo)

PERSONAJES DEL 2043 CI



Ahmed el Strigany: Un joven de cabello oscuro y piel aceitunada con músculos considerables, Ahmed proviene de una compañía de Strigany que adora a Khaine. Tiene afinidad por el robo y el asesinato para apaciguar a su dios.

Reanimado como un zombi (ver WJdR página 231), Ahmed conserva algo de su inteligencia y puede lanzar hechizos de El Saber de la Nigromancia, regalo de Khaine.

Emanuelle von Gertz: Nieta de Gunther, esta mujer corpulenta tiene una lengua viciosa y un amor a la cerveza, pero ama a su hija descarriada.

Geraldine von Gertz: La aburrida hija de Emanuelle von Gertz, una niña de cabello rubio en la cúspide de la edad adulta y fácilmente dirigida por un apuesto joven, como Ahmed.

Víctimas Zombis: Un juglar (con su violín colgando de su cuello), niñas nobles gemelas y un sacerdote sigmarita con túnicas marrones. Usa las estadísticas de WJdR página 231, aunque cada una de las gemelas causa Miedo 4 para cualquier Personaje que tenga niños o los ame.

PERSONAJES DE 2052 CI



Priora Clotilde: Una mujer noble, rica y mimada de Talabheim cuyas indiscreciones la llevaron a un convento de Shallya. Tiene poca compasión, creyendo que los pobres son vagos y los locos son débiles de carácter. Su avance a través del clero se debe solo a la riqueza de su familia.

Herr Doktor Klaus von Kannard: Psiquiatra y sectario de Slaanesh, Klaus huyó de Nuln y forjó referencias para trabajar en el manicomio. Usando sus artimañas de Slaanesh, seduce a Clotilde y procede a realizar perversos experimentos a su cargo para la satisfacción de su malvada deidad.

Los Conejillos de Indias: Estos miserables sucios y harapientos acechan en el manicomio, sus rostros cubiertos con bridas y tapajos, mientras todos los tendones y músculos tiemblan. Delirantes y locos, estos lunáticos pueden volverse violentos fácilmente si alguien se les acerca.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H	M	Mag
45	20	43	25	30	50	10	5	1	22	4	0

Enseres: Ninguno

Cazadores de brujas: Con sombreros tradicionales de cuero negro y ala ancha, estos tipos no toman prisioneros cuando llegan, quemando a Klaus y Clotilde en la hoguera en el patio.

Rótulos de posada gentilmente proporcionados por Francisco Muñoz

Mapas Realizados en Campaign Cartographer y Adobe Photoshop. Retratos de personajes hechos en Daz3D.

Escenarios y recursos adicionales para WFRP 2e/4e en <http://www.skerrigan.co.uk/Warhammer>

Escucha el podcast de Perilous Realm en <http://www.anchor.fm/peril>

Si disfruta de este escenario, envíe sus comentarios a perilousrealmpodcast@gmail.com sobre sus hazañas en la Posada Cabezalobo.

Traducción al español y adaptación a 2e: Alejandro D. Rubio M.