

Teme lo Peor

*Una Aventura para Warhammer® FJdR™
de Michael D. Mearls*

Dedicado a todos los jugadores y fanáticos de Warhammer FJdR que han apoyado el juego con su entusiasmo y su positivismo en los últimos ocho años. Esto es para ustedes, con mucho aprecio reciban las gracias de todos en *Hogshead Publishing Ltd.*



Teme lo Peor

Una Aventura para Warhammer® Fjdr™ de Michael D. Mearls

Contenidos

Capítulo 1: <i>Introduccion</i>	3
Capítulo 2: <i>Heideldorf</i>	9
Capítulo 3: <i>Wurstfest</i>	17
Capítulo 4: <i>La Fortaleza de la Roca Negra</i>	23
Capítulo 5: <i>Regreso a la Fortaleza</i>	30
Capítulo 6: <i>El Dia de la Venganza</i>	34
Capítulo 7: <i>Puntos de Experiencia</i>	41
Capítulo 8: <i>PNJs y Monstruos</i>	42
Nota 1	55
Nota 2	56
Nota 3	57
Mapas	
Mapa del área	4
Heideldorf	10
La excelentísima Salchiceria de Heinz Schiller	13
La Fortaleza de la Roca Negra	26
La Fortaleza de la Roca Negra: Los Sotanos	28

Credits

Author: Michael D. Mearls

Editor: Graeme Davis

Cover art: Ralph Horsley

Interior art: Ralph Horsley, Tomasz Oracz

Cartography: Ralf Schemman (maps created using 'Campaign Cartographer 2' software.)

Layout: Carol Johnson

Killing Hogshead: James Wallis

Hogshead Publishing Limited

18-20 Bromell's Road

London SW4 0BG

United Kingdom

wfrp@hogshead.demon.co.uk

<http://www.hogshead.demon.co.uk>

Product code: HOG221

ISBN: 1 899749 28 4

First edition: December 2002

Produced under licence from Games Workshop Limited.
©2002 Games Workshop Limited. All rights reserved.
Games Workshop, Warhammer and White Dwarf are registered trademarks and other names herein are trademarks of Games Workshop Limited. All are used with permission.

All material in this document is the property of Games Workshop Ltd. Copyright Games Workshop Ltd 2002. This document may be freely distributed, on the understanding that all intellectual properties associated with it remain the property of Games Workshop, and no part of the document including this paragraph be tampered with or erased. No money or other exchange of goods or services may be charged for this document, or any part of its contents for any reason, except by Games Workshop Ltd or its registered agents and licencees or by Hogshead Publishing Ltd.

All artwork in all Warhammer Fantasy Roleplay products and all images contained therein have been produced either in-house or as work for hire. The exclusive copyright in the artwork and the images it depicts is the property of Games Workshop Limited, © 1986-2002. All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form or by any means without prior permission from the publishers. All characters, places and events are fictitious; any resemblance to any persons living or dead is purely coincidental.

INTRODUCCION

Teme lo Peor es una aventura auto-concluyente para **Warhammer Fantasía el Juego de Rol**, situada en el pueblo de Heideldorf y sus alrededores. Esta pensada para personajes que se encuentren en sus primeras carreras. Un simple trabajo de mercenarios se volverá mortal cuando un horrendo complot se despliegue durante una famosa fiesta de la salchicha. El material de este libro se describe en los capítulos siguientes:

Capítulo 1: Introduccion

La introducción (este capítulo) otorga una visión global de la trama y algunas notas para dirigir la aventura. También sugiere algunos posibles emplazamientos para Heideldorf, y ofrece algunas ideas para integrar Teme lo Peor en las campañas de El Enemigo Interior y Las Piedras del Destino.

Capítulo 2: Heideldorf

Este capítulo describe el pueblo de Heideldorf y sus habitantes, así como sus alrededores inmediatos. Asumiendo que el pueblo sobreviva a los acontecimientos, la información de esta sección también puede usarse como modelo para los pueblos pequeños del Imperio.

Capítulo 3: El Wurstfest

Este capítulo cubre los eventos de la renombrada fiesta de la salchicha de Heideldorf, y el descubrimiento de no sólo un horrible complot, sino dos.

Capítulo 4: La Fortaleza de la Roca Negra

Este capítulo describe las ruinas de la Fortaleza de la Roca Negra, y detalla las tácticas de la banda de mutantes que acampa allí.

Capítulo 5: Regreso desde la Fortaleza

Este capítulo cubre las opciones de los PJs al regresar de La Fortaleza de la Roca Negra (¡suponiendo que sobrevivan!), y ofrece sugerencias de cómo el complot puede continuar desde aquí.

Capítulo 6: El Día de Venganza

En este capítulo, los aventureros deben lidiar con una serie de terroríficos sucesos, y salvar al pueblo de su inefable destino.

Capítulo 7: Puntos de experiencia

Este capítulo cubre los Punto de Experiencia a otorgar para cada parte de la aventura.

Capítulo 8: PNJs y Monstruos

En este capítulo se muestran los perfiles, reglas y

descripciones de todos los PNJs importantes y criaturas que aparecen en la aventura.

◆ EL COMLOT ◆

Situado en el corazón de las relativamente seguras tierras del Imperio, el pueblo de Heideldorf es famoso por sus salchichas especiadas. Mercaderes y gourmets hacen una peregrinación anual al pueblo para la Wurstfest, o fiesta de la salchicha, devorando enormes cantidades de los productos más finos de Heideldorf y haciendo tratos para exportar salchichas a lo largo y ancho del Imperio.

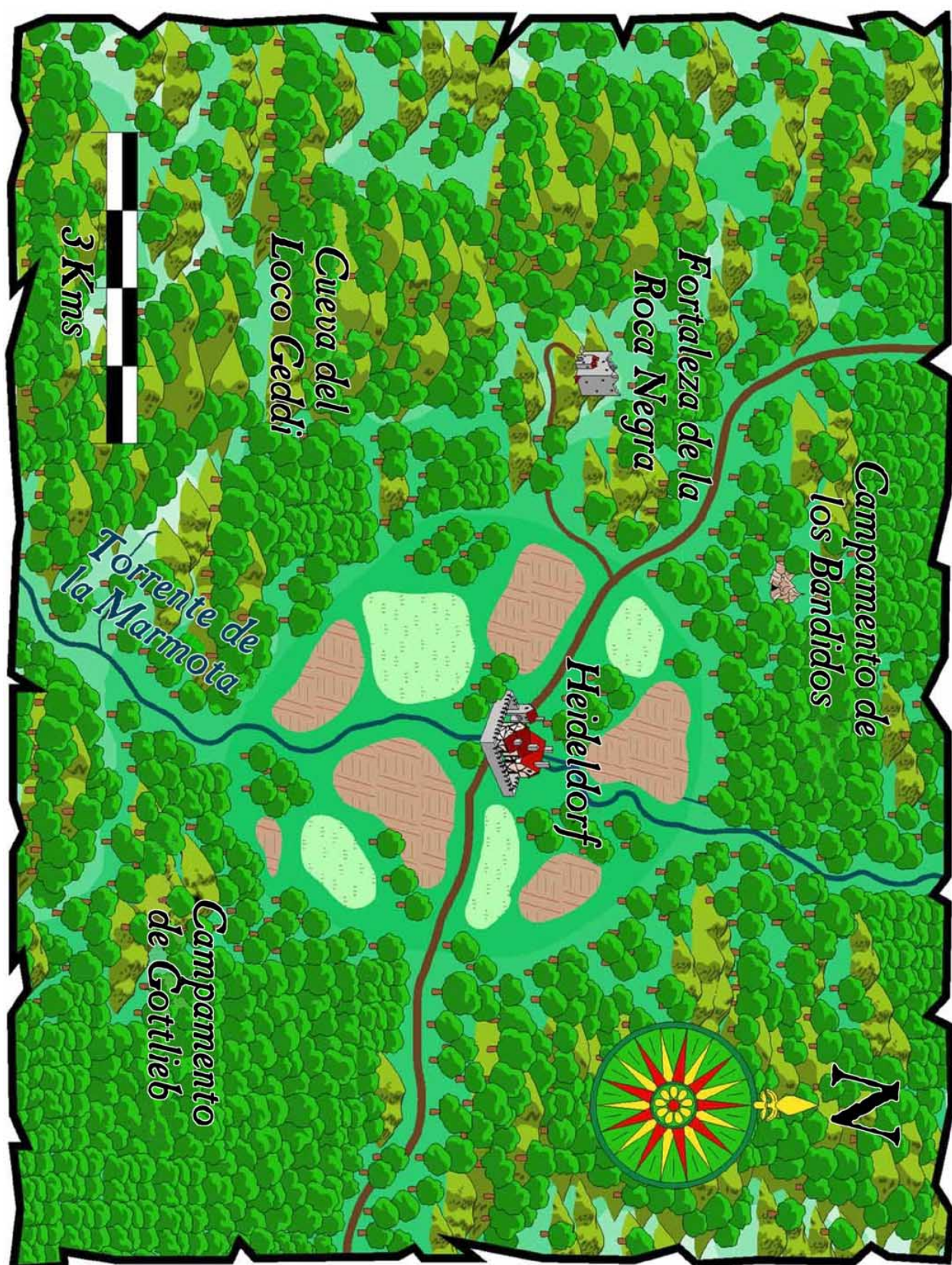
La horrible verdad es que algunas de las mejores salchichas de Heideldorf son hechas con carne humana. Este terrible secreto sólo es conocido por los miembros de una pequeña conspiración dentro del pueblo, que atraen a mercenarios mediante panfletos. Obviamente a los individuos duros y experimentados se les encarga una serie de trabajos estúpidos hasta que se cansan de perder el tiempo y terminan marchándose; los personajes inexpertos son enviados a las ruinas cercanas de La Fortaleza de la Roca Negra, que se encuentra plagada de trampas mortales y es el refugio de un pequeño pero vicioso grupo de mutantes. A cambio de mantener su presencia en el castillo en secreto, los mutantes entregan los cuerpos y posesiones de aquellos que han muerto en el castillo a los conspiradores, quienes venden el equipo y disponen de los cuerpos, moliéndolos para hacer carne de salchicha.

Una corriente constante de aventureros trae dinero a los pocos negocios de Heideldorf, mientras el comercio de la salchicha es inmensamente aprovechable y el Wurstfest anual, o fiesta de la salchicha, reúne en el pueblo a gourmets adinerados y ávidos comerciantes. En las mentes de los conspiradores, todo esto es algo por lo que valen la pena las muertes de unos ineptos y desterrados mercenarios de ciudad.

Este año, sin embargo, las cosas están a punto de ir horrorosa y catastróficamente mal.

Durante un excepcional periodo de dos años, los mutantes comenzaron a acechar a los viajeros del camino para complementar el menguando suministro de mercenarios. Entre estas víctimas se encontraban vagando un grupo de deformes cultistas del Caos, cuya carne corrompida causó mutaciones en muchos de los que comieron estas salchichas. La extendida distribución de salchicha de Heideldorf ha hecho difícil el llegar a alguna conexión con la súbita erupción de mutaciones esparcida a lo largo del Imperio, pero una víctima, el señor del crimen Ernst Gottlieb de Nuln, usó sus considerables recursos para investigar la fuente de su desdichada condición física.

Debido a que su cordura va desapareciendo lentamente ante su progresiva mutación, Gottlieb ha abandonado



bruscamente su imperio criminal, rastreando rumores de mutaciones espontáneas y reuniendo a un pequeño grupo de víctimas de la salchicha corrupta. Ahora, Gottlieb y sus seguidores planean destruir el pueblo y a todos los que se encuentren allí, en el punto álgido de la fiesta de la salchicha.

Pidiendo un favor a uno de los alquimistas de vanguardia de Nuln, Gottlieb ha obtenido un veneno espantoso - un combinado de poderosos alucinógenos y estimulantes, mezclados con Piedra de Disformidad suficiente para causar mutaciones casi instantáneas. Su plan es introducir esta sustancia en la carne de salchicha el último día de la fiesta, provocando a todos los que la coman una frenética y alucinógena histeria mutante. Muchos de los visitantes se atacarán entre ellos, y en medio de la confusión resultante, Gottlieb y su banda planean destruir a los supervivientes y borrar a Heideldorf de la faz de la tierra.

Y en medio de todo esto aparecen los aventureros.

† LOS CONSPIRADORES

Los tres responsables de todo esto son Heinz Schiller, el fabricante de salchicha más importante del lugar, Karl Taunen-baum, dueño de la posada del Dragón Danzante, y Wilf Schwarze-Haus, un guía local y propietario del almacén de suministros del pueblo. Sus descripciones se encuentran en las páginas XX. Trabajando con una banda de mutantes liderada por un hechicero del Caos estaliano llamado Pedro Difelice (pp. XX), conducen a los mercenarios a su muerte, venden sus pertenencias, y usan su carne en las salchichas de Heinz premiadas con el Heideldorfer Sonderwurst.

Karl es el responsable de reclutar a los aventureros y dirigirlos al castillo, donde Wilf trabaja con los mutantes para preparar las trampas diseñadas para matar o dañar a los exploradores. Heinz es el cerebro. El maneja la venta de equipo a través de sus conexiones con el mercado negro, aunque de vez en cuando algunos artículos terminan en la tienda de Wilf. Para ayudar a desviar las sospechas de sus actividades, los conspiradores trajeron a Manfred Harwitt, un Cazador de Brujas alcohólico y venido a menos que pasa sus días bebiendo sin sentido en el Dragón Danzante. Se piensa que la presencia del Cazador de Brujas tranquilizará a los visitantes haciéndoles pensar que nada malo ocurre. Mientras Manfred continua así, Karl lo mantiene demasiado bebido como para sacar el valor y la motivación necesaria para husmear en el castillo o buscar alrededor del bosque circundante.

Si los aventureros han sido atraídos a Heideldorf por los panfletos, los conspiradores los tratarán simplemente como otro suministro de carne fresca. Serán empleados por Heinz Schiller, que los hará vigilar el festival de la salchicha hasta que los envíe al castillo para su "procesado".

† LOS VENGADORES

Gottlieb tiene planes diferentes para los aventureros. Alentándoles clandestinamente con indirectas e información sobre la verdadera naturaleza de la Fortaleza de la Roca Negra, espera que logren evadir las trampas y matar a los mutantes que viven allí. Esto derrotará (o por

lo menos debilitará) a los mutantes e impedirá a los aventureros interferir en su ataque al pueblo.

† LAS CARTAS SOBRE LA MESA

Sin embargo, como suele suceder a menudo, este plan sale torcido. Heinz Schiller, el jefe fabricante de salchichas del pueblo y el objetivo primario del esquema de Ernst, cancela el debut de su más reciente salchicha con la esperanza de incluir a los PJs en su último lote.

Heinz retrasa la degustación del Sonderwurst de este año, el punto álgido del festival, del segundo al séptimo y último día del evento. Si los PJs sobreviven a la Fortaleza de la Roca Negra, anunciará un súbito cambio de planes y vigilará a los personajes como un halcón, esperando determinar cuánto, si es que descubrieron algo, han descubierto sobre su operación.

Por su parte, Ernst Gottlieb cambia sus planes para envenenar las salchichas la noche antes de la prueba. Los aventureros se encontrarán entre dos facciones igualmente despreciables, mientras muchas de los grupos aparentemente neutrales en Heideldorf se decantan por uno u otro bando, a menudo de formas que son pocos obvias. Los personajes deben pasearse manteniendo el equilibrio por una cuerda social mientras desenredan la total magnitud del complot y trabajan para impedir que Gottlieb cause un desastre.

◆ EMPEZANDO LA AVENTURA ◆

Teme lo Peor esta diseñada para personajes nuevos, preferentemente sin más de una o dos aventuras cortas completadas. Lo mejor es usar personajes recién creados.

Mientras la mayoría de los viajeros vienen a Heideldorf por las salchichas, unos pocos llegan en contestación a los panfletos que anuncian oportunidades de trabajo para mercenarios. Los avisos (ver Ayuda de Juego 1 en pág. 54) circulan a través de las ciudades más grandes del Imperio. Aunque parece captar la atención algún año que otro en una ciudad dada, un viajero con vista de águila podrá notar que los prospectos parecen estar presentes en una ciudad u otra, un año en una y otro año en otra. Un año podrían anunciarse en Nuln, en el Olmo Deutz y en otras localizaciones prominentes, mientras el próximo podrían encontrarse en Middenheim, pegado a las paredes de las oficinas de postas del Lobo Veloz y de la Torre de Roca, y en otras áreas donde es probable que los viajeros los vean.

Los personajes listos podrían hacer algunas averiguaciones antes de responder a los panfletos. Una prueba de chismorreo exitosa (Guerreros +10) en una taberna u otra localización donde se sabe que los mercenarios y aventureros suelen pasar el tiempo, hará que un viejo y canoso veterano que ha oído hablar de alguien que fue a Heideldorf se vuelva en contestación a uno de los panfletos:

Una completa pérdida de tiempo, es lo que yo he oído. Cuando estaba de servicio en los Reinos Fronterizos el año pasado, me encontré con un leñador que había ido a Heidelberg, y no recuperó ni siquiera sus gastos. Le hablaron acerca de unos bandidos en el bosque, pero nunca llegó a ver ni un pelo de ellos. Dicen que hay una especie de ruina fuera del pueblo que se supone que está llena de tesoros y monstruos horribles, pero todo lo que han encontrado eran murciélagos y arañas – y ni siquiera eran grandes. Me dijo que las salchichas eran buenas, si no les molesta mezclarse con una muchedumbre de nobles refinados e insistentes comerciantes.”

Si se pasa la prueba de chismorreos por 30 puntos o más, los aventureros han encontrado a un informador que realmente ha ido a Heidelberg. Además de escuchar un relato similar al que se describe arriba, tendrán la oportunidad de hacer algunas preguntas sobre el pueblo y sus habitantes.

Algunos personajes - sobre todo del tipo no-guerrero - podrían decidir ir a Heidelberg exclusivamente por la fiesta de la salchicha, y tal vez ni siquiera sean conscientes de los panfletos. En este caso, el DJ tendrá que arreglar algunos puntos de la aventura que se presentan más adelante para que esta pueda desarrollarse mejor.

La Campaña El Enemigo Interior

Si planeas usar esta campaña épica, sería mejor que uses Teme lo Peor antes de Identidad Confundida. Los personajes podrían atravesar Heidelberg en su camino hacia Altdorf en busca del empleo de Hergard von Tasseninck, pasando una noche en el Dragón Danzante y zambullirse en la aventura cuando Heinz les pida que exploren el castillo.

Como alternativa, esta aventura podría insertarse entre Identidad Confundida y Sombras Sobre Bögenhafen, con Heidelberg como un punto parada de camino al Schaffenfest. Más adelante en la campaña, los aventureros pueden ser demasiado poderosos para esta aventura, aunque sea una historia que enfatiza la actuación y la deducción más que el combate.

La Campaña de Las Piedras del Destino

Como la campaña de Las Piedras del Destino está diseñada para personajes que han completado dos o tres carreras, esta aventura podría usarse para dar a los personajes un poco de experiencia antes de comenzar la campaña. En este caso, podrías localizar a Heidelberg a unos días al sur de Nuln, en las colinas de las Montañas Negras.

El cadáver del Enano - y la nota que este posee - podría encontrarse en una esquina del taller secreto de Schiller (pág. 14), claramente más viejo y más marchito que los otros que se encuentren alrededor, y con una etiqueta “No Usarse”. O los mutantes de La Fortaleza de la Roca Negra podrían estar royéndolo y devorándolo, ya que no encaja para enviarlo al pueblo. O de cualquier manera, los aventureros simplemente podrían tropezar con él en el bosque de los alrededores de Heidelberg.

Los aventureros bien podrían decidir viajar al sur en

consecuencia de esta aventura, particularmente si se encuentran en el lado opuesto de la familia de Harwitt o de cualquier noble que hiciera negocios con Heinz Schiller.

† ESTÍMULOS ADICIONALES

Inicialmente, los aventureros pueden estar poco dispuestos a ir a Heidelberg, sobre todo si han oído las noticias de anteriores visitantes diciendo que es un lugar improductivo. En ese caso, aquí hay un par de ideas para ponerlos en marcha.

La Esposa Afligida

Matilda Haubel es una mujer entrada en los treinta, alta y delgada como un palo de escoba. Su pelo negro posee algunas mechas grises. Su marido, Dieter, se marchó hace tres semanas con unos compañeros guerreros en respuesta a los panfletos. Empleados normalmente como guardias de caravana, Dieter y sus socios han tenido una racha de mala suerte en sus escasos últimos viajes y han decidido arreglárselas por su propia cuenta. Matilda ofrecerá a los personajes 50 coronas de oro - “los ahorros de su vida”, dirá - para que realicen el viaje a Heidelberg, averigüen lo que puedan de Dieter, y vuelvan a informarle.

Matilda actúa como una esposa afligida y solitaria, cuando en realidad es una arpía tiránica que sospecha que Dieter se ha ido con alguna mujerzuela para escaparse de ella, dejándola para que cuide de los niños. Una vez que logre localizar a Dieter, planea contratar a unos matones para arrastrarlo fuera del pueblo, golpearlo hasta dejarlo sin sentido, y traerlo de vuelta a casa.

El Mapa del Tesoro

Si los personajes poseen una naturaleza de mercenarios, encontrarán un supuesto mapa del tesoro (Ayuda 2, pág. 55) que señala un gran cofre de tesoro en las ruinas de la Fortaleza de la Roca Negra, y señala la localización de varias trampas que parecen ser fáciles de evitar. Este mapa es, de hecho, otro señuelo inventado por Heinz Schiller, y siguiéndolo llevará a los aventureros directamente a algunas de las trampas más mortales del castillo. Los conspiradores a menudo dan estos mapas a sus blancos. En este caso, una copia ha encontrado de algún modo una forma de salir de Heidelberg, quizás llevado por un mercenario que tenía asuntos más urgentes que atender antes de estar investigando las ruinas. Un ebrio veterano podría vender el mapa a los personajes, o ellos pueden encontrarlo en el escondite del tesoro de una banda de Orcos merodeadores o Mutantes.

◆ DIRIGIENDO LA AVENTURA ◆

Teme lo Peor se basa en la actuación, negociación, resolución de problemas y otras opciones de tipo no combativas. Mientras el combate juega un papel más importante al final de la aventura, estos serán más fáciles para los personajes si han sabido conseguir aliados entre las personas con las que se encuentren, y si descubren los planes ocultos de los antagonistas de esta aventura. Hay muchos PNJs detallados para la trama, pero no todos son importantes para completarla con éxito.

Los PNJs más importantes en esta aventura son Heinz Schiller, los mutantes de La Fortaleza de la Roca Negra, y Ernst Gottlieb junto a sus seguidores. Mucho de Teme lo Peor esta diseñado con la idea de que los eventos aparentemente triviales puedan tener repercusiones mayores en sucesos posteriores de la aventura. Un Pnj que haya sido tratado mal reaccionará negativamente después frente a los aventureros, y puede demostrar ser una fuente de serios problemas. Por otro lado, los aliados pueden llegar a devolver varios favores...

La aventura debe progresar a ser posible según las líneas siguientes:

† LLEGADA

Los aventureros llegan a Heideldorf, obtienen una visión del festival, son contratados por Heinz y tienen la oportunidad de hablar con algún lugareño en el Dragón Danzante. Pueden llegar a enterarse de que Heinz no es exactamente la persona más querida del pueblo. Dependiendo de cómo los PJs interactúen con los lugareños, tendrán oportunidad de hacer algunos amigos y aprender más sobre el pasado de Heinz. Esta parte de la aventura enfatiza las relaciones iniciales de los aventureros con los lugareños.

† LA FIESTA

En su primer día de empleo, los aventureros deben tratar con aquellos que han visitado Heideldorf por su festival. Las situaciones aquí presentadas tienen todas la misma temática general: ponerlos en situaciones con personas molestas, tontas y ofensivas que deben ser tratadas con respeto y cortesía. Potenciados por el alcohol y su propio sentido de autoridad, los nobles y comerciantes que asisten a la fiesta son quienes están más dispuestos a poner a prueba la paciencia y el temple de los aventureros (y a los jugadores).

Durante el curso del día, los aventureros se relacionarán con los participantes de la fiesta. A los nobles les gusta que los socialmente inferiores estén callados, pasivos, y ávidos por agradecerles. A los personajes que realicen tales comportamientos les será más fácil tratar con la muchedumbre cuando se desate el infierno. Además, Heinz demostrará su verdadera personalidad. Como demuestra su desenfundada arrogancia y vanidad, culpará a los PJs de cualquier problema. Está deseoso de agradar a sus clientes y a la vez se acomoda para quedar de la mejor forma posible frente a cualquier situación. A menos que los aventureros sean extremadamente indulgentes, deberían sentir una saludable aversión hacia Heinz a finales de su primer día de empleo.

† LA FORTALEZA DE LA ROCA NEGRA

El segundo día de los PJs en Heideldorf es un punto importante en la aventura. Usando un ataque de bandidos como excusa para enviar a los PJs a su muerte en La Fortaleza de la Roca Negra, Heinz espera poder librarse a tiempo de ellos para completar las mercancías de su depósito. Sin embargo, los hombres de Ernst Gottlieb tienen, a través de la cautela y la magia, conocimiento de la disposición del sótano del castillo y del plan normal de ataque con el que sus habitantes acostumbran a emboscar a los exploradores; proporcionando a los aventureros esta información en

secreto.

Si los PJs derrotan a la banda de mutantes que acecha en el castillo, deberían poder determinar un bosquejo del plan de Heinz. En su regreso a Heideldorf, se encontrarán con una gélida recepción por parte de Heinz, Karl, y de cualquier otro que esperaba que volvieran en una carretilla para ser usados en el taller de Heinz.

† ¿NO ESTÁN MUERTOS?

A estas alturas de la aventura, las decisiones y acciones de los jugadores son más difíciles de predecir. De aquí en adelante, es importante para el DJ tener presente las actitudes de los PNJs' hacia los aventureros, basándose en sus actuaciones anteriores, asumir el papel de Heinz y considerar sus opciones y decisiones. Debe ser excesivamente obvio para los jugadores que el simple hecho de atacar y matar a Heinz es una muy mala idea. Sin las suficientes evidencias de que hay una conspiración, pueden ser acusados de asesinato y ser condenados a la muerte.

Pero señalar el horrible taller de Heinz, los restos de los mutantes en el castillo, y cualquier otra prueba de la conspiración puede hacer más daño en lugar de ayudar. Si los participantes del festival sospechan que han comido carne humana, pueden entrar en pánico, encolerizarse, y destruir el pueblo. Además, como las personas que visitan Heideldorf son todos nobles y comerciantes, cualquier cosa mala que resulte de las acciones de los aventureros, como un alboroto, es probable que los meta en serios problema.

Para manejar a Heinz y su secreto se requiere tacto, diplomacia, y una buena actuación. El problema que él representa es a prueba de espadas, hechizos y otros métodos directos. Atacarle simplemente hará que los aventureros terminen atascados. A menos que puedan quedar libre de los cargos de asesinato, se convertirán en probables fugitivos de la ley.

† DULCE VENGANZA

La segunda mitad de la aventura esta marcada por un subitito cambio de prioridades. Los aventureros deben pasar de luchar contra Heinz y los otros residentes de Heideldorf a defenderlos de los planes de Gottlieb.

Ernst Gottlieb y sus seguidores han jurado destruir Heideldorf y a todos los que se encuentren allí, y no tendrán reparo en matar a unos cuantos comerciantes gordos si eso permite aumentar el horror y el escándalo que rodearán al pueblo como consecuencia de su plan. Mientras el objetivo principal de Gottlieb es vengarse de Heinz Schiller, sus planes no concluyen simplemente ahí. Quiere borrar a Heideldorf de los mapas del Imperio, y reducirlo a un simple nombre para historias de terror.

Gottlieb puede considerar el hecho de trabajar con los aventureros, pero es demasiado perspicaz para permitirles traicionarlo. Cuenta con bastante músculo a su lado, y cree que nada tan nimio como un poderoso Cazador de Brujas o un regimiento de alabarderos Imperiales puede detenerlo. Los aventureros pueden verse obligados a aliarse temporalmente con Schiller para tratar con la mayor amenaza que representa Gottlieb.

Los PJs pueden asesinar o encarcelar a Schiller, dejar la región, y más tarde oír hablar de los horrores liberados en el pueblo tras su marcha. Aún peor, los PJs podrían asumir que sus problemas acaban con Heinz y que pueden sentarse a disfrutar de la fiesta - sólo para ser tomados por sorpresa por la violencia y el terror de su último día.

Sin embargo, es improbable que los aventureros ignoren las señales de implicación de Gottlieb. El señor del crimen asume que ellos están listos para vengarse de Heinz, y que se preocupan poco del destino de los comerciantes, nobles, y residentes de Heideldorf. La parte final de la aventura podría ser un duelo contra los seguidores de Gottlieb en un esfuerzo desesperado por salvar a tantas personas como les sea posible del horror que éste ha liberado.

Como siempre, las relaciones que hayan construido con los PNJs de Heideldorf tendrán su importancia. Si los visitantes y lugareños confían en ellos y les han caído bien, les será más fácil a los PJs frustrar los planes de Gottlieb. De lo contrario, deberán afrontar una batalla cuesta arriba. Recuerda, también, que las relaciones entre los personajes jugadores y PNJs funcionan en ambos sentidos. A menos que alguno de los PNJs haya sido amable y simpático, los aventureros pueden decidir dejar a Heideldorf ante su destino.

† RUIDOS FUERA

Las tarjetas de índice son una manera útil de registrar la personalidad de cada PNJ y sus interacciones con los

aventureros. Durante el curso de la aventura, hay suficientes oportunidades para los PJs de hacerse aliados o enemigos de las personas con las que se encuentren. Las tarjetas de índice, o algún otro método de fácil organización para tomar notas, permiten registrar el desarrollo de la historia sin romper el ritmo del juego.

Las tarjetas de índice permiten también registrar las acciones de los PNJs mientras los aventureros están ausentes. Si los aventureros dejan el pueblo durante unas horas, tómate un momento para traspasar a las tarjetas de índice de sus PNJ y tomar nota de lo que podrían hacer mientras los aventureros estén ausentes. Si Schiller, por ejemplo, sospecha que los aventureros han descubierto su plan, no se quedará sentado sin hacer nada mientras ellos andan de paseo por el bosque. Podría tratar de poner a Manfred Harwitt en contra de ellos, o idear algún crimen menor para poder encarcelarlos.

Como ayuda adicional para mantener las cosas en orden, organiza las tarjetas por facciones. Por ejemplo, los personajes que han simpatizado o trabajan con Schiller pueden entrar en un montón, mientras que aquellos que se aliaron con Ernst Gottlieb entran en otro. Las tarjetas de PNJ pueden agruparse según cómo estos se relacionan con los PJs: un montón para PNJs que han simpatizado con los aventureros, otro para los que se encuentran neutrales, y un tercero para las personas que los consideran sus enemigos. Este pequeño truco puede ser de gran valor a medida que la aventura se acerca a su clímax, o si los PJs se encuentran en alguna confrontación mayor contra los lugareños y los visitantes.

HEIDELDFORF

Heideldorf es poco más que un puntito en el mapa Imperial; donde se encuentra exactamente queda en manos del DJ (ver p.). La región circundante es boscosa y montañosa. Muchos de los granjeros locales son propietarios de sus tierras, entregadas a sus ancestros por Magnus el Pío como recompensa por los servicios prestados durante la gran incursión del Caos dos siglos

atrás. Hoy día, los descendientes de esos guerreros se han asentado como granjeros, aunque muchos mantienen sus armas y armaduras personales y están preparados para la llamada del Emperador si se les necesita. Muchos han delegado sus tierras a terratenientes, retirándose a una vida más calmada.

Aunque se ha despejado mucho terreno de bosque para tener más espacio de cultivo, la mayoría del área circundante al pueblo sigue estando poblada de un denso bosque. Después de la primera oleada de colonos, muy pocos siguieron sus pasos. La mayor parte de la producción agraria es para uso local. Los granjeros crían vacas para la leche y la carne, dándoles un sobresueldo digno aunque no espectacular. Cada año, gourmets de todo el Imperio se dirigen al pueblo por el festival de la salchicha, dando a la región un mayor impulso económico. Al igual que con la localización exacta del pueblo, las fechas del festival pueden ser alteradas para poder introducirla en tu campaña.

Los habitantes de Heideldorf tienen una fuerte antipatía hacia la “gente de ciudad”, a quien llaman a cualquiera que no haya nacido en los alrededores del pueblo. Durante el festival dejan aparte sus prejuicios en favor de llenar un poco más los bolsillos del oro de los comerciantes y los nobles que acuden al pueblo. Varios establecimientos sólo permanecen abiertos mientras dure el festival.

◆ LA TRAMA SE PONE EN MARCHA ◆

Durante casi dos siglos, Heideldorf no era poco más que una manchita en el mapa. La comunidad sobrevivía gracias a la propia producción de granjas y huertos. El único negocio digno de mención era una pequeña carnicería de salchichas que vendía su producto a unos pocos nobles no muy lejos del pueblo. Poca gente de fuera del pueblo había oído hablar siquiera de ella. El momento álgido del año era una fiesta que duraba toda una semana, organizada por la familia Schiller, propietarios tanto de la carnicería como del hostel. La fiesta se organizaba para atraer a los nobles cercanos, para que pasasen la semana entera disfrutando de la comida, los espectáculos y, principalmente, para que dejasen su dinero en el pueblo. Aunque no llegaron a atraer a más de una docena de nobles, el festival se estableció como tradición anual.

Un día, hace unos quince años, Heinz Schiller tuvo una aventura con una pueblerina llamada Katrina Mauser. Durante un tiempo, los dos pudieron mantener su aventura en secreto sin que la esposa de Heinz, Wilmina, se enterara. Pero en un pueblo pequeño como Heideldorf los secretos no están mucho tiempo a salvo. No obstante, pasaron dos años antes de que Wilmina se diera cuenta de las miradas y las bromas que se gastaban entre los dos. Enfurecida por haber descubierto la causa del empeoramiento de su matrimonio, Wilmina sedujo a un bardo que había pasado algunas noches en el hostel. Heinz, que normalmente no prestaba mucha atención a su mujer, no se percató de que el bardo pasaba semana tras semana por el Dragón Danzante, aunque sí se dio cuenta de que su mujer parecía de mejor humor de lo habitual.

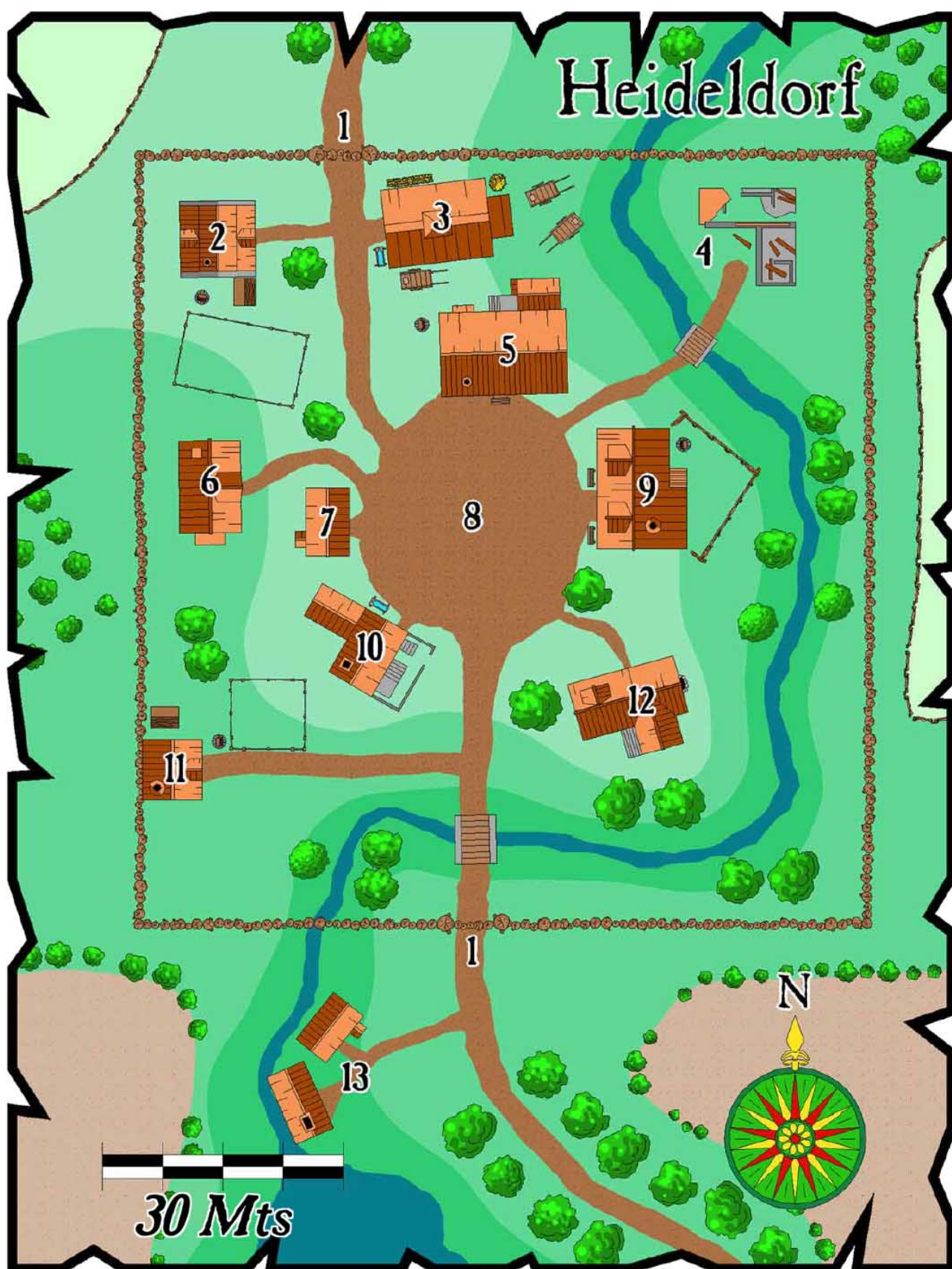
Enfurecida de que su marido permaneciera ignorante a su infidelidad, Wilmina preparó un encuentro con el bardo en su propia casa, esperando que Heinz los pillara con las manos en la masa. Lo consiguió. Heinz montó en cólera y mató al bardo, y amenazó a su mujer con hacer lo mismo con ella si decía una sola palabra de lo ocurrido. Asustada por la nada usual furia de Heinz, Wilmina accedió.

Heinz todavía tenía que ocuparse del cadáver. Cogió al pobre bardo, lo troceó, y lo mezcló con la mezcla única de hierbas y especias de su familia, e hizo una nueva remesa de salchichas. Vendió éstas todo lo lejos que pudo. Con esto creyó que el asunto quedaba zanjado, pero se equivocó.

En cosa de pocas semanas, sus clientes habituales empezaron a incrementar sus pedidos, y empezó a recibir noticias de nobles y mercaderes cada vez más lejos de Heideldorf. La fama de la salchicha de Heideldorf se expandió con rapidez, e incluso le llegó un pedido de la mismísima corte imperial en Altdorf.

Heinz tuvo mucho trabajo en preparar todos los pedidos. Por suerte, nadie echó de menos al tonto del pueblo. Heinz contrató a un bufón para que entretuviera a la clientela del Dragón Danzante, en un trato con su nuevo cómplice Karl Taunenbaum, haciendo que Heideldorf dispusiera de un nuevo entretenimiento. Cuando los beneficios de la primera remesa de pedidos llegaron, Heinz descuartizó al bufón y contrató a uno nuevo, con más talento que el anterior.

El hecho de que este nuevo bufón estuviera algo más rellenito que el anterior fue simplemente una inversión, según pensó Heinz. Se preocupó de mantenerlo bien alimentado con el mejor grano y carne. Ordenó a su hija, Melinda, que lo bañara cada día, sin excepción. Era el mejor trabajo que había tenido -y también sería el último. Los contactos que tenía con otros artistas permitieron a Heinz organizar un concurso para la plaza vacante de



bufón del pueblo. Los pellizcos, apretujones y demás que formaban parte del proceso de selección eran meramente para asegurarse de que estaban sanos, según aseguró Heinz. Después de todo, los dos últimos habían desaparecido sin dejar rastro, por lo que cualquier método para asegurarse de que sus empleados no huyeran era muy importante.

El ganador del concurso fue un patoso cantante, que tropezó consigo mismo al subir al escenario e intentar bailar. Heinz proclamó esto como la mejor comedia que había visto jamás, por mucho que el sujeto insistiera en que no se trataba de comedia. Cuando también desapareció, la gente del pueblo estaba convencida de que Heinz había despachado al bufón porque lo hacía fatal, y también para ahorrar dinero, puesto que la calidad de la carne de sus salchichas había aumentado notablemente desde entonces.

Heinz se dio cuenta de que su secreto se aguantaba con pinzas. Sabía que sólo podría matar unos cuantos bufones más antes de que alguien sospechara algo. El éxito de Heinz atrajo mucha gente al pueblo, aumentando la demanda de comida. Tanto Karl el tabernero como Wilf Schwarzehaus, el propietario de la tienda de suministros del pueblo, habían ganado mucho dinero con la gente que acudía al lugar. Heinz les ofreció un simple trato: trabajar juntos o enfrentarse a la ruina económica - además de una muerte segura en manos de algún cazador de brujas. Tuvo el cuidado de revelar que las salchichas con carne humana solo eran vendidas a nobles y comerciantes ajenos a Heideldorf. A sus dos compinches les gustó la idea de la alta sociedad noble no sólo dejando su oro en el pueblo, sino además siendo corrompidos por carne de bufones de tres al cuarto.

Fué a Wilf a quien se le ocurrió la idea de los panfletos. Después de todo, nadie se preocuparía por la muerte de aventureros y mercenarios, clases donde la muerte y las desapariciones formaban parte de su vida. Wilf también utilizó sus conocimientos de caza para sembrar la Fortaleza de la Roca Negra con una serie de trampas mortales. Se montó la historia de que había bandidos que usaban la Fortaleza como base de operaciones, mentira con la que enviarían a los aventureros a su muerte. Permitían que los grupos más fuertes de aventureros pasaran por la Fortaleza indemnes, no sin antes haber dejado unas monedas en el Dragón Danzante. De vez en cuando, un grupo iría a la Fortaleza en busca de los supuestos bandidos, y no volvería. Los pueblerinos pensarían que los bandidos habían añadido unas cuantas víctimas más a su cuenta, o simplemente que los aventureros evitaron el pueblo al regresar, pues no habían encontrado nada en la Fortaleza.

Además, el hecho que de vez en cuando hubieran bandidos reales en el bosque cercano servía para que los aventureros limpiaran la zona y además hacer más creíble la mentira de Heinz. Incluso mejor, los cadáveres de los bandidos servían para engrosar más aún la despensa de Heinz.

Para disipar cualquier sombra de duda, Heinz utilizó sus contactos en Altdorf para traer al pueblo al renombrado cazador de brujas Manfred Harwitt. Aunque venido a menos por su vejez, las penurias y sobre todo el alcohol; la palabra de Heinz aún tenía poder. Karl llevó a Manfred

a la Fortaleza, en la que no descubrió nada. Entonces Heinz ofreció a Manfred comida, bebida y alojamiento gratis por un periodo de tiempo indefinido. Manfred aceptó la oferta, declarando oficialmente que quería quedarse en el pueblo para tener vigilada la región. Realmente, estaba contento de haber encontrado una fuente ilimitada de bebida gratis. Heinz y sus compinches utilizan a Manfred como escudo contra posibles investigaciones. Si un cazador de brujas visita la zona, normalmente pasa un día o dos hablando con Manfred, tiempo más que suficiente para que Wilf desarme las trampas. Normalmente la palabra de Manfred hace que la mayoría de inquisidores se vayan por donde han venido.

Los mercenarios y otras fuentes potenciales de carne reciben una bienvenida diferente. Manfred explica su historia habitual sobre la Fortaleza, pero mientras lo hace, va fijándose en el atuendo de los mercenarios y su capacidad militar y mágica. Heinz le dice que debe mantenerse atento a posibles busca pleitos, y Manfred no tiene ningún problema en usar su ojo crítico con los aventureros. Heinz utiliza la información de Manfred para juzgar si un grupo puede ser sacrificado o no. Si son aptos, envía a Wilf a la Fortaleza a armar las trampas. Si no, Wilf deja la Fortaleza vacía y avisa a los mutantes para que se mantengan fuera de la vista de los aventureros. Si hay bandidos por las cercanías, envía a los Pjs a liquidarlos.

De momento, este plan ha funcionado muy bien. Sin embargo, 2 años atrás los mutantes emboscaron y mataron a un par de cultistas del Caos que estaban viajando por el lugar. Heinz había ordenado que no matasen a nadie en las afueras que no fuera del pueblo, por lo que quitaron todas las evidencias de que los cuerpos estaban mutados; aunque la semilla del Caos quedó en la carne no mutada, causando que las personas que comieran esa carne sufrieran a su vez mutaciones.

Una de estas víctimas era el señor menor del crimen Ernst Gottlieb de Nuln. Usando su dinero e influencias, rastreó el origen de la horrible transformación hasta Heideldorf. Planea destruir a Heinz y todo el pueblo como venganza por las mutaciones que ha sufrido. Reuniendo una banda de personas afectadas también por las mutaciones, entre los cuales también habían hombres anteriormente bajo sus órdenes, Gottlieb se dirigió hacia el lugar y acampó en el bosque en las afueras de Heideldorf.

◆ EL PUEBLO ◆

Heideldorf es normalmente un lugar aburrido, pero con el festival de la salchicha en marcha, el pueblo hierve de actividad. La plaza central la ocupa una gran carpa de colores que acoge las actividades principales. El Hostal local esta lleno hasta los topes, como lo está también el establo. La taberna del Dragón Danzante está repleta de juerguistas desde la mañana hasta bien entrada la noche. Cuando los Pjs llegan, el lugar hay mucha agitación.

1. MURO DEFENSIVO

Una empalizada de unos tres metros de altura construida recientemente rodea el pueblo. Con la popularidad creciente del festival, Heinz decidió invertir en una simple estructura defensiva para dar a los visitantes

mayor sensación de seguridad y mantener alejados del pueblo a los indeseables. Heinz ha contratado a varios mercenarios (p.) para que la vigilen. Durante el día y la noche, dos mercenarios montan guardia en la puerta norte mientras que un tercero lo hace en la puerta sur, echando a cualquiera que aparente ser vagabundo, trotamundos o gente por el estilo.

Los guardias son hoscos y rudos hacia los visitantes que a simple vista no parezcan ricos. Si los Pjs mencionan que han venido por los panfletos, los guardias los apresuran para que se dirijan hacia el Dragón Danzante.

2. HOGAR DE LOS NAHERING

Los Nahering son una de las familias más influyentes de la región. Tiempo atrás, alquilaron sus granjas a terratenientes, ganando dinero sin trabajar. La familia se ha trasladado a una ciudad cercana, y ha usado su riqueza para invertir en una empresa de comercio. Utilizan esta casa como residencia ocasional. Actualmente esta vacía. La planta baja consta de una sala de estar, cocina, comedor y habitaciones de los sirvientes. La primera planta consta enteramente de tres dormitorios. La familia Nahering y Heinz han llegado a un acuerdo para que los invitados de importancia de Heinz duerman aquí.

3. ESTABLOS

Los viajeros dejan normalmente aquí sus caballos, mulas y otros animales mientras permanecen en el pueblo. Normalmente está vacío; ahora esta a rebosar por el festival. Unos cuantos carruajes de nobles están alineados en la parte trasera del establo. Si los Pjs llegan con monturas, no encuentran sitio aquí para ellas. El encargado del establo, un obeso halfling de nombre Quint, ronda por el sitio, quejándose constantemente de lo incompetentes que son sus empleados y del hambre que tiene. Rehúsa llanamente a acoger a los animales de los Pjs a menos que mencionen que han venido por los panfletos. En ese caso, encuentra amablemente un lugar para las monturas.

4. EDIFICIO EN OBRAS

Como respuesta al interés creciente por el festival, Heinz ha decidido construir un segundo hostel, más amplio y cómodo, exclusivamente para sus clientes más ricos. Para enojo de Heinz, el edificio todavía está en construcción; esperaba que estuviera listo para el festival. Heinz despidió a los peones antes del festival, en parte para calmar un poco su frustración y en parte también para evitar que influyeran con su presencia en el festival. Los sirvientes que trabajan en el festival acampan aquí en un pequeño recinto de tiendas.

5. HOSTAL

Este rojo y brillante edificio de tres plantas es la segunda inversión más rentable de Heinz. Como es el único lugar en kilómetros a la redonda con habitaciones, muchos de los asistentes al festival duermen aquí. Las dos plantas superiores están repletas de habitaciones, siendo las habitaciones de la planta superior mucho más confortables y amplias que las de la planta inferior. En la planta baja hay una gran sala de estar, las habitaciones de los sirvientes y los almacenes. Heinz ha hecho decorar todo el edificio con el mejor mobiliario y ornamentación, esperando atraer a nobles y mercaderes más ricos cada vez. Como no hay habitaciones libres, los Pjs son echados

enseguida. La encargada del Hostal, una vieja mujer de nombre Helena Olmburg, trata a los invitados como si fueran sus nietos. Gentilmente comunica a los Pjs que no hay habitaciones, y se disculpa mientras los echa. Si se ve amenazada pide auxilio, y cualquier aldeano que la oiga acude en su ayuda.

†VENGANZA MUTANTE

Ernst Gottlieb y algunos de sus seguidores (ver p.) llegaron al pueblo el día antes de empezar el festival. Utrecht se hace llamar Felix Boltrecht, un comerciante menor de especias de Marienburg. Abe se hace pasar por su guardaespaldas y pasa la mayor parte del tiempo en la habitación alquilada en la posada. Abe vigila a Ernst, que pasa todo el festival escondido en un arcón cerrado bajo llave que hay en la habitación. Durante el día Abe deja salir de vez en cuando a su amo para que tome el aire, pero si alguien llama a la puerta, esconde a su jefe en el arcón y lo mantiene fuera de la vista.

Ernst utiliza su habilidad telepática para mantener contacto con Jeb, quien descansa y duerme en el campamento en el bosque cercano a Heidelberg. Poco antes del amanecer, cada día, Jeb se acerca sigilosamente al pueblo para establecer contacto telepático con Ernst y recibir las órdenes del día. Jeb ya ha envenenado la última remesa de carne y especias de Heinz para cuando los Pjs llegaran, aunque las salchichas todavía no están hechas.

Con el veneno en su lugar, la banda simplemente espera hasta el final del festival para que Heinz ofrezca su nueva remesa de salchichas. En ese momento, Gottlieb ordenará a Abe que atranque la puerta de la habitación y lo acerque a una ventana, para que pueda ver como las víctimas del veneno se matan entre ellas y acaban con Heinz. Después de la masacre, Ernst quiere reunir a sus seguidores, saquear los cuerpos y dirigirse hacia las estepas del Caos.

6. HOGAR DE SWARZHAUS

Esta pequeña casa pintada de azul oscuro y tan solo una planta pertenece a Wilf Schwarzhaus. Pasa el menor tiempo posible aquí, prefiriendo beber toda la noche en el Dragón Danzante y trabajar durante el día en su establecimiento. El interior consiste en un gran dormitorio, una salita y una pequeña cocina.

7. TIENDA DE SUMINISTROS

Este edificio pertenece también a Wilf Schwarzhaus, y principalmente es una tienda de herramientas para los granjeros que viven en la región. Durante el festival, Wilf cierra la tienda, porque Heinz insiste en que mantenerla abierta atraería a indeseables al pueblo.

8. PLAZA PRINCIPAL

Este área abierta esta dominada por una enorme carpa amarilla de unos 15 metros de radio. Durante el festival, los sirvientes transportan bandejas de comida humeante a las largas mesas de los comensales. Bardos, acróbatas, y otros juglares pasean por el lugar, distrayendo a los comensales entre los cortos intervalos de tiempo entre comida y comida. En el rincón sur-este hay un pequeño grupo de tiendas que sirven de cocinas. El pozo común del pueblo esta al sur, cerca de las tiendas de cocina.

Una entrada para un día en el festival cuesta 3 CO e incluye todas las salchichas, vegetales y cerveza que puedas tragar. Las mesas al sur-este (las más cercanas a la cocina) están reservadas para los invitados especiales y clientes ricos. La gente de menor escala social (como los Pjs) son sentados en las mesas al norte. Aquellos sin entrada son expulsados.

9. TABERNA DEL DRAGON DANZANTE

La familia Taunenbaum ha sido la dueña de este edificio de madera desde que los ancestros de Karl Taunenbaum la construyeron hace 150 años. Los pastores, granjeros y cazadores de la zona se reúnen para charlar, contar historias y pasar la noche bebiendo. Anteriormente la posada estaba deteriorada, y Heinz insistió en que Karl invirtiera parte de los beneficios en hacerla más atractiva. Una capa fresca de pintura blanca cubre los muros exteriores, y el mobiliario interior es relativamente nuevo. Heinz pagó las mesas y sillas nuevas que hay en la barra, pidiéndole a Heinz que guardara sus viejos muebles durante el festival. El resto del año, las mesas decaídas de Karl pueden verse aquí.

Aunque nadie excepto Karl y Heinz lo sabe, Heinz es el verdadero dueño de la posada.

Durante el día, este lugar esta ocupado principalmente por sirvientes llevando bebidas desde el bar hacia la carpa. Unos cuantos parroquianos beben, lanzando miradas hacia cualquier forastero que entre en sus dominios. De noche, las mesas están llenas de jóvenes que mantienen

la fiesta hasta altas horas de la madrugada. Después del crepúsculo, Heinz y Karl echan a los parroquianos para dejar sitio a la gente con más dinero.

La planta baja consta de la barra, la sala con las mesas, la cocina y las habitaciones de Karl. La bodega contiene comida, botas de cerveza y las herramientas para destilar. La primera planta consiste en cuatro habitaciones, todas ocupadas actualmente.

10. HERRERIA

Aquí trabaja el herrero de la villa, Randolph Guervin. Vive con su familia en un pequeño departamento conectado con la herrería. Durante la semana del festival, a pesar de los deseos de Heinz, Randolph mantendrá abierto su negocio persistentemente.

11. MATADERO DE LA FAMILIA SCHILLER

Este edificio de color rojo es el centro de todas las conspiraciones de Heideldorf. Un gran cartel cuelga sobre la puerta, declarando al lugar "La excelentísima salchichería de Heinz Schiller". La palabra "salchichería" fue inventada por Heinz para darle a su negocio un toque más elegante. Es aquí donde Heinz descuartiza a sus víctimas y las prepara para distribuir las por todo el Imperio. Durante el día y la noche, dos guardias patrullan la zona. Heinz está preocupado por que algún curioso descubra su secreto, aunque públicamente dice que la vigilancia no es más que para asegurarse que nadie descubre su receta secreta de hierbas.



11.1 Area de trabajo

La planta baja sirve como combinación de área de trabajo y sala para mostrar a las visitas, particularmente durante el festival. Heinz espera atraer a ricos inversores a su negocio y tiene grandes planes para expandirse más allá de su actual mercado. Dos grandes mesas de trabajo ocupan la mayoría de la habitación. Normalmente, carne fresca cuelga de ganchos aquí, y Heinz pasa todo el día trabajando. No obstante, con la semana del festival en marcha, ha estado demasiado ocupado para hacer poco más que limpiarlo cuidadosamente para las visitas.

11.2 Entrada secreta

La entrada secreta en el muro oeste son de hecho unos cuantos tablones de madera que pueden ser movidos fácilmente con unos ganchos o herramientas similares. En el pasaje que se encuentra puede verse una sección del muro del pueblo, diseñada para ser empujada hacia arriba. El espacio que se encuentra al retirar los tablones es suficientemente grande como para que pase un cuerpo o una persona agachada. Esta entrada puede ser encontrada con una prueba exitosa de Buscar. Pueden encontrarse manchas de sangre y algunos dientes humanos en el espacio entre el muro y los tablones.

La trampilla en el suelo se ve fácilmente. Heinz normalmente la utiliza para bajar grandes bultos, como barriles o otros suministros hacia la bodega de abajo.

11.3 Bodega

Unos cuantos barriles en el muro norte contienen especias, hierbas y vegetales secos, y salchichas frescas cuelgan de diversos ganchos en el techo. También hay unas cuantas cajas vacías apiladas. Una prueba de Buscar con éxito revelará huellas de ratas y se verán algunas salchichas roídas.

11.4 Almacén

Esta habitación está repleta de pilas de cajas, toneles vacíos y restos de objetos rotos. Muchos de estos restos están esparcidos sin cuidado, pero una pila ordenada de cajas oculta un pasaje excavado en la tierra, que va al sitio secreto de trabajo de Heinz. Hay restos de sangre en el suelo justo debajo de la entrada.

11.5 Area secreta de trabajo

Esta cámara cruelmente excavada es donde Heinz descuartiza a sus víctimas y prepara su carne para añadirla en sus famosas salchichas. Hay estacas de madera contra las paredes para apuntalar el techo y evitar que se derrumbe.

Sobre una gran caja de madera en el extremo este de la sala hay ropa perteneciente a una de las últimas víctimas, en su mayor parte ensangrentada. Si los Pjs están buscando amigos desaparecidos, es posible que encuentren sus cosas aquí.

La mesa está muy manchada de sangre, aunque como en el Viejo Mundo no hay métodos forenses modernos, es imposible discernir si la sangre es humana. Heinz también tiene un juego de utensilios de trabajo, como cuchillos, cortantes y una sierra.

12. Hogar de la familia Schiller

Este edificio es la residencia privada de la Heinz Schiller,

su esposa Wilmina y su hija Melinda. Este edificio de tres plantas está pintado en un color amarillo intenso. Las flores crecen en los parterres exquisitamente cuidados por todo el perímetro de la casa, y hay un pequeño jardín en la parte trasera. En la planta baja hay un gran y elegante comedor, la cocina y las habitaciones de los sirvientes. El primer piso consiste en los dormitorios y el despacho de Heinz. Encima de la mesa del despacho hay un registro de todos los clientes de Heinz, y además hay un pequeño libro de tapas negras con todas las víctimas desde que empezó la conspiración. Este libro está escrito en un código desarrollado por Heinz para su uso personal. Los Pjs que traten de romper el código deben realizar una prueba de Int con un penalizador de -10. Aquellos Pjs que posean la habilidad criptografía ignoran este penalizador y además añaden una bonificación de +10.

13. Molino y residencia de los Moser

El molino del pueblo se encuentra adyacente al Torrente del Castor pero fuera de los muros del pueblo. Hace tiempo que la familia Moser no se lleva bien con Heinz y Wilf, y esto causó que el salchichero dejara intencionadamente el hogar y el molino de los Moser fuera del muro. Heinz no quería gastar una sola CO para ayudar a su viejo rival. Los Moser viven en una pequeña casa al lado del molino.

† EL TORRENTE DEL CASTOR

Este estrecho y rápido torrente es fácilmente vadeable en casi todos los puntos. Algunos granjeros lo utilizan para extraer agua para los cultivos, aunque su función más importante es la de propulsar el molino. La mayoría de granjas se sirven de sus propios pozos.

† LOS CULTIVOS Y CAMPOS

Las tierras en unos cuantos kilómetros a la redonda lo ocupan terrenos cultivados, campos abiertos para que las ovejas y vacas pasten; y pequeñas casas ocupadas por fornidos granjeros independientes. En unas cuantas áreas, los granjeros alquilan parcelas cobrando parte de la producción. Heideldorf comprende toda esa área, aunque solo el pueblo amurallado es realmente un núcleo urbano, que es el verdadero centro cultural de la zona. Contiene el Dragón Danzante, la única posada en la zona, un Hostal, una tienda de suministros y unas cuantas casas de familias que no cuidan sus terrenos, sino que los alquilan.

† EL BOSQUE Y LAS COLINAS

Esta zona en las afueras de Heideldorf esta ocupada por un viejo y denso bosque. Pocas criaturas peligrosas lo habitan, aparte de los dos grupos de bandidos detalladas más adelante. No obstante, si los Pjs necesitan más desafíos, más bandidos y criminales pueden dirigirse al lugar para asaltar a los viajeros durante el festival.

† EL CAMPAMENTO DE LOS BANDIDOS

Un pequeño grupo de bandidos ha acampado en el bosque que rodea Heideldorf, planeando asaltar a los viajeros que se dirigen hacia el festival. Los tres bandidos cuidan evitar ser descubiertos: no encienden fuego durante el día por el humo, y dicen ser tramperos y cazadores. Pasan unos cuantos días cazando en el bosque,

enviando luego a uno de ellos al pueblo para vender las pieles y comprar suministros. Después de pasar algunos meses entre los aldeanos, ahora planean lanzar asaltos contra pequeños grupos de viajeros.

Estos bandidos son un buen señuelo para distraer a los Pjs, y sirven también para entretener a los Pjs con un combate si la acción se estanca. Los tres han visto a Wilf dirigiéndose a la Fortaleza de la Roca Negra con cuerdas, comida y otros suministros. También lo han visto empujando una gran carretilla desde la Fortaleza hasta el pueblo. Iván jura que una vez vio como un brazo sobresalía de la carretilla, pero los otros se rieron de él por su gran imaginación. También conocen la entrada secreta en el muro del pueblo, que lleva hasta la carnicería de Heinz. Werner deduce que Schiller está involucrado en contrabando. Exploró la Fortaleza hace algunas semanas y vio signos de que estaba habitada (de hecho vio los señuelos dejados por Wilf) y cree que Heinz trabaja con unos desconocidos que habitan la Fortaleza mientras se encuentran en la zona. Tanto Iván como Boris conocen esta teoría, y Werner ha pensado mucho en como podría sacar provecho de esta información sin arriesgarse demasiado a atraer las iras de Heinz y de sus desconocidos socios.

Los bandidos prefieren atacar con emboscadas. Werner se esconde normalmente en un árbol cerca del punto de emboscada, mientras que Iván y Boris atacan directamente desde el lugar opuesto a donde está Werner, para eliminar posibles hechiceros y otros individuos aparentemente fuertes. Si ven algún grupo moviéndose por el bosque, es posible que decidan emboscarlo, especialmente si no más de dos Pjs llevan armadura. Si es necesario hacer más duro este combate, añade más bandidos con un perfil idéntico al de Boris. Serán aldeanos como Boris, deseosos de ganar un poco de dinero extra para poder marcharse de la zona. El campamento es poco más que un foso para el fuego, tres tiendas y unas cuantas piezas cazadas colgando de un árbol.

† CAMPAMENTO DE GOTTLIEB

Aunque pasa la mayor parte del tiempo en Heideldorf, Ernst Gottlieb ha montado un pequeño campamento aquí con sus seguidores mutantes para casos de emergencia. Sólo una persona se encuentra aquí por norma general, Jeb Longnose (ver p.). Cualquier mutante que se encuentre aquí tiene cuidado de permanecer oculto. Raramente encienden fuego y se mantienen en la zona sin alejarse mucho del campamento. Si es forzado a retirarse aquí, Gottlieb se sirve de sus mensajeros y agentes para saber qué es lo que pasa en el pueblo. Gottlieb quiere reunir la mayor información posible sobre la distribución de Heideldorf y los invitados que están en el festival. La llegada de los Pjs despierta su interés, y rápidamente los incluye en sus planes (ver p.)

El campamento consiste en un anillo formado de tiendas que rodean un claro despejado, donde los mutantes descansan y cocinan por las noches alrededor de un fuego. Aunque el campamento está muy lejos de la acción, hay una posibilidad de que los Pjs puedan tropezar con él. No es muy difícil de encontrar si alguien rastrea la zona, y aunque no hay huellas, un personaje con la habilidad de rastrear puede descubrir marcas que

conducen hacia el campamento. Gottlieb tiene a un par de sus seguidores vigilando todo el tiempo. Si los intrusos se acercan, dan la alarma y todo el campamento se prepara para la batalla. Si se les ataca aquí, los mutantes luchan hasta la muerte. Gottlieb ha persuadido rápida y efectivamente a sus seguidores; darán sus vidas alegremente para ayudar a destruir Heideldorf y a cualquiera que se interponga en su camino.

† CUEVA DEL LOCO GEDDI

Dos años atrás, el enano Geddi Ironhead vino a Heideldorf con dos compañeros en respuesta a los anuncios de los conspiradores. Los tres viajaron a la Fortaleza apremiados por Heinz, y los mutantes los emboscaron y los derrotaron. Los dos compañeros de Geddi fueron asesinados, pero Geddi tan solo cayó inconsciente. Los mutantes percataron de esto, y los cuerpos fueron llevados hasta la carnicería para ser procesados. Fue allí donde Geddi recobró la conciencia. Horrorizado por la visión funesta que contempló, Geddi perdió los nervios y escapó por la entrada secreta.

Afortunadamente para Heinz, Karl y Wilf, Geddi es incapaz de llevar ante la justicia a los criminales. El enano sufrió una seria herida en la cabeza, dejándolo un poco trastocado. Aún más importante, la vergüenza de que Geddi dejara allí los cadáveres de sus compañeros para que fueran convertidos en salchichas hizo que el enano tomara el juramento de los Matadores y jurara destruir a Heinz. Como parte del juramento, tiene prohibido hablar sobre los hechos que causaron su desgracia.

Aunque un enano un poco más sensato hubiera reunido aliados, denunciado a Heinz por asesino, y luego hubiera tomado Juramento; Geddi estaba demasiado trastocado como para pensar con claridad. En vez de eso volvió a casa, hizo el juramento, e inmediatamente volvió a la zona de Heideldorf. Hace poco que ha llegado, y ha pasado unas semanas vagando por los bosques, tratando de trazar el mejor plan para matar a Heinz. Ha intentado dos veces asaltar la entrada del muro, pero fue rechazado por los guardaespaldas de Heinz en ambas ocasiones.

Geddi acampa en una pequeña cueva excavada en la ladera de una colina. Pasa los días aquí, prefiriendo acercarse sigilosamente al pueblo por la noche, esperando colarse dentro del mismo y matar a Schiller. Geddi duerme en un lecho de hojas secas y normalmente hace fuego en la entrada de la cueva para cocinar.

Geddi acecha a los Pjs en el camino de la Fortaleza, cuando estos van y vuelven. Evita el lugar, pues le vienen las visiones de su horrible derrota. Aunque su herida le impide recordar detalles, los sentimientos de miedo y terror son suficientes para mantenerlo alejado del lugar por el momento. Como su primer objetivo es matar a Heinz, esto hace que decida no acercarse al lugar.

Geddi habla sin tapujos de su profundo odio hacia Heinz, aunque evita las preguntas referentes al porque de este odio. Puede preguntar a los Pjs sobre su relación con Heinz, y si lo defienden o parecen demasiado leales a él, Geddi se va refunfuñando.

No obstante, si dejan claro que Heinz no les cae bien, pueden enterarse de lo siguiente.

- Heinz tiene un pasaje secreto en el muro del pueblo que conduce a su carnicería. No obstante, Geddi tiene tan solo vagos recuerdos de su experiencia allí, y sólo puede hablar con comentarios crípticos sobre esto. Menciona un acceso secreto que lleva a Heinz, pero no puede recordar dónde o cómo encontrarlo.

- El enano deja claro que Heinz Schiller es responsable de un gran crimen, aunque rehúsa discutir los detalles.

Aun así, avisa a los Pjs de que no confíen en él, y puede intentar que se unan a su causa para ayudar a matarlo, suponiendo que todo el mundo acepte que el matatrolls sea quien dé el golpe de gracia. Si rechazan su oferta los deja marchar, aunque les avisa que tarde o temprano se arrepentirán de no haber aceptado.

Si es atacado, Geddi lucha hasta la muerte, como cualquier matatrolls que se precie de serlo.

EL WURSTFEST

Este capítulo ofrece una descripción de los sucesos que tendrán lugar durante el festival de la salchicha. Como siempre, el DJ debería estar preparado para cambiar sucesos o improvisar algunos nuevos en respuesta a las acciones de los PJs.

❖ VIAJE Y LLEGADA ❖

El viaje a Heideldorf puede ser calmado y sin sucesos, o puede estar salpicado con encuentros de varios tipos. El Festival empezó dos días antes de la llegada de los PJs, y la mayoría de los visitantes ya se encuentran en el pueblo, ocupando todos los lugares de descanso. A medida que los PJs se acercan al pueblo, pueden ver las columnas de humo procedentes de los fuegos del festival. El sonido del bullicio de cerca de un centenar de personas disfrutando de las salchichas, cerveza y otros aperitivos se oye desde fuera de los muros del pueblo.

† EN LA PUERTA

Los mercenarios que vigilan la puerta (p.) piden saber qué asuntos traen a los PJs a Heideldorf, y advierten que no interfieran en el festival. Tienen poca paciencia con los busca pleitos y no tienen ningún reparo en denegar al acceso al pueblo. Si los PJs mencionan el panfleto, Claude los dirige hacia el Dragón Danzante y les dice que pregunten por Karl. Si los PJs preguntan sobre cómo es el trabajo en Heideldorf, los mercenarios se mostrarán reticentes a contestar, a menos que un PJ tenga éxito en una prueba de Emp (las clases guerreras obtienen un +10, los académicos y pícaros un -10); entonces los mercenarios mencionan la arrogante y tiránica personalidad de Heinz. Aún así, se les paga bien y están satisfechos con una tarea tan fácil.

† EL FESTIVAL

En la plaza del pueblo, más de un centenar de juerguistas beben vino y cerveza, consumen prodigiosas cantidades de salchichas, y disfrutan de los juglares que merodean entre el bullicio. Una larga cola de empleados lleva comida desde las tiendas en la parte sur, transportando bandejas con comida apilada hacia la carpa del festival, y llevando de vuelta bandejas colmadas de huesos, grasa y trozos a medio comer. Una procesión similar de empleados va y viene desde el Dragón Danzante transportando vino y cerveza al festival y volviendo con las jarras vacías. Los mercenarios vigilan de cerca a los PJs, e intervienen rápido para dirigirlos hacia la posada si se acercan demasiado a la carpa del festival.

† EL DRAGÓN DANZANTE

Cuando los personajes entren en la posada, Karl

reaccionará hacia ellos según la apariencia de estos. Si van bien vestidos y parecen adinerados, asume que están en el pueblo por el festival. Si van armados y con armadura, pregunta si están interesados en el trabajo como mercenarios. Si tiene dudas, asume que están en la posada para pagar la entrada al festival, que vale 30 CO por cabeza. Si los PJs han venido por el festival de la salchicha pero no pueden pagar la entrada, Karl les dirá que pueden encontrar algún trabajo para costársela. En cualquier caso, envía un sirviente a avisar a Heinz y entretiene a los PJs con una charla mientras éste llega.

La entrevista

Heinz entra en la posada con pomposidad, escoltado por el viejo Cazador de Brujas Manfred Harwitt. Antes de que se digne a dirigir la palabra a los PJs, suelta un comentario grosero a Karl, diciendo que han habido quejas por el lento servicio y acusa a Karl de negligencia sobre sus deberes. Su conducta es causa de su personalidad, y en parte también a la intención de impresionar a los recién llegados y hacer ver que él es el hombre más importante del pueblo, y no alguien con quien se pueda bromear. Karl se escabulle, y Heinz dirige su atención hacia los PJs.

Heinz asume un tono amigable pero con aires de superioridad mientras charla con los PJs. Pregunta sobre su experiencia como mercenarios y su habilidad para defenderse en situaciones sociales como el festival. Durante el transcurso de la entrevista insistirá en tocar, pellizcar y apretar a los PJs para comprobar la calidad de la carne. Aparte de recordar su pasado como médico, pide el derecho a comprobar que sus empleados potenciales dispongan de salud antes de contratarlos.

Mientras dura la entrevista, camareros y sirvientes interrumpen a Heinz constantemente cada pocos minutos. Le preguntan si pueden servir la siguiente ronda de bebida, si es mejor cerveza negra o rubia y cosas así. Esto da a los PJs la oportunidad de ver que Heinz es un hombre malhumorado, ocupado, y que insiste en supervisar cualquier aspecto del festival personalmente.

Mientras Heinz va preguntando a los PJs, Manfred interfiere ocasionalmente con preguntas acerca de su experiencia y talentos. Sus preguntas tienen más agudeza que las de Heinz; si un PJ presume de su habilidad en combate, Manfred le pide una demostración. Heinz está atento a Manfred, probando la fuerza de los PJs según como reaccionen a las preguntas del viejo Cazador de Brujas. Después unos minutos, Heinz y Manfred piden un momento para hablar a solas.

Una vez satisfechos, Heinz ofrece contratar a los PJs. Su oferta inicial son 2 CO por día más alojamiento y sustento, pero puede regatearse hasta 8 CO por día. Esta es una suma muy golosa para este tipo de empleo, y puede levantar sospechas. De hecho, Heinz espera que

los PJs no vivan para ver el dinero, por lo que no le importa ofrecer más de lo normal para terminar las falsas negociaciones.

Una vez contratados, los PJs son alojados en una simple y grande habitación en la primera planta de la posada. Si el grupo es mixto, entonces se les da dos habitaciones. Heinz pide salchichas y cerveza para los PJs y les dice que empezarán su trabajo al día siguiente. Si alguien protesta, Heinz comenta que prefiere pagar un día entero antes que medio día, y sugiere que pasen el resto del día para descansar del viaje y conocer el pueblo.

Tómate algo de tiempo para describir lo buena que es la salchicha y lo grandes que son las raciones. La cerveza es también de buena calidad, pero la salchicha es mejor que cualquiera que los PJs hayan podido probar jamás. Si comentan algo a Heinz sobre las salchichas, contesta orgulloso que es son su última remesa, quizás la mejor que haya hecho hasta ahora. Si alguien pregunta por la receta, se sentirá halagado, pero no compartirá el secreto, alegando que es el secreto de su prosperidad y su fuente de ingresos. En este punto, los PJs no tienen ninguna manera de saber que acaban de comer carne humana, pero cuando finalmente sepan este horroroso hecho, este efecto se verá incrementado por los recuerdos de lo increíblemente buenas que estaban. Su mirada de horrorosa comprensión no tendrá precio.

Después de que Heinz haya terminado con los PJs, se marcha dejándolos con Manfred. Empieza a contar batallitas de su juventud, y aunque nunca menciona abiertamente que es un cazador de brujas, está esperando a que los PJs se den cuenta y se lo pregunten, para que pueda hacer un comentario pedante al respecto y se lance a contar aún más historias. A medida que pasa el tiempo, Manfred se va emborrachando más y más. Si los PJs no se dan cuenta enseguida de que es un cazador de brujas, Manfred estará ya ebrio y comentará con mirada triste que un verdadero cazador de brujas estaría todo el día en la carretera haciendo algo útil, no desperdiciando el tiempo en una posada. De hecho, seguirá bebiendo hasta llegar a la inconsciencia y habrá que llevarlo a su habitación en el almacén. Los aventureros pueden excusarse antes de que suceda esto, y según como hayan tratado con Manfred en este primer encuentro, serán tratados por él en el resto de la aventura.

❖ EL RESTO DEL DÍA ❖

El resto del día en Heideldorf puede ser aprovechado según las preferencias de cada PJ. Si quieres que la aventura continúe inmediatamente, deberías hacer pasar el resto del día rápidamente; por otro lado los PJ que quieran tomarse su tiempo para explorar el pueblo y charlar con los aldeanos agradecerán haberlo hecho a medida que la aventura siga su curso.

El DJ debería prestar atención a la interacción de los PJ con los aldeanos. Como empleados de Heinz, ahora son parte de la estructura política del pueblo, quieran o no. Como forasteros nuevos en el pueblo, atraen la atención y las preguntas de los parroquianos del Dragón Danzante que quieren saber como son los mercenarios que Heinz ha contratado.

† ALGO MAS

Una opción es simplemente pasar el resto del día en el Dragón Danzante, hasta que Heinz eche a los parroquianos al anochecer. Los aventureros tendrán que lidiar con las interminables historias de Manfred, pero tendrán la oportunidad de encontrarse con muchos de los aldeanos importantes a lo largo del día. Algunos puede que incluso ayuden a los PJ a librarse del viejo cazador de brujas si todavía no ha caído en la inconsciencia; quizás algunos PJs intente aprovecharse de Manfred para que les presente al resto de gente.

Hay aproximadamente una docena de aldeanos en la posada durante el día. Como forasteros de aspecto claramente diferente a la mayoría de gente que pasa por allí, los PJ causan curiosidad. Los aldeanos están ansiosos por recibir noticias del mundo exterior, y están interesados en saber que tipo de gente ha contratado Heinz.

Mientras Manfred esté consciente, nadie hablará mal de Heinz. No obstante, cuando sea llevado a su habitación borracho, la gente se mostrará más abierta a hablar sobre el pomposo salchichero. Mientras los PJ no presten atención a Manfred, este se abalanzará sobre cualquiera que pille para seguir contando sus historias. Es bastante obvio que los aldeanos toleran al hombre pero les cuesta mostrar interés por sus relatos.

Karl Taunenbaum

Karl se esfuerza en tratar a los PJs bien y se mostrará abierto a hacer presentaciones. Sabe que a los parroquianos no les gusta Heinz, y intenta mantener un equilibrio entre sus tratos con el salchichero y el mantener fiel a su clientela habitual.

Randolph Guervin

El herrero es normalmente distante, pero con el festival en marcha no ha tenido mucha demanda de sus servicios. Se acerca a los aventureros y entabla conversación acerca de sus armas y armaduras, intentando saber si necesitan reparaciones o piezas nuevas. Si los PJs son razonablemente cívicos con él y le hacen algún encargo o declinan su oferta educadamente, tendrá en cuenta a los PJ. Aunque es un hombre de pocas palabras, es una de las pocas personas universalmente respetadas en el pueblo. Sólo habla cuando tiene algo importante que decir, y sus consejos siempre han sido considerados sabios. Randolph tienen poco que decir acerca de Heinz. No le cae especialmente bien, pero Karl es amigo de él y eso es suficiente para que mantenga las formas.

Dirk Moser

El molinero pasa mucho tiempo en el Dragón Danzante ahora que sus hijos son mayores para cuidar del Molino. Como uno de las personas más críticas hacia Heinz, está ansioso por saber la calaña de los nuevos empleados de Heinz. Aunque Dirk no tiene ni idea de la conspiración de Heinz, está familiarizado con los métodos del salchichero y su naturaleza malhumorada. Avisa a los PJs de la ruina que les espera en los siguientes días. “Después de todo”, les dice, “Heinz ha contratado un montón de mercenarios desde hace tiempo. Me sorprende que los de vuestra calaña aún vengáis aquí a buscar trabajo”.

Si los PJ tratan bien a Dirk, éste se muestra amable con

ellos. Aunque sospecha de los forasteros, se siente mal por cualquiera que tenga que trabajar para Heinz. Dirk toma como protegidos a los PJ, sintiéndose como un padre mientras les asesora en la política de Heideldorf. También les cuenta que el éxito del festival se debe a Heinz, hecho que ha provocado celos entre los otros salchicheros en la región. Heinz nunca fue el hombre más popular del pueblo; sus maneras pomposas y su arrogancia hicieron que se ganara algunos enemigos incluso antes de que se organizara el festival de la salchicha. Advierte a los PJ que no se enreden demasiado con los asuntos de Heinz. Por otro lado, si los PJ se muestran irrespetuosos con Dirk, los tacha de niños arrogantes de ciudad y los insulta o ignora, según la situación.

Alfred Fochs

Si los PJs han causado una buena impresión a Dirk, éste les presentará a Alfred. Aunque al anciano no le gusta recordar el pasado, asentirá ante las afirmaciones de Dirk sobre el talante de Heinz.

Antaño uno de los más respetados salchicheros de Heideldorf, Alfred es relegado ahora a ver el festival desde fuera. Años atrás fue uno de los más ricos y respetados hombres de la región. Heinz siempre fue celoso de su riqueza y éxito, y especialmente de su posición de liderazgo en el comité que formó para promocionar el festival de la salchicha. A medida que el éxito de Heinz aumentó, hizo un esfuerzo para expulsar a su “rival” Fochs. Rechazó servir sus salchichas a los clientes que también pidieran salchichas de Fochs, por lo que sacó al hombre del negocio, y lo sustituyó en el comité del festival amenazándolo con dejar sus mercancías fuera del festival.

Alfred pasa ahora la mayor parte de su tiempo en el Dragón Danzante. Aunque ya no puede dedicarse al negocio de la salchicha, ha acumulado suficientes riquezas como para retirarse cómodamente. Sus hijos se han marchado del pueblo hace ya tiempo, y su mujer murió algunos años atrás. Alfred aún goza del respeto de los demás salchicheros, aunque ninguno osa plantarle cara a Heinz.

Otros aldeanos

Además de los PNJs mencionados más arriba, un reducido número de granjeros, mozos y gente retirada pasan sus días en el Dragón Danzante. Ninguno es amigo de Heinz y todas las actitudes hacia él son similares a las que expresa Dirk Moser.

Wilf Schwarzhaus

Si los PJs no visitan la tienda antes, Wilf los aborda en el Dragón Danzante para saber si necesitan suministros o equipo adicionales.

Aunque Wilf no es tan criticado como Heinz, muchos de los aldeanos están resentidos por el aumento de precios y no les gusta su estrecha relación con Heinz. Wilf hace humear su pipa de madera tallada en forma de dragón. Cuando entra en la posada, la conversación baja de intensidad hasta que se va. Si alguno de los PJ pregunta sobre esto a cualquiera (excepto Karl), se enterarán de la relación comercial que mantienen Wilf y Heinz. Aunque no es arrogante como Heinz, los aldeanos piensan que es un aprovechado y pocos confían en él.

† EXPLORANDO

Durante el transcurso del día, los PJs pueden pasear por el pueblo mientras se mantengan alejados del festival. Pueden comprar en la tienda de Wilf o aventurarse fuera de las murallas si lo desean. Vayan donde vayan, tendrán la oportunidad de encontrarse con los PNJs descritos más arriba en un momento u otro; además, pueden también encontrarse con algunos PNJs menores, como la esposa de Heinz. No obstante, seguramente se dirigirán a la posada cuando vean que no hay nada extraño por las calles.

◆ AL TRABAJO ◆

El día después de su llegada (el cuarto día del festival) los PJs empiezan a trabajar para Heinz. Aunque intenta que vayan a su muerte en la Fortaleza de la Roca Negra lo antes posible, necesita algunas manos extra en el festival por el momento, y explica a los PJs que necesita su ayuda. Si alguien se queja o pregunta acerca de los bandidos, se enfada y les chilla que les esta pagando para que hagan lo que les diga.

Heinz espera de ellos que pasen la mayor parte del tiempo cerca de la carpa del festival, manteniendo la paz y vigilando posibles altercados. Los vigila de cerca durante el día, y si alguno parece no esforzarse lo suficiente, se lo hace saber y no a las buenas precisamente. Un PJ que se relacione con los invitados de seguro atraerá la ira de Heinz.

Los PJs son responsables de mantener la paz durante el día, sin interrumpir la fiesta. Heinz deja claro que deben tratar a sus invitados de la manera más respetuosa y solucionar cualquier problema rápida y cortésmente, y mantener relación con cualquiera lo mínimo posible. Durante el día los mercenarios de Heinz vigilan las puertas. Heinz prefiere que vigilen a los viajeros y dirijan a los invitados al festival, en vez de vigilar a los que pronto serán salchichas.

Enfatiza el confuso y estridente ambiente del festival a los PJs. En el mejor de los casos, los PJs deberán atender a una docena de problemas a la vez. A la que uno parece resuelto, surgen otros dos o tres. Heinz es un jefe terrible; es pesado, difícil de contentar, siempre insultando al más mínimo fallo, y puede cambiar de temperamento enseguida si un invitado requiere su atención. Si después de este primer día los PJs no están hasta el gorro de tratar con Heinz, o es que son demasiados buenos, o no has enfatizado lo suficiente la personalidad de Heinz. Cuantos más PJs lo odien, mayor satisfacción tendrán cuando posteriormente lo entreguen a la justicia.

Algunos de los siguientes eventos sirven como escenas opcionales para mantener la acción y dar alguna cosa que hacer a los PJs en su primer día de trabajo en el pueblo. La mayoría tendrá lugar con o sin la intervención de los PJs, aunque Heinz los recomendará por cada cosa que pase, ¡estén presentes o no!.

† LA MAÑANA

Las primeras horas del día pasan sin muchos problemas. La mayoría de visitantes acaba de llegar y disfruta de la

comida, o están miserablemente tirados como resultado del día anterior.

El borracho

Escoge al PJ que parezca más fuerte y armado. Un viejo y decrepito mercenario retirado de nombre Dirk Lang (p.) se acercará a él, aún bebido de la noche anterior, y soltará un monólogo sobre el mejor método de fortificar una granja contra un ataque goblin. Habla largamente, a veces de manera incomprensible, sobre la manera de dirigir un asedio contra un fuerte sin envenenar sus reservas de agua, y como organizar las tropas para lanzar un ataque suicida para reducir el número de defensores.

Mientras el PJ escogido siga asintiendo con la cabeza y sonriendo, el viejo sigue con su discurso. Sin embargo, si el PJ da alguna excusa y trata de irse, o simplemente ignora al viejo mercenario (o es llamado por Heinz para hacer alguna otra cosa), se agarra a cualquier arma que lleve el PJ para demostrar sus técnicas preferidas de combate. Si se le da el arma hace algunas estocadas, paradas y fintas al aire antes de doblarse y vomitar profusamente a los pies del PJ.

Los compañeros de viaje del mercenario se acercan a recoger a su amigo después de que suelte el almuerzo. Rolf y Otto (p.) son veteranos que sirvieron junto con Dirk durante varias décadas de guerra. Si el PJ fue considerado con él, le dan discretamente algunas coronas por los problemas causados; si no, le miran fijamente mientras se llevan a su compañero. Aunque los tres ya no sirven para una lucha, sirvieron como oficiales y tienen la calma y la sangre fría necesarias para calmar a una turba enfurecida.

Si el PJ entabla conversación con Rolf u Otto, pueden enterarse de una valiosa información. Su última misión como mercenarios fue servir como capitanes de la guardia para caravanas que iban a Altdorf, y los dos hombres reconocen a Ubrecht Magnussen como asesino y bandido a las órdenes del infame jefe bandido Ernst Gottlieb, quien extorsionaba a los mercaderes que viajaban camino a Altdorf. Dos años atrás la banda de Gottlieb se disgregó, retirando a los tres mercenarios veteranos debido a que las caravanas ya no eran asaltadas de camino a Altdorf. En su retiro, decidieron viajar hasta la ciudad que les había asignado esos trabajos fáciles como guardias de caravanas.

Nuevas llegadas

Un poco antes del mediodía, un carro seriamente dañado avanza por el borde del camino, fuera de control y directo hacia las puertas de la ciudad. Víctima de un ataque de la banda de Werner Krause, el carro transporta al mercader Lars Hedderlich y su mujer. Su guardaespaldas Dolph lleva la carreta hacia delante. Dos dardos de ballesta han perforado su cota de malla, que ahora está ensangrentada.

A medida que el carro cruza las puertas, cualquiera que tenga buena vista puede ver que va directo hacia la carpa del festival. Un PJ puede intentar saltar al carro y coger las riendas pasando una prueba de Destreza (acrobacias +10, equitación acrobática +10), y superando luego una de Fuerza para detener los desbocados caballos (conducir carro +10 adiestrar animal +10).

Si se falla la prueba de destreza, el PJ no puede mantenerse

en el carro y cae al suelo, sufriendo 1D6 heridas en el proceso. El carro se estrella con la carpa, causando mucha confusión y alguna que otra herida leve, pero el desastre es arreglado en un hora y el festival vuelve a la normalidad.

Si falla la prueba de fuerza, los caballos al menos se apartan de la carpa y siguen por la calle. El PJ puede repetir la prueba de fuerza cada asalto, con un bonificador de +10 acumulativo. El DJ debería consultar el mapa de Heidelberg para decidir en que dirección se va el carro y que obstáculos encuentra antes de que pueda detenerse.

Dolph está malherido, pero sobrevivirá. Lars y su mujer están intactos pero histéricos. Su estado irrita terriblemente a Heinz, que tiene miedo de que la tétrica visión de la sangre sea un mal presagio para el festival. Si los PJs hacen un esfuerzo para consolar a Lars o su mujer, pueden darles alguna información de sus atacantes. Heinz insiste en que hagan las preguntas cuando no estén de servicio. Llama a los mercenarios para que cojan el carro, lo lleven al establo y lo arreglen. Está muy nervioso, y le importa más arreglar los desperfectos que atender al herido Dolph. No obstante, cuida e intenta animar a Lars.

Lars les da una descripción básica de la banda de Krause, incluyendo sus tácticas. Si los PJs se ofrecen voluntarios para cazar a los bandidos, Heinz se opone rotundamente y les ordena que vuelvan a su trabajo. De hecho, tiene miedo los bandidos los maten antes de que él tenga la oportunidad de hacerlo.

† LA TARDE

Los Amantes

Poco después del anochecer, un mercader se aleja furtivamente del festival, en dirección a la puerta norte. El mercader es un fornido y barbudo Kislevita de nombre Igor Marinovich, y va de camino a encontrarse con su amante Anya, un criada al servicio de su suegra, quien también se encuentra en el festival. Sus nervios están a flor de piel por el miedo a ser descubierto, y se asusta si alguien parece darse cuenta de su presencia. Igor clava su mirada en los ojos del él, detiene abruptamente sus pasos, ríe de manera nerviosa, y entonces vuelve rápidamente a la carpa del festival.

Si los PJs deciden matenerlo vigilado, el ahora paranoico Igor se da cuenta de que está siendo vigilado y se aterroriza. Intenta mantenerse alejado a cualquier precio de los PJs, empieza a sudar frío si alguien le mira directamente, y se tropieza y cae. Igor llegará a la conclusión de que los PJs quieren chantajearle, y les ofrece 25 CO para silenciarlos. Obviamente, el pobre hombre no sabe nada del secreto de Heidelberg y solamente quiere evitar un escándalo.

Intenta crear tensión en este encuentro. Si los PJs hablan con Heinz sobre Igor, el salchichero se asusta y asume que el pobre Kislevita es un espía de los bandidos que atacaron a Lars Hedderlich. Entonces decide que se debería mantener vigilado de cerca a Igor, pero que nunca se acerquen demasiado a él por miedo a que avise a los bandidos. Por supuesto esto hace que Igor se transforme en un amasijo de nervios y paranoia. Deja que los PJs crean que es un tipo de espía a su manera. Quizá intente de nuevo encontrarse con su amante.

Problemas con la bebida

Este es el primero de una serie de incidentes que culminarán con una pelea esta noche (ver más adelante). Una pequeña discusión surge en la carpa. Dos Tileanos se empujan entre ellos antes de volver a sus tiendas. Los Pjs no necesitan intervenir, pero el ambiente del festival se verá afectado durante un rato. Los dos hombres y sus compinches se pasan el resto de la tarde mirándose entre ellos. Los Carmelli y los Tortella (ver p.) son mercaderes / criminales Tileanos que se han encontrado aquí para saldar una vieja cuenta. Durante el resto del día, los dos grupos se evitan excepto por las ocasionales miradas y gesticulaciones.

No hace falta decir que Heinz echa las culpas del incidente a los Pjs, y los regaña por no haber actuado con suficiente rapidez.

† LA NOCHE

Los Invitados no deseados

Cuando cae la noche, tres granjeros locales tratan de aguarle la fiesta a Heinz. Planean escalar el muro oeste y dirigirse a la cocina, y huir con toda la comida que puedan llevar. Gunmar, Magnus y Zeke son tres adolescentes hijos del granjero Relsteng, una figura con influencia en los granjeros de los alrededores de Heidelberg. Animados por el alcohol y movidos por el resentimiento hacia el éxito de Heinz, quieren interrumpir el festival.

Si consiguen entrar en el pueblo sin ser vistos, los roban varias bandejas de comida y un barril de cerveza; y se esconden en el rincón sur-este del pueblo. Después de beberse la cerveza, su ambición crece. Ya sin miedo y el alcohol en la sangre, deciden sacarse la ropa, arrojarla por encima del muro, correr desnudos saltando y chillando por la carpa del festival, salir corriendo por la puerta principal para coger la ropa y volver a casa.

Esta claro que dejar que tres chicos bebidos y desnudos se acerquen a la carpa del festival es imperdonable para Heinz. Fallar en detenerlos antes de que se acerquen a la carpa (en cuyo caso más de una visitante se desmayará o puede que incluso sufra un ataque) constituye una negligencia que casi bordea el sabotaje. La única manera de evitar un sermón es sacar de en medio a los granjeros rápida y silenciosamente para que nadie sepa que estuvieron allí.

Si los Pjs cogen a Gunmar, Magnus o Zeke y los llevan a Heinz, éste les regaña y ordena a sus mercenarios que los expulsen, confiscuen sus ropas y los envíen a casa desnudos. Las noticias de los malos tratos a los chicos se propaga rápido entre los granjeros, haciendo que odien todavía más a Heinz y a las familias que viven en el pueblo. Por otro lado, si los Pjs tratan bien a los chicos dejándoles ir, protestando por el trato que les da Heinz o haciendo un esfuerzo para escudarles de la ira de Heinz, pueden ganar algunos aliados entre los granjeros. En particular, si alguien le planta cara a Heinz y desobedece sus órdenes, las noticias de su acción se propagan rápidamente.

El encuentro

Después de que la cena se haya servido, los Pjs reciben la noticia de uno de los sirvientes de que deben encontrarse

con Heinz en el Dragón Danzante. En la posada están Heinz, Karl y Manfred. Heinz ha decidido aprovechar el ataque que los bandidos hicieron por la mañana, y ha recibido la noticia de Wilf de que los mutantes y las trampas están preparadas en la fortaleza.

Heinz es el que lleva la conversación, animando y alabando a los Pjs todo lo que pueda. Después de la cena, cuando el festival esté finalizando, puede delegar a los Pjs de sus tareas para que rastreen a los bandidos y acaben con ellos; ofrece 10 CO a cada uno por este servicio, diciéndoles que deben volver por la mañana cuando el festival empiece de nuevo (aunque realmente no espera que vuelvan). Menciona la Fortaleza de la Roca Negra como un lugar usual de escondite de bandidos, mientras Manfred asiente fervorosamente y los urge a que investiguen las ruinas primero.

Heinz y Manfred saben de un rastro evidente que lleva desde el este de las afueras del pueblo hasta la Fortaleza. Heinz ofrece un mapa de sus sótanos, explicando que Wilf lo dibujó un par de años atrás mientras guiaba a unos mercenarios hasta la Fortaleza. Esta versión del mapa no contiene ninguno de los pasajes secretos o trampas.

La pelea

La última comida del día es servida poco antes del crepúsculo, y los visitantes empiezan a dirigirse al Dragón Danzante. Heinz avisa a los Pjs que tengan un ojo puesto en Aldo Carmelli y Luigi Tortella, los dos comerciantes Tileanos implicados en el incidente de la carpa del festival. Su historia esta explicada en la página 47.

Los Carmellis intentarán algunos trucos para atraer la atención de los Pjs y que dejen la posada, como por ejemplo avisar de que otro carruaje esta siendo atacado en las afueras del pueblo. Si los Pjs abandonan la posada, Aldo y sus hombres atrancan la puerta y saldan su cuenta con los Tortellas. Karl simplemente se esconde en la cocina y se lamenta, esperando no recibir en la pelea. Si los Pjs se hayan presentes para mediar en la situación, corre a avisar a Heinz.

Los Tileanos seguirán luchando durante 2D6 turnos después de la intervención de los Pjs, aunque cualquier combate finalizará cuando cualquier participante sea reducido a 2 Heridas o menos. Los dos bandos tratan de ignorar a los Pjs, pero se defenderán si son atacados. Aunque los Carmellis están ansiosos por vengarse, las armas y armaduras de los Pjs serán demasiado problemáticas para el gusto de Aldo. Por supuesto a Heinz no le gusta que sus empleados traten mal a los invitados, sea cual sea la provocación.

Si la lucha no es detenida, los Carmellis ganarán la pelea y herirán a Luigi Tortella, y después de inutilizar a sus guardias, le cortarán el cuello y huirán del pueblo. Si los Pjs no hacen nada, los Carmellis no les prestaran atención. Heinz estará enormemente enfadado por el asesinato, en parte porque el método de los Carmellis deja los cuerpos mal para trocearlos. Se lleva los cuerpos para "enterrarlos" y hace jurar a los Pjs que no dirán nada.

Si los Pjs detienen la pelea, los Carmellis se irán y los

Tortellas estarán en deuda con ellos. Luigi ordena a uno de sus subordinados que entregue 5 CO a cada uno de los Pjs, hablando muy bien de ellos a Heinz cuando tenga la oportunidad. Si hubiera un problema más adelante durante el Festival, será mucho más receptivo a seguir las órdenes de los Pjs y apoyar cualquier propuesta que hagan. Además tiene información que podría ser muy valiosa. Luigi reconoció a Utrecht Magnussen en el festival, y sabe que es un seguidor de Ernst Gottlieb, un poderoso señor del crimen establecido en Nuln que desapareció dos años atrás junto con toda su organización. Aunque Luigi se alegró de no tener que pagar guardias durante sus estancias en Nuln, tenía miedo a venir al festival, puesto que había oído que Ernst era un gran admirador de las salchichas de Heidelberg.

† ENCUENTROS Y COMPLICACIONES OPCIONALES

Los siguientes encuentros pueden ser usados para añadir algo de acción durante el transcurso del día y mantener a los Pjs aún más ocupados.

El perro perdido

Una mujer noble trajo su perro faldero, Puffs, al festival, y el animal se ha escapado. Muy preocupada, pide a Heinz y sus hombres (los pjs) que encuentren el perro perdido. Aunque es pequeño y débil, Puffs es pesado, ladrador y tiene muy malas pulgas, y no se lo pensará dos veces antes de morder a cualquiera que se le acerque demasiado. Por supuesto, cualquier maltrato al perro conllevará la ira de Heinz y la de su dueña.

Una posibilidad es hacer que Puffs vea a un conejo desde la puerta del pueblo y que lo persiga por el bosque. Mientras lo buscan, los Pjs podrían llegar hasta el campamento de la banda de Krause (p.), dándoles una oportunidad de echar las culpas a unos pobres bandidos.

Tanto si derrotan o no a los bandidos, Heinz insiste en que los Pjs se dirijan a la Fortaleza esa misma noche, diciendo que es posible que la banda de Krause sea solo una avanzadilla de una banda mayor oculta en la Fortaleza.

El loco Geddi

El loco Matatrolls (p.) se pasea por los bosques fuera de la vista de la puerta principal. Se apoya en su hacha, aclara su garganta, y suelta un discurso sobre Heinz, su antinatural relación con una oveja enferma y tullida, y

como utiliza sus salchichas con fines algo raros. Su voz es suficientemente alta y clara para ser oída en todo el pueblo, y Heinz inmediatamente se dirige a la puerta para silenciar la ofensa, gritando e incluso insultando a los mercenarios hasta que disparen una salva de proyectiles para que Geddi se retire a los bosques.

Si Geddi ve que puede llegar corriendo hasta Heinz, levantará inmediatamente su hacha y cargará sin importarle el peligro. Los mercenarios correrán a ayudar a Heinz y cualquier personaje cercano puede hacer lo mismo, pero Geddi luchará con un único objetivo, ignorando a cualquiera excepto Heinz. Aunque los Pjs no intervengan, los mercenarios serán capaces de detener a Geddi antes de que Heinz resulte seriamente herido, aunque tendrá algún que otro moratón y estará de mal humor el resto del día. Si Geddi sobrevive de alguna manera al encuentro, sentirá un odio irracional hacia cualquiera que haya impedido su venganza hacia Heinz.

¡Fuego!

El fuego en una de las tiendas de cocina se vuelve incontrolable. Los Pjs deben ayudar a transportar agua desde el pozo para apagar las llamas y prevenir que la gente se alborote.

Si pueden mantener la situación bajo control, Heinz admite rudamente su habilidad y les recompensa con 5 CO extra. Aún

así, se pasa la mitad de la tarde gritando al pobre cocinero que dejó que las llamas se escaparan de su control.

Diversión inofensiva

Durante el transcurso del día, los Pjs tendrán que tratar con nobles, mercaderes y borrachos. Interpreta unos pocos encuentros entre los nobles deseosos de mandar a los Pjs o abusar de su posición. Un noble borracho enfadado es en parte intratable, exigente, crío, arrogante y despreocupado por su seguridad y la de los demás. Un noble puede decidir bailar una Jiga en la mesa, mientras que otro puede decidir escalar el muro del Dragón Danzante. Dos o más pueden hacer una apuesta para ver cual de ellos es capaz de desnudar una docena de sirvientes en menor tiempo, o incluso pueden desenvainar las espadas y reclamar un duelo lanzando golpes al aire peligrosamente. Durante todo el rato, los Pjs deben mantener el equilibrio entre tratar bien a los nobles y evitar que la cosa se vaya de madre, para tener contento tanto a Heinz como a los nobles.

LA FORTALEZA DE LA ROCA NEGRA

Los sucesos descritos más abajo están hechos para hacer el viaje hasta la Fortaleza de la Roca Negra más vivo, pero no son vitales para la aventura. Tanto uno como otro pueden ser ignorados si no son aplicables (por ejemplo si el PNJ implicado murió o fue incapacitado anteriormente en la aventura) o si el DJ o los PJs desean llegar lo antes posible a la fortaleza.

◆ VIAJE A LA FORTALEZA ◆

† EL MATATROLLS

Si los Pjs siguen las indicaciones de Manfred, se encontrarán con el loco Geddi (si no fue incapacitado o muerto anteriormente), de pie en medio del camino, cerca del pueblo. Geddi observa el pueblo, en espera de que Heinz salga, por cualquier razón, con pocos guardaespaldas, o incluso mejor, sin protección alguna.

Por otro lado, si oye a los Pjs acercándose desde otra dirección, se esconde entre los matorrales. Geddi es un poco paranoico, y ha decidido que es mejor esconderse que correr el riesgo de enfrentarse a bandidos, patrullas imperiales o cualquier otro problema que pudiera interferir en su venganza contra Heinz Schiller.

Una vez Heinz este muerto, Geddi podrá finalmente cumplir con su juramento y morir en combate.

A medida que los Pjs se acercan, Geddi se presenta con un largo y florido discurso. Se toma su tiempo en insultar a cada uno de los PJs, prestando especial atención en cualquier elfo o personaje noble, bardo o cualquiera que parezca pomposo. Después pide saber si Heinz Schiller aún está en el pueblo y si tiene planes de marcharse. Geddi, como cualquier enano que se precie, no compartirá con nadie su misión, y aunque no oculta su intención de matar a Heinz, no explicará el por qué. Aún así, charlará con profusión durante algunos minutos si se tratan temas como las tendencias sexuales de Heinz hacia los animales de granja, sus numerosas enfermedades y otros elaborados insultos.

Consulta el encuentro opcional con el loco Geddi en la p. , si no tuvo lugar antes.

El primer encuentro de Geddi con los Pjs fijará su actitud hacia ellos para el resto de la aventura. Si se apresuran a defender a Heinz de los insultos de Geddi, este les etiqueta como sirvientes del salchichero y los vigila de cerca. Incluso puede que les tienda una emboscada en su camino hacia la fortaleza, pero solo les atacará si es atacado o seriamente provocado.

Si los Pjs dejan claro que odian a Heinz, el enano les recomienda no seguir por el camino y no volver jamás a Heideldorf. Aunque rehusa facilitar cualquier tipo de información, les advierte que cualquiera que se ha

aventurado allí arriba nunca ha vuelto. Trabajar para Heinz es mal negocio. Geddi recuerda poco de la fortaleza y aún no ha vuelto, por lo que no puede dar información específica sobre los mutantes o las trampas.

† UNA CARTA INESPERADA

Aunque Heinz ha hecho muchos esfuerzos para mantener el viaje de los Pjs en secreto, Ernst Gottlieb ha oído que están de camino hacia la fortaleza de la Roca Negra. Como se ha dicho antes, Gottlieb supone que lograrán sacarse de en medio los mutantes, y aprovecha su ausencia para pasar a la acción contra Heinz Schiller.

Cuando llegó por primera a la zona algunas semanas atrás, Gottlieb ordenó a su Asesino Halfling Jeb Longnose que se infiltrara en la fortaleza y averiguara que estaba pasando allí. Disfrazándose como un mutante, Jeb se las arregló para unirse a la banda de mutantes durante algún tiempo, explorando la fortaleza y aprendiendo las tácticas de los mutantes. Siguiendo las órdenes de Gottlieb, entrega el resultado de sus investigaciones a los Pjs.

A medida que los Pjs se van acercando a la fortaleza, y una vez estén dentro del recinto amurallado, un dardo de ballesta pasa cerca de sus cabezas y se clava en una de las puertas que van hacia la estructura principal de la fortaleza. Enrollado a la flecha esta la nota 3(p.). Jeb ha usado su habilidad para saltar por las copas de los árboles para esconderse de los Pjs y utiliza lo mismo para escapar de posibles respresalias y evitar ser visto. Si los Pjs lo ven y tratan de perseguirlo, deberán escalar con dificultad entre las ruinas y los escombros, haciendo muy difícil que lo cojan.

Jeb se dirige hacia el bosque cercano al pueblo y mantiene vigilada la carretera norte. Espera hasta el amanecer que los Pjs vuelvan al pueblo. Si los ve volver, se dirige hacia el campamento de los bandidos y envía las noticias a Gottlieb de que los Pjs han sobrevivido a la fortaleza. Si no los ve volver, asume que han muerto a manos de los mutantes.

Excavada en la roca negra que le dio nombre, La Fortaleza de la Roca Negra, fue antaño una mansión fortificada que pertenecía a un mediocre señor de la guerra que gobernó estas tierras siglos atrás. Después de que fuera asediada y saqueada durante el violento periodo de lucha interna que marcó la época de los Tres Emperadores 400 años atrás, las ruinas quedaron abandonadas. La gente de Heideldorf las consideran embrujadas y evitan el lugar. Varios grupos de bandidos han usado el lugar como base de operaciones, acechando sobre los viajeros que pasaban por el área. Sin embargo las presas son demasiado pobres y escasas para hacer que los bandidos permanezcan durante mucho tiempo.

Maltratada por los atacantes, inquilinos y las

inclemencias del tiempo, la Fortaleza no es mucho mas que una pila desordenada de escombros. El rastro que lleva hasta la fortaleza esta plagado de hierbajos y vegetación. Los muros exteriores están casi totalmente derruidos, y las estructuras de madera que estaban en el patio interior hace tiempo que fueron quemadas.

Ahora esta plagada de trampas, y es el hogar de un grupo de mutantes que trabajan para los conspiradores. En las pocas ocasiones en que bandidos o gente de la misma calaña ha ocupado la fortaleza, los mutantes se mantienen escondidos y avisan a Heinz, quien contrata a un grupo de aventureros para que se ocupen de los criminales. Esto sirve para dar algo de credibilidad a Heinz por contratar aventureros.

◆ EN LA FORTALEZA ◆

La acción en la fortaleza se centra en el combate entre los aventureros y los mutantes. Investigando atentamente se pueden descubrir conexiones entre algunas personas de Heidelberg y los mutantes, particularmente si los Pjs capturan a un mutante vivo o descubren la pipa de Wilf. Aún así, los Pjs podrían arrasar a los mutantes y no descubrir ninguna evidencia de la conexión entre Wilf y Heinz.

De todas formas, el mapa y sus instrucciones deberían despertar algún tipo de sospecha.

† LAS TÁCTICAS DE LOS MUTANTES

La emboscada

El plan de la banda es simple. Heinz les avisa con antelación cuando esperar a los intrusos. Con la ayuda del trampero Wilf, preparan trampas en todo el sótano. Bizz, Bub, Franz y Puddles vigilan desde la habitación secreta (ver área 12 p.) y esperan a los intrusos. Pedro utiliza el hechizo Alarma mágica en las escaleras hacia el sótano, para saber exactamente cuando la carne fresca se acerca. La banda espera a que las trampas surtan efecto, y entonces preparan una emboscada en el área 11. Bizz y Bub esperan en las escaleras, mientras que el resto de la banda corre a través de la puerta secreta para ayudar a masacrar a los intrusos. Puddles lidera el ataque, seguido de cerca por Stilts. Franz y Pedro se quedan cerca de la puerta y apoyan al resto de la banda con sus ataques a distancia. Los cuerpos son arrastrados hasta el área 12 y transportados en carretilla hasta la cueva de la banda, esperando transportarlos esa misma noche hasta la tienda de Heinz.

Atacando a los mutantes

Si son atacados, los mutantes plantan una fuerte resistencia. Bizz, Bub y Puddles atacan con determinación, mientras que Franz dispara con su ballesta. No obstante, si Pedro aún no ha recorrido el corto trayecto desde la cueva, Franz huye a avisarle. Una vez el resto de mutantes están combatiendo, Stilts se mantiene a distancia y utiliza sus largos brazos para atacar al enemigo más cercano manteniéndose fuera de peligro. Pedro prefiere estar en la retaguardia y evitar cualquier problema, pero utiliza su hechizo Bola de Fuego si los mutantes están en problemas. Xovart cuida de Pedro y ataca con fiereza a cualquiera que se acerque a su maestro.

Si las cosas van mal para los mutantes (por ejemplo, si Bizz y Bub caen) Pedro ofrece rendirse, renegando de sus compañeros. Como reacción, todos los mutantes excepto Xovart le atacan si es posible. Franz en particular intenta asesinar al mago, enfurecido porque su querido maestro le dé la espalda. Una vez Pedro esté muerto, el resto de mutantes luchan hasta la muerte.

Si los Pjs evitan de cualquier forma disparar la alarma mágica de Pedro, tanto él como Stilts y Xovart estarán en la habitación 18. No se dirigirán a la lucha a menos que sean avisados de alguna manera de la situación. Si Pedro no está presente en la lucha, Franz corre a avisarle si es posible.

Si los Pjs se dirigen directamente hacia la puerta secreta en la habitación 11, los mutantes se aterrorizan. Bizz, Bub y Puddles atacan, mientras que Franz huye a avisar al resto de la banda. Tarde 1 asalto en correr hasta la cueva, 3 asaltos de balbuceos para avisar a Pedro, y otros 2 asaltos para que los dos lleguen hasta el área 12.

Consecuencias

Una vez los mutantes son vencidos, los Pjs deberían descubrir unas pocas pistas y puede que tengan la oportunidad de interrogar a los prisioneros. Las pistas están descritas en la leyenda del mapa de la Fortaleza de la Roca Negra (p.). Además los Pjs pueden descubrir el vínculo entre Franz y Heinz si describen a los mutantes la gente del pueblo.

Si la segunda cara de Franz, Jules, sobrevive al combate, explica todo lo que sabe sobre los tratos entre Heinz y Franz, pues sabe lo básico de sus acuerdos. No obstante, como Franz siempre lleva una gruesa camisa, nunca logró ver nada, y basa su conocimiento solamente en lo que pudo oír. Si los Pjs ofrecen separar a Jules de Franz (el pobre cree que puede sobrevivir sin él), cuenta lo siguiente:

- *Franz y los mutantes vivieron durante un tiempo en el bosque cercano antes de trasladarse a la fortaleza con Pedro.*
- *A menudo Franz iba al pueblo para encontrarse con alguien. Los mutantes aceptaron matar a cualquiera que entrara en la fortaleza a cambio de protección frente a los cazadores de brujas. Franz transportaba los cuerpos al bosque de noche y se los entregaba a alguien, presuntamente del pueblo.*
- *Los mutantes mataban a menudo viajeros y mercenarios, pero una vez hace dos años mataron un par de mutantes del Caos que reconocieron como viejos enemigos. Los trocearon y se comieron las partes mutadas, y el resto lo entregaron como siempre, y notaron cuando hicieron esto, que el señor de la transformación les bendijo con más mutaciones. Xovart, por ejemplo, fue anteriormente más humano en apariencia. Pedro deseaba matar a más mutantes y entregarlos al pueblo, pero nunca se cruzaron con más. Jules recuerda esto porque los mutantes deseaban que sus víctimas también mutaran, dándoles la oportunidad de esparcir la semilla de Tzeench por el Imperio.*

- *Jules nunca vio con quien trató Franz, aunque reconocería su voz si la escuchara de nuevo. Jules ruega a los Pjs que lo lleven con él hasta que desarrolle piernas, y ofrece ayudar en la investigación. Realmente, Jules enferma y muere 1D6+4 días después de la muerte de Franz.*

Jules y Franz nunca se llevaron bien. Aunque Franz intentó varias veces separar por la fuerza a Jules por métodos mundanos, como cortar o quemar, la cabeza siempre resurgió de nuevo. Si los Pjs segan a Jules, resurge y empieza a hablar en 1D6 minutos.

Pedro ofrece mucha más información útil. Si sobrevive al encuentro explica a los Pjs lo que sabe. Pedro cree que Heinz y Wilf están involucrados en una conspiración para asesinar y robar a los viajeros. No tiene ni idea que recogen los cuerpos para descuartizarlos, en vez de eso piensa que los saquean y se quedan con el oro y sus posesiones. Los dos dejaron claro a Pedro que debía coger cualquier cosa que llevaran los muertos además de sus cuerpos. Algunas veces solicitaban una cuota, particularmente si los viajeros eran demasiado delgados. Aunque normalmente pueden subsistir con la docena de mercenarios que caen en sus trampas, algunas veces también asaltaban a los viajeros del camino. 2 años atrás, atacaron y mataron a dos seguidores de Slaneesh que Pedro había encontrado anteriormente. Aparte de esto, pocas veces tenían que recurrir a las muertes no-estándar, como Pedro las llama. Después de que el mago explique su historia, ruega por su vida. Si los Pjs lo dejan marchar, huye del lugar pero inmediatamente hace planes para vengarse de los Pjs.

El resto de los mutantes rechazan hablar si son capturados. Obviamente, algunos de ellos son incapaces de hablar coherentemente. Si son torturados, revelan la misma información que Pedro.

◆ LA FORTALEZA ◆

1. Muros exteriores

La puerta exterior no es más que una pila de piedras con matojos. Además el muro oeste y la parte norte de la edificación han sido todas derruidas. Cualquier Pj intentando moverse a través de los montones de ruina debe pasar un chequeo de Destreza multiplicada por 2, si falla sufrirá un esguince, reduciendo su M en 1 durante 1D3 horas. Los personajes con la habilidad Escalar pasan automáticamente este chequeo. Las torres sur de la fortaleza parecen intactas desde el exterior, pero su interior está colapsado. Escondido entre los escombros de la torre sureste, fuera de la vista si no se entra dentro, hay un pequeño arsenal envuelto en cuero: 2 espadas, un arco corto y 20 flechas. Wilf puso las armas aquí para reforzar la farsa del lugar como campamento de bandidos.

2. Patio y Mansión

El área en el interior de los muros está plagada de matorrales que alcanzan hasta casi un metro de altura. El edificio central del patio está construido con la misma roca negra que los muros exteriores. Los pisos superiores

hace tiempo que han caído, pero la planta baja todavía está en pie. Las puertas que llevan hacia el interior están destrozadas pero todavía aguantan, excepto por la que lleva al área 10. Las puertas dobles en la esquina sureste son relativamente nuevas, habiendo sido instaladas en los dos años anteriores. Cualquier Pj puede hacer un chequeo de Int para darse cuenta de esto. Un Pj con la habilidad de Carpintería pasa este chequeo automáticamente.

3. Patio Norte

Los cimientos de la edificación son visibles aquí, aunque parcialmente cubiertos por los escombros. Anteriormente habían dos edificios de madera, un establo y unos cuarteles. Buscando aquí no se encuentra nada.

4. Comedor y Sala de Fiestas

Anteriormente esta gran estancia sirvió como sala de fiestas y comedor para el señor de la fortaleza y sus hombres. La chimenea oeste está llena de telarañas, pero la chimenea este muestra evidencias de que alguien ha encendido un fuego aquí recientemente. Además, el espacio frente a esta chimenea está limpio de escombros. Wilf enciende un fuego aquí una vez al mes, para mantener la ilusión de que alguien acampa aquí regularmente.

5. Recibidor

Anteriormente esto era una sala para dejar los abrigo y servía como entrada, ahora es parte de la elaborada mentira creada por Wilf. Tres capas negras cuelgan de los percheros al oeste, y alguien se ha ocupado de limpiar el suelo.

6. Cocina

Wilf y los mutantes evitan venir aquí, pues la mitad superior de la habitación está plagada de telarañas. Hay una madriguera de arañas, que salen por la noche para cazar en el bosque cercano. Las arañas son algo mayores que un puño, y su veneno es demasiado débil como para afectar a algo mayor que un perro. No obstante, cuando los Pjs abren la puerta, el aire hace que las telarañas se muevan, creando la ilusión de que algo grande está caminando sobre ellas. Si los Pjs investigan la habitación, las arañas escapan por la chimenea. Destruir las telarañas causa que el cadáver disecado de un perro caiga al suelo. El Pj que haga esto ha de pasar un chequeo de I o el perro le caerá encima, haciendo que sufra un -10 a la Emp hasta que los restos sean limpiados.

7. Habitaciones vacías

Estas habitaciones hacen tiempo que fueron saqueadas de lo que quedaba de valor.

8. Dormitorios

Otra parte de la mentira de Wilf, esta habitación contiene tres sacos de dormir en fila. Al lado hay una linterna de aceite, con yesca y pedernal al lado. Cualquiera que observe de cerca la linterna verá que está abollada y tiene restos de sangre seca, legado de aquellos que utilizaron la linterna para seguir adelante.

9. Sala de Reuniones

Esta pequeña y austera habitación es normalmente utilizada por Wilf y Pedro para discutir los planes. Una mesa destartalada y tres sillas de madera están en el medio



de la habitación. Cualquier PJ que realice una prueba de Buscar en esta habitación encuentra automáticamente una pipa de madera a los pies de una silla, y manchas frescas de tinta en la mesa. La última reunión de Wilf y Pedro fue interrumpida por el ruido de unos bandidos abriendo la puerta doble del área 4. Con las prisas para retirarse hacia los sótanos, Pedro volcó el tintero que estaba usando para escribir la lista de provisiones y a Wilf se le cayó su pipa, y no ha vuelto a buscarla. Cualquiera que haya visto antes a Wilf reconocerá la pipa como similar a la que siempre lleva. Esta tallada a mano, como si fuera de un cazador, con dos dragones enroscados alrededor.

10. Cuartel

Anteriormente esta habitación fue usada como dormitorio de los guardias de la fortaleza, y ahora sirve como madriguera de lobos refugio para fugitivos y lugar para otras criaturas. El lugar apesta a podrido y orines, pero aparte de esto, no hay nada de interés.

† LOS SOTANOS

Los sótanos bajo la mansión están llenos de una serie de trampas para inmovilizar o matar a los intrusos. Antes de continuar con esta parte de la aventura, asegúrate de que lees la sección de Tácticas en la pag . Los mutantes que viven aquí siguen un plan pretrazado para emboscar y matar a sus víctimas

11. Almacén

3 picos, una pala y una carretilla están apilados en la esquina sureste de la habitación. La puerta secreta escondida en el muro este puede ser descubierta por cualquier PJ que acierte un chequeo de I. Esta habitación está bastante limpia, aunque cualquiera que examine el suelo descubre algunas manchas de sangre cerca del final de la escalera, el legado de emboscadas pasadas en esta habitación.

12. Habitación secreta

Anteriormente usada como cámara del tesoro de la fortaleza, esta habitación es ahora un lugar de escondite para la banda de mutantes. Observan a través de un pequeño agujero en el muro oeste. Cuatro taburetes están alrededor de un brasero en el centro de la habitación. El pasaje hacia el este mide unos 10 metros en dirección sur antes de torcer hacia el este; en esta dirección mide unos 30 metros, luego se llega a la cueva de los mutantes. Una gran carreta con ruedas se encuentra aquí para ayudar a transportar los cadáveres.

13. Trampa del foso

La primera trampa está diseñada para cazar intrusos que intenten llegar a las criptas desde aquí. Un foso se abre en el suelo justo al abrir la puerta del final del pasillo. Cualquiera que abra la puerta debe superar un chequeo de I o caer dentro, sufriendo 2D6 heridas por la caída.

14. Capilla

Esta habitación fue anteriormente un templo dedicado a Taal, pero ha sido saqueado de todos sus objetos. Wilf golpeó un poco en el muro sur con un pico, como si alguien hubiera intentado excavar aquí.

15. Trampa del martillo

Cualquiera que abra la puerta hacia esta habitación debe

superar un chequeo de I o sufrir los golpes de dos martillos sujetos desde arriba de manera que golpeen a cualquiera que abra la puerta. Los enanos y halflings ganan un +20% de bonus al chequeo pues las armas están dispuestas para objetivos humanos. Los martillos golpean cada uno con Fuerza 5, un golpe cada uno. Los martillos están sujetos a unos brazos que se activan cuando la puerta es abierta.

16. Cámara Funeraria

Anteriormente una cripta para la línea noble que dirigía la fortaleza, esta habitación ha sido saqueada por ladrones de tumbas. La puerta hacia esta habitación está armada con una trampa de martillo similar a la de la área 15. Una gran pila de basura está en el centro, y tres fosos han sido cavados en el suelo. El foso indicado como A es una trampa. El suelo es de madera cubierto de basura. Cualquiera que pise este suelo caerá automáticamente a un foso de 3 metros de profundidad sufriendo 2D6 heridas. El foso indicado como B contiene una antigua trampa mágica diseñada para eliminar ladrones. Cualquiera que pise sobre él sufre 1D10 heridas por un rayo que surge del muro. El tercer foso es inofensivo.

17. Tesoro Oculto

El sitio final de descanso para el mayor de los dirigentes de la fortaleza, esta habitación ha permanecido intacta durante siglos. Dos sarcófago de piedra están aquí, los dos sellados por pesadas losas de piedra. Multiplica la Fuerza de un Pj por 10 para determinar su porcentaje de mover una losa.

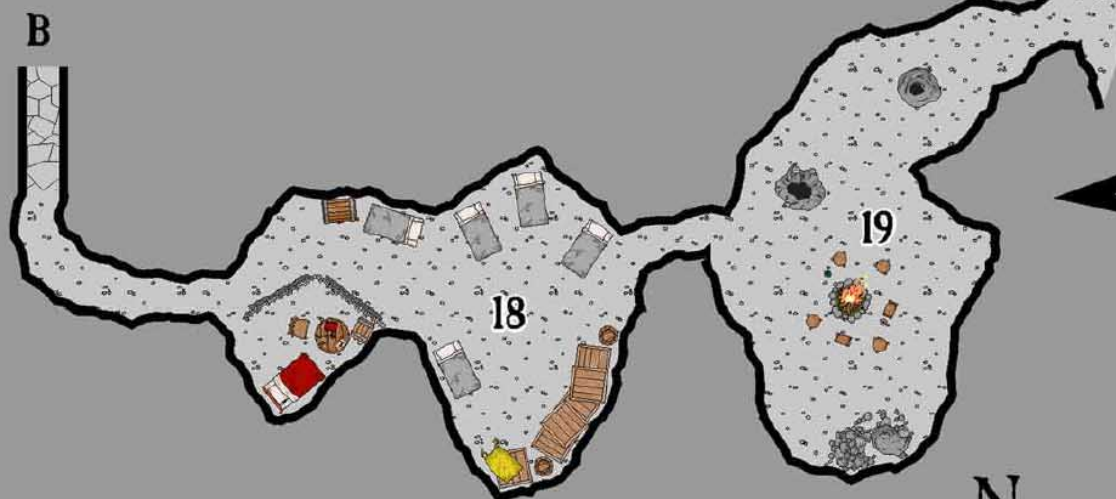
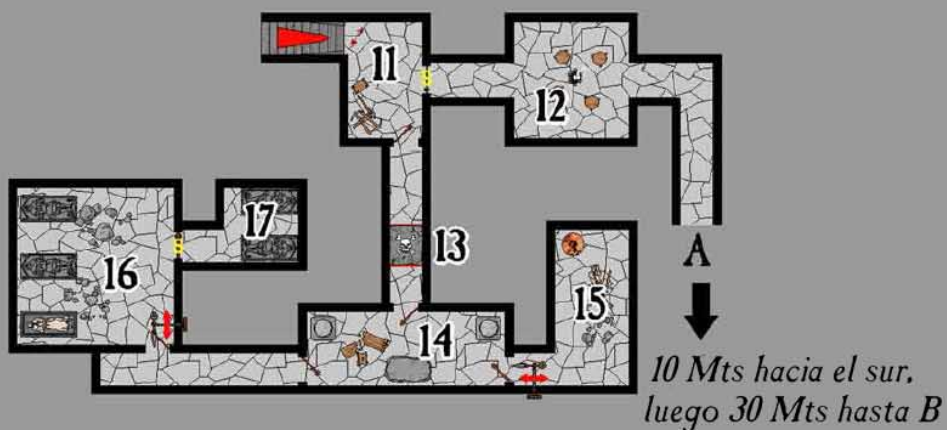
En el sarcófago que hay al este hay una capa desintegrada, polvo de hueso y un pequeño brazalete de oro que vale 60 Gc. El sarcófago oeste contiene los restos de ropa de calidad, polvo de hueso y 3 pequeñas joyas engastadas anteriormente en la ropa, que valen 30 GC cada una, y un escudo cometa (en forma de lágrima con la parte más ancha hacia arriba y que cubre mas o menos desde el pecho hasta debajo de las rodillas). Este escudo está encantado para desviar disparos de proyectiles, arcos y ballestas. El portador puede efectuar una parada gratis por turno contra armas de proyectil. Un león rugiendo está grabado en la cara exterior del escudo. Cuando es usado para parar un ataque de proyectil, el escudo emite una rápida descarga de energía para desviar el proyectil.

18. Cueva dormitorio

Esta área sirve de cuartel para la banda de mutantes. Algunas cajas de raciones están apiladas en el muro sur, y cada uno de los mutantes tiene un saco de dormir para él. El saco de Puddles está cubierto de baba seca y es húmedo al tacto. Cerca de cada uno de los sacos hay guardados 2D4 chelines. Apartado de los demás detrás de un biombo de madera está la cama de Pedro, con una pequeña mesa de madera y una silla. El libro del mago con sus hechizos está guardado aquí, además de un tratado del Caos titulado "El libro de los aspectos siemprecambiantes". Un prisma, un pergamino, tinta y pluma están en la mesa. Cualquiera que viera la tinta en la habitación superior (área 9) puede intentar un chequeo de Int para reconocer que es la misma que había arriba. Cualquier mago que se concentre en el prisma gana 1D4 puntos de magia cada 30 segundos de concentración. El prisma puede ser usado de esta manera una vez por día. No obstante, cada vez que sea usado, hay un 10% de posibilidades (acumulativas con cada uso) que se desarrolle una marca caótica en el usuario. Las

La Fortaleza de la Roca Negra

Los Sotanos



notas de Pedro son obviamente un diario de algún tipo. En el se listan entregas y cobros, aunque nada en el pergamino sugiere que es exactamente lo que se estaba vendiendo o comprando.

19. Area de entrada

Un foso para encender fuego ha sido excavado aquí, y los mutantes normalmente descansan y comen en este sitio. Seis taburetes de madera están alrededor del foso, junto con varios cuchillos largos y un pincho para preparar la caza u otras cosas.

❖ ¿QUE HE COMIDO QUE?! ❖

Los Pjs pueden haber comido carne humana. Quizá los jugadores no quieran pensar mucho sobre este hecho, o no quieran aceptar la idea de que sus personajes sean caníbales, o aún peor, que se transformen en mutantes como resultado de comer carne humana. Incluso si escapan a la mutación, ¿es posible que se conviertan en necrófagos cuando mueran?.

† OH, EL HORROR!

Si un Pj cree que ha cometido canibalismo, haz que chequee Frialdad. Si falla, el Pj gana un punto de locura. Además el estrés emocional de llegar a esta conclusión puede hacer perder los nervios a cualquiera. Si un Pj está preocupado por la mutación, descríbele los extraños picores y temblores que siente. Aunque en realidad todo es normal, los Pjs no lo saben.

Pide aleatoriamente chequeos de Fuerza de voluntad y anota los resultados. En una tirada particularmente mala, ladea tu cabeza, chasquea tu lengua y murmura para ti “esto no es bueno”. Pide un chequeo, anota el resultado, rebusca entre tus notas como si estuvieras buscando el resultado en una tabla y después pide otro chequeo. Continúa este proceso durante toda la aventura. Consuela a tus jugadores cuando fallen los chequeos y felicítalos cuando los superen.

Esto puede parecer un poco extremo, pero los Pjs han violado el que seguramente es uno de los más viejos tabús del Viejo Mundo. Los Pjs sin duda se aterrorizarán y estarán en tensión. Si los Pjs no interpretan este miedo, aplica lo explicado más arriba. Incluso si se lo tomara a broma, el método de más arriba sirve para cambiar el ambiente a tu favor.

En una de las pruebas de esta aventura, un personaje desarrolla un miedo irracional a que le surgiera una segunda cara de su estómago como le pasó a Franz. Por supuesto Jules hizo lo que pudo para impulsar este miedo. Recuerda que un mutante del Caos es un ardiente servidor de Tzeench. Si los Pjs están preocupados por volverse mutantes, Jules les anima contándoles las ventajas de ser servidores de Tzeench. Explica que ha oído que hay mutaciones que surgen simplemente por comer carne humana, aunque esto no es verdad.

Como cualquier juego, asegúrate de considerar las emociones de tus jugadores y sus preferencias cuando

narres esta parte de la aventura. Tampoco querrás que queden secuelas traumáticas. En serio, algunos jugadores pueden enfadarse por decirles que ha sido engañados para ser unos caníbales.

† ¿QUE SUCEDE?

Al igual que para los personajes, la realidad tras su experiencia culinaria está en tus manos. Si los jugadores son maduros u obviamente les gusta la idea de llevar a caníbales, las salchichas que comieron pueden estar hechas en parte de carne humana. Si se sienten aterrorizados, puede ser simplemente que sus salchichas estuvieran hechas de materia barata como cerdo o vaca. No hay necesidad de decir a los Pjs nada hasta el final de la aventura, pero no está bien presionar a los jugadores si estos tienen mucho aprecio a sus personajes.

Sobre la cuestión de la mutación, no hay ninguna posibilidad de que suceda nada debido a la salchicha, incluso si contenía carne humana. Los mutantes no han encontrado ninguna presa marcada por el caos en los dos años desde que mataron a los cultistas, y la salchicha que comieron los Pjs no contenía carne mutada.

Hay otra cuestión a considerar, si los Pjs comieron sin saberlo carne humana. ¿Se transformarán en necrófagos? Y si es así, ¿cuando sucederá? Hay algunas maneras de tratar con esta cuestión.

En el libro de reglas se dice que “los necrófagos son humanos que han adquirido la insana costumbre de alimentarse de cadáveres”. Aunque la decisión final está en manos del Dj, esto podría ser interpretado que solo los Pjs humanos pueden convertirse en necrófagos: enanos, elfos y halflings son inmunes - al menos al comer carne humana; canibalizar su propia raza podría ponerles en riesgo, quizá sí, quizá no.

Cuando y como los infortunados personajes se transforman en necrófagos, lo decide el Dj. Mientras que una transformación instantánea carece de dramatismo, un personaje puede notar como su razón se va menguando a medida que cae su cabello, sus dientes y uñas crecen y le gusta la carne más y más cruda. Quizás en un mes o algo más, la transformación estará completa.

Aunque este es un destino nefasto para infligir a un jugador, ofrece la posibilidad de dar un giro completo a la aventura, cuando los Pjs deban encontrar un nigromante (quien hará pagar caro sus servicios) o un clérigo de alto rango de Morr (quien puede destruir a los Pjs como única cura posible) para revertir el proceso de transformación. Quizás, si los Pj consiguen hacer un gran favor al culto de Morr, logren obtener una bendición que le quite esa condición.

Por supuesto, si no quieres aventurarte en tales asuntos, simplemente puedes decidir que no había suficiente carne humana en las salchichas para que tuviera efecto el cambio. De hecho, la mayoría de los necrófagos han estado alimentándose de carne durante mucho, mucho tiempo.

REGRESO A LA FORTALEZA

Si los aventureros sobreviven a la Fortaleza, **S**indudablemente tendrán, al menos, una ligera sospecha de que hay algo podrido en Heideldorf. Dependiendo de como manejaron a los mutantes y si están dispuestos a confiar en la cabeza parlante colocada en el torso de uno de ellos, tendrán una idea más o menos clara contra lo que se enfrentan. En este punto, la aventura cambiará notoriamente, según los jugadores decidan tratar a Heinz.

Los jugadores avisados serán capaces de juntar las piezas que reunieron durante su día de trabajo en el festival, y deducir que la mutación de Ernst Gottlieb tiene algo que ver con la salchicha. Si interrogan a Jules, pueden ser capaces de trazar una conexión entre la salchicha corrupta y el señor del crimen.

† CURACIÓN

Después de la batalla en la Fortaleza, los aventureros quizás necesiten curación, especialmente si carecen en su grupo de un pj con habilidades curativas o capaz de convocar magia de este tipo. Karl Taunenbaum usará con alegría sus habilidades médicas para ayudar a que los personajes se recuperen de sus heridas, incluso si han sido arrestados por los mercenarios de Heinz (ver más abajo). Además, Heinz compró un pequeño suministro de hierbas medicinales divididas convenientemente en doce paquetes de una única dosis, y los dejó tras de la barra del Dragón Danzante en caso de surgiera algún contratiempo en el festival. Dejados en agua hirviendo, estos paquetes de hierbas crean una infusión que cura 1D4 Heridas una vez ingerida.

Heinz anima enérgicamente a los personajes a utilizar las hierbas curativas, y encontrar cualquier otra ayuda que puedan para curar sus heridas. Si los aventureros han acusado a Heinz de complicidad en el complot trama, los aldeanos ven esto como una inmensa falta de sentido común y una clara muestra de rencor; en realidad, Heinz simplemente quiere mantener la carne en buenas condiciones con la intención de “cosecharla” más tarde.

El DJ no debe preocuparse por pecar de generoso con respecto a la curación en este punto de la aventura; habiendo sobrevivido una dura lucha, los PJs necesitan estar preparados para enfrentarse al caos que estallará el último día del festival.

† UN INCONVENIENTE MENOR

Heinz, Wilf y Karl tienen un plan de emergencia a mano para tratar con cualquiera que se las apañe para sobrevivir a la Fortaleza. Su plan funciona según las acciones de los personajes.

† ¿QUÉ MUTANTES?

Si los aventureros regresan a Heideldorf y mienten sobre los eventos acontecidos en la Fortaleza (no mencionando las trampas y los mutantes), Wilf se propone descubrir inmediatamente lo que ocurrió. En el pasado, se sabe que mercenarios han deambulado en los bosques, regresado tras algunas horas, y exigido el pago por despejar el castillo. Una partida incluso emboscó a un grupo de mercenarios que viajaban hacia Heideldorf, a quienes mataron y cuyos cuerpos entregaron a Heinz, afirmando que eran bandidos.

Mientras Heinz es normalmente reacio a dar dinero a una banda de mentirosos (especialmente mentirosos que han perturbado su producción de salchicha al no ser asesinados), lo considera una necesidad ocasional. Maldice en voz baja, y accede a pagarles al día siguiente.

Esa noche, Wilf se encamina hacia la fortaleza para determinar si realmente visitaron el lugar, y descubrir lo que pasó.

† EL JUEGO DE LA ESPERA

Si los aventureros se esconden en el bosque y planean su próximo movimiento, Heinz y Wilf asumen que cayeron víctimas de la trampa. Esa noche, Heinz y Wilf esperan en la tienda de salchichas a que los cuerpos sean entregados. Cuando pasa la medianoche sin que la entrega haya sido realizada, Wilf sale hacia el castillo para investigar la tardanza.

† GRITANDO FALTA

Si los PJs hacen frente a Heinz y le acusan a él o a Wilf de asesinato, el clamará a los cielos su inocencia y exigirá ver sus pruebas. Los vestigios de mutantes y trampas no sirven de nada para probar una conexión con Heinz y sus conspiradores.

Incluso si Jules puede de alguna manera mantenerse vivo el suficiente tiempo como para contar lo que sabe e identificar la voz de Heinz de sus tratos con Franz, la palabra de un mutante – especialmente uno incompleto y con unas pocas horas de vida – no es convincente contra tal pilar de la comunidad como lo es Heinz Schiller. Este responderá acusando a los aventureros mismo de ser advenedizos del Caos, mandando a sus mercenarios que los detengan, y se los entreguen a Manfred para ser interrogados.

La Llama Purificadora

Los mutantes son una oscura lacra en el Imperio. Si los PJs desfilan abiertamente a un mutante capturado alrededor del pueblo, cundirá horror en los asistentes del festival, y distraerá a los aldeanos. Todos en el pueblo, incluso aquellos que están inclinados a

simpatizar con los personajes, estarán horrorizados por las apariencias de los mutantes y preferirían mucho más que los mataran y quemaran, que tener en cuenta lo que afirman saber.

El ver a un mutante despertará a Manfred Harwitt de su confusión alcohólica habitual; recordando sus gloriosos días de juventud, entrará en acción, estableciendo un equipo investigación con los principales aldeanos y dictando sentencia para los mutantes. Todos en el pueblo apoyan sus exigencias de que los mutantes deben ser quemados inmediatamente y sus cenizas esparcidas fuera del pueblo. Quieren que este tema sea tratado rápida y decisivamente, para que la interrupción del festival sea mínima y se asegure a los visitantes que Heideldorf mira por su seguridad.

Manfred no protesta; si es necesario, invoca su autoridad como caza-brujas y amenaza a los disidentes con ser arrestados. Los PJs estarán frustrados con todo esto, pero este es el mejor momento de Manfred en mucho tiempo, y lo disfrutará al máximo.

Mentiras despreciables

Furioso con el menosprecio de los aventureros hacia su persona, Heinz manda a sus mercenarios a arrestarlos y exige que los mantengan bajo guardia en el Dragón Danzante hasta que el festival haya terminado, garantizando una investigación completa en su momento. Mientras que otros en Heideldorf podrían estar contentos de ver a Heinz acusado de asesinato y cosas peores, el festival es demasiado importante para el pueblo como para permitir que su principal artífice participe en un juicio inmediato. Teniendo a los aventureros bien encerrados, Wilf se encamina por la noche hacia la reserva para investigar y cubrir cualquier evidencia.

† UNA SIMPLE PRECAUCION

Si Heinz es consciente de que los aventureros han sobrevivido a la Fortaleza, ordena a dos de sus mercenarios que monten guardia en su casa por la noche, y al menos uno le acompaña en todo momento durante el día. Cuando Heinz trabaja en la tienda, mantiene un guarda afuera.

† ENCUBRIMIENTO

Siempre que Wilf llega al castillo, recoge los suministros, armas, y las pistas falsas que ha dejado en el suelo. Después de descubrir que los mutantes están muertos, su próximo paso lo dictan las acciones recientes de los aventureros.

Si acusaron a Heinz de trabajar con los mutantes, Wilf esconde los cuerpos en los bosques vecinos y limpia la matanza tanto como le es posible. Mientras que Wilf no tiene el suficiente tiempo como para enterrar los cuerpos, simplemente escoge un lugar fuera del camino y los cubre con hojas, ramas, y otros escombros. Un registro del área que rodea la Fortaleza puede revelar los cadáveres.

Si los aventureros fallaron al regresar del castillo o se mantuvieron callados respecto a su encuentro con los mutantes, Wilf encubre cualquier evidencia que conecte a los mutantes con Heinz – destroza las notas de Pedro, escondidas en el carreta, y recupera su pipa – y vuelve al pueblo.

† UNA INVESTIGACIÓN IMPARCIAL

Heinz y Wilf están demasiado confiados en sus planes como para ver a los aventureros como una amenaza, y valoran la destrucción de los mutantes como simple mala suerte; algo que estaba destinado a pasar tarde o temprano. En la corte de justicia o siendo juzgados por la comunidad, Heinz y Wilf, ambos, son pruebas vivientes contra la mayoría de las acusaciones. Al fin y al cabo, a quién van a creer los aldeanos: ¿a un manojo de mercenarios pordioseros que llegaron hace sólo un par de días, a un mutante marcado por el caos sin ningún derecho a existir, o a dos miembros principales de la comunidad respaldados por un leal (aunque desequilibrado) cazador de brujas?

Los aventureros se enfrentan a una tarea desoladora. De alguna manera tienen que derrotar a un diabólico caníbal que se esconde tras la apariencia de un mercader respetado. Sabe de al menos un aliado que los PJs conocen, si deducen la implicación de Wilf, y no saben cuántos más están envueltos en la conspiración. Aquí es cuando sus primeros tratos con aldeanos influyentes prueban ser beneficiosos – o regresan para perseguirles.

El molinero Dirk Moser y el fabricante de salchichas retirado Alfred Fochs, son los aliados más prometedores de los aventureros, puesto que ambos sienten antipatía por Heinz y ambos son miembros respetados de la comunidad. Si los aventureros trabajaron bien, e incluso controlaron a los muchachos que intentaron interrumpir el festival, también convencerán a los granjeros locales de que al menos merecen ser escuchados.

◆ ¿AHORA QUE? ◆

La próxima fase de la aventura queda determinada casi exclusivamente por las acciones de los PJs. Siendo DJ, debes prestar atención a los principales PNJs – especialmente Heinz y Wilf – y asegurarte de que reaccionan apropiadamente, considerando tanto la trama como sus personajes.

Lo que sigue es una lista de las acciones más probables de los aventureros, y de las reacciones que obtendrán de los PNJs claves. Si los jugadores conducen la aventura hacia una dirección inesperada, usa las descripciones de PNJs y las directrices presentadas aquí para improvisar desarrollos adicionales.

† EL DEBE PARTIR

A veces, el enfoque directo es el mejor – pero no en este caso. Aunque Heinz no es el individuo más popular del pueblo, los vecinos no están dispuestos a dejar que un asesino quede libre. Además, los nobles y mercaderes visitantes están encantados con Heinz, y utilizarán su influencia y riquezas para cerciorarse de que quienquiera que le dañe salga mal parado. Atacar a Heinz en público hará que los aventureros sean acusados de asesinato, encarcelados en el Dragón Danzante (¡si es que no lo están ya!), juzgados por Manfred y ahorcados a las afueras del pueblo.

Si te sientes generoso, Manfred puede decidir que este caso se encuentra fuera de su jurisdicción, siendo

agresión común (o asesinato, dependiendo del éxito del ataque), y mandando que retengan a los aventureros hasta después del festival, cuando irán al pueblo más cercano para el juicio. Esto les da un par de días para idear un plan mejor.

Heinz pasa las mañanas trabajando en su última hornada de salchicha. Poco antes del mediodía, se encamina hacia el área del festival y pasa varias horas mezclándose con los visitantes y asegurándose de que todo va sobre ruedas. Poco después de la puesta de sol regresa a su taller, y trabaja hasta la medianoche. A continuación, se encamina hacia su casa para dormir. La mejor oportunidad que tienen los aventureros es la de entrar a escondidas en el taller utilizando el pasadizo a través del muro exterior, y enfrentarse a Heinz por la mañana o por la noche. Si Heinz aparece asesinado, el festival se suspende mientras Wilf organiza una búsqueda de los asesinos. Por supuesto, sospecha de los PJ si es consciente de que han sobrevivido a la Fortaleza y aún se encuentran en la zona.

A esta altura, la aventura se convierte más bien en el juego del gato y el ratón. Wilf hace lo que puede para revelar pruebas contra los aventureros, creándolas si hace falta. Sin embargo, no tiene la suficiente influencia como para persuadir a los otros aldeanos de que se presten a ser testigos falsos.

Si los aventureros asesinan a Heinz y huyen de la zona, déjales creer que han escapado. Unos días o semanas más tarde, recibirán noticias del horror que aconteció en Heideldorf a causa de la conspiración de venganza de Ernst Gottlieb.

† EL TAMBIÉN DEBE PARTIR

Los PJs podrían echarle la culpa de toda la conspiración a Wilf. Basándose en las pruebas encontradas en la reserva, es posible que no fallen en ver la implicación de Heinz en el complot, o puede que simplemente se quieran vengar contra cualquiera que conspiró para planear sus muertes.

Wilf toma muchas menos precauciones que Heinz. Se pasa horas durante el día en su tienda, tardes en el Dragón Danzante y las noches en casa. Como se menciona previamente, se encaminará hacia el castillo para investigar el retraso en la entrega de la última hornada de carne de Heinz o para ver cómo sobrevivieron los aventureros. En ese momento, sería bastante fácil atacarle por sorpresa y matarle.

Heinz reaccionará al asesinato de Wilf tal como reaccionaría Wilf al de Heinz. Aumentará la seguridad, mandando a todos los mercenarios que le protejan a él antes que a la entrada o al muro del pueblo. Si Heinz sobrevive el festival, inmediatamente hace el equipaje y se marcha de la ciudad en un carruaje acompañado de sus guardias, o viajando con algunos de los que asistieron al festival. Ha decidido dejarlo mientras todavía pueda, y jubilarse en Altdorf con sus ganancias.

† EL CAZADOR DE BRUJAS

Enterrado profundamente en su conciencia, Manfred Harwitt sospecha que Heinz está tramando algo. Al fin y al cabo, tantos mercenarios llegan a Heideldorf en busca

de trabajo, que es difícil de creer que haya bandidos que aún estén escondidos en el área. Si los aventureros se acercan a Manfred con sus pruebas, puede que le inciten a la acción. Mucho depende del enfoque que tomen.

Si acusan abiertamente a Heinz, obligan a Manfred a meterlo en la situación. El caso se reduce a la palabra de los aventureros contra la del respetado fabricante de salchichas.

Por otro lado, los personajes tienen una buena oportunidad de poner a Manfred en contra de Heinz si consiguen que él llegue a sacar sus propias conclusiones con respecto a las pruebas. Si simplemente le muestran los mutantes a Manfred, o le llevan a la Fortaleza antes de que Wilf se deshaga de las pistas que se pueden encontrar allí, llega a la conclusión de que tal vez Heinz está detrás de las acciones de los mutantes. Públicamente llama a Heinz, plantándole cara en medio del festival o yendo con los personajes a la casa de Heinz durante una hora apropiada del día.

Por desgracia, Manfred tiene muy poca influencia entre los aldeanos. Muchos piensan que es un borracho borracho, y de ninguna manera, nadie puede creerse que pudiese destapar una conspiración. La mayoría de los granjeros se ríen de sus afirmaciones, y las descartan como un desesperado intento de recibir atención. Por otro lado, si los personajes han convencido a Dirk Moser y Alfred Fochs, los dos aprovecharán la oportunidad de atacar a Heinz, consiguiendo apoyo rápidamente. Mientras que muchos aldeanos le dan poca importancia a las afirmaciones de Manfred, hay el suficiente rencor en contra de Heinz que está a punto de estallar como para que sus enemigos le puedan encarcelar y prepararse para una investigación oficial después de que termine el festival. Ponen a Heinz bajo arresto, pero tras unas horas está claro que el juego se ha acabado y se ahorca en su dormitorio.

† DIVIDE Y VENCERAS

Puede que los aventureros intenten poner a los conspiradores en contra los unos de los otros. De los tres, Karl es posiblemente el que más seguro se ponga en contra de sus compañeros. Realmente no tiene idea de que Heinz haya planeado alguna muerte y cree que los viajeros gastan su dinero en el pueblo y que luego se van. Por lo que a él se refiere, toda la estafa existe para crear negocios par Heideldorf durante el año, puesto que el festival de la salchicha es una tremenda fuente de ingresos de la temporada.

Si a Karl le presentan pruebas convincentes de la traición de Heinz, se ahogará en un mar de lágrimas al pensar en los horrores de los que ha formado parte. Los aventureros lo tendrán que tranquilizar de alguna manera, pero con gusto usará su influencia para asegurarse de que Heinz y Wilf sean arrestados y una investigación se ponga en marcha. Karl puede confirmar lo suficiente de la historia, especialmente las partes de la conspiración que tratan sobre atraer a mercenarios al pueblo, para encarcelar a Heinz, y es básicamente bastante honesto – aceptará las consecuencias de su implicación en la conspiración para que los otros sean castigados.

Por supuesto, los aventureros puede que no se den cuenta

de que Karl es parte de la operación de Heinz. Así como tiene poco conocimiento de ello, hay pocas pruebas que señalen su participación.

Por otro lado, se puede razonar con Wilf y Heinz. El uno o el otro están dispuestos a proporcionar pruebas en contra del otro si ven que tienen una oportunidad de salir indemne. Cualquiera de ellos necesitaría tiempo para recoger sus pertenencias, planear un lugar al que huir, y dejar sus pruebas por escrito. Ninguno está dispuesto a admitir su implicación con mutantes o asesinato, pero ambos pueden suministrar las suficientes pruebas para implicar a su socio. Ambos podrían planear irse el día después del final del festival, haciendo posible que sean alcanzados en la venganza de Ernst Gottlieb.

† CHANTAJE

Los personajes tacaños pueden elegir chantajear a Heinz y/o a Wilf. En un principio, ambos fingen ser inocentes, e intentan sonsacar a los chantajistas para determinar exactamente cuánto saben y cuán problemáticos pueden llegar a ser.

Dependiendo de la credibilidad de las pruebas contra ellos, pueden ofrecerle a los aventureros más de 100 CO por dejar la ciudad y no volver jamás, o pueden retrasar las negociaciones hasta el final del festival, con la intención de escapar de la ciudad antes de que los aventureros causen más problemas. De nuevo, quedarse

hasta el final del festival los dejará a expensas de los planes de Ernst Gottlieb.

† MALDITAS PRUEBAS

Mientras piensan la mejor manera de tratar con Heinz, los aventureros pueden decidir encontrar más pruebas en su contra. Si revelan el taller secreto de Heinz, pueden planear su arresto perfectamente. A muchos de los fabricantes de salchicha y granjeros les desagrada Heinz, y han dejado claro que no van a comprar jamás su mercancía. Por lo tanto, el descubrimiento de que sus salchichas contienen carne humana, mientras que es horrible, no tiene el mismo nivel de tormento que puede tener para los aventureros. Si trabajan con Dirk u otra gente destacada del pueblo, intentarán mantener la verdad del negocio de Heinz lo más en secreto posible. Preferirían evitar arruinar la reputación de Heideldorf.

† NEGOCIOS COMO SIEMPRE

Si los aventureros simplemente se cruzan de brazos y no hacen nada, Heinz los vigila cuidadosamente mientras Wilf se ocupa de encubrir las pruebas en la Fortaleza. El fabricante de salchichas está dispuesto a dejar que el asunto simplemente pase si es posible. Planea cerrar su negocio tras el festival y jubilarse en Altdorf. Por supuesto, Ernst Gottlieb puede tener algo que decir al respecto.

EL DIA DE LA VENGANZA

El último día del Festival provoca un giro de 180 grados en la aventura, con un estallido final de horror y violencia. Las salchichas que llevan el veneno mágico de Gottlieb estan preparadas para ser servidas en la primera comida de la mañana. Los Pjs deben evitar que esto suceda o lidiar con las consecuencias de los efectos del veneno.

Es posible que en este punto los Pjs hayan descubierto el terrible secreto de Heinz. Si es así, se habrán ocupado del salchichero y su mercancía o simplemente habrán ignorado el problema. Si han hecho lo primero, entonces se las habrán arreglado para evitar un desastre. Aunque el veneno de Gottlieb todavía causará sus efectos, habrán salvado a las personas inocentes y evitado la destrucción de Heideldorf. Si han hecho lo segundo y todavía estan en el pueblo, se encontraran en medio de la destrucción de Heideldorf y deberán luchar para escapar con vida.

†ERNST GOTTLIEB

Aunque los Pjs tienen pocas pistas que revelen la presencia de Gottlieb en el pueblo y sus planes, pueden haber conseguido la siguiente información:

- Ernst Gottlieb fué una figura importante entre los criminales de Nuln. Desapareció hace dos años.
- Gottlieb fué un gran amante de la buena comida, con una debilidad especial para las salchichas de Heideldorf.
- Dos años atras, Heinz produjo una remesa de salchichas que contenían carne mutante.
- Unos de los subordinados conocidos de Gottlieb ha acudido al festival con un nombre falso. No viaja solo.

†EL HOSTAL

Como Utrecht y Abe se hospedan en el hostel, este un lugar lógico para empezar a investigar. No obstante, Heinz no quiere que se moleste a los clientes lo más mínimo, y prohíbe expresamente que los Pjs chafardeen por el Hostal o pregunten a los invitados.

Si Heinz ya no es un estorbo, los Pjs tienen más probabilidades de investigar por el Hostal. No obstante, no tienen derecho a registrar las habitaciones, forzar cerraduras o causar cualquier problema. El personal del Hostal no esta dispuesto a permitir que unos mercenarios de poca monta causen problemas a sus huéspedes.

Por la noche lo tienen mejor para colarse en el Hostal y descubrir a Heinz y sus hombres. Si alguien entra en la habitación, Utrecht trata de retenerlos mientras que Abe coloca a Ernst en su mochila y sale por la ventana. Los criminales piensan que es mejor disfrutar de su venganza vivos que arriesgarse a morir antes de que Heideldorf sea destruida.

†UTRECHT

Los Pjs pueden decidir vigilar a Utrecht, emboscarlo e interrogarlo si la ocasión lo permite. Sin embargo, Utrecht raramente se aleja demasiado de la carpa del festival. La mejor oportunidad para cazarle es cuando vaya hacia las letrinas al este de la carpa. Aúna si hay una clara línea de visión desde las letrinas hacia la carpa, haciendo difícil cogerlo sin ser visto. Pedirá ayuda si es atacado, y el resto de invitados darán la alarma.

También puede que los Pjs se acerquen a Utrecht y le pregunten. Se hace el loco, pero si se insiste sobre Ernst Gottlieb, admite que años atras habia trabajado para el señor del crimen, pero cuando desapareció misteriosamente, abandonó Nuln y se dedicó a una profesión más respetable bajo su nuevo nombre.

◆ LOS HEROES DEL DIA ◆

Con Heinz bajo arresto y sus repulsivas mercancías destruidas o confiscadas, las salchichas envenenadas (o cualquier salchicha hecha por él) no serán servidas hoy. Alfred Fochs y un par de carniceros menores locales tratan de mantener el festival trayendo todas las salchichas que tengan en sus casas, pero si la conspiración se ha dado a conocer en general a todo el pueblo, el festival esta irremediamente perdido, al menos por este año. Algunos visitantes estan enfadados por el arresto de Heinz, ya que él dice que nunca ha embutido carne humana en las salchichas, y ahora estos visitantes estan preparándose para marchar.

En cualquier caso, los planes de Gottlieb se han ido al carajo; aunque no tarda en improvisar uno nuevo. Cuando Utrecht informa a Gottlieb de que las salchichas envenenadas no serán servidas o cuando se entere de la intervención de los Pjs, prepara un nuevo plan.

†¿CUAL ES TU VENENO?

Aún le queda una pequeña cantidad de veneno, aunque se ha quedado sin piedra de disformidad. El plan inicial era que él y sus compinches se tomaran el resto del veneno al llegar a las estepas del Caos, en parte para incrementar sus posibilidades de supervivencia y en parte para borrar la memoria de lo que habian sido anteriormente. Esto ofrece una última oportunidad de consumir su venganza contra Heideldorf, y la aprovecha.

Ernst envía a Jeb Longnose al Dragón Danzante de madrugada, para envenenar todos los toneles de bebida usados en el festival. Razona que aunque a nadie le apetezca comer salchichas, todos gustarán de un buen trago después de los sucesos recientes.

Si los Pjs están en el Dragón Danzante alrededor de las 3 de la madrugada, tienen la posibilidad de detener a Jeb. El Halfling entra en la posada por la puerta trasera y se dirige a la cocina. Estén o no los Pjs en la taberna, Karl sorprende y ataca a Jeb, y Jeb lo mata rápida y eficientemente. Si nadie interfiere, Jeb esconde el cadáver de Karl en la bodega, limpia la zona lo mejor que puede y reparte el veneno en polvo entre todos los barriles que encuentra.

Cualquier Pj que esté en el Dragón Danzante en la hora adecuada, oíran el ruido de la lucha de Karl, a menos que por cualquier razón haya suficiente ruido en la sala como para que no se oiga. A estas horas, tan solo unos pocos visitantes esta aún bebiendo, pero no hay nadie más despierto y los que todavía estan despiertos estan demasiado borrachos como para oír el asesinato y el sabotaje de Jeb. Incluso no notan la ausencia de Karl hasta que lo llaman para que sirva más bebida, y en vez de investigar, se sirven la bebida gratis de la barra.

Encontrando a Karl

A la mañana siguiente, los sirvientes encargados de llevar la bebida alertan inmediatamente de la desaparición de Karl. Buscando en su casa no encuentran nada. Como el Festival tiene que seguir adelante, Dirrk Moser pide a los Pjs que busquen a Karl. Nadie espera lo peor, y la mayoría piensa que simplemente bebió demasiado y se escondió para dormir la mona en algún lugar. Cualquiera que busque en la bodega del Dragón Danzante encuentra el cadáver mutilado de Karl detrás de unas botas de Cerveza. Su cuello y cara estan desgarrados, como si hubiera sido atacado por un animal.

Deteniendo a Jeb

Si los Pjs interrumpen su trabajo, Jeb intenta huir. Luchará si es arrinconado, pero si es reducido o capturado, pedirá clemencia explicando todo lo que sabe sobre el plan de Gottlieb. Si Jeb falla en envenenar los toneles, Ernst y sus hombres intentarán huir esa misma noche. Enfadado por el fracaso de sus planes, Ernst decide que es mejor retirarse a Altdorf y desde allí tramar un nuevo plan para su venganza. Si sabe que los Pjs han interferido en su venganza, también planea un represalia para ellos.

Cualquiera que inspeccione el área de la cocina puede descubrir un ténue rastro de polvo amarillo en el fondo de cada tonel que se ha servido en el Festival. Cualquier Pj con Conocimiento de Plantas, manufactura de drogas o preparar venenos, puede saber que el polvo no esta ahí por accidente. Con unos días de tiempo y el equipo adecuado, un Herbolista o Alquimista puede analizar el polvo y determinar que se trata de un raro y potente alucinógeno conocido con el nombre de polvo de Toro Loco. La flor de la que se obtiene se encuentra en poca cantidad en los pastos, y a veces un animal se vuelve loco por haber comido sus hojas. Cuando las hojas se trituran para hacer el polvo, puede ser puesto en la bebida, y causa brotes de rabia homicida en las víctimas.

Fuego e Histeria

Si Jeb no es detenido, los toneles envenenados causarán un estallido de locura poco después del desayuno. Mientras el festival se hunde en el Caos, Los seguidores de Ernst prenderán fuego a todos los edificios que puedan, esperando que ello contribuya a aumentar la confusión y causar más víctimas. Después recogen a

Ernst y sus pertenencias y partirán hacia una nueva vida en las Estepas del Caos.

El veneno de Gottlieb

La cantidad de gente en el festival que caen víctimas de la droga depende de como han resuelto el asunto de la muerte de Karl y el envenenamiento de los toneles de Jeb.

- Si los los Pjs evitaron el asesinato de Karl y deteneron a Jeb antes de completar su misión, nadie es afectado por la droga. Hasta que las ratas mutadas no salgan del suelo, el día prosigue normalmente.
- Si Karl muere pero los Pjs encuentran el veneno antes del desayuno, solo 25 personas sucumben a los efectos de la droga.
- Si Karl muere y los Pjs no encuentran el veneno, 50 personas en el Festival son afectadas.

Aquellos que hayan sido envenenados pasan por varias fases de síntomas:

- La primera fase dura 10 minutos e incluye terribles alucinaciones. Las víctimas chillan, corren aterrorizadas como si fueran perseguidas por un monstruo y atacan a cualquiera que intente reternerlos.
- Después de este periodo inicial, las víctimas se vuelven homicidas. Atacan a la persona más cercana, incluyendo a aquellos afectados por el veneno y luchan hasta la muerte, atacando a la siguiente persona más cercana tan pronto como maten a la primera. Estos síntomas duran 30

Además, Ernst y sus hombres empiezan a incendiar el pueblo. Primero se centran en quemar los edificios que puedan contener más víctimas.

◆ EL INFIERNO LLEGA ◆ A HEIDELDORF

Si los Pjs no consiguen destapar el plan de Heinz, el día final del festival puede ser tranquilamente el último día de la existencia de Heideldorf. El festival procede según lo planeado. Los criados sirven las salchichas envenenadas normalmente. Unos pocos minutos después, las primeras víctimas empiezan a transformarse, más o menos al mismo tiempo que las ratas mutadas surjan del suelo. Las víctimas sufren convulsiones mientras la piedra de disformidad hace efecto. Algunos se transforman en monstruosas criaturas, con garras, colmillos o cabezas del tamaño de la de un Ogro. Otros son menos afortunados con las transformaciones, perdiendo extremidades, transformandose en una masa de carne sin huesos, o volviendose dementes, vangando como idiotas.

Un total de 75 personas en el festival comen salchichas y caen víctimas del veneno; 60 de estos 75 desarrollan mutaciones que les permiten atacar a otros cuando la droga psicótica haga efecto. Si los Pjs tenían amigos o aliados entre los invitados al festival, tales como los mercenarios retirados, hay un 50% de posibilidades de que caigan víctimas del veneno, transformándose en un mutante del Caos.

Ernst y sus hombres miran el festival desde la ventana de su habitación en el Hostal. Los Pjs pueden darse cuenta fácilmente de la mirada de placer de Ernst, si pueden mirar hacia el Hostal.

❖ ¿Y AHORA QUE? ❖

Los Pjs se encuentran con la papeleta del pueblo entero sucumbiendo a la locura y el asesinato. El progreso de los acontecimientos esta ampliamente determinado por el número de personas afectadas por el veneno, tanto el de piedra de disformidad como la droga alucinógena.

† PÁNICO

No hace falta decir que la súbita aparición de mutantes sedientos de sangre (o de personas normales sedientas de sangre) causa que la masa del festival se hunda en el pánico. Algunos atacan, mientras que otros huyen por sus vidas. El estado del Festival esta determinado por la cantidad de gente afectada por la locura. Cuantas más personas esten afectadas, más difícil es retomar el control del festival y más fácil es que los Pjs se vean afectados, incluso si estan intentando huir. La siguiente tabla resume los diferentes estados la gente:

Mutantes	Efectos
50+	La gente entra en un estado de pánico total. Los mutantes avanzan violentamente por el pueblo, matando a todo aquel que les plante cara. El único consuelo es que los mutantes también se matan unos a otros. A menos que los Pjs y sus aliados maten a 30 de estos monstruos, los mutantes matan a la mitad de los asistentes al festival y arrasan todos los edificios. Si los Pjs matan a suficientes mutantes, los aldeanos y los invitados se unen a ellos y la balanza se inclina a favor de ellos. Por cada asalto que un Pj pase en el pueblo, hay un 25% de posibilidades de que un mutante lo ataque.
25	El pequeño grupo de atacantes causa el terror en la gente pero prueba ser mucho más manejable. La gente entra en pánico pero mucha gente lucha contra sus atacantes y ayudan a abatirlos. Si los Pjs ayudan a la gente, pueden inclinar la balanza de la batalla a su favor si matan a 15 o más afectados por el veneno. Si los Pjs se unen a la batalla, un 10% de gente no afectada por el veneno muere durante el combate. Si no se unen, un tercio de la gente no afectada muere.

Si los Pjs se desentienden de la lucha, se necesita poco más de una para derrotar a los monstruos. En cualquier otro caso, la gente se empieza a calmar al poco de muera la última bestia.

Mientras estes narrando esta parte de la aventura, no expliques los sucesos que los Pjs no puedan ver por si mismos. Puedes hacer que la lucha se acabe cuando los Pjs hayan matado al número de criaturas que se necesitan para terminar la lucha, o puedes hacer que los Pjs tengan que ir deambulando por el pueblo, teniendo encuentros con los monstruo y oportunidades para salvar a algún aldeano. La última opción es más dramática y satisfactoria; la primera es más simple.

❖ ENCUENTROS ❖

Los siguientes encuentros pueden ser utilizados para los sucesos del día. Puedes poner una quinta parte de los monstruos en cada encuentro para que los Pjs los maten, o puedes inventarte otros combates y repartir más los monstruos. Si los Pjs se dividen para abarcar un área mayor puedes hacer que cada grupo o Pj luche en los encuentros separado de los demás.

Los Pjs también pueden pedir ayuda los amigos que haya hecho anteriormente. Los viejos mercenarios, la banda de los Tortellas y los granjeros locales pueden ayudar en la batalla. Tienes varias opciones para representar esto. Si no te importa realizar combates con un gran número de participantes en cada bando, puedes permitir que los Pjs encuentren a sus aliados y se abran camino con ellos en masa. Alternativamente, puedes hacer que los aliados de los Pjs acaben con unas cuantas bestias sin necesidad que luchen al lado de los Pjs.

† FUEGOS

Cualquier Pj luchando contra las llamas en vez de luchar contra los mutantes o los psicóticos, tiene un 25% de posibilidades cada minuto de ser atacado por 1D3 criaturas. Luchar contra las llamas es bastante inefectivo, aunque de vez en cuando se presentará la oportunidad de un acto heroico como rescatar a una abuela, bebé o gato.

Quizá uno o más PNJs con quien los Pjs hayan tratado esten atrapados en un edificio. Los Pjs deben escoger entre salvar unos cuantos amigos o defender el pueblo entero de los mutantes. Cada asalto que un Pj pase dentro de un edificio en llamas, debe efectuar un chequeo de Iniciativa para esquivar las llamas escombros ardiendo. Si falla, sufre un impacto de F3.

Para hacer las cosas peores, quizás una rata mutante u otro atacante también esté atrapado en el edificio. El Pj debe derrotarlo mientras evita las llamas y trata de rescatar a los que estén atrapados dentro. La escalera podría derrumbarse en un estallido de llamas justo cuando el Pj llega al piso superior, forzandolos a saltar para salvarse.

† LA BARRICADA

Varios sirvientes y cocineros, desesperados por escapar a la horda mutante, toman posiciones de defensa en el Dragón Danzante. Si los Pjs están en la taberna cuando el ataque comienza, un grupo de trabajadores irrumpe dentro y bloquea la puerta principal. Desgraciadamente para los Pjs, uno los atacantes más listo (o uno de los secuaces de Ernst Gottlieb) prende fuego al edificio, dejandolos atrapados. Los mutantes tratan de entrar a la taberna por las ventanas y otras puertas del edificio,

de manera que los Pjs tienen que luchar contra ellos para poder escapar del edificio.

El humo en la taberna pronto es suficientemente denso como para bloquear la visión. Aquellos que estén dentro tan solo pueden ver un máximo de 2 metros (5 metros en la planta baja si te sientes generoso, y en el piso superior más denso). Respirar el humo causa 1D4 - R heridas por turno a aquellos que estén atrapados.

Si los Pjs están fuera de la taberna cuando la lucha empieza, la taberna se transforma rápidamente en un punto de atención. Muchos de los trabajadores y sirvientes corren hacia la taberna para salvaguardarse, atrayendo la atención de mutantes o psicóticos. Los que consiguen entrar se encierran y bloquean las entradas, mientras los atacantes prenden fuego al edificio. Los Pjs deben despejar el camino de enemigos para poder salvar a las personas atrapadas dentro.

Cada barricada cuenta como un objetivo con Resistencia 4 y 8 heridas. Cuando una Barricada sea reducida a 0 heridas, es destruida. Además cuando una barricada sea destruida, los monstruos entran a través de la apertura. La taberna en sí es de sólida construcción de madera, al atacarla, cuenta como 3 secciones de madera, con una resistencia de 7 y 30 heridas por sección.

Si las barricadas aguantan, los atacantes escalan hacia el tejado e intentan entrar haciendo agujeros con hachas recogidas en la confusión. Cuando hayan pasado 3 turnos, los atacantes empiezan entrar por los agujeros que han abierto.

El mobiliario y escombros en la taberna sirven como excelentes armas. Jarras, sillas y teas ardiendo sirven como porras. 2 Personas (o 2 monstruos) pueden coger una mesa entre los dos y atacar a un oponente. Usa la HA mayor de los dos para resolver el ataque. Trata la mesa como si fuera un arma improvisada, con el añadido de que con cada golpe el afectado debe chequear Fuerza o quedarse indefenso.

† CAOS EN LOS ESTABLOS

Algunos aldeanos con la cabeza más fría corren hacia los establos. Desgraciadamente, tan pronto como llegan ahí, la pelea que surge entre ellos mismos les impide coger algún caballo o preparar un carro. Mercaderes, nobles y granjeros se amontonan impidiéndose unos a otros montar un caballo, y cuando alguno consigue escapar, los demás lo cazan y lo tiran al suelo.

El ruido y la confusión atraen varios de los afectados por las mutaciones, que se mezclan entre la turba con no muy buenas intenciones. Los Pjs deben abrirse paso entre la multitud aterrorizada, encargarse de los mutantes y evitar que los animales escapen.

Además de los peligros presentes en los establos, la enorme turba hace que moverse y luchar sea difícil. Todos se mueven a la mitad de su M mientras se encuentran en el bullicio. Además cualquiera que falle un ataque por más de 50, impactará a un inocente. Aquellos que utilicen armas de proyectil impactarán a un inocente si fallan por más de 30.

Cada asalto, los Pjs y sus oponentes deben superar un chequeo de Iniciativa antes de realizar cualquier acción o sufrir un incidente de algún tipo. Escoge tú o hazlo aleatoriamente el incidente de esta lista:

D6 Resultado

- 1 El PJ golpea accidentalmente a un caballo, a lo que el animal responde coceando. Resuelve esto como un ataque realizado con una HA de 33 y F3.
- 2 Un caballo aterrorizado se gira y cocea a un grupo de mercaderes, haciendo que estos se retiren hacia el PJ. Debe superar un chequeo de Iniciativa o quedar indefenso.
- 3 Un granjero intenta tirar una silla de montar o algo parecido a un mercader que le ha golpeado la cara. El ataque falla su objetivo y se dirige hacia el PJ, quien debe superar un chequeo de Iniciativa (esquivar +20) o sufrir un impacto de F2.
- 4 Un granjero se las arregla para saltar encima de un caballo y sujetarse como si su vida dependiera de ello. El animal arrolla a través de la multitud, dirigiéndose directamente hacia el PJ. La víctima de este suceso y cualquiera cercano a él, debe efectuar un chequeo de Iniciativa o sufrir un impacto de F4 cuando el caballo lo arrolle.
- 5 Un violento movimiento de la turba arrastra al PJ, desplazándolo 10 metros en una dirección aleatoria. El PJ no puede hacer nada este asalto aparte de intentar mantenerse de pie.
- 6 Un granjero aterrorizado salta encima del PJ y o le pide desesperadamente que le proteja o intenta reducirlo. El PJ debe chequear Fuerza para poder actuar este turno. Si falla, pierde el resto del asalto desenganchándose del granjero.

† PELEA EN LA OBRA

Muchos de los sirvientes y cocineros que vinieron a Heidelberg para trabajar en el festival montaron un pequeño camping en la parcela donde se está construyendo la nueva casa de Heinz. Al edificio todavía le falta mucho para estar completo, teniendo solo las 4 paredes exteriores, algunos tabiques interiores a medio construir, y el tejado a medio hacer. El primer piso está mitad acabado, y algunas secciones presentan agujeros en el suelo. En la confusión, muchos de los sirvientes toman refugio en este edificio. Los atacantes rápidamente rodean el lugar y empiezan a destruirlo.

Además de las tiendas y el edificio principal, hay varias pilas de madera, bolsas de clavos y otras herramientas y material en todo el área. Esto, junto con otras cosas pueden hacer que éste sea un combate interesante.

Un PJ o monstruo puede usar una bolsa de clavos como arma. Si los clavos se esparcen por el suelo, cualquiera que ande por el área debe pasar un chequeo de I o sufrir una penalización de -1 a su M. Los clavos no causan daño por clavarse, pues tienen la base pequeña y son

demasiado largos como que se queden de pié.

En unas cuantas zonas, hay grandes pilas de leña y otros materiales para su uso posterior. Estas pilas pueden derrumbarse superando un chequeo de $F \times 20$. Cualquiera que sea atrapado cuando la pila se derrumba debe superar un chequeo de I . Si lo supera, sufre un impacto de $F3$. Si falla, sufre un impacto de $F4$ y queda atrapado entre los troncos, pudiéndose liberar con un chequeo de Des , o $F \times 10$ si quiere apartar el peso. Un Pj con la habilidad de *contorsionismo* obtiene un $+10\%$ a cualquiera de los dos chequeos.

Cuando se libren luchas en el edificio en construcción, los Pjs pueden empujar a sus enemigos por los agujeros en el suelo. Empujar a un enemigo se considera un ataque desarmado. En un impacto con éxito, el atacante debe superar un chequeo de $F \times 10$. Si lo consigue, empuja a su enemigo 1 metro en cualquier dirección. Si el enemigo va a parar a un agujero, cae automáticamente, sufriendo el daño de caída normalmente.

Como la nueva casa de Heinz no está todavía acabada, los muros y los suelos son más bien endebles. Los muros que estén completados equivalen a cuatro secciones, cada una de ellas con $T5$ y 15 heridas.

Si un Pj o criatura intenta caer encima de otro, debe superar un chequeo de Des . Si lo consigue, su víctima sufre un impacto de fuerza equivalente a la fuerza del atacante $+1$, y queda *indefenso*. A discreción del Dj, puede incrementarse la fuerza hasta $+2$ si el atacante va con cota de mallas o hasta $+3$ si el atacante es robusto y lleva armadura. En cualquier caso, el atacante queda también *indefenso*. Los mutantes suelen hacer mucho uso de esta táctica, sin pensar en las repercusiones sobre ellos mismos.

Las tiendas usadas por los sirvientes están intactas al inicio de la batalla. Son pequeñas, diseñadas para contener no más de una o dos personas. Hacer colapsarlas atrapará a cualquier criatura en su interior, como se describe más adelante.

† LAS COCINAS

La zona de las cocinas es un área de múltiples desastres. Las tiendas son derribadas, atrapando a los aterrorizados cocineros dentro. Aún peor, las llamas de la cocina se propagan rápidamente. Los que queden atrapados dentro de las tiendas serán quemados vivos a menos que alguien los salve. No hace falta decir que los monstruos asaltan las tiendas sin preocuparse de las llamas. Los Pjs deben intentar detener a los monstruos antes de que acaben con los trabajadores, y después salir como puedan de las tiendas. Si por alguna razón había algún Pj en una tienda cuando esta sea derribada, debe pasar un chequeo de *Iniciativa* o ser atrapado por la lona. Mientras esté atrapado no puede intentar ninguna otra acción excepto sacarse de encima la tienda o rasgar la lona. Cualquier arma de filo servirá para abrirse paso en un turno, aunque es necesaria una tirada de *Fuerza* $\times 10$.

Aquí hay algunas ideas para amenizar este combate:

- Una tienda caída cubre una zona en la que hay varios agujeros con la basura. Escoge aleatoriamente 6 lugares para estos agujeros. Si

cualquier persona / monstruo pasa por encima de uno de estos lugares cae automáticamente en un foso de 5 metros de profundidad. O como alternativa, cada vez que un Pj o monstruo se mueva, hay un 10% de posibilidades de que descubra uno de los fosos y caiga. Si estas de mal humor, puedes hacer que los fosos no contengan la basura de la cocina (que ya es asqueroso) sino de la letrina.

- El fuego se expande sin control en algún lugar. Los atacantes intentan llevar a sus víctimas hacia las llamas, o usar el fuego como escudo para defenderse de múltiples atacantes. Cualquiera que entre en las llamas (o sea empujado hacia ellas) recibe automáticamente un impacto de $F3$. Empujar a un oponente hacia las llamas se considera un ataque desarmado. Si se tiene éxito en el impacto, el atacante debe pasar un chequeo de $F \times 10$. Si lo consigue, empuja a su oponente dos metros en cualquier dirección.
- Ocho personas, entre cocineros y sirvientes, se encuentran atrapados bajo una tienda. Los atacantes prefieren estos objetivos indefensos, pero si son atacados por los Pjs se defenderán. Liberar una persona requiere que un Pj gaste una acción para cortar la lona o pase un chequeo de $F \times 10$ para apartar la lona.

† ALIMAÑAS INQUIETAS

Incluso si las salchichas envenenadas no fueron servidas a los invitados al festival, no se quedaron sin ser devoradas. Las ratas que viven bajo la tienda de Heinz están acostumbradas a alimentarse de las delicias que cuelgan del techo, y esta última remesa no fue una excepción. Antes de que las salchichas fueran confiscadas (o servidas) algunas ratas las mordisquearon, y la piedra de disformidad tuvo un efecto horrible sobre ellas.

El suelo cerca de la tienda de Heinz se mueve, y una docena de ratas mutantes (cada una del tamaño de un pony) surgen de la tierra. Las pobres criaturas estaban en su madriguera cuando la transformación tuvo efecto. Por suerte para los aldeanos, ocho de las ratas afectadas están muertas, por los efectos de la piedra de disformidad o por las heridas que se causaron ellas mismas por el súbito crecimiento.

La piel de las ratas no pudo crecer suficientemente rápido para adaptarse al crecimiento del cuerpo, por lo que se aprecian clapas de piel en carne viva con magulladuras.

Las cuatro criaturas supervivientes están mortalmente hambrientas por su incremento de peso y su alterado metabolismo. Quieren comida por encima de todo, y atacarán a cualquier criatura viva cercana, que probablemente serán los asistentes al Festival, quienes a su vez probablemente estarán notando los efectos del envenenamiento en sus cuerpos. Después de matar a un oponente, las ratas pasan las siguientes 3 acciones devorando el cadáver, y aunque se defenderán si son atacadas, ignorarán cualquier otra cosa. Las ratas luchan hasta la muerte.

Mientras las ratas se añaden al caos, los secuaces de Gottlieb no hacen nada para detenerlas; de hecho, Gottlieb cree que su aparición es un regalo del mismo Tzeench. A menos que los Pjs intervengan, las ratas matan a los mercenarios de Heinz y después son acorraladas y eliminadas por un grupo de granjeros.

Si los Pjs tienen demasiados problemas que tratar, puedes escoger eliminar las ratas de la aventura. Cualquier Pj con entrenamiento arcano puede deducir fácilmente que se trata de un producto de la mutación. Si los Pjs no establecen una conexión entre las ratas y las salchichas de Heinz, Dirk Moser o Alfred Fochs lo hacen por ellos. Los Pjs deberían darse cuenta que su intervención en los planes de Ernst y Heinz (si finalmente lo hicieron) ha salvado numerosas vidas.

† EL ULTIMO COMBATE

En medio de la confusión, un pequeño grupo de mercaderes y viajeros se agrupa e intenta defenderse de los atacantes. No hace falta decir que esto no sirve sino para formar un buen menú de carne humana para los atacantes, quienes rápidamente se dirigen allí. Durante el combate, más monstruos se acercan al lugar atraídos por la confusión y la cantidad de víctimas potenciales.

Cuando los Pjs lleguen al rescate, haz que la situación sea fácilmente manejable. Quizas no más de 2 o 3 criaturas esten amenazando a la gente. A medida que los Pjs las vayan eliminando, el resto de criaturas que hayas asignado a este evento irán apareciendo, atrapando a los Pjs entre los primeros monstruos y los nuevos.

Por supuesto, los pobres mercaderes no hacen más que molestar. Agarran a los Pjs para protegerse, piden ser escoltados hasta sus carruajes y tratan a los Pjs como si fueran criados de Heinz.

† ¿QUÉ PASA CON HEINZ?

Si Heinz todavía se encuentra en el pueblo, sufre los efectos del veneno de Gottlieb, pues cató sus salchichas antes de que fueran servidas. Ya se siente horrorizado por el canibalismo. Además, a menos que lo maten, Heinz se transforma en una obesa criatura, con una larga y pegajosa lengua y una boca enorme. Se escapa fácilmente si esta encerrado, y monta en cólera.

Si el pobre Wilf esta encerrado con él, Heinz se lo traga antes de escapar. Quizas reflejando algo de sus tendencias caníbales, el Heinz mutante tiende a comer más carne humana que cualquier otra. Asalta el pueblo, atacando y comiéndose a cualquiera que se encuentre.

† ¿QUÉ PASA CON MANFRED?

Rodeado por los locos o los mutantes, el viejo cazador de brujas se detiene un momento, y luego se pone derecho en toda su altura lentamente, con un extraño brillo fanático en sus ojos. Saca su pistola de duelos y desenvaina su florete, y se lanza al combate con un expresión de alegría.

A menos que alguien le ayude, es rápidamente derribado, pisoteado y sus miembros son arrancados uno a uno. Se lleva unos cuantos monstruos a la tumba, pero

simplemente no tiene la vitalidad para encajar las heridas como tenía antes. Si los pjs han trabado amistad con él, puedes darles la oportunidad de salvarle. Por otro lado, esa amistad puede ser el motivo para que le mates, especialmente si los pjs necesitan una motivación para luchar en vez de correr.

† PRIMEROS AUXILIOS

A medida que el combate siga adelante, algunos Pjs pueden verse demasiado cerca de las puertas de Morr. Recuerda que Heinz tenía un pequeño cofre con hierbas medicinales tras la barra del Dragón Danzante, si es que todavía quedan después del viaje a la fortaleza. Además la taberna esta rodeada de monstruos, lo que podría ser una aventura en sí misma.

◆ TODO VA BIEN SI ◆ ACABA BIEN

Cuando los Pjs hayan eliminado a la cantidad necesaria de criaturas, el combate termina por fin. El resto de mutantes se marchan al bosque, o los afectados por el veneno mueren de cansancio. Los Pjs aún tendrán que cazar a Gottlieb y sus secuaces, quienes lucharán hasta la muerte si son arrinconados, pero en cualquier otro caso intentan escapar.

Los supervivientes de la locura se esconden atemorizados tras los muros del pueblo. Estan cansados, heridos y traumatizados. Necesitan que alguien les diga que es lo que deben hacer. Si todavía estan por allí, los Pjs son elevados a la categoría de líderes, lo quieran o no. Sus acciones durante el día (o simplemente por el hecho de ir armados y acorazados) atrae el respeto y la atención de los supervivientes. Los Pnjs importantes de Heideldorf, Dirk Moser y Alfred Fochs, dan las gracias a los Pjs. Se organizan grupos de aldeanos para apagar las llamas bajo la supervisión de Moser y Fochs pide a los Pjs que organicen grupos para reunir y quemar los cadáveres.

† HEROISMO RECOMPENSADO

Antes de que los Pjs se vayan, los nuevos líderes de Heideldorf prometen una sustanciosa recompensa. Anuncian que durante el próximo año recolectaran varios cientos de Coronas, y piden a los Pjs que vuelvan al pueblo en un año.

Pero si los Pjs esperan una gran recompensa o un lugar en el salón de la fama, se llevarán un disgusto. En el año siguiente, el mercado de salchichas de Heideldorf se disuelve. Si alguien vuelve a Heideldorf, se encuentran la mayor parte del pueblo abandonado. Una vez más el lugar no es más que una pequeña comunidad granjera. Nadie se dedica al ganado, pues el nombre de Heideldorf hace que cualquier tipo de carne no se venda.

† LA GRATITUD DE LOS PRÍNCIPES

Los mercaderes, nobles y otros que acudieron al festival pueden tener deseos de venganza contra los Pjs. Aunque no tengan ninguna razón de peso para culparlos, eso no calma sus ansias de venganza.

Algunas personas que estaban en el festival no se creen

que la carne de Heinz pudiera contener carne humana o piedra de disformidad. Esta postura es especialmente popular entre los nobles que probaron un poco de la salchicha. Estas personas pueden alquilar los servicios de agitadores para propagar terribles rumores sobre “los salvadores de Heideldorf”. Pueden contratar matones o duelistas para cazarlos, o trazar otros planes.

Puede que los Pjs no quieran viajar por el Imperio durante algún tiempo. Este podría ser un buen motivo para enviarlos al sur a Reinos fronterizos si quieres terminar la campaña de las Doomstones, o enviarlos al este de Bretonia, pasando por Bogenhaffen, para empezar la campaña “El enemigo interior”.

† EL HONOR DE LOS LADRONES

La familia Tortella nunca olvida a los Pjs, tanto si ayudaron a Luigi como si le dieron la espalda y lo dejaron morir.

En el primer caso, los Tortellas envían un mensaje diciendo que quieren pagar a los Pjs con una pequeña fiesta en su honor en el condado de la familia en Tilea. Una vez allí, pueden verse envueltos entre las disputas de cárteles, o las maquinaciones entre las ciudades-estado de Tilea (la diferencia es muy sutil), o puede que sean invitados a viajar a zonas inexploradas en nombre de la familia Tortella. En cualquier caso, puedes usar todo como punto de partida para empezar nuevas aventuras.

Si, por otro lado, los Tortellas tienen razones para vengarse de los Pjs, enviarán ola tras ola de asesinos, matones y otros mercenarios, cada vez más astutos.

† SU LEYENDA AÚN PERDURA

Si los Pjs han ayudado a Manfred Harwitt pueden tener consecuencias inesperadas. Manfred viene de una familia poderosa de Clérigos y Erúditos de Nuln. Si Manfred murió en Heideldorf, sus familiares envían emisarios para reunirse con los Pjs, para informarse de los detalles de su muerte. Como alternativa puede que un joven cazador de brujas admirador de Manfred eche las culpas de su muerte a los Pjs, y lance una cruzada contra ellos, acusándolos de nigromancia, culto al Caos o algo peor.

† UN REGALO RESPETUOSO

No todo puede acabar mal para los Pjs. Muchos de los mercaderes y nobles cuyas vidas fueron salvadas durante el último día del festival recompensarán a los pjs con oro, joyas y otros regalos. Por defecto, cada Pj gana 800 CO en oro, joyas y otras cosas. La mayoría de este dinero se da en mano a los Pjs, mientras que otra parte llega por mensajero varios meses después, si los Pjs son difíciles de rastrear.

Para hacer las cosas más interesantes, puedes crear una mezcla de mensajeros que buscan a los Pjs para entregarles oro y los que los buscan para matarlos. Las recompensas pueden servir para empezar nuevas aventuras. Por ejemplo, quizás una noble familia obsequia a los Pjs con una mansión fortificada cerca de las montañas negras, las montañas del fin del mundo u otra región fronteriza salvaje. Los Pjs pueden reclamar su propiedad y tratar de establecer una comunidad en estas tierras salvajes, o quizás la mansión es un edificio en ruinas encantado que oculta tesoros y monstruos horribles.

CAPITULO 7

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Esta aventura está hecha para abarcar 3 ó 4 sesiones de juego. Los objetivos para cada día y la experiencia por completarlos vienen detallados a continuación:

Capítulo 3: El Wurstfest

† VIAJE Y LLEGADA

Evitar problemas y conseguir la topografía	50
Trabar amistad con Dirk Moser	25
Trabar amistad con Alfred Fochs	25
Buena interpretación	0-25

† EN EL TRABAJO

Sobrevivir al primer día	50-150
Buena interpretación	0-25

Capítulo 4: La Fortaleza de la Roca Negra

Sobrevivir a la Fortaleza	100
Derrotar a los mutantes	100
Destapar la conspiración de Heinz	50
Buena interpretación	0-25

Capítulo 5: El Regreso desde la Fortaleza

Evitar el arresto	20
Neutralizar a Heinz como adversario	50
Neutralizar a Wilf como adversario	20
Descubrir el plan de Gottlieb	50
Buena interpretación	0-25

Capítulo 6: El Día de la Venganza

Sobrevivir a los acontecimientos	75
Comportamiento durante la batalla	0/150 y 0-1
Punto de destino	
Buena interpretación	0/25

PNJs Y MONSTRUOS

A lo largo del texto, se han añadido a los perfiles de los PNJs los modificadores por habilidades como *Muy Fuerte* o *Muy Resistente*. Por ejemplo, si un PNJ tiene **F** 4 y posee la habilidad *Muy Fuerte*, su base será de **F** 3.

◆ LOS HABITANTES ◆ DE HEIDELDORF

Muchos de los PNJs descritos aquí no poseen perfiles detallados. Para estos casos, se pueden usar los perfiles pregenerados que se encuentran al final de esta sección. Los PNJs menores o aquellos presentados para dar personalidad y detalle a los PNJs genéricos, poseen el mismo perfil básico.

† LOS CONSPIRADORES

Heinz Schiller, Karl Taunenbaum, y Wilf Schwarzhaus son las tres figuras más importantes de Heideldorf. Cada uno se encuentra entre los más ricos del pueblo, todos manejan negocios de vital importancia para el pueblo, y los tres trabajan juntos para organizar la fiesta anual de la salchicha que atrae a los turistas y nobles de la región al pueblo.

Hasta ahora, los tres creen que han hecho un buen trabajo ocultando sus planes a sus familias y demás lugareños. En realidad, algunos de sus rivales sospechan que algo se cuece, aunque nadie ha descubierto aún evidencia alguna de sus malvados planes.

Heinz Schiller

Artesano (fabricante de salchicha), ex-Aprendiz de Artesano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	31	28	3	3	6	43	1	34	58	59	24	32	49

Alineamiento: Neutral

Habilidades: Charlatanería; Cirugía; Cocina; Encanto; Etiqueta; Leer/Escribir; Saber de Salchicha; Suerte.

Equipo: Varios trajes de ropa elegante; taller de salchicha totalmente aprovisionado.

Citas: "Por la musculatura de sus brazos y pechos, parece poseer una condición física excelente. Me considero un médico principiante, ¿podría examinarle, por favor?"

"¡IDIOTA! ¿Es por esto por lo que te pago? ¡Fuera de mi vista!"

"No puedo disculparme lo suficiente, Herr Barón. Se lo

aseguro, esta impertinencia no quedará impune. Ahora, si pudiera acompañarlo a usted y a la Baronesa a la tiendaprincipal, creo que el Oberknackewurst esta a punto de servirse. Como siempre medigo, creo que lo encontrará de lo más interesante."

Apariencia: Alto, pálido y huesudo, Heinz mueve sus manos continuamente a través de su delgado y lacio cabello negro. Usa ropa a la moda de colores chillones. Heinz habla con un tono de voz alto, y tiende a saltar de un tema a otro repentinamente. Está constantemente ajustando su ropa y limpiando las manchas de polvo, vello y otras suciedades que encuentra en ella. Observándolo, es difícil creer que viva de la fabricación de salchichas. Ultimamente, Heinz ha subsistido mediante una dieta que consiste casi exclusivamente en carne humana. Parte de su físico endeble y huesudo proviene de su pobre salud.

Personalidad y motivaciones: Heinz es un esnob arrogante, elitista y perfeccionista. Cree firmemente que es el centro del mundo. Maldice la mala suerte que le destinó a nacer como un fabricante de salchicha de un pueblo rural. Sueña con reunir las ganancias suficientes para abandonar Heideldorf y empezar una nueva vida en un lugar más civilizado, como Nuln o incluso Altdorf. Ve la conspiración como el medio para alcanzar sus fines, y tiene pocos problemas en enviar a escorias mercenarias a encontrar su propia muerte. Lo cierto es que ha comenzado a disfrutar de sus actividades necrófagas, y probablemente continuaría en Heideldorf matando y comiéndose a los viajeros aun cuando pudiera permitirse el lujo de mudarse a otro lugar.

Sus celos hacia los nobles y comerciantes que compran sus mercancías corruptas, y el resentimiento hacia sus riquezas, se combinan para aliviar cualquier culpa que pudiera sentir por servir un festín caníbal a sus confiados clientes. Las otras personas, incluida su familia y co-conspiradores, no son más que herramientas que usa para tener su lugar en el mundo. Heinz culpa a sus antepasados, culpa a su familia, y culpa a los estúpidos nobles que compran sus mercancías por empujarlo a utilizar las medidas extremas que utiliza.

A pesar de su profundo rencor, sus impulsos egomaniacos, y sus tendencias asesinas, Heinz se oculta tras la fachada de un anfitrión conversador y encantador. Aunque le duele rebajarse (así lo ve él), trata a sus invitados con cortesía y deferencia. Al tratar con inferiores, particularmente sirvientes y mercenarios, revela su verdadera naturaleza, aprovechando cada oportunidad para insultar, rebajar, y abusar de ellos.

Los años que Heinz se ha dedicado a "cosechar" y preparar carne humana le han llevado lentamente a la locura. Tiene 2 Puntos Locura y dos traumas:

Megalomanía (WFRP, pág. 85) y una especie de comportamiento compulsivo. Considera a todo aquel que conoce como una potencial comida, midiendo su físico y aptitudes con ojo práctico y resistiéndose raramente al impulso de realizar una exploración apresurada o husmear en la que puede ser una comida potencial. Heinz puede resistirse a esto sólo frente a los clientes más importantes e influyentes. Heinz enmascara este extraño comportamiento aludiendo tener interés en el campo de la medicina, y en el caso de los mercenarios contratados, insistiendo que esto es necesario para evaluar su aptitud para el trabajo - qué, en cierto modo, es cierto...

Wilf Schwarzhau

Perista, ex-Comerciante, ex-Trampero

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	31	58	3	4	7	44	2	51	59	36	31	29	48

Alineamiento: Neutral

Habilidades: Detectar Tramas; Escondarse (Rural); Lenguaje Secreto - Montaraz; Leyes; Movimiento Silencioso (Rural); Numismática; Orientación; Pelea Callejera; Poner Trampas; Regatear; Señales Secretas - Leñador ;Tasar.

Equipo: pipa tallada en forma de dragón; cuchillo; puesto de venta bien equipado.

Citas: "La gente de ciudad no debería andar fuera de los muros cuando caiga la noche, para que así no se pierdan y necesiten que yo vaya a por ellos."

Apariencia: Los años no han sido amables con Wilf. Su piel ha sido maltratada por el clima , y sus manos son nudosas, con callos y cicatrices como resultado de sus largos años como trampero. Lleva una barba larga y lanuda; y se enorgullece de su longitud. Hace mucho tiempo que su pelo se volvió completamente gris. Viste con túnicas simples y duraderas. Wilf no va a ningún lado sin su pipa, y ha desarrollado una fuerte adicción al tabaco. Talla sus propias pipas de madera y las embellece tallando en ella dragones y otras bestias.

Personalidad y motivaciones: Wilf es un oportunista. Durante años, no ha podido confiar en nadie más que en si mismo para alcanzar su posición actual. Heredó el puesto comercial de su padre hace muchos años, cogiendo un establecimiento decrepito y convirtiéndolo en un éxito. En sus días de juventud Wilf se alió con delincuentes de las ciudades cercanas para transportar bienes ilegales por el Imperio. Durante un tiempo, el puesto comercial fue una estación de camino importante para varias organizaciones delictivas. Cuando Heinz se le acercó con su propuesta, Wilf encontró la oportunidad de expandir sus ganancias. Usando sus conexiones con el hampa, vende las armas, armaduras, y otros equipos recuperados de las víctimas de los conspiradores.

Wilf evalúa cualquier situación en términos de cómo le afecta primero a él. Siente que se ha ganado el derecho a enriquecerse y ha disfrutar de su vejez. Le importan poco las personas de más allá de Heideldorf, como viejo

anticuado siente lealtad y compasión sólo hacia las "buenas gentes", que es como él llama a los habitantes de Heideldorf. Aborrece a la nobleza y a la gente adinerada de la ciudad, y considera el plan de Heinz una pieza de comedia. Se dice que siente cariño hacia el fabricante de salchichas. Considera que el plan de Heinz es extraño, y le desagrada su sueño de abandonar Heideldorf. Confía alta en Karl y lo respeta, y aceptó la conspiración principalmente debido a que el posadero la apoyó.

Wilf está más interesado en mantener su reputación y su posición en la comunidad. Es uno de los hombres más viejos de la región, y la voz autoritaria en casi cualquier asunto. Pocas decisiones importantes pasan sin su consentimiento.

Karl Taunenbaum

Artesano (cervecero), ex-Aprendiz de Artesano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	31	22	3	4	6	23	1	31	24	16	38	34	52

Habilidades: Charlatanería; Cocinar; Elaborar Bebidas; Lucha.

Equipo: delantal de cuero.

Citas: "¡Saludos extraños! ¡Tenemos la mejor cerveza en muchos kilómetros a la redonda! En realidad, es la única cerveza en kilómetros a la redonda, pero sigue siendo buena. ¿Así que, por qué no se quitan una carga de encima y toman una pinta?"

Apariencia: Karl es un hombre corpulento, de mediana edad, espeso bigote y cabello negro corto y crispado. Siempre parece que se hubiera levantado hace poco de la cama: su ropa arrugada, su cabello despeinado, y sus ojos marcados por las ojeras. Karl normalmente viste ropa simple y utilitaria, con un delantal pesado de cuero.

Personalidad y motivaciones: Karl es una persona bienintencionada pero muy ingenua. Disfruta de veras atendiendo la clientela del Dragón Danzante, y le encanta dejarse ver en el centro social de Heideldorf. Se trata de tú a tú con todos sus parroquianos, y saluda a los recién llegados con un fuerte y jubiloso entusiasmo. A pesar de su naturaleza jovial, el lento ingenio de Karl ha demostrado ser un problema en la administración de la posada. Adquirió una deuda tan grande debido a la mala administración del lugar, que Heinz se vio obligado a inmiscuirse y comprar el lugar.

Este hecho es un secreto celosamente guardado, que nadie aparte de Heinz y Karl conoce. Karl sueña con recobrar la propiedad de su posada algún día.

Sin tener en cuenta su participación en suministrar mercenarios y aventureros al plan de Heinz, Karl no conoce nada acerca de su verdadero propósito. Ha dado siempre por hecho que Heinz suele contratar a matones para que golpeen y roben a los mercenarios en la fortaleza, antes de dejarlos en el bosque para que encuentren por si mismos la forma de regresar a la civilización.

† OTROS PNJS DESTACADOS

Mientras los conspiradores mantienen un fuerte control sobre el pueblo, están lejos de ser las únicas personas importantes que viven aquí. Tanto Dirk Moser como el cazador de brujas Manfred Harwitt son como dos granos en el culo de los conspiradores.

El molinero, Dirk Moser, vive prósperamente, a la vez que codicia la riqueza de Heinz, haciendo imposible involucrarlo en la conspiración. Heinz ha considerado planear su muerte, pero Karl, el hijo de Dirk, se encuentra siempre cerca de su padre.

Harwitt es un mal necesario, de modo que Heinz lo usa para desviar las sospechas del pueblo y el alto número de mercenarios que desaparecen en el área.

Dirk Moser

Artesano (molinero), ex-Aprendiz de Artesano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	31	32	3	3	6	30	1	29	31	45	33	39	22

Alineamiento: Neutral

Habilidades: Carpintería; Nadar; Oído agudo; Operar Molino de Agua; Tasar (grano);

Equipo: herramientas de carpintería; molino de agua.

Citas: "Heinz Schiller es un lobo con piel de cordero. No confiaría en él ni largándolo lo más lejos posible"

Apariencia: Dirk es un hombre bajo de buena constitución, con un largo cabello castaño y una barba pulcramente arreglada. Va vestido de manera simple y su piel es bastante morena. Saluda a los demás con un firme apretón de sus nudosas y poderosas manos.

Personalidad y motivaciones: Dirk siempre ha sido algo así como un forastero en Heidelberg. Como dueño del único molino de la zona, los granjeros están obligados a tratar con él para moler su trigo. En el pasado el padre de Dirk tendió a cobrar cuotas tan altas que los lugareños apenas podían afrontarlas, generando una cantidad considerable de rencores hacia su familia. Ese resentimiento ha caído sobre Dirk y el resto de su familia. En verdad, Dirk es bastante codicioso, aunque a diferencia de Heinz carece del tacto para ocultar su avaricia. En secreto, está bastante celoso de los Schillers, y las dos familias mantienen una larga disputa. Cuando Heinz financió la construcción de la pared del pueblo, ordenó intencionadamente que se excluyeran la casa y el molino de los Moser.

A pesar de que Dirk es codicioso, no pretende asesinar a otros para engordar sus bolsillos. La entrada de negocios y viajes creado por el plan de Heinz no ha producido un aumento en las oscilaciones de su negocio como para que surja algún deseo de que el éxito de Schiller continúe. Le encantaría ver a Heinz Schiller recibir su merecido, y está ansioso por aprovechar cualquier oportunidad para desinflar el ego del fabricante de salchichas.

Manfred Harwitt

Cazador de Brujas, ex-Templario, ex Caballero de Fortuna, ex-Capitán Mercenario, ex-Soldado

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	48	49	2	2	7	22	2	23	38	35	21	17	54

Alineamiento: Neutral (devoto de Sigmar)

Habilidades: Armas de Especialistas - Red, Lazo, Pistola Ballesta, Pistola, Armas Arrojadizas; Desarmar; Equitación; Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Golpear para Aturdir; Leer/Escribir; Lenguaje Secreto - Lenguaje de Batalla; Movimiento Silencioso Rural; Movimiento Silencioso Urbano; Oratoria; Puntería; Señales Secretas - Templario; Sexto Sentido;

Equipo: pistola de duelo; espada; coraza; polainas de cuero.

Citas: "Y aunque me tenían rodeado, aún reí cuando me pidieron que me rindiera. Tras reducir a tres de ellos, los otros se dieron la vuelta y huyeron. ¿Se han enfrentado a algo así, jovencuelos?"

Apariencia: Manfred camina con un chirriante e inseguro andar. Su una vez poderosa constitución se ha reducido a una cáscara de lo que era, principalmente debido a años de fuertes bebidas. Manfred es delgado y escuálido, su cara esta cubierta de lunares, y su pelo es blanco como la nieve.

Personalidad y motivaciones: Manfred fue hace tiempo uno de los cazadores de brujas más respetados de la región. Descubrió y derrotó a varios cultos del Caos y desbarató otras numerosas amenazas para el Imperio. Entre sus contemporáneos y los cazadores de brujas más jóvenes, es una figura respetada.

Manfred padece alcoholismo (**WFJDR**, pág. 84) y se mantiene altamente embriagado la mayor parte del tiempo, como resultado de la depresión producida por la pérdida de sus habilidades físicas. Carece de la fuerza y fortaleza para continuar siendo un cazador de brujas, y se considera un fósil viejo e ineficaz. Cuando Heinz le ofreció un puesto como capitán de la milicia y experto en herejías y otros problemas, se aprovechó la oportunidad. Esperaba que su experiencia fuera puesta en uso de una manera activa, pero en cambio se encontró sentado en el Dragón Danzante bebiendo como un insensato día tras día.

Manfred adora relatar a los demás las historias de sus hazañas, y cualquiera que escuche sus extensas batallas se convertirá en un íntimo amigo. Manfred siente una alta estima hacia Heinz y Karl, y ha sido amante de los productos de Heinz durante mucho tiempo. Si Manfred descubriera los horripilantes crímenes que ocurren justo delante de sus narices, no podría mantener la cordura por mucho tiempo.

Los lugareños estaban bastante alarmados al principio por tener a un cazador de brujas en el pueblo. Con el tiempo, cuando se evidenció que Manfred era absolutamente inofensivo, se convirtió en algo así como

el tonto del pueblo. Cuando está ebrio, tiende a, o bien derrumbarse en un amasijo sollozante de dolor y lamentos, o se pone su armadura e investiga furtivamente alrededor del pueblo en busca de cultistas del Caos. Todavía se cuenta la historia en la que intentó arrestar a una vaca, y terminó aferrándose a su cuello cuando lo arrastró alrededor del pueblo.

Manfred espera probarse a sí mismo en batalla al menos una última vez. Desgraciadamente, tiene poca o ninguna credibilidad entre los lugareños. Si acusa abiertamente a alguien de un crimen cualquiera, lo más probable es que los habitantes de Heideldorf se rían de él antes de volver a su rutina diaria.

Randolph Guervin

Artesano (herrero), ex-Aprendiz de Artesano

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	38	21	4	3	7	28	1	33	29	28	31	27	34

Alineamiento: Neutral

Habilidades: Conducir Carro; Consumir Alcohol; Forja; Muy Fuerte.

Equipo: delantal de cuero; forja y herramientas.

Apariencia: La familia Guervin se ha encargado de la herrería del pueblo de Heideldorf desde hace mucho tiempo, lo que se observa en el físico de Randolph. Es bajo, rechoncho, y de pesada musculatura. Mantiene corto su cabello castaño, y se encuentra constantemente cubierto de hollín y otras suciedades debido a su trabajo.

Personalidad y motivaciones: Randolph es un hombre callado y apartado. Ve mucho pero dice poco. Tiene sus sospechas sobre el negocio de Heinz, pero prefiere mantener la boca cerrada. Mientras el negocio sea bueno, no puede quejarse. Se mantiene ignorante de cualquier trato sucio que ocurra más allá de sus conocimientos.

Randolph quiere mantener el statu quo en el pueblo, aunque no siente ningún cariño o lealtad hacia Heinz Schiller o cualquiera de las otras personas importantes del pueblo - salvo Karl Taunenbaum a quien considera un íntimo amigo.

Los Mercenarios

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	42	37	3	3	6	34	1	29	25	28	30	27	31

Alineamiento: Neutral

Habilidades: Desarmar; Equitación; Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Golpear para Aturdir; Lenguaje Secreto - Lenguaje de Batalla;

Equipo: Espada o hacha; arco; 10 flechas; cota de malla corta sin mangas; escudo.

Citas: "No me pagan lo suficiente por esto."

Apariencia: Mientras dure el festival, Heinz obliga a cada mercenario a llevar un luminoso tabardo azul y rosa encima de su armadura. A ninguno de ellos les gusta estos atuendos llamativos, aunque la amenaza de Heinz de cortar su paga por cualquier daño o mancha a los uniformes los obliga a soportarlos. Los mercenarios son todos luchadores veteranos y llevan las cicatrices de docenas de batalla.

Personalidad y motivaciones: Estas seis espadas de alquiler se han contratado para mantener el orden durante la semana del festival. Heinz les paga bien y los mantiene bien alimentados con salchicha, aunque se niega rotundamente a proporcionarles alcohol. Detesta mantener a tales individuos en los alrededores de la fiesta, pero no ve ninguna otra opción para mantener la paz y, en concreto, para aliviar los nervios de su a menudo tensa clientela. Los mercenarios están resentidos por la prohibición de Heinz sobre el alcohol, y lo consideran un petimetre afeminado. Su modales llorosos e irritante y su tendencia a maltratar a sus empleados han hecho que se haya ganado el desprecio de los mercenarios. No obstante, la paga por el trabajo es buena e implica poco riesgo, dos factores que hacen que los mercenarios no opten por abandonarlo.

Los mercenarios tienden a actuar en equipo. Ninguno de ellos es de la región, lo que provoca que se cuiden entre sí en tiempos de crisis. Los seis han servido juntos en varios conflictos durante años y han forjado una fuerte amistad con el tiempo.

- **Claude du Marche** es el líder informal del grupo. Mide dos metros, y mantiene una barba de chivo pulcramente arreglada. Este Bretonniano ha servido a una amplia gama de señores, e incluso ha luchado con los Kislevitas contra bandas incursoras del Caos. Disfruta desinflando el ego a los jactanciosos y petimetres.
- **Oscar Gunning** es un luchador bajo y rechoncho que perdió un ojo hace años gracias a la cimitarra de un goblin. Confía su vida a Claude y tiene poca paciencia con los tontos.
- **Werner Niebling** es de estatura media. Su estómago sobresale de su armadura, pero a pesar de su peso se encuentra en plena forma y es un luchador muy duro. Werner en particular, siente que la prohibición de alcohol de Heinz es una carga insufrible.
- **Rudolph Schnell** ha perdido un dedo de cada mano, un recuerdo de su breve captura a manos de un Señor de la Guerra Orco en los Reinos Fronterizos. Su cara está cubierta de cicatrices de dicho encuentro. Habla poco, y se dedica a cumplir sus obligaciones empleando al máximo sus habilidades.
- **Yuri y Nicolai Menderov** son hermanos gemelos que viajaron al Imperio de su Kislev natal en busca de empleo. No saben hablar Reikspiel, y normalmente se les asigna el deber

de vigilar la tienda de Heinz. Están nerviosos por su primera misión pagada con el veterano

Los mercenarios quieren ganarse su dinero, y desean hacerlo a lo largo de la semana sin encolerizar inútilmente a Heinz. Trabajan duro para mantenerlo feliz, pero si queda claro que está metido en algo ilegal como asesinar y comerse a los viajeros, rápidamente se volverán en su contra. Los mercenarios no tienen ningún deseo de estar atados a un carnicero loco y caníbal.

Los Lugareños

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	20	25	3	3	6	30	1	30	30	30	30	30	30

Ocupaciones: Los lugareños trabajan principalmente como granjeros, tramperos, y cazadores.

Habilidades Típicas: Caza; Carpintería; Consumir Alcohol; Cuidar Animales; Poner Trampas.

Equipo Típico: ropa impermeable; herramientas de su oficio; cuchillo.

Citas Típicas: “Esta gente de ciudad no tiene ni cerebro ni modales. Me alegraré cuando acabe el festival”

“¿Ve eso? Es la concesión de tierra que Magnus el Pío le otorgó a mi tata-tata-abuelo. Eso de allí al final es su firma. ¿A usted, chico de ciudad, alguna vez un Emperador le otorga algo?”

“Oh, yo podría decirle una o dos cosas sobre lo que ocurre en este pueblo, y sin miedo a equivocarme. Si no fuera porque mi garganta está seca por un día de trabajo honrado...usted me entiende.”

Apariencia: Los granjeros y residentes del área de Heideldorf son del tipo rústico que prefieren ropa simple y útil. La mayoría de ellos son delgados, curtidos debido a largas horas de trabajo en los campos. Son un grupo de gente austera y robusta sin miedo a trabajar duro para ganarse la vida.

Personalidad y motivaciones: Los Heideldorfeños son gente embotada pero fiable. Trabajan duro durante el día y de noche disfrutan de una copa en el Dragón Danzante, chismeando sobre los eventos locales. Algunos de ellos resienten la prosperidad que disfrutaban las familias que viven dentro de la muralla, pero la mayoría están contentos por el negocio y dinero extra que atraen Heinz y sus camaradas. Los lugareños desean paz y prosperidad por encima de cualquier otra cosa.

Ejemplo de Nombres: Franz Gruber, Víctor Kroger, Felix Volksburg, Gunther Schmidt, Greta Gruber, Cynthia Hofstetler, Dana Graff, Stephanie Hafstadter.

† LA FAMILIA SCHILLER

La esposa de Heinz, **Wilhimina**, es una mujer inaguantable, de hablar cansino, cuyo apetito por la comida sólo se puede comparar con su naturaleza olvidadiza. Le es muy difícil captar indirectas sutiles, y

puede llegar a parlotear durante horas a pesar las señales más descartadas de aburrimiento. Tiene buenas intenciones, y se preocupa sinceramente por los demás, pero sus pobres aptitudes sociales la han hecho ser el blanco de muchas bromas y una especie de paria. Heinz se casó con ella principalmente para tener acceso al dinero de su familia, y habiéndose enchufado a un negocio triunfante ahora la ve como una cruz a su espalda. Ignorante de ello, Heinz ha utilizado a la pobre mujer como “catadora de sabor” de su mejunjes de carne humana. Heinz lo considera un castigo apropiado para su, una vez, delgada y atractiva esposa.

Melinda es una extraña mezcla de las personalidades de sus padres. Por un lado, comparte el gentil comportamiento de su madre, pero por el otro tiene poca empatía hacia los problemas de los demás. Tiende a ser afectuosa para con los demás, pero tiene dificultad para relacionarse más allá de lo que no sea a un nivel superficial. Melinda trata bien a su madre pero la odia en secreto, considerándola una vergüenza. Quiere ciegamente a su padre y está dispuesta a hacer casi cualquier cosa para ganar su amor. Heinz es consciente de ello, y considera a Melinda un instrumento útil. Ella no conoce la verdadera naturaleza de su negocio, pero sospecha que está envuelto en actividades ilegales. Mientras pueda evitar la ley y mantener los ingresos de la familia, estará más que contenta con la situación.

† LA FAMILIA TAUNENBAUM

Gertrude, la esposa de Karl, le ayuda en la posada ejerciendo como cocinera y moza. Al igual que Karl, es obesa e ingenua. Desconoce los tratos de Karl con Heinz. Las familias de Gertrude y Karl se han casado entre ellos durante años, causando una endogamia no precisamente pequeña. La pareja tiene dos hijos, **Dirk** y **Felix** quienes ayudan a atender la posada. Los dos se parecen a su padre.

† LA FAMILIA MOSER

Dirk esta casado con una mujer regañona y ambiciosa llamada **Melissa**. Lo incita a enfrentarse a Heinz y está deseosa de verlo caer. **Karl**, el hijo de Dirk, mira hacia el futuro esperando un día asumir el control del molino, esperando en secreto que su padre deponga a Heinz, limpiándole el camino para así convertirse en el hombre más influyente del área.

◆ GENTE QUE ASISTE AL FESTIVAL ◆

† NOBLES Y MERCADERES

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	25	25	3	3	6	30	1	30	30	30	25	20	35

Habilidades Típicas: Charlatanería; Consumir Alcohol; Encanto; Equitación; Etiqueta; Heráldica; Ingenio; Juego; Leer/Escribir; Oratoria; Suerte.

Equipo Típico: ropa cara; joyería; arma de esgrima (sólo varones); coche y caballos; sirvientes.

Citas Típicas: “¡Tú, el de allí, amigo! ¡Serías tan amable de conducirme al... al... urp... BLAAAARGH!!!”

“¡Tú! ¡Más cerveza, aprisa!”

“¡Esta salchicha está fría, imbécil! ¡Pienso hablar con tu patrón!”

Apariencia: Todas las personas que asisten al festival son de, al lo menos, recursos moderados. Muchos de ellos visten a la moda, con ostentosos ropajes traídos directamente desde Bretonia. Colores llamativos y caras sedas son las opciones más populares en sus armarios.

Personalidad Típica y motivaciones: Llegados de distintas regiones, estos comerciantes y nobles menores esperan pasar una semana en el encantador pueblo de Heideldorf, atiborrándose a salchichas y cerveza. Mientras muchos de estos visitantes son nobles que no tienen nada mejor que hacer, algunos de ellos son mercaderes que podrían hacer negocios potenciales con Heideldorf si obtuvieran una impresión positiva del lugar. Por ello, Heinz trabaja duro para mantenerlos a todos tan contentos como sea posible.

Los visitantes son, por norma general, presumidos, arrogantes e histéricos. Encuentran a Heideldorf un paraje rural encantador, pero odian a los rústicos ineptos y a los toscos y sucios granjeros que viven aquí. Todos son admiradores del trabajo de Heinz, y lo consideran un genio de la fabricación de salchicha.

† LOS INVITADOS INESPERADOS

Gunnar, Magnus, y Zeke Granjeros

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	31	22	3	3	4	31	1	30	27	21	28	21	32

Habilidades: Charlatanería; Escondarse - Rural.

Estos son los tres hijos adolescentes del Granjero Relsteng, una figura influyente entre las familias que cultivan la tierra circundante a Heideldorf.

Los Tileanos Enfrentados Contrabandistas y Salteadores de Caminos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	30	32	3	3	4	31	1	34	33	29	27	28	29

Habilidades: Consumir Alcohol; Desfalco; Escondarse - Rural; Leer/Escribir; Regatear; Soborno; Vaciar Bolsillo.

Equipo: ropa elegante, dagas.

Aldo Carmelli y Luigi Tortella han desarrollado un mutuo y profundo odio, avivado por sus intereses comerciales en disputa y su implicación en el hampa de Tilea. Hace unos meses, Luigi contrató a algunos asesinos para matar a Aldo, pero eran inexpertos, pobremente armados, y - lo peor de todo - completos desconocidos. Fueron

descubiertos y asesinados rápidamente. Gravemente insultado por la elección de los de asesinos que contrato su enemigo, Aldo ha decidido que Luigi necesita recibir una dura lección. Con la ayuda de sus guardaespaldas y unos parientes que hicieron el viaje a Heideldorf con él, planea darle una paliza completa a los Tortella antes de cortar la garganta a su líder.

A Aldo no le interesan las mercancías de Heinz, y sólo viaja porque cree que es una buena oportunidad de atrapar a su rival sin estar en su ambiente normal. Por suerte para los PJs, los dos tileanos son piezas insignificantes en el gran puzzle de los acontecimientos. Su enemistad es más irónica aún porque cada uno tiene poco poder real entre los gremios de comerciantes y el cartel criminal de Tilea.

La Banda Tortella

Luigi Tortella, además de tener sus asuntos diarios como comerciante y contrabandista a tiempo parcial, es un apasionado fanático de la salchicha de Heideldorf. Acusado hasta la saciedad de su participación en negocios tanto legales como ilegales, ha decidido pasar unas cuantas semanas en el Imperio. Bajo, gordo, y barbudo, Luigi se mezcla con los gastrónomos y gourmets que asisten al festival. Como un gastrónomo ferviente, Luigi ve sus venturas delictivas y comerciales como un vehículo para poder seguir disfrutando del vino, la comida, y las mujeres. Sus tres guardias personales nunca se aventuran demasiado lejos de su lado. Luigi confía en ellos totalmente, y como es típico, no muestra mucha cautela por su propia seguridad.

La Banda Carmelli

Aldo Carmelli es un mafioso Tileano alto, delgado y de acento espeso, fino cabello castaño, un bigote áspero y barba descuidada. Sus dientes están amarillos y su aliento apesta a ajo y especias. Amargado y vengativo, quiere acabar personalmente con Luigi Tortella por haberlo insultado al enviar a asesinos de segunda clase tras él. Planea matar a su rival y huir del pueblo lo antes posible. Aldo va acompañado por cinco de sus más fieles matones.

† OTROS VISITANTES

Los Viejos Mercenarios

Dirk, Rolf, y Otto pertenecen a una rara casta de mercenarios - han tenido el éxito y la suerte suficientes como para retirarse después de que la vejez les haya robado su habilidad para el combate. Cada uno de ellos está bastante lejos de los años en los que recorrían el Imperio. Dirk tiene un pequeño problema con la bebida resultado sus años como soldado, y puede ser algo impaciente como para otorgar consejo a los mercenarios jóvenes como los PJs.

Simon Graubart

Un gruñón y furioso hombre de negocios al que estar en Heideldorf le ayuda a aliviar sus destrozados nervios, Simon tiene una misión propia que consiste en hacer la vida de otros tan miserable como sea posible. Una reciente racha de mala suerte, que culminó con un robo que dejó su almacén despojado de todos sus bienes, ha hecho que su negocio esté al borde de la ruina. Simon alberga un profundo odio hacia los plebeyos, a quienes ve como poco más que escoria rastrera. Los culpa del

saqueo a su almacén y se deleita atormentando a los sirvientes, mercenarios y otros obreros contratados para sacar el festival adelante. Simon sabe que sólo tiene miseria y deudas esperándole cuando regrese a casa, e intenta arduamente ahogar sus penas en la bebida y dar salida a su enojo hacia los demás.

Katrina Volstaadt

Esta antigua belleza ha comenzado a transitar el camino de la vejez, la obesidad y, desde hace bastante tiempo, una ridícula costumbre de embadurnarse a sí misma con capas de maquillaje. Katrina es una viuda que se encuentra en el final de sus cincuenta, quien lentamente está agotando la fortuna de su marido patrocinando a artistas absolutamente ineptos, lanzando negocios fallidos una y otra vez, y recorriendo el Imperio en un esfuerzo de satisfacer su monstruoso apetito. Katrina mide poco más de metro y medio, pero pesa casi 115 kilos. Parece a una especie de payaso anormal con sus espesas capas de perfilador de ojos, colorete, y lápiz de labios. Desgraciadamente para cualquier PJs atractivo, Katrina posee una vista especial para distinguir a sirvientes que la agraden a sus ojos, e intenta seducirlos desesperadamente. Cuando eso falla, ofrece dinero y regalos a cambio de unas noches de pasión. Reaccionará bastante mal ante el rechazo, y puede planear un intento de violación u otro crimen serio contra un personaje.

◆ LOS ACECHADORES ◆ DEL BOSQUE

† EL MATATROLLS

“El Loco” Geddi Ironhead Matatrolls, ex-Mercenario

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	55	22	3	4	8	22	2	28	31	20	51	58	15

Habilidades: Arma de Especialista - Armas a dos Manos; Desarmar; Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Pelea Callejera.

Equipo: Hacha a dos manos.

Citas: “No cometas ningún error, humanillo, Heinz Schiller morirá. Geddi Ironhead se encargará de ello. Si algún otro lo hiciera, Geddi Ironhead lo mataría por robarle su venganza.”

“¡Bien, sólo miren a estos bastardos demostrando lo lloricas que son! ¿Saben sus madres que estáis aquí solitos? ¡Pregunto si sus madres, ya que no creo que tengan idea de quienes pueden ser sus padres!”

“¡Asustado? ¡Un Matador no teme a nada! El juramento de este Matador de acabar con Heinz Schiller se encuentra por encima de explorar el castillo, ¡eso es todo! ¡Tienen suerte de que al ser tan patéticos no haya ningún honor en matarlos!”

Apariencia: Geddi el Loco tiene el rol del típico

Matatrolls. Su cabello teñido de naranja se eleva en una alta cresta puntiaguda con generosas cantidades de grasa animal. Una cadena de hierro va desde su oreja derecha a su nariz, mientras una media docena de aros de acero cuelgan de su oreja izquierda.

Personalidad y motivaciones: Geddi quiere ver muerto a Heinz Schiller, y está deseoso de matar a cualquiera que se entrometa entre él y ese objetivo. Es implacable en su propósito, pero carece de las facultades mentales y sociales para expresar en palabras la mayoría de sus pensamientos. Geddi recuerda sólo a medias el origen de su rabia, y se niega a discutir con cualquiera sobre este tema, como lo exige la tradición Enana. Se refiere constantemente a sí mismo en tercera persona, nunca recuerda los nombres, y es incapaz de completar una frase sin un insulto o algún tipo de profanación.

† LOS BANDIDOS

Werner Krause Salteador de Caminos

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
5	27	44	3	2	6	41	1	39	30	37	26	37	38

Habilidades: Escalar; Golpear para Aturdir; Movimiento Silencioso Rural; Movimiento Silencioso Urbano; Pelea Callejera; Soborno.

Equipo: Arco; 20 flechas; garrote; jubón de cuero; escudo; daga; 4 Coronas de Oro; 16 Chelines de plata.

Apariencia: Werner es un hombre bajo y corpulento que mantiene una agilidad sorprendente en un cuerpo fofo y compacto. Viste pieles simples de trampero, una capa de piel, y una barba incipiente de varias semanas. Mantiene su pelo hacia atrás en una coleta, y usa una gorra de cuero estropeada.

Personalidad y motivación: Werner es perezoso y avaricioso, dos rasgos que se combinaron para empujarlo a una vida de crimen. Es lo bastante inteligente para destacar como delincuente, pero prefiere quedarse con planes pequeños y gastar su dinero tan rápido como lo roba. Le entra el pánico con facilidad cuando se le amenaza físicamente y no encuentra una ruta de escape fácil. Werner espera efectuar varios robos pequeños usando la tapadera de presentarse como cazadores. Tras acechar a unos cuantos viajeros y luego de matarlos para eliminar testigos, planea regresar a la civilización para disfrutar de las ganancias conseguidas.

Ivan Luchador de Túnel

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	42	29	4	4	6	33	1	35	31	21	33	37	32

Habilidades: Armas Especialista - Armas de Puño, Látigos y Cadenas, Armas de Parada, Armas a dos Manos; Desarmar; Esquivar Golpe; Golpe Poderoso; Golpear para Herir; Muy Resistente.

Equipo: Mayal; cota de malla corta sin mangas; escudo; nudilleras; arco; 10 flechas; 6 Coronas de Oro; 10 Chelines de plata.

Apariencia: Iván mide metro ochenta. Mantiene su cabello negro corto y su bigote bien cargado. Su cara se encuentra cubierta de cicatrices y camina con una notable cojera. Normalmente lleva su armadura bajo un justillo ajustado, ocultando sus armas bajo una voluminosa capa de piel. A menos que el grupo espere una lucha, Iván intenta ocultar sus verdaderas capacidades.

Personalidad y motivaciones: Nativo de Kislev, Iván huyó de su patria luego de matar al hijo de un boyar poderoso en una reyerta de taberna. Trabajó durante un tiempo como un luchador de túnel, hasta que una severa lesión en la pierna lo forzara a abandonar. Ahora espera hacer bastante dinero como asaltante para disfrutar de cerveza y prostitutas el resto de su vida. Huelga decir que Iván tiene unas expectativas ligeramente desproporcionadas de las riquezas que le esperan, principalmente como resultado de las exageraciones de Werner.

Boris Schmidt Cazador

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	31	48	3	3	6	39	1	33	31	28	25	29	23

Habilidades: Cazar; Conducir Carro; Escondarse Rural; Lenguaje Secreto - Guardabosque; Movimiento Silencioso Rural; Rastrear.

Equipo: Justillo de cuero; arco; 30 flechas; hacha de mano; daga; 11 Chelines de plata.

Apariencia: Boris es un hombre alto, larguirucho, de rostro escabroso, nariz aguilena, y una boca casi sin dientes. Su aliento hiede terriblemente. Boris lleva ropajes toscos, hecho de pieles viejas y sarnosas.

Personalidad y motivaciones: Viejo y tacaño, Boris se unió a Werner con la esperanza de enredarse en una empresa mayor que la que podría esperar de la caza. Nativo del área de Heideldorf, conoció a Werner e Iván en la carretera. Luego de oír a Boris hablar de su lugar natal con desdén, Werner tuvo la idea de usar la conexión del viejo hombre con el área como tapadera para sus fechorías, y encontró en el viejo un ansioso cómplice.

† LOS MUTANTES DE LA FORTALEZA DE LA ROCA NEGRA

Acechando dentro de las ruinas del viejo castillo, esta banda de mutantes es liderada por un megalómano adepto de Tzeentch, el Caótico Señor del Cambio y la magia. Los mutantes ponen las trampas dentro del sótano de la fortaleza que capturan y matan a los exploradores, manteniendo un continuo afluente de carne fresca para el negocio de salchicha de Heinz Schiller.

Pedro Difelice, el líder, era originalmente el aprendiz de un mago en Estalia. Su obsesión de lograr gran poder

mágico lo llevado a rendirle culto a Tzeentch tras tropezar con referencias del dios del Caos en la biblioteca de su maestro. Después de asesinar a su amo y robar sus tomos de magia, Pedro huyó hacia Altdorf para continuar sus estudios. Allí, desarrolló su mutación y pronto se vio obligado a vagar a la deriva. Su dominio de la magia le permitió reunir un pequeño grupo de mutantes que obedecen cada una de sus palabras. El y su banda se instalaron en La Fortaleza de la Roca Negra tras tropezar con la misma. Una encuentro casual entre Heinz y Franz, quien estaba en Heideldorf comprando suministros, les llevó a su actual acuerdo.

Pedro Difelice

Mago Nivel 2, ex-Aprendiz de Hechicero, ex-Mago Nivel 1

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	34	28	4	5	8	53	1	41	31	56	34	44	32

Alineamiento: Caos (Tzeentch)

Habilidades: Astronomía; Conciencia de la Magia; Conducir Carro; Herbolaria; Identificar Plantas; Idioma Arcano - Mágico; Lanzar Hechizos - Magia Vulgar, Leer/Escribir; Lenguaje Secreto - Clásico; Magia de Batalla Nivel 1, Magia de Batalla Nivel 2; Meditación; Saber Rúnico; Saber de Pergaminos; Sentido Mágico; Sexto Sentido; Talento Matemático.

Hechizos (36 MPs):

Vulgar: Alarma Mágica; Cerradura Mágica; Fuego Fatuos; Maldición; Zona de Silencio

Batalla 1: Aura de Resistencia; Bola de Fuego; Golpe de Viento; Robar Mente;

Batalla 2: Causar Frenesí; Niebla Mística

Equipo: Daga; báculo.

Citas: “¿Vosotros, gusanos, cómo os atrevéis a invadir mi santuario? ¡Preparaos para morir!”

“Podemos llegar a un acuerdo. Conozco la verdad de este lugar. Envainad vuestras espadas y podremos hablar.”

“¡Por favor no me hagan daño, oh por favor, no, haré lo que sea! ¡Por favor!”

Apariencia: Pedro usa unas túnicas azules raídas y manchadas por el barro, una capa de color rojo oscuro, y un sombrero alto negro. Normalmente lleva una bufanda encima de su boca para ayudar a ocultar su mutación. Sus ojos se encuentran sujetos a unos largos y delgados tentáculos que le permite alejarlos de su rostro y poder observar alrededor de las esquinas, a su espalda, y en sus bolsillos.

Tiene dos lenguas en su boca que, mediante un truco de magia del Caos, le permite hablar dos idiomas a la vez. Siempre que Pedro hable, sus palabras hacen eco en dos idiomas. Puede controlar el volumen relativo de sus dos lenguas, pero no puede silenciar completamente una en favor de la otra.

Personalidad y motivaciones: Pedro anhela poder y conocimiento. Ve a Tzeentch, a sus seguidores, y a los Heideldorfeños como herramientas para conseguir maestría en su magia. Alterna entre el egotismo desenfrenado y una lastimosa inseguridad, haciéndolo autosuficiente para mantener una posición desafiante contra sus enemigos pero acobardándose rápidamente o suplicando misericordia si estos demuestran ser formidables.

Pero sobre todo, Pedro quiere sobrevivir. Se considera un archi-mago en potencia, y hará lo que sea para conservar su pellejo y poder así cumplir con su destino.

Franz

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	26	31	3	3	4	32	1	34	22	41	31	21	27

Alineamiento: Caos (Tzeentch)

Habilidades: Cazar; Charlatanería; Cocinar; Conducir Carro; Escondarse Rural; Poner Trampa; Seguir.

Equipo: Hacha de mano; escudo; ballesta; 10 saetas.

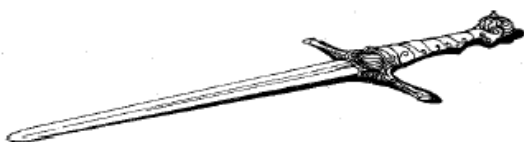
Citas: “¡Cállate, Jules! ¡Te quemaré de nuevo!”

“Esto no va a funcionar.”

Apariencia: Franz parece completamente normal mientras que lleve una camisa u otra cosa que le cubra el pecho. Posee un cabello rubio corto y lleva un espeso bigote. Su gran barriga sobresale por encima de su cinturón, y viste una camisa holgada. A primera vista, la camisa parece camuflar su cinturón, pero en realidad esconde una cara con una delgada y pequeña boca y ojos burbujeantes que crecieron de su pecho.

Personalidad y motivaciones: El cerebro del grupo, Franz, se considera a sí mismo por encima de sus compañeros. Cree en secreto que su falta de mutaciones más obvias es una señal de bendición de Tzeentch, aunque detesta a Jules y planea librarse de él. En su mente, Pedro le favorece sobre los demás, aun cuando el mago olvida su nombre a menudo. Cuando Pedro está ausente, él asume el mando de los mutantes. En batalla, se mantiene en la retaguardia y dirige al resto. Luchará hasta la muerte para proteger a Pedro. Si el mago no está presente, huirá bajo el pretexto de ir a advertir al mismo acerca de los intrusos.

La segunda cara se llama Jules; tiene una mente y personalidad propia, y es bastante demente. Jules cree que alguna vez fue un hombre normal, a quien le brotó un cuerpo de la parte de atrás de su cabeza y que dio lugar a Franz. Si Franz cae por una herida en la cabeza o en las extremidades, Jules sobrevive durante 1D4 horas, suplicando a los aventureros que lo liberen.



Bizz y Bub

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	38	12	4	3	6	24	2	18	22	4	19	23	11

Alineamiento: Caos (Tzeentch)

Habilidades: Arma de Especialista - Red; Golpe Poderoso; Golpear para Aturdir; Lucha; Pelea Callejera.

Equipo: Red.

Citas: “¡Grrrmph!”

Apariencia: Estos mutantes de idéntica apariencia lucen los cambios más radicales en sus formas humanas originales. Antiguamente eran un matrimonio, a quienes el poder de Tzeentch los redujo a cabezas de alfiler con físicos masiva y anormalmente desarrollados. Sus cabezas diminutas están desprovistas de rasgos faciales, aunque pueden ver y oír normalmente. Sus cuerpos han cambiado y mutado hasta llegar a tener la constitución física de culturistas, aunque sus articulaciones quedaran lisiadas debida a la tensión que causó la rápida transformación. Se mueven con movimientos súbitos y accidentados ya que sus hombros, codos y rodillas de desplazan hacia adentro afuera de su lugar natural. Cada paso produce una cacofonía de estallidos, chasquidos y sordidos gruñidos de dolor.

Estos dos estúpidos tendrían poco que decir, incluso si tuviesen bocas. Su pálidas caras tiemblan y cambian grotescamente, emitiendo leves y retumbantes gruñidos en combate, sugiriendo que sus bocas se encuentran meramente cubiertas bajo una espesa capa de piel. En combate, se apresuran a infligir dolor con una viciosa indiferencia.

Personalidad y motivaciones: Bizz y Bub se diferencian poco en materia de personalidad, en parte porque sus caras pequeñas y sin rasgos distintivos les dan poca oportunidad para expresarse, y en parte porque realmente no piensan mucho. La vida ha sido buena bajo el liderazgo de Pedro; lo adoran y lucharán hasta la muerte en su defensa.

Puddles

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	32	27	3	4	5	34	1	28	30	31	27	28	31

Alineamiento: Caos (Tzeentch)

Habilidades: Arma de Especialista - Armas a dos manos; Furia Asesina; Oído Agudo; Poner Trampas; Rastrear.

Equipo: Hacha a dos manos; cota de malla corta sin mangas; yelmo; capa.

Citas: “¡Arooo!”

Apariencia: El poder del Caos retorció la cara de este mutante hasta parecerse a la de un perro San Bernardo. Un constante flujo de baba corre bajo su barbilla y por su cota de malla. Su apodo proviene de su tendencia a dejar pequeños charcos de saliva dondequiera que esté por más de un minuto o dos. Es tremendamente gordo, y su estómago cuelga por encima de su cinturón mientras su armadura se estira para adaptarse a su volumen.

Personalidad y motivaciones: Como el animal al que se parece, Puddles es fiel a su amo Pedro, y se esfuerza en agradarle. Odia a Franz y se esfuerza para desacreditarlo a cada oportunidad. Durante el combate, se abalanza al frente, ladrando ruidosamente.

Mutaciones: Su cara perruna permite a Puddles rastrear a través del olor, concediéndole un modificador de +10% a su **Int** en las pruebas de *Rastrear*. En combate, un río de baba salpica bajo su barbilla a través de su armadura, formando un charco alrededor de sus pies. Cualquiera que ataque a Puddles cuerpo a cuerpo sufre una penalización de -5% a **HA**, a causa de la tierra resbaladiza que hay alrededor del mutante. Si un atacante falla por un 20% o más de su **HA** modificada, deberá realizar inmediatamente una prueba de **I** o caer al suelo, contando como objetivo indefenso, al haber resbalado con la baba.

Stilts

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
2	36	30	3	3	6	39	1	31	25	34	28	25	34

Alineamiento: Caos (Tzeentch)

Habilidades: Ambidiestro; Escalar; Esquivar Golpe; Golpear Para Aturdir; Movimiento Silencioso Rural.

Equipo: Espada; escudo; justillo de cuero; 2 jabalinas.

Citas: “¡Acuchilla y quiebra, aplasta y más! ¡Ha, ha, ha!”

Apariencia: Este mutante tiene la piel color naranja fuego, y unas piernas largas y arqueadas que le dan un andar oscilante. Se balancea de lado a lado mientras camina. Con esfuerzo, puede enderezar sus piernas y alcanzar una altura de dos metros y medio, pero hacerlo exige que se concentre en mantener su postura, lo que le causa un intenso dolor en sus torcidas piernas. Sus brazos son igualmente largos y le permiten alcanzar y atacar a enemigos hasta los casi dos metros de distancia.

Personalidad y motivaciones: Como dedicado seguidor de Tzeentch, Stilts se unió a la banda mutante con la esperanza de aprender magia de Pedro y ganar mayores favores de su inescrutable dios. Lucha duro contra los intrusos y, junto con Puddles, conspiran en contra de Franz con la esperanza de obtener una mayor posición en el grupo.

Mutaciones: Las piernas largas de Stilts le permiten alcanzar una altura de dos metros y medio durante un minuto, momento en el cual sus músculos se cansan y sufren calambrazos. Normalmente, alcanza alrededor de dos metros de altura. Con sus brazos largos y delgados,

puede alcanzar y atacar a enemigos a dos metros de distancia. Generalmente, se coloca detrás de Bizz y Bub para atacar.

Xovart

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	15	12	2	5	6	31	1	24	36	34	31	34	29

Alineamiento: Caos (Tzeentch)

Habilidades: Muy Resistente

Equipo: Ninguno

Citas: “¡GrrrAAARRR!”

Apariencia: Esta criatura caprichosa apenas es reconocible como humanoide. Se arrastra hacia delante con sus brazos, ya que la parte baja de su torso se ha encogido hasta desaparecer, quedando nada más que un muñón macizo, sangrante, y lleno de pus bajo su cintura. Su torso superior se encuentra cubierto de escamas, y su cabeza ha mutado en un vago cruce entre un pez y un humano. Siendo una criatura favorecida por el Señor del Cambio, Xovart es capaz de lanzar algunos hechizos simples y sirve como capellán y consejero espiritual del grupo. Incapaz de hablar, sus gritos, chillidos y aullidos son tomados como el discurso divino de Tzeentch, y frecuentemente es imitado por el resto de los mutantes.

Personalidad y motivaciones: Completamente trastornado por el influjo del Caos, Xovart farfulla y balbucea sin sentido mientras se menea de arriba a abajo y oscila de lado a lado de una manera firme y rítmica. Cuando se entusiasma, enfada, o asusta, su balbuceo aumenta en peso y en volumen. En el fragor de la batalla, los otros mutantes le hacen eco creando un coro bizarro. Xovart adora a Pedro como a un dios, y normalmente se esconde cerca del mago en todo momento como una mascota. Si Pedro es amenazado, ataca con furia con sus hechizos.

Mutaciones: Xovart tiene la habilidad innata de lanzar varios hechizos, una señal del favor de Tzeentch. Puede lanzar los hechizos de Nivel 1 de Magia Elemental *Destello Cegador* y *Respirar Bajo el Agua* una vez al día, y puede lanzar el hechizo de Magia Vulgar *Sueño* tres veces al día. Después de que Xovart usa un hechizo, sus piel se torna de un profundo color azul, y se derrumba en un ataque epiléptico temporal que dura un asalto.

† LA BANDA DE ERNST GOTTLIEB

Ernst Gottlieb

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
0	0	0	1	3	7	01	0	05	56	54	16	41	31

Habilidades: Ninguno

Equipo: Ninguno

Citas: “Conozco gente que te clavarían a una puerta por un chelín, sabes.”

“Posiblemente no puedas entender. Espero que nunca tengas la oportunidad de entender.”

“Mis asuntos son con Heideldorf. No tengo ningún problema contigo. Vete ahora, o afronta las consecuencias.”

Apariencia: Ernst fue una vez un hombre constitución imponente y pesada con una barriga bamboleana y un enorme apetito. Desgraciadamente para Ernst, uno de los muchos deleites culinarios que consumía con gusto era la salchicha caótica y corrompida de Heinz. Como resultado, Ernst se ha transformado en una gran bola de grasa. Sus miembros se han desprendido, quedando nada más que una cabeza llena de muñones unida a un torso hinchado. Aun peor, cuanto más comía Gottlieb, más se encogía su cuerpo. Actualmente, es una bola de carne suave y redondeada del tamaño aproximado de una cabeza humana. Su cara todavía se encuentra intacta y le permite comunicarse con sus seguidores. Normalmente, lo transportan en una gran mochila de cuero.

Personalidad y motivación: Quizás - y comprensiblemente - Ernst esté completamente loco. Su móvil para destruir a Heinz es lo suficientemente poderoso para que pueda usar una fachada de cordura y pueda mantener a su banda organizada. Además de sus apetitos culinarios, Ernst mantenía una gran cantidad de cortesanas y señoras a su servicio. Como su cuerpo actual no le permite complacer tales apetitos de ninguna de las maneras, o por el medio que sea, está intensamente amargado, enfadado, y frenético. Está obsesionado con destruir Heideldorf y está dispuesto a pagar cualquier precio para que eso ocurra. A estas alturas, considera que los lugareños son tan culpables como Heinz de dejarlo en su actual estado. Después de que Heideldorf sea destruido, le encantaría encontrar algún medio mágico para restaurar su cuerpo. A pesar de sus enormes recursos e influencia, ha sido incapaz de encontrar a un mago que pueda proporcionarle ayuda. Ha decidido conformarse con masacrar un pueblo de granjeros, inocentes en su mayoría.

Mutaciones: La mente de Ernst ha desarrollado varios y extraños nuevos poderes. Puede manipular mediante telequinesia un objeto de 100 Puntos de estorbo, empujándolo o lanzándolo 10 metros por asalto de combate. También es capaz de usar telepatía y puede contactar con cualquier criatura dentro de un radio de 150 metros. No puede forzar a una persona para comunicarse mentalmente con ella, pero puede comunicarse con cualquiera que desee contactar con él. También es capaz de proyectar sus sentidos de visión y audición hasta uno 300 metros de distancia. Para usar esta habilidad, Ernst cae en un trance y se concentra en una dirección determinada. Usa esta habilidad para mantenerse proyectado en el festival y estar atento a cualquier complicación que pueda interferir en su plan.



Jeb Longnose

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	25	41	2	3	7	52	1	44	21	31	17	39	48

Habilidades: Actuar; Disfraz; Escalar; Escondarse Rural; Escondarse Urbano; Forzar Cerradura; Huída; Ingenio; Juego de Manos; Leer/Escribir; Movimiento Silencioso Urbano; Soborno.

Equipo: Ballesta; 10 saetas; daga.

Citas: “Mi rostro era mi fortuna, como se suele decir. Fui privado de mi futuro. Es justo que yo les prive del suyo.”

Apariencia: Jeb es un atractivo y sonriente individuo de llamativas vestiduras. Viste un luminoso chaleco verde, polainas, y un sombrero corto cónico con una luminosa pluma roja envuelta en uno de sus lados. Sus mejillas de manzana están estropeadas por unas cicatrices de cuchilladas en los callejones de Altdorf. Aparte de la larga y peluda cola que crece de su trasero y las garras en sus coriáceas manos y pies, se parece en mucho al típico Halfling.

Personalidad y motivaciones: Desde temprana edad, Jeb descubrió que la gente sentía un interés natural hacia él. Las mujeres humanas asumían que era un niño pequeño, mientras que hasta los más duros mercenarios o peones no podían evitar despeñar su cabello y dar golpecitos a su espalda en muestra de afecto. Así, como haría cualquier Halfling que se respete a si mismo en semejante situación, Jeb decidió poner su aspecto a trabajar para eliminar la necesidad de trabajar.

Una variedad de trucos de confianza y picardía le dieron un sustento cómodo hasta que decidió mudarse a Altdorf. Allí, se cruzó en su camino con el cabecilla del crimen Ernst Gottlieb. Tras embaucar a algunos de los socios de Gottlieb en unas inversiones de dudosa rentabilidad, Jeb se dio de bruces con una opción simple: trabajar para el señor del crimen o afrontar una muerte dolorosa.

Desde entonces, ha trabajado como portavoz y espía de Ernst. Jeb cuenta con su apariencia para conseguir lo que quiere, de modo que su transformación ha destruido sus esperanzas de llegar algún día a construir una vida confortable. Comparte el intenso odio de Ernst por Heideldorf, y quiere ver a Heinz y a toda su comunidad destruidas. Como Halfling dedicado a hacer que otros hagan su trabajo, le encanta la idea de que los Heideldorfeños se destruyan mutuamente.

Mutaciones: La cola de Jeb es un miembro totalmente funcional. Puede usarlo como un contrapeso al pasearse por una cuerda de equilibrista, rama de árbol u otro camino estrecho. Duplica su **Des** cuando haya una prueba para comprobar si puede mantener el equilibrio. Además, las garras de sus manos y pies le permiten subir rápidamente por árboles y paredes. Sus garras duplican su índice de movimiento al escalar, y le otorgan una bonificación de +40% a cualquier prueba de este tipo. Jeb también puede usar sus garras en combate. Cuentan como si Jeb usara un arma de mano normal.

Utrecht Magnussen

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	47	44	3	3	6	38	1	32	22	31	21	30	52

Habilidades: Charlatanería; Escalar; Escondarse Urbano; Esquivar Golpe; Movimiento Silencioso Urbano; Reflejos Rápidos; Tortura.

Equipo: Daga; espada corta; rodela.

Citas: “Es un viviente.”

Apariencia: Alto y flaco, Utrecht lleva una capa simple de lana, un sombrero de ala ancho, y ropa simple pero a la moda. Tiene el pelo negro, largo y lacio. Su piel es morena debido a los largos días pasados en los caminos. Anidado en la base del cuello de Utrecht se encuentra un único ojo inyectado en sangre. Normalmente lo cubre con una bufanda, o con un cuello alto.

Personalidad y motivaciones: Utrecht es un mercenario hecho y derecho. Sólo se preocupa por el constante flujo de dinero que Ernst le paga. A Utrecht no le importa mucho si su patrón es un poderoso señor de la delincuencia, una informe burbuja de carne, o ambas cosas, siempre y cuando la paga sea buena. Utrecht no es el asesino o espía más experimentado, pero es uno de los pocos matones contratados que se quedaron con Ernst después de su caída del poder. Su verdadero talento consiste en acercarse a su blanco con su interesante personalidad. Posee una misteriosa habilidad de hacerse deseable. Su casi intuitivo sentido para determinar los gustos, prejuicios y creencias de una persona le permiten mezclarse fácilmente y comprometerse con otros. Como los ojos y oídos de Ernst en Heidelberg, se mezcla con la muchedumbre y lo hace lo mejor que puede para parecer discreto. No tiene ningún conocimiento de los planes de Ernst para Heidelberg, pero asume que el señor del crimen está aquí para saldar una vieja cuenta. A diferencia del resto de la banda, la mutación de Utrecht ha demostrado serle útil.

Mutaciones: Cuando el ojo de nuca de Utrecht se encuentra descubierto, tiene un campo de visión de 360 grados.

Abe el Grande

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	42	14	5	5	8	24	1	19	10	07	16	17	18

Habilidades: Furia Asesina; Lucha; Sexto Sentido; Talento Matemático.

Equipo: Garrote a dos manos; justillo de cuero; daga.

Apariencia: El imponente mudo conocido como Abe el Grande, se parece más a un ogro que a un humano. Mide casi dos metros treinta, y lleva un justillo y polainas de cuero que apenas pueden contener su volumen. La cabeza de Abe se encuentra afeitada y sus ojos tienen la mirada embotada y perdida de un idiota. Abe

normalmente lleva a Ernst en una mochila de cuero curtido.

Personalidad y motivaciones: Abe era el tesorero y contable de Ernst hasta que comiera la salchicha corrupta y se transformase en un enorme bruto. Su lealtad básica a Ernst también se ha transformado, convirtiéndolo en un seguidor intensamente fanático del señor del crimen. Abe habla con frases simples, directas y se refiere a Ernst como “el amo”. Abe quiere mantener a Ernst a salvo del peligro y aplasta a cualquiera que se le oponga.

Mutaciones: La influencia de la salchicha de Heinz le concedió a Abe su fuerza y resistencia masiva a la vez que lo convirtió en un idiota descerebrado. Abe está sujeto a *Estupidez*.

† LOS HORRORES DE HEIDELDORF

Juerguistas Deformados

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	25	-	4	3	7	35	1	30	10	10	25	20	15

Los desafortunados que devoraron la carne manchada por piedra de disformidad están condenados a una vida de locura y mutación. Les han crecido colmillos y garras que les permite luchar con sus manos desnudas como si llevaran armas de mano. Lucharán hasta la muerte.

Los mutantes son vagamente reconocibles bajo el pelaje, las garras, dientes, miembros extras, cabezas hinchadas y otros rasgos extraños “ganados” por el veneno de Ernst Gottlieb. Muchos son poco más que locos que babean y farfullan. Algunos quedan lisiados e inmóviles por sus cambios, mientras otros se transforman en idiotas descerebrados. El resto es móvil, consciente, y bastante sádico.

Juerguistas Sicopatas

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	25	25	3	3	6	30	1	30	30	30	25	20	35

Los que tengan la desgracia de verse atrapados por el polvo del Toro Loco echan espuma por la boca y se retuercen a la vez que sufren alucinaciones indescriptibles. Sus rostros se desfiguran y contraen formando grotescas máscaras de rabia, y a veces parecen reaccionar contra atacantes invisibles o sonidos inaudibles.

A diferencia de los PNJs normales, aquellos bajo el efecto del polvo huyen del combate cuando se les reduce a 0 **Heridas**. Como los animales salvajes, luchan ferozmente hasta que sus vidas se encuentran en peligro. En dicho punto, intentarán huir y esconderse para curar sus heridas. La mayoría de los juerguistas pelean con las manos desnudas, pero si se tropiezan con algunas armas - incluso armas improvisadas como mesas o sillas - las usarán sin pensárselo dos veces. A pesar de ser presos de una rabia asesina, luchan con inteligencia, trabajando juntos para atacar a sus víctimas. Se desatan algunas peleas entre las víctimas del veneno, pero el número de

afectados ya se ha tenido en cuenta en el número total de víctimas que los PJ's tienen que derrotar.

Ratas Gigantes Mutantes

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	35	0	4	4	12	30	1	-	14	10	14	14	14

Siendo una vez ratas normales que acostumbraban a ayudarse para mordisquear salchichas, estas criaturas han sido deformadas horrorosamente por el veneno de Piedra de Disformidad de Gottleib. Han crecido hasta alcanzar el tamaño de un poney, pero desgraciadamente sus pieles no han podido contener su rápido crecimiento, y se ha hendido en varios lugares, mostrando la carne cruda y rosa que se halla debajo. Efectivamente, su crecimiento les ha causado el ser desolladas vivas, y el dolor, junto con los efectos de mutación-mental del veneno, las ha enloquecido al punto en que atacarán a todo y a todos.

También tienen una hambre voraz, y se comerán cualquier cosa que pueden encontrar.

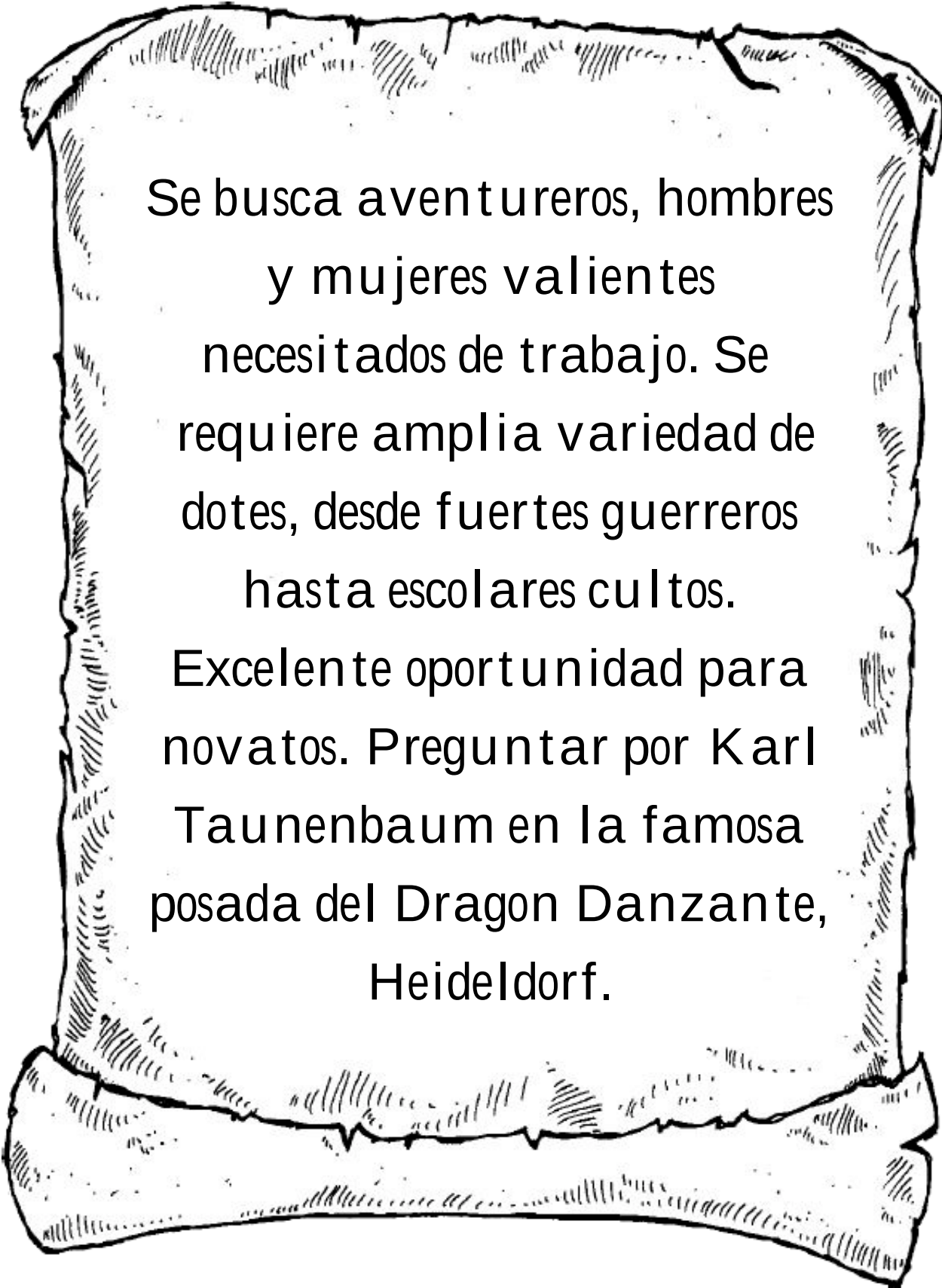
Mutante Canibal Heinz Schiller

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	41	18	5	4	12	23	2	14	18	09	18	22	09

En su forma deforme, Heinz tiene la habilidad de engullir criaturas de tamaño humanoide dentro de su estomago. Si golpea a un personaje con sus dos ataques, puede escoger atrapar a su víctima en lugar de causarle daño.

Entonces puede llevar a su enemigo a su boca. Por cada asalto dentro del estómago de Heinz, el personaje debe realizar una prueba contra **Rx10** o sufrir 1D6 **Heridas**. Este daño no es modificado ni por la armadura de la víctima ni por su **Resistencia**, ya que el daño sufrido por el personaje es una combinación de sofocación, ácidos digestivos, y aplastamiento. Heinz puede engullir a un personaje por vez dentro de su estómago. Luego de matar a una víctima de esta manera, Heinz puede tragarse a otro enemigo.

Mientras se encuentra dentro del estómago del Heinz mutante, un PJ puede atacar con una penalización de -10% a su **HA**. Si le causa un total de 4 **Heridas** o más de un solo golpe, el personaje abrirá su camino a la libertad. Un PJ con la habilidad de *Escalar* puede trepar por el estómago de Heinz con esfuerzo y echarse a correr hacia un lugar seguro.



Se busca aventureros, hombres
y mujeres valientes
necesitados de trabajo. Se
requiere amplia variedad de
dotes, desde fuertes guerreros
hasta escolares cultos.
Excelente oportunidad para
novatos. Preguntar por Karl
Taunenbaum en la famosa
posada del Dragon Danzante,
Heidelberg.

NOTA 1



NOTA 2



NOTA 3