

A Dog Eat Dog World

Documento proporcionado por IGARol.

Escrita por Darcy Lynn Kisko (kisko.sam@gmail.com),

Imágenes de Samuel Kisko,

Playtesting por Chadwick Alt, Ian Hutzel, James Jones, Nick McGinis y Joe Noll

Traducción y maquetación en Español por Igest (igarol@gmail.com)

Tabla de contenidos

Introducción

- Una cruda historia

Parte 1: Carreteras desgastadas

- El problema del Halfing

Parte 2: El Blues de Dunkelbild

- Al servicio del Emperador

- Cazando perros

- El cazador de Brujas

Parte 3: Las perreras

- Nervios

- La bestia

Enhorabuena, Un trabajo bien hecho

- Fiebre de la luna llena

- Desenlace

Apéndice 1: Bestiario



Introducción

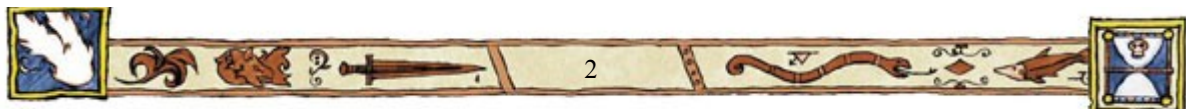
Esta aventura encaja mejor para partidas que se desarrollen en el transcurso de una campaña o como una aventura introductoria para aventureros nuevos. Los aventureros podrían encontrarse viajando por Middenland, y sería mejor si no tienen ningún empleo. Esta aventura tiene lugar en la aldea de Dunkelbild, que se ubica al sur de Middenheim a lo largo del río Delb. La intención original de esta aventura es ser jugado entre "Cenizas de Middenheim" y "Spires of Altdorf". Así pues, está escrita teniendo en mente a personajes en su segunda carrera así que serán necesarios algunos pequeños ajustes si tus aventureros son principiantes.

A Dog Eat Dog World tiene lugar en la aldea de Dunkelbild, que tiene un problema recurrente con los sabuesos que han infestado la aldea. En un tiempo pasado el Barón Vomamen Otterbaugh de Dunkelbild fue uno de los amaestradores de sabuesos de Karl Franz. Es bien conocido por su habilidad con toda clase de bestias, en particular con los célebres perros lobo de Middenland. Esos sabuesos se ganaron una legendaria reputación y los perros fueron reclamados por la nobleza del Imperio como leales compañeros. Los perros lobo son muy apreciados por su tamaño, su fuerza y su lealtad. Como en los años pasados, el gusto del Barón por la clase solo aumentó, y tristemente se ha vuelto loco en su vejez. Se ha asegurado que sus leales perros nunca sean heridos por medio de una plétora de leyes absurdas que protegen a los perros más que a los mismos aldeanos. La gente de Dunkelbild recibió la prohibición de herir a los animales, son obligados a alimentarlos si los perros vienen hambrientos a sus puertas, y a los sabuesos se les dio libertad para vagar por donde quieran. Con el tiempo, los perros se han vuelto más salvajes con su nueva libertad. Comenzaron a viajar en manadas, cazar entre el ganado y ocasionalmente aterrorizar a los ciudadanos. En los últimos años se han observado comportamientos más extraños en los animales; no hay ganado que este seguro en la aldea, se han reportado extraños avistamientos de perros bestiales de inmensas proporciones, y los sabuesos se han vuelto más inteligentes y organizados. Recientemente, el viejo Barón ha sido llamado al servicio de Karl Franz para defender Middenheim. Así hizo el barón y le dio el poder de la ley sobre sus tierras al gobernador Stephan Shaw. Stephan es un hombre leal al Barón, pero también es lo suficientemente práctico como para darse cuenta de que se está creando un problema con los sabuesos en la aldea y está buscando desesperadamente respuestas - introduce a los aventureros. Stephan encontrará en los aventureros una solución ideal, sobre todo teniendo en cuenta que si se despierta la ira del Barón le servirán como cabeza de turco.

Una cruda historia

Desconocido para Stephan Shaw, el Barón Vomamen Otterbaugh y su caprichoso hermano menor, Nigel Otterbaugh, fueron maldecidos cuando eran jóvenes. Como jóvenes nobles robaron un artefacto Lupino, un collar de una luna creciente, a una banda de gitanos a modo de travesura. Los gitanos descubrieron el robo y se enfrentaron a los hermanos y su padre - el antiguo Barón de Dunkelbild. Los gitanos reclamaron que se les devolviese su posesión pero el antiguo Barón los hizo quemar a todos en la estaca cuando los dos jóvenes nobles les acusaron de brujería. El patriarca de los gitanos se revolvió y logró herir a los dos hermanos con sus dientes y uñas maldiciendo a los dos hermanos con su último aliento mientras era quemado vivo.

A partir de ese día los dos hermanos fueron maldecidos convirtiéndose en Lupinos (hombres lobo). A lo largo del tiempo, el Barón aprendió que tenía más control que su hermano sobre su transformación. Para salvar sus derechos de nacimiento y el nombre de familia, el Barón exilió a su hermano Nigel a las tierras salvajes y le advirtió que se mantuviese en silencio. Durante los muchos años de su gobierno, el Barón ha usado sus habilidades para incrementar su posición y afinidad con los animales. Está es una de las razones por las que el Barón protege a los perros. Nigel no ha olvidado en estos largos años, incluso aunque es más una bestia que un hombre. Nigel solo quiere que la maldición termine y cree que la única forma de lograrlo es devolviendo el collar de la luna creciente al lugar donde se quemaron los gitanos (nota- Nigel está equivocado no existe forma de eliminar la maldición). El Barón Otterbaugh sin embargo, ha frustrado los planes de su hermano durante todos estos años, aunque Nigel ha usado diferentes tácticas para aterrorizar a los locales. Nigel se ha entregado a su lado más salvaje hace muchos años y ha vivido en los bosques durante décadas, siendo su única compañía sus perros. Solo busca devolver el collar pero el Barón y sus hombres son muchos como para derrotarlos. Nigel ha planeado tomarse venganza con el hijo del Barón, Victor Otterbaugh, pero resulta que ha encontrado al chico útil para él. Nigel salvo la vida de Victor hace muchos años cuando su manada de sabuesos le atacó mientras montaba a caballo. Nigel salió apresuradamente y frustró el falso ataque y Victor cree que es un ser benévolo que le protege. Nigel ha aprendido mucho de Victor y el chico se ha convertido en su aliado involuntario contra el Barón. Hablan ocasionalmente, pero recientemente Victor ha llegado a la edad de 16 años, y ahora empieza a cuestionarse quien es realmente Nigel.



Recientemente, Nigel Otterbaugh ha descubierto que el Barón ha partido a Middenheim y también saber que probablemente el Barón haya dejado el artefacto con Victor. Nigel no sabe donde se encuentra el collar, pero intentará manipular a Victor para que se lo dé. Sin embargo Victor, se resiste a robarle a su padre, y ahora Nigel está empleando medidas más agresivas. Ahora Nigel ha llevado su campaña de terror a un nuevo nivel; no solo ha estado aterrorizando a la ciudad sino que también ha infectado a muchos de los aldeanos con la Licantropía hiriendo a muchos de ellos - ahora todo lo

que tiene que hacer es esperar a la luna llena y reclamar su recompensa.

Adjudicando habilidades

En esta aventura se pueden necesitar muchas pruebas de habilidad, particularmente las relacionadas con animales. Si los aventureros carecen de **Encanto Animal** o de **Entrenar Animales**, se sugiere que se realicen las tiradas con habilidades similares pero con una penalización de -10%. **Cuidar animales, Encanto, Mando e Intimidar** pueden servir como campos similares cuando tratan con los sabuesos en esta aventura.

Parte Uno: Carreteras desgastadas

Los caminos al sur de Middenheim muestran el rastro de que un ejercito ha pasado por ese lugar. Los caminos están embarrados, llenos de socavones y llevados más allá del uso que se pretende. Viajar en

carruajes con ruedas será muy lento e incomodo, mientras que viajar a caballo o a pie es solo ligeramente incomodo en la carretera a Altdorf. Las ruinas salpican los caminos; normalmente en forma de viejos



campamentos quemados, ruedas rotas, y ocasionalmente alguna que otra pieza de equipo desgastada. Lapidas de tumbas salpican los bordes del camino, de esos que cayeron durante el viaje. Hace mucho que los miembros del séquito han saqueado la mayor parte de las cosas valiosas pero si los aventureros echan un vistazo, pueden encontrar ocasionalmente un par de botas útil o quizás un arma que se cayo al suelo. Una prueba de **Percepción difícil (-20%)** puede ser requerida por cada día completo que estén buscando pertenencias. Un éxito supondrá que consiguen encontrar 2d10 monedas de plata en objetos.

El resto del viaje será más bien tranquilo pero puede que se encuentran con un miembro del séquito especialmente lento y cuidadoso. Desde que los caminos están en esas condiciones tan pobres, las caravanas y carruajes no pueden viajar de forma eficiente al sur, en lugar de ello se dirigen primero al este y luego al sur hacia Altdorf.. Pueden verse ocasionalmente algunos pájaros carroñeros pero la mayor parte de la vida salvaje hace tiempo que ha desaparecido.

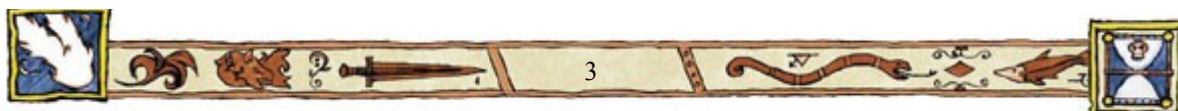
El problema del Halfing

Una milla delante de ellos, los aventureros pueden ver una diminuta figura peleándose con un pequeño carro de mano en el camino. Mientras que se aproximan los aventureros podrán darse cuenta que dicha figura es la de un Halfing que tiene grandes dificultades empujando su carro de mano. El Halfing es *Donald 'Don Don' Donwurst (Apéndice 1)* y su carro está claramente etiquetado "*El rey de las tartas*". Don Don está desesperado tratando de empujar su carro por la carretera y está progresando muy poco ($\frac{1}{4}$ de su movimiento). Don Don es amistoso y se reconfortará cuando se encuentre

a los aventureros, pues no se ruborizará al pedirles ayuda. Cuando vea a los aventureros se arrojará a sus rodillas *'Esmeralda es compasiva, porque decidí ir al sur! Por favor, les pido humildemente que gentes tan poderosas y virtuosas como lo parecen puedan ayudar a este Halfing en su hora de necesidad!'* Está claramente a merced de los aventureros pues sabe que necesita de la ayuda de estos para poder mover su carro.

Don Don ofrecerá comida gratis a aquellos que le ayuden mientras esté con ellos. También les contará que si viajan a Dunkelbild y toman un ferry a Altdorf será más rápido y seguro que continuar por el camino. Una prueba de **Sabiduría Popular, el Imperio** les permitirá saber que Dunkelbild es una aldea de leñadores situada ligeramente hacia el sur-este, que utiliza el río Delb para transportar los troncos hacia Altdorf. Aunque el ferry no se usa a menudo, es posible que pueda usarse como medio de transporte hasta Altdorf.

Si los aventureros rechazan la ayuda de Don Don, se enganchará a la pierna de uno de ellos, mencionando que conoce un camino más seguro a Altdorf que no supondrá viajar por los caminos repletos de impuestos de los Guardas de Caminos. Si los



aventureros a pesar de todo rechazan este ofrecimiento, la aventura habrá finalizado a menos que decidan tomar dirección a Dunkelbild por su propia cuenta - siéntete libre de hacer que los Guardas de Caminos les detengan para obligarles a pagar unos elevados impuestos y para inspeccionarles en busca de señales del Caos.

Si los aventureros aceptan, descubrirán en Don Don a un gran cocinero, con un aparentemente inagotable suministro de tartas de carne en su carro. Aunque empujar su carro es una tarea relativamente lenta, el camino que lleva Dunkelbild está solo tres millas más adelante y desde ese punto será más fácil continuar. Don Don naturalmente estará muy agradecido, aunque será ligeramente cauto con los aventureros.

Llegar hasta Dunkelbild supondrá un duro día de viaje desde que se encuentran con Don Don. Cuando los aventureros acampen para pasar la noche escucharán los aullidos de los lobos en la distancia. Una prueba de **Cuidar animales rutinaria (+10%)** les permitirá saber que esos aullidos no son solo de lobos, sino que parecen también de perros salvajes. Cuando haya avanzado la noche, los aventureros podrían escuchar el ruido de arbustos agitándose en la distancia y quizás el brillo de unos ojos. Sin embargo los perros permanecerán bien a distancia de los aventureros durante la noche.

A primera hora de la mañana, mientras Don Don está preparando su carro para el viaje, un solitario Perro Lobo saldrá de entre los arbustos y arrastrará a Don Don llevándoselo consigo. Por suerte Don Don es muy hablador con un tono de voz muy elevado y es fácil seguirle. Aquellos que tengan un movimiento de cinco pueden alcanzar al perro y a Don Don en tres asaltos de carrera, los que tengan movimiento de cuatro les alcanzarán en cuatro asaltos y cualquiera que sea más lento, les alcanzará en cinco asaltos.

Quien tenga acceso rápido a un caballo podría darles caza en solo dos asaltos. El perro salvaje. El perro mide aproximadamente un metro y medio de alto hasta el lomo y tiene una piel gris plateada. Una prueba de **Sabiduría Popular, El Imperio rutinaria (+10%)** les permitirá saber que este sabueso es un perro lobo de Middenland, muy apreciado por la nobleza de todo el imperio y son usado tanto como mascotas, como perros de guerra como para cazar lobos.

Don Don está herido pero no está muerto. Si se deja a Don Don con el perro durante siete turnos ininterrumpidos, Don Don morirá y será destrozado faltando algunos trozos. Cuando los aventureros lleguen el perro atacará frenéticamente hasta la muerte. Cuando le den muerto el grupo podría percatarse que el perro lleva un collar con las iniciales 'VO' y se percatarán que el sabueso se encontraba famélico. Si los aventureros superan previamente una prueba de **Sabiduría Popular, El Imperio** sabrán que tales bestias son caras, y es raro para los de su especie comportarse tan temerariamente, incluso cuando están hambrientos.

Si Don Don esta vivo, estará exhausto y necesitará claramente atención médica, '*Por todos los dioses! Esa cosa es tan grande como un caballo y por poco se lleva mi brazo!*' Si hay alguien con la habilidad de curar en el grupo, puede intentar una prueba de **Curar** para detener la mayoría de las infecciones. El hechizo **Cauterizar Herida** también servirá para limpiar la infección. En cualquier otro caso Don Don caerá muy enfermo hasta que el grupo llegue a Dunkelbild.

Perro lobo de Middenland							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
42%	0%	38%	41%	38%	18%	38%	0%
A	H	BF	BR	M	Mag	IP	FP
1	8	3	4	6	0	0	0

Los perros lobo de Middenland son bien conocidos en el Imperio tanto por nobles como por los cazadores. Esta clase is es reconocida por su lealtad a sus dueños y su ferocidad cuando cazan lobos. Su piel es habitualmente de un color gris plata con manchas oscuras y suelen medir entre un metro y metro y medio hasta el lomo. Un perro lobo de Middenland puede llegar a costar hasta 200 coronas. Tiene las mismas habilidades y talentos que un perro.



Parte Dos: El Blues de Dunkelbild

Dunkelbild es una aldea de leñadores aproximadamente a medio camino entre Middenheim y Altdorf. El pequeño río Delb es utilizado para transportar los troncos gracias a su corriente y está situado en un gran valle rodeado por bosques. Aunque está situada a unos cuantos kilómetros del camino principal, Dunkelbild recibe la visita de viajeros en busca de trabajos de carpintería de gran calidad. Árboles antiguos y primitivos, grandes helechos, y capas de musgo y líquenes dominan el paisaje. Dunkelbild tiene 82 habitantes la mayoría de los cuales son o leñadores, granjeros o están al servicio del Barón. El Barón y la mayoría de sus hombres de armas han partido para entrar al servicio de Karl Franz dejando al gobernador, Stephan Shaw, para mantener el orden en la aldea y el hijo del Barón, Victor, para vigilar la mansión. Stephen se dedica a tallar en madera pero en sus años jóvenes fue un mercenario experto y es bastante inteligente.

Los personajes deberían entrar en Dunkelbild cerca del anochecer. No verán a nadie en las calles pero oirán ruidos procedentes de los callejones de perros peleando. Ocasionalmente verán a un sabueso solitario o dos pares saliendo de la oscuridad y el grupo tendrá la extraña sensación de estar siendo observados. Si los aventureros preguntan a los aldeanos por un médico o preguntan sobre el collar del perro, les dirán que contacten con Stephan Shaw en la posada y taberna la "Casa de ahumados"

La vieja casa de ahumados de Dunkelbild es utilizada como taberna y posada para viajeros y mercaderes. El edificio es viejo, raquítico, pero es caliente y está bien abastecido de hidromiel y de piezas de caza que serán puestas en una olla de cocina en cuanto llegan los visitantes. Bjorn Shiver, un hombre entrado en años y con marcas de viruela de su juventud es el dueño de "La casa de ahumados" taberna y posada. Mantiene el lugar ordenado y bastante bien mantenido teniendo en cuenta su edad. Los precios de la comida y la bebida son el doble de la normal, pero los precios de las habitaciones son de 3 monedas de plata por una habitación privada por noche. Al menos hay de 1 a 10 parroquianos en la taberna en cualquier momento, esta noche hay el doble de esa cantidad. Durante la noche los aventureros podrán escuchar muchos aullidos de sabuesos, lobos u otras bestias desconocidas. Ocasionalmente pueden escuchar ruidos de araños en madera procedentes del exterior, que parecen hacer difícil descansar tranquilo. Esa noche el gobernador de Dunkelbild, Stephan Shaw contactará con los aventureros.

Chismorreos

Si los aventureros preguntan a los parroquianos de la taberna por información en general, una prueba

exitosa del **Chismorreo normal** debería revelarles algo de información.

- *"Ya veo, son los sabuesos del Barón que se han vuelto contra nosotros."*
 - *"Lo que se dice en los muelles es que no partirá ningún ferry, no vaya a ser que algún extraño pueda difundir el rumor de que sabuesos del Caos han infectado todo Dunkelbild. No se puede tomar ahora, nosotros podemos..."*
 - *"Los sabuesos acaban de matar a un hombre, pero han mutilado a tantos. Nunca camines solo de noche, nunca."*
- Si la prueba de **Chismorreo** fue superado por un 10% o más.
- *"El hijo del Barón, Victor vio su estado.. Pobre chaval, apenas un hombre, y los sabuesos salvajes parecían acecharles como a ningún otro."*

Si la prueba de **Chismorreo** fue superado por un 20% o más.

- *"El Barón y su hermano no fueron buenos durante su juventud. Aun a día de hoy no olvido los gritos cuando los dos quemaron a los gitanos en la hoguera. Un viento enfermizo ha estado presente desde entonces."*

Al servicio del emperador

Stephan es un hombre alto y moreno, en buena forma para sus años. Sus ojos son profundos pero tienen un cierto brillo de inteligencia. Es de constitución delgada y sus nervudos músculos tienen viejas cicatrices. Stephan oirá acerca de la llegada de los aventureros poco después que lleguen y se encontrará con ellos en la taberna "La casa de ahumados" para asegurarse si vienen buscando problemas o si puede contratarlos. Si los aventureros solicitan ayuda médica, les remitirá a su esposa, Eliza Shaw, que tiene la habilidad **Curar**.

Si reconoce que los aventureros no vienen buscando problemas, se aproximará a ellos hablándoles sobre el viejo problema que Dunkelbild está teniendo con los sabuesos. *"El Barón es un buen hombre incluso aunque los sabuesos se hayan hecho los dueños del lugar. Muchos hombres han sido mordidos y las cosas están claramente fuera de mano en estos momentos. Quizás sea una bendición que el Barón haya sido llamado al servicio del Emperador - ahora puedo intentar arreglar un poco las cosas mientras que regresa. El problema es conseguir capturar a los Perros lobo y que estos estén vivos. Especialmente ahora, los sabuesos han ... cambiado... desde que el Barón partió. Son más agresivos, salvajes y - quizás penséis que estoy loco, pero si los miráis podréis ver que piensan. Son más listos que los animales normales."*



Stephen Shaw irá directo al grano, y él francamente sabe poco acerca del porqué los sabuesos se están comportando de una manera tan extraña. En lo que al el le concierne, a los sabuesos se les ha dado demasiada libertad y ahora son salvajes. Explicará que el Barón fue uno de los Maestros de Sabuesos de Karl Franz y fue llamado a su servicio en Middenheim. Les explicará que el Barón tiene un amor natural por los animales, pero Stephan debe resolver el problema de los sabuesos por el bien de la ciudad, y debe hacerlo antes que el Barón regrese. Sabe que muchos de los sabuesos de las perreras del Barón se han vuelto salvajes desde que este partió. También les contará los numerosos ataques al ganado y se mostrará perturbado si se le cuenta que Don Don fue atacado por un sabueso.

Stephan alistaré a los aventureros como *Cazadores de perros Imperiales* e incluso les incluirá dentro del Gremio por su autoridad como asistente del Maestro de Sabuesos de Karl Franz. Stephan les dará un salvoconducto dándoles total autoridad para usar cualquier medio necesario cuando tengan que enfrentarse a los sabuesos. Una prueba de **Sabiduría Popular El Imperio desafiante(-10%)** indicará que el salvoconducto no tiene fecha de finalización y le proporcionará al poseedor cierto grado de autoridad a lo largo de todo el Imperio como *Cazador de perros Imperial*.

Stephan Shaw conoce de la existencia de tres mandas principales de sabuesos y ofrecerá a los aventureros una considerable suma por capturar o matar a la mayoría de los sabuesos. Ofrecerá 200 coronas de oro si las tres manadas son disueltas; y adicionalmente 5 coronas más por cada perro lobo de Middenland capturado con vida. Stephan será claro acerca de que quiere a los perros lobo vivos siempre que sea posible. Los aventureros pueden permanecer en "La casa de ahumados" sin ningún cargo y se les darán dos comidas al día aunque tendrán que pagarse las bebidas. Stephan desconoce la influencia de Nigel Otterbaugh sobre los sabuesos. Nigel tiene empatía con los animales pero no tiene un control total sobre ellos. Los sabuesos son muy inteligentes y no caerán en el mismo truco dos veces. Una fuerza sobrenatural les guía y las manadas están lejos de ser una muchedumbre estúpida. Son listos, engañosos, y pueden organizar emboscadas, robos y distracciones. Afortunadamente la principal motivación de los sabuesos es la comida, pero están aterrorizando a los habitantes.

Cazando perros

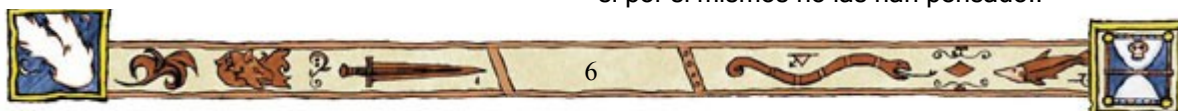
La primera manada vaga por el propio pueblo buscando carroña y restos en las ruinas. Stephan querrá que se enfrenten a esta manada en primera instancia ya que es trata de la amenaza más inmediata. Estos sabuesos atacarán a cualquiera que

se acerque demasiado, pero pueden ser atraídos con comida. Esta manda la forman 14 sabuesos, seis de los cuales son perros lobo de Middenland. Esta manda además alberga tres perros salchicha, que son más una molestia que una amenaza real. Los otros sabuesos son perros salvajes, utiliza las estadísticas para Perro que aparecen en el libro de reglas de Warhammer. El comportamiento de esta manada es el propio de un grupo de perros vagos, no demasiado agresivos a menos que se les ataque, o si el grupo se acerca a menos de 10 metros de ellos. Una prueba de **Encanto animal** permitirá someter a un sabueso si consiguen encontrar a uno solo. Una prueba de **Intimidación** también servirá para someter a un sabueso solitario.

La segunda manda a la que Stepahn quiere que se enfrenten los aventureros la forman diez sabuesos y se encuentra en el bosque que hay alrededor de la aldea. Cinco de los sabuesos son Perros Lobo de Middenland. Esta manada es más difícil de encontrar ya que deambulan hasta a cinco kilómetros de la aldea. Una prueba exitosa de **Rastrear Rutinaria (+10%)** permitirá localizar los sabuesos, pero esto llevará de 1 a 10 horas. Tratar con esta manada será más difícil ya que los aventureros tienen muy limitadas las opciones. El comportamiento de este grupo es más agresivo que el de la manada de la aldea y atacarán a los aventureros si se acercan a menos de 25 metros de ellos. Los aventureros que estén solos durante más de una hora serán acechados y tienen un 10% de posibilidades de ser atacados por 1 a 10 sabuesos. Esta manada también alberga a dos perros salchicha, que de nuevo son más una molestia que una amenaza.



La tercera y ultima manada se encuentra cerca del río en las proximidades de las perreras del Barón. Las perreras son vigiladas por Victor Otterbaugh, el hijo del Barón. Stephan les dirá a los aventureros que se pongan en contacto con Victor. Este encuentro se describirá en **Parte 3: Las perreras**. Cazar a los perros puede lograrse de numerosas maneras y el director de juego debería estar abierto a los posibles planes que plantearan los aventureros, pero debe ser realista al respecto. Los perros que sean atrapados con vida se espera que sean llevados a las Perreras. A continuación pueden encontrarse algunas maneras que pueden ser recomendadas como tácticas a los aventureros para llevar a cabo su labor. Los aventureros que tengan la habilidad **Sabiduría Académica, estrategia y táctica** y superen una prueba podrían estar sobre-aviso de las siguientes opciones si por si mismos no las han pensado:



- **Atraerlos con comida** - Muchos de los sabuesos están hambrientos e irán directos a cualquier fuente de comida si pueden olerla. Por supuesto, una vez que los aventureros tengan a los sabuesos comiendo se demostrará que es difícil retenerlos. Si solo se les da un poco de comida, los sabuesos se atacarán repentinamente entre sí para conseguirla. Diez o más sabuesos no supondrán una batalla pequeña y los aventureros deberían estar advertidos de que un ataque frontal como ese puede ser una mala idea. Date cuenta que Don Don es un excelente cocinero y puede preparar carne que seguro que los perros olerán y vendrán atraídos a ella. Una prueba de **oficio: cocinar, fácil (+20%)** puede requerirse para crear la suficiente comida como para atraerlos.

- **Atraparlos** - Usar redes o cualquier otro dispositivo para atraparlos requiere una prueba de **Poner Trampas** o un ataque para usar la red. Los habitantes colaborarán en construir una gran red, aunque se sentirán incómodos si se les pide que la usen. Redes pequeñas estarán disponibles en cualquier momento en la aldea. Pozos, cepos y otras trampas, probablemente no sean tan eficaces pero pueden servir para atrapar a uno o dos sabuesos. Se pueden utilizar también las perreras si los aventureros logran atraer a un sabueso o dos dentro. Las perreras se describen en la **Parte 3: Las perreras**. Permanecer en las perreras, y usar una cuerda u otro mecanismo puede servir para atrapar a un sabueso en su interior, deberá superarse una prueba de **Agilidad, Rutinaria (+10%)** para conseguir atrapar con éxito a un sabueso. Hasta tres sabuesos pueden ser guardados en cada perrera. Se puede encontrar más información de las perreras en **Parte 3, Las perreras**.

- **Levantamiento de la aldea** - Los aventureros inteligentes pueden lograr que los habitantes trabajen en su labor. Los aventureros pueden reclutar habitantes simplemente yendo puerta a puerta o hablando con ellos en la taberna. Una prueba exitosa de **Mando, Carisma o Intimidar** permitirá reunir a algunos habitantes. Una prueba **Hablar en público** servirá para levantarlos y hacer los deseos de los aventureros (dentro de lo razonable). Si los aventureros escriben un discurso, la tarea debería ser considerada **Fácil (+10%)**. Los habitantes tienen acceso a antorchas y armas improvisadas. Como grupo los habitantes pueden ayudar acorralando o capturando a los sabuesos. La prueba de **Hablar en público** deberá ser repetida cada día - los habitantes se desbandarán cuando esta falle.

- **Agrupando los sabuesos** - Los sabuesos pueden ser agrupados de varias formas. Si los aventureros tienen caballos, los sabuesos pueden ser forzados a ir a determinadas localizaciones de la aldea. Una prueba de **Entrenar animales, Desafiante (-10%)** o **Intimidación** será necesaria para lograr la labor. El fuego es también una buena herramienta ya que los

sabuesos tratarán de mantenerlo lo más alejado posible. Los sabuesos pueden ser dirigidos a un edificio vacío o atraídos con comida o acorralándolos. El área de las perreras descrita en la Parte 3 es también una buena zona para atrapar a los restantes sabuesos. El uso de comida, fuego, ruidos elevados, aldeanos, o animales mayores reducirá la dificultad de la prueba.

- **Divide y vencerás** - Enfrentarse a los sabuesos cuando no forman una gran manada puede ser una buena idea. Los sabuesos normalmente viajan en manada, pero existe un 30% de posibilidades de que 1d10 sabuesos se encuentren separados del grupo y se encuentren merodeando en algún lugar alejado del grupo. Durante las horas de día esta posibilidad desciende solo al 5% ya que los sabuesos duermen normalmente como una gran manada en los callejones de la aldea. Las mismas técnicas que en el caso de intentar agruparlos pueden ser utilizadas para dividir una manada.

- **Perro come a perro** - Las perreras contienen aproximadamente una docena de perros lobo pertenecientes a la clase noble. Si el grupo es capaz de persuadir a Victor Otterbaugh de usarlos para cazar a los sabuesos salvajes, cederán para que se lleve a cabo. Ni a Stephan ni a Victor les gusta esta idea ya que puede suponer que muchos sabuesos mueran. Sin embargo una prueba exitosa de **Carisma, desafiante (-10%)** puede convencerles que es por el bien de todos.

- **Exterminación** - Matar a todos los sabuesos no es lo que le interesa a Stephan Shaw y dejará bien claro que esta debería ser la última opción. Stephan se está arriesgando a disgustar al Barón y la exterminación de todos con casi total seguridad le costaría su trabajo. Date cuenta que atacar a un gran número de sabuesos puede suponer un enfrentamiento complicado. Cuando el Barón regrese Stephan Shaw usará a los aventureros como cabeza de turco si todos los sabuesos están muertos.

El cazador de brujas

Después de que los aventureros se hayan enfrentado con una de las manadas de sabuesos, pero antes que lo hagan con la segunda, serán avisados de que un cazador de brujas ha llegado a la ciudad. Todos los habitantes hablan de él, un hombre alto de pelo blanco vestido de negro. Muchos de los habitantes estarán más atemorizados por él que por los sabuesos. El cazador de brujas es Klid d'Mur, un oficial Cazador de Brujas al servicio del imperio. Klid d'Mur ha llegado recientemente a la ciudad y está interrogando a sus habitantes. Ya ha matado a seis perros salvajes incluyendo tres perros lobo (no están relacionados con las tres manadas). Stephan Shaw se alterará por la muerte de los perros-lobo pero no pondrá en duda los métodos del cazador de brujas.



Klid d'Mur que querrá hablar unos instantes con los aventureros. Si los aventureros están capturando vivos a los perros-lobo estará muy interesado en la manera como lo hacen. Klid d'Mur olisqueará el aire continuamente, murmurando que puede "*Oler el Caos en este lugar*".

Una prueba exitosa de **Carisma, difícil (-20%)** sobre Klid d'Mur serviría para que este muestre un trato amistoso. En cualquier otro caso mostrará sus sospechas acerca de ellos, aunque no interferirá directamente con sus actos a menos que sea muy claro que no están haciendo nada bueno. Klid d'Mur sin embargo mantendrá ojo avizor sobre los asuntos y matará cualquier sabueso salvaje que se cruce en su camino. Si los aventureros no han matado a Nigel en tres días desde la llegada de Klid d'Mur, quemará a Victor Otterbaugh en la hoguera - esto está motivado por el artefacto del Caos que está en su posesión, el amuleto de la Luna Creciente. Entonces se marchará considerando que el trabajo está hecho. Si los aventureros intentan detener que Victor sea matado, será muy difícil sin que haya un derramamiento de sangre. No hay opción, solo la justicia del Cazador de Brujas



Parte tercera: Las perreras

Victor Otterbaugh se encarga actualmente de las perreras y la mansión en el lugar de su padre, el Barón Otterbaugh. Victor ha madurado y ha descubierto muchas cosas preocupantes. En su juventud, Nigel salvo la vida a Victor, su sobrino. Nigel ha utilizado esto para manipular a Victor y solo ahora Victor se ha empezado a dar cuenta de ello. Cuando el Barón Otterbaugh partió hacia Middenheim dejó a su hijo para que se encargase de todas las pertenencias de su mansión, incluyendo el amuleto de Luna Creciente. El Barón no tiene ninguna idea de que Nigel ha estado en contacto con Victor. Nigel ha estado intentando desde entonces persuadir a Victor para que le entregue el amuleto, pero Victor ha rehusado robarle a su padre. Nigel, más la bestia que el hombre, ha decidido usar medidas más duras y ahora aterroriza Dunkelbild con sus sabuesos para persuadir a Victor. Victor sigue resistiéndose y Nigel está enfurecido por ello.

Sin que lo sepa Victor, Nigel ha infectado a muchos de los habitantes con Licantropía hiriéndoles. Nigel espera llevar a Victor al borde de la cordura - Cuando llegue la próxima luna llena (muy, muy pronto) muchos de los habitantes se transformarán en hombres lobo bajo el control de Nigel y recuperará el amuleto de Victor de una forma u otra.

Nervios

Cerca del río hay una solida torre de vigilancia que sobresale por encima de una mansión de piedra y un gran recinto vallado que sirve como perreras. Los aventureros podrán escuchar a los sabuesos en el interior de las perreras, pero esos ruidos son mucho más civilizados que los que han podido escuchar anteriormente. A las perreras solo se puede llegar atravesando la mansión o escalando sus paredes y está construida para mantener a los sabuesos en su interior y a salvo. Dos docenas de jaulas se alinean junto a las paredes dentro de las perreras, de las cuales 9 están siendo utilizadas.

Además una zona vallada también puede contener a una docena o más sabuesos. Victor Otterbaugh es el único residente en la mansión y el vigila las perreras y la docena de perros entrenados que hay en su interior. Está convencido de que la única razón por la que está vivo es porque los sabuesos del Barón le protegen. Está paranoico hasta el extremo y es extremadamente cauto con todo lo que hace. La manada de sabuesos salvajes aterroriza a Victor de forma rutinaria, aunque nunca le atacan.

Victor abrirá con un crujido la cadena de la puerta y hablará con ojos como platos, *'hola - no hay tiempo, no hay tiempo! Debéis partir pronto ya vienen!'*. Se mostrará muy cauto con los aventureros hasta que estos le muestren el escrito que les entrego Stephan

Shaw. Parece algo loco y es difícil descifrar lo que dice *'Venta! No les dejéis que me muerdan!'*, *'Vosotros no sabéis! Simplemente no sabéis!'*, *'Los ojos, se comerán vuestro alma si os miran fijamente a vuestros ojos!'*, *'Debemos mantenerlo a salvo de el!'* - y cosas por el estilo. Las sombras danzantes en mitad del día le asustarán y hará una pausa para escuchar hasta el más mínimo ruido que escuche.

Si los aventureros quieren usar las perreras para guardar a algún sabueso salvaje serán autorizados a hacerlo ya que cuentan con el escrito. Naturalmente Victor se mostrará más paranoico aún cuando los perros salvajes sean llevados cerca de el a menudo



se agarrará las orejas y murmurará para si mismo, 'Que se vayan! Hacer que se vayan!'. Los perros lobo domesticados no deben ser colocados cerca de los sabuesos salvajes, ya que sino lucharían hasta la muerte. Si los aventureros convence a Stephan y a Victor para utilizar los sabuesos domesticados para enfrentarse a los salvajes, una prueba de **Entrenar animales, rutinaria (+10%)** será necesaria para controlar más de cuatro de los perros lobo. En total, hay disponibles nueve sabuesos. Si los aventureros hablan con el acerca de los sabuesos salvajes que patrullan alrededor del río, les dará al grupo una descripción de donde pueden encontrarlos. También les dirá que el líder de la manada, un perro lobo gris debe ser matado a toda costa (se trata de Nigel). Victor es muy rotundo acerca de esto, aunque no les dirá el porqué, en su primer encuentro con los aventureros.

Si Victor observa que los aventureros tienen éxito enfrentándose a la manada de sabuesos que hay en la aldea o en el bosque, será más abierto con su información. Esto probablemente ocurrirá la segunda o la tercera vez que los aventureros vayan a las perreras. Hará falta algo de coacción para que Victor revele que su tío, Nigel, está detrás de los ataques. Una prueba de **Carisma** o **Mando** será necesaria para conseguir esta información, y solo si los aventureros son calmados y amistosos. Si se calma a Victor este hablará acerca del amuleto de la luna creciente que quiere Nigel. "Su nombre es *Nigel, el horrible lobo gris que dirige a los sabuesos salvajes. Y me entristece decir que compartimos la misma sangre ya que se trata del hermano pequeño de mi hermano. En sus años jóvenes mi padre y Nigel robaron un amuleto de un grupo de gitanos viajeros como travesura. Aunque mi padre habla poco de ello entiendo que las cosas se volvieron complicadas y los gitanos se enfrentaron a mi familia. Mi abuelo, el Barón en esos días, quemó en la hoguera a los gitanos por despertar su ira. Se pocos detalles, pero al parecer uno de los gitanos se liberó y atacó a mi padre y a mi tío Nigel. Desde ese día ambos quedaron malditos, aunque mi padre ha tenido mucho más control que Nigel. Nigel busca el amuleto que originalmente habían robado*", mostrará entonces el amuleto de la luna creciente. Una prueba de **Sabiduría académica: Arcano , desafiante (-10%)** servirá para determinar que el objeto es mágico y muy viejo, anterior a la fundación del Imperio.

"Porqué no lo se, pero se que cuando mi padre partió en ayuda del Emperador, Nigel ha venido a buscarlo. Naturalmente he rechazado ayudarlo, y es por eso que trata de aterrorizarme a mi y a los aldeanos por mi intromisión en sus planes. Haréis un gran servicio al Barón si pasáis a Nigel por la espada. Estar atentos sin embargo, ya que es más bestia que hombre y no mostrará compasión alguna."

Victor no conoce muchos más detalles aparte de esto. Victor tiene escondido el amuleto en el interior de una botella de vino y permitirá que los aventureros lo usen para atraer a Nigel y matarlo. Les dirá que el amuleto brilla de forma tenue cuando Nigel está cerca de el. Victor no mostrará el amuleto si los aventureros no son capaces de engatusarle para que lo haga. Si los aventureros preguntan a los demás ciudadanos, serán capaces de conseguir algunos detalles más. Una prueba exitosa de **Chismorreo** indicará que los gitanos fueron quemados en la hoguera cuando el hermano les acusó de brujería. Los gitanos fueron quemados detrás de la mansión y el viejo vengativo Barón ha construido un retrete en el lugar.. Aunque en el lugar hay un increíble mal karma, no es la fuente de ningún mal que infecte a la aldea.

La bestia

La tercera manada es la más salvaje de todas. Atacarán en cuanto vean a alguien y llamarán al resto de la manada. Está formada por 11 sabuesos incluyendo a Nigel. Cuatro de los sabuesos son perros lobo de Middenland. Atacarán de forma viciosa y será mucho más difícil atrapar o controlar a esta manada; todas las pruebas en este sentido deben ser consideradas **Difíciles (-20%)**. Nigel ha preparado una guarida ordinaria para la manada, un enclave mugriento bajo un gran árbol. Es relativamente fácil encontrarlo aunque seguramente los sabuesos sabrán que los aventureros vienen en cuanto este a unos cincuenta metros de la guarida. Victor puede darles una descripción general de donde está, aproximadamente a un kilómetro y medio hacia el sur a lo largo del río. La manada vagará por la noche a lo largo del río y ocasionalmente en los bosques o en la aldea. Victor sabe esto. Si los aventureros usan el amuleto para atraer a Nigel, Nigel estará sobre aviso de que este está en posesión de los aventureros si uno de sus sabuesos lo ve. El amuleto brillará tenuemente cuando Nigel esté a menos de 50 metros de el y brillará más a medida que se acerque. Nigel utilizará inmediatamente sus sabuesos para reclamar el amuleto de una vez por todas. Si las otras manadas todavía están por los alrededores. Nigel también podría reclamar su presencia. Esto puede ser potencialmente desastroso a menos que los aventureros tengan pensado un buen plan o hayan dado cuenta de las otras manadas. Afortunadamente Nigel no es muy propenso a planear las cosas y se dirigirá directo a por los aventureros con su manada salvaje. Si los aventureros le dan a Nigel el amuleto, el se lo arrebatará y lo llevará al cementerio. Sin embargo, Nigel pronto se dará cuenta que esto no termina con su maldición e inmediatamente atacará la aldea por la fuerza.



Enhorabuena, un trabajo bien hecho

Si Nigel muere, los sabuesos restantes actuarán de forma descoordinada y acabaran marchándose. Cualquier perro lobo salvaje que se encuentre en las perreras volverá a ser domesticable. Toda la aldea agradecerá su labor a los aventureros y en particular Stephan Shaw y Victor Otterbaugh estarán muy agradecidos. Victor todavía estará nervioso, pero un poco más calmado de lo que lo estaba previamente. Aunque la aldea no puede permitirse pagar a los aventureros una recompensa adicional, les ofrecerán una fiesta esa misma noche y también un ferry que les lleve hasta Altdorf cuando lo deseen.

Si la mayoría de los perros lobos fueron capturados con vida, Stephan estará muy agradecido y notificará al Barón la dedicación de los aventureros para preservar la seguridad de los sabuesos. Los aventureros serán bienvenidos en Dunkelbild siempre que lo deseen y si se quedan uno o dos días, los habitantes del pueblo repararán su equipo con mucho gusto,

Amuleto de la Luna Creciente

El amuleto de la Luna creciente es una antigua reliquia que data de antes de la fundación del Imperio. Fue utilizado por las malditas tribus de hombres para controlar su herencia Lupina y controlar su rabia. El portador del amuleto deberá realizar una prueba de Fuerza de Voluntad para evitar la transformación en Lupino o para calmar a los que se encuentren cerca de él. El uso repetido del amuleto proporciona el efecto de tener encanto contra los Lupinos.

Cualquiera que lleve el amuleto durante más de tres lunas llenas deberá superar una prueba de fuerza de voluntad o quedará infectado con la maldición Lupina

. les proporcionarán algunas provisiones básicas y un ferry que les llevará a Altdorf. Si los aventureros saben que el Barón es un Licantropo, Stephan y Victor les pedirán que se reserven esa información para ellos mismos y que no lo comenten. Les dirán que es lo mejor para todos en la aldea y para ellos ya que técnicamente ellos están al servicio del Barón. Esa noche los aldeanos organizarán y celebrarán una fiesta para los aventureros. Si Don Don está todavía vivo, no puede dejar pasar un evento como ese

La fiesta al anochecer transcurre en las calles y la mayoría de los aldeanos asistirán y traerán comida. Toda clase de carne, guisos y dulces son traídos al festival y se cuelgan linternas de aceite sobre largos palos. Unos cuantos de los aldeanos tocan música y hay gran variedad de cervezas y caldos para beber. La aldea estará llena de cotilleos acerca de las guerras de la *Tormenta del Caos* y estarán dispuestos a escuchar cualquier cuento que los

aventureros tengan para contarles.

Klid d'Mur todavía estará presente y no parecerá muy complacido. Permanecerá recluido en si mismo pero si los aventureros hablan con el, mencionará que todavía *'huele el Caos'*. Está completamente armado y vigilante ante todo lo que sucede alrededor de el, tomando solo el poco vino que le ofrecen.

Fiebre de la luna llena

Al caer la noche, una gran luna llena puede verse a través de las densas y oscuras nubes, mientras los aldeanos bailan y beben. Cuando la fiesta está en pleno apogeo, Victor se levantará y se agarrará el pecho con una expresión de terror. Sacará de debajo de su túnica el amuleto de la luna creciente. El amuleto brillará con gran intensidad. Debe tenerse en cuenta que es posible que los aventureros todavía tengan en su poder el amuleto y se darán cuenta del intenso brillo del amuleto relativamente rápido. Si los aventureros dedujeron que el amuleto solo brilla en la presencia de hombres lobo, deberían tener tiempo para armarse antes de la transformación de los aldeanos.

Es posible que los aventureros sospechen que algunos de los habitantes pueden estar infectados por la licantropía, pero será necesaria una prueba de **Sabiduría académica: arcano, difícil (-20%)** para confirmar sus sospechas. Klid d'Mur sin embargo se tomará esta información muy seriamente si le informan, aunque hay poco que pueda hacer. No existe cura y los aldeanos pensarán que los aventureros están locos si sacan esta información a la luz.

En cuestión de 90 segundos, casi una tercera parte de los aldeanos se transformarán en hombres lobo - sin control y enfurecidos. Aproximadamente han acudido 62 personas al festival y 20 de ellos se transformarán. La matanza rápidamente sacudirá el festival a pesar de los intentos de Stephan Shaw para calmar el pánico. Klid d'Mur sacará sus pistolas y comenzará a disparar; Victor Otterbaugh se tirará al suelo y comenzará a murmurar para si mismo *'Cuando terminará! Cuando terminará!'* Si Don Don está presente cogerá su carro de tartas y huirá para salvar su vida. En el poco probable caso de que Nigel todavía este vivo, atacará la aldea en este momento.

Los aventureros tienen varias opciones dependiendo de su comportamiento. No hay una solución buena o mala, solo se trata de sobrevivir. Debe dejarse bien claro a los aventureros que tienen varias opciones. Verán a varios hombres lobo poderosos irrumpir de entre los aldeanos. Saben que los aldeanos con total seguridad serán derrotados si no se les presta ayuda. También saben que el ferry en el río está a



aproximadamente solo cien metros. A continuación se muestran las formas recomendadas para afrontar el encuentro:

- **Salvar la aldea!** - Los habitantes montarán eventualmente una defensa y pueden tener éxito si los aventureros les ayudan. Si este es el caso, nueve hombres lobo atacarán al grupo. Tres habitantes armados les ayudarán en esta batalla y también Stephan Shaw y Klid d'Mur. Utiliza el perfil básico del Granjero para los campesinos. Stephan Shaw u Klid d'Mur aparecen detallados en **Apéndice 1**. Este encuentro debería ser difícil pero es posible salvar la aldea. Si el amuleto es destruido (ver más adelante) los aventureros solo tendrán que enfrentarse a cinco hombres lobo. Si tienen éxito los aventureros habrán salvado la aldea.

- **Salvar a los aldeanos!** - Los aventureros pueden optar por salvar a tantos aldeanos como sea posible. Para lograrlo necesitarán hacer una brecha para llegar al ferry en el río con tantos ciudadanos como sea posible. En este caso es recomendable que los aventureros luchen en dos batallas.. El primero lo conforman cinco hombres lobo en el festival; el segundo lo formarán cuatro lobos que asediarán al grupo. Si el amuleto es destruido, los aventureros necesitarán solo luchar en la última de las dos batallas. Los aventureros con la habilidad, podrán realizar una prueba de **Mando** para lograr que los aldeanos huyan con ellos. Cada prueba con éxito sirve para salvar de 1 a 10 ciudadanos. Un máximo de 31 ciudadanos pueden ser salvados de esta manera. Klid d'Mur mantendrá a raya a los hombres lobo mientras los aventureros escapan, y al final morirá. El resto de los aldeanos serán derrotados y la aldea destruida.

- **Destruir el amuleto!** - Destruir el amuleto hará que los hombres lobo se vuelvan frenéticos y ataquen a cualquiera, incluso a otros hombres lobo. Esto ayudará en el momento a la aldea, pero aún así muchos morirán. El amuleto tiene resistencia 3, y puede recibir 5 heridas antes de ser destruido. Una vez destruido el número de hombres lobo a los que tendrán que enfrentarse los aventureros (como se indica arriba) se verá reducido.

- **Cada uno por sí mismo!** - Los aventureros cobardes pueden huir, usando a los aldeanos como escudo. Una prueba exitosa de **Escondarse** les permitirá huir sin lucha alguna. De otra manera los aventureros tendrán que enfrentarse con cuatro hombres lobo para escapar. Dirigirse al ferry será probablemente la mejor salida posible. Unos pocos aldeanos han

tenido la misma idea y será decisión del grupo como tratarlos. La ciudad entera será asesinada si los aventureros huyen. Solo Victor escapará con vida para poder contar lo sucedido.

- **Saquear la ciudad!** - Los aventureros particularmente oportunistas e inmorales pueden saquear la ciudad en medio del caos. Encontrarán objetos por valor de 1d10 coronas de oro por cada cinco minutos de saqueo. Sin embargo existe un 20% de posibilidades por cada cinco minutos de que sean atacados por un grupo de tres hombres lobo. Si los aventureros huyen con lo que han saqueado, la ciudad entera morirá y solo Victor escapará con la historia de lo sucedido.

Desenlace

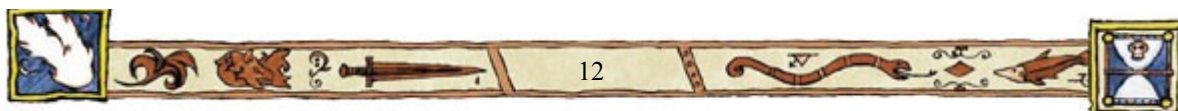
Independientemente de lo que haya ocurrido durante el festival, la ciudad estará sumida en la confusión. Si los aventureros actuaron heroicamente y lograron salvar la ciudad, serán encumbrados como héroes. Sin embargo, será un suceso agri dulce teniendo en cuenta que mucha gente ha muerto. Muchas familias habrán sido destrozadas, será necesario cavar tumbas, y los refugiados tendrán que ser dirigidos a Altdorf. Si los aventureros huyeron con los aldeanos, se les pedirá que guíen a los aldeanos supervivientes hasta Altdorf donde se narrará la terrorífica historia. Se encargará una 'investigación oficial' de lo sucedido en la debacle de Dunkelbild pero con pocos resultados al respecto.

Si los aventureros huyen sin ayudar a los aldeanos, Dunkelbild será borrada del mapa. Eventualmente llegarán algunos viajeros que solo encontrarán muerte y destrucción. Victor será el único superviviente y estará considerablemente loco.

Si Don Don está con el grupo, comentará a la hora de partir en relación a los sucesos acontecidos, *'Decís que habéis hecho esto para sobrevivir? Esmeralda os bendiga amigos, pero creo que tomaré un desvío, un desvío en la dirección en la que no vayáis vosotros'*. Separará su camino con los aventureros en la primera oportunidad que se le presente.

Los puntos de experiencia deberían ser repartidos de la siguiente manera:

- 80 pts de experiencia - Por completar la aventura.
- 20 pts de experiencia - Por capturar a algunos de los perros lobos en lugar de matarlos todos.
- 20 pts de experiencia - Descubrir el secreto del amuleto de Victor.
- 20 pts de experiencia - Por matar a Nigel.



Apéndice 1: Bestiario

Donald 'Don Don Donwurst', Mercader							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
28%	59%	17%	22%	33%	28%	26%	40%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	10	1	2	3	0	1	0

Habilidades - Cotilleo, Conducir, Regatear, Tasar, Percepción, Oficio (Cocinar), Oficio (Carretero).

Talentos - Negociador, Suerte, Huida!

Provisiones - Carro de mano etiquetado "El rey de las tartas", ingredientes para 85 tartas de carne, daga, honda y 15 piedras y 14 monedas de plata.

Don Don, como le gusta ser llamado, es un Halfling con grandes aspiraciones para llegar a ser un mercader de tartas con éxito. Es agradable, amistoso y generalmente confiado, aunque es lo suficientemente práctico para no ser cogido desprevenido en un descuido. Mide casi un metro, es corpulento y tiene el pelo castaño y enredado que cubre su cabeza como si se tratase de una fregona. Lleva puesto un delantal y sus manos están casi siempre manchadas de harina y especias de cocina.

Don Don fue muy desafortunado al elegir Middenheim como su base de operaciones justo antes de las guerras de la Tormenta del Caos. Se vio atrapado en la ciudad, durante el asedio y ha experimentado algunos de los horrores de la guerra. Aunque ha sido azotado por esta experiencia, mantiene su punto de vista acerca de la vida. Don Don se divierte cocinando tanto como comiendo y a buen seguro que compartirá sus tartas con aquellos que le traten bien.

El objetivo más inmediato de Don Don es llegar a Altdorf con vida y con gran agradecimiento dará de comer a todos aquellos que le ayuden. Don Don tiene un fuerte sentimiento de supervivencia y en última instancia elegirá su vida por encima del honor, el dinero o los amigos si es necesario. No es muy valiente y tratará de evitar cualquier combate cuerpo a cuerpo siempre que le sea posible.

Stephan Shaw							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
48%	51%	37%	42%	33%	38%	46%	30%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	4	4	0	3	0

Habilidades - Mando, Esquivar, Cotilleo, Percepción, Montar, Nadar, Jugar, Criar animales, Adiestrar animales.

Talentos - Viajero curtido, Golpe poderoso, Golpe conmocionador, Suave, Desenvainado rápido.

Provisiones - Camisa de malla, grebas de malla, espada larga, y ballesta con 20 virotes.

Stephan Shaw es un hombre moreno y alto de mediana edad. Su largo pelo oscuro está salpicado de mechones grises y sus movimientos son lentos y cansinos. Stephan fue un soldado y un mercenario en su juventud y tiene varias cicatrices en su nervuda mano. Stephan es el Maestro de Sabuesos Asistente del Barón Otterbaugh y actualmente es el gobernador de Dunkelbild. Ha vivido en la aldea con su mujer durante más de veinte años y tratará de hacer todo lo posible para mantener el lugar a salvo.

El problema de los sabuesos ha supuesto a Stephan cierto conflicto, es muy leal al Barón pero también cree que la libertad otorgada por el Barón a los sabuesos es una mala idea. Se esfuerza por cumplir los deseos del Barón, aunque sin embargo busca una solución alternativa al problema de los sabuesos. Cuando el Barón partió al servicio de Karl Franz, Stephan se quedó para encargarse de los asuntos de la aldea y cuidar del hijo del Barón. Cuando el Barón partió el comportamiento de los sabuesos comenzó a estar fuera de control y Stephan busca desesperadamente una solución sin matar a los valiosos perros-lobo de Middenland. Stephan hará todo lo posible para que los aventureros traten de capturar a los perros-lobo con vida. Si muchos de ellos mueren, a buen seguro despertarán la ira del Barón y probablemente Stephan pierda su puesto y sustento. Sin embargo, con los muchos ataques a la aldea Stephan hará lo que sea necesario para salvarla.



Victor Otterbaugh, Noble							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
38%	28%	31%	32%	30%	33%	26%	29%
A	H	BF	BR	M	Mag	IP	FP
1	12	3	3	4	0	11	1

Habilidades - Charlatanería, Consumir Alcohol, Cotilleo, Leer/Escribir, Criar animales, Montar.

Talentos - Suerte, Etiqueta, Erudito, Inquietante.

Provisiones - Chaleco de cuero, perneras de cuero, *amuleto de luna creciente*, un cuarto de barrita (galletita de perro).

Trastornos - El miedo, Persecuciones profanas (*WJDR p.205-206*).

Victor Otterbaugh es el hijo del Barón y su único heredero. Victor gasto buena parte de su juventud aprendiendo las labores de cortesía de la nobleza en Altdorf. Esta relativamente poco familiarizado con la dura tarea de gestionar una pequeña aldea en la profundidad de los bosques y teme permanecer en su casa. Victor ahora es un hombre adulto y ha regresado a casa para aprender las labores de un Maestro de Sabuesos de su padre. Victor mide poco más de metro y medio es poco corpulento de aspecto casi enfermizo. Sus ricas ropas y elegante aspecto contrastan con las de la mayoría de los aldeanos y generalmente cuida mucho de su aspecto. En la juventud de Victor, fue atacado por una manada de perros salvajes mientras que montaba a caballo y fue arrojado al suelo. Pensó que moriría a manos de los perros salvajes, pero un gran lobo gris le salvo. Como cualquier joven chaval pensó que esta mística bestia había sido enviada por Ulric para salvarle. A lo largo de los años la bestia regreso a el ocasionalmente y hablaron sobre los asuntos del Barón.

A medida que Victor se ha hecho mayor ha ido descubriendo que sus pensamientos de juventud acerca de la bestia no eran realistas y se enfrente a ella. Cuando lo hizo el lobo gris se transformo en un hombre, en alguien que se parecía mucho a su padre. Se trataba de Nigel, su tío; y trato de manipular a Victor para robar el amuleto de la luna creciente Victor se opuso, y no han hablado desde entonces. Cuando el Barón partió para servir al emperador los sabuesos comenzaron a aterrorizar a Victor. Durante muchos meses ha sido constantemente acechado y ha recibido ataques simulados. Victor ahora vive solo en la mansión con los nervios a flor de piel y con un comportamiento paranoico. Lo único que quiere es que los sabuesos dejen de acosarle y con mucho gusto ayudará a los aventureros una vez los conozca.

Aldeano transformado, Lupino							
HA	HP	F	R	Ag	Int	Fv	Em
38%	31%	32%	45%	39%	18%	21%	7%
A	H	BF	BR	M	Mag	IP	FP
2	14	3	4	5	0	2	0

Habilidades - Escondarse, escalar superficies resbaladizas, percepción, movimiento silencioso.

Talentos - golpe poderoso, frenesí.

Provisiones - Ninguna.

Muchos de los aldeanos han sido heridos por Nigel en las semanas pasadas. Aunque nadie ha muerto por los ataques, muchos han sido sin saberlo infectados con la licantropía. Con la luna llena se transformarán en hombres lobo y atacaran a cualquiera que se ponga en su camino en su despertar como hombres lobo. Esta transformación durará solo 90 segundos y comenzará con un intenso picor en las víctimas heridas. Caerán al suelo, con convulsiones similares a la epilepsia y de una forma dolorosa cambiarán de humanos a medio-hombre medio-lobo. Una vez que les ha crecido la gruesa piel y tienen el aspecto de medio-perros, atacarán a cualquiera que se interponga en su camino..

