

Caminos por decidir

Regresando a la Torre

Introducción: En este capítulo los PJ's deberán regresar a la torre contratados por los habitantes del pueblo para indagar acerca de lo que verdaderamente hay oculto en la torre y tratar de resolver así las desapariciones acaecidas en los alrededores en los últimos tiempos. Cuando los PJ's se dirijan a la torre, se encontrarán con los hermanos Shcnider, bueno realmente solo con Ullder, puesto que sus dos hermanos habrán sido capturados por los Skavens. A todo esto cuando los PJ's lleguen a la torre, se encontrarán también con Güter que ha regresado de resolver ciertos asuntos. Todo esto ira complicando la trama y si los PJ's son lo suficientemente hábiles podrán desentrañar bastantes misterios que darán lugar a varias aventuras.

• Un agitado despertar

Después de la movida noche anterior como cada día llega el amanecer. El día despunta con un intenso frío y una ligera llovizna empieza a caer acompañando las primeras horas del día.

La aldea de Eirfrenzt empezará a tener actividad mucho antes de lo que resulta habitual. Con la llegada del amanecer en lugar de salir a la calle los primeros campesinos mientras muchos aún duermen, en esta ocasión la mayoría de los hombres están siendo reclutados y van de un lado para otro mientras el capitán de la milicia Johannes Struppt, intenta organizarlos. Los rostros de la mayoría reflejan preocupación y en algunos casos incluso pánico. Varios hombres van buscando todas las armas que puedan reunirse en la aldea mientras que otros simplemente están de pie esperando que le digan que hacer.

Cuando los PJ's se levanten (o si han permanecido despiertos por precaución después de los acontecimientos de la noche anterior), podrán ser espectadores de la frenética actividad del pueblo. Recuerda que si los PJ's recibieron una dosis de Opio de Loto Negro, estos sufrirán nauseas y dolores de cabeza bastante intensos, que pueden hacer que su estado de animo

sea más bien poco agradable. Si estos deciden preguntar a alguien las únicas respuestas que obtendrán serán del tipo de: "no se lo que pasa, por la mañana a primera hora llego Johannes y me dijo que tenia que presentarme en la plaza inmediatamente. Y sabes, si Johannes dice que hay que hacer algo ahí estaré yo para hacerlo. Es un gran tipo, ahora si me disculpáis tengo que acabar con lo que me han asignado." – Un aldeano afanosamente ocupado. "Es increíble, mira que despertarme a estas horas, no hay derecho, pero parece que pasa algo. No nos movilizamos así desde el crudo invierno de hace tres años cuando una banda de Goblins llegó a la zona." – Aldeano de pie, hablando con otros.

Parece claro, que algo sucede, pero los PJ's no saben que es. Puede que decidan preguntar un poco más y buscar a Johannes, en cuyo caso nadie será capaz de decirles exactamente donde se encuentra. "Algunos dicen que ahora esta en los establos, diciéndole al bueno de Olduft que debe dejarle sus caballos Y eso sin pagar ni una sola corona, pobre Olduft!!". "No lo se. Antes estaba por aquí, pero no para de ir de un lado para otro. Siento no poder ayudarlos."

Si los PJ's no hacen nada y se limitan a observar la frenética actividad que se sucede en la aldea, se verán abordados por un niño que les trae un mensaje. El alcalde de la aldea les requiere en audiencia y les espera en el templo de Sigmar. Los PJ's acudirán casi con toda seguridad a la audiencia a la cual han sido convocados, si nos de buena gana, quizás la curiosidad por saber lo que esta sucediendo, y sino es mejor que vayan pensando en dejar sus aventuras a un lado y se dediquen a recoger estiércol como los granjeros.

Cuando lleguen al templo, verán que allí la actividad es mucho más frenética, varios hombres amontonan sacos de arena alrededor de la puerta del templo, y otros se apresuran en llevar provisiones al interior. Nadie reparará en los PJ's ni tampoco les dirán nada, a menos claro esta, que se pongan en mitad de su camino y no les dejen hacer las labores que estaban



haciendo. Los PJ's podrán entrar sin ningún problema en el templo, donde un olor acre les dará la bienvenida. Las penumbras invaden el templo, puesto que la mayoría de las ventanas han sido tapadas con tablones de madera, y aquellas que aún no han sido tapadas, apenas si proporcionan iluminación al interior. Dentro los trabajos también se están llevando a cabo, varios hombres apilan montones de algo que parece ser carne en salazón, al menos por el olor que despiden; otros se apresuran trayendo maderas que servirán para tapar las últimas ventanas.

Nadie parece prestar atención a los PJ's, pero no es así, puesto que desde que han entrado, los ojos de Johannes se han posado en el grupo de aventureros y no tardará en hacerles una seña para que se acerquen a donde él se encuentra, de pie junto al alcalde. Johannes se encuentra un tanto preocupado por como están sucediendo los acontecimientos, pero él debe aceptar lo que Rijkeston ordena, aún a pesar de no estar muy de acuerdo. Y si Johannes parece nervioso, no es nada en comparación con Rijkeston, cuyo rostro refleja un tremendo pánico. Cuando estén lo bastante cerca los PJ's, Johannes se apresurará a contarles lo que está sucediendo y porque han sido llamados.

"Los acontecimientos producidos el día de ayer, nos han llevado a poner a todo el pueblo en alarma. No pensamos permitir que ninguna criatura apestosa nos amedrente y ciertamente estaremos preparados para cualquier cosa."

Sus palabras son muy sinceras, sin embargo en el fondo son un tanto dudosas, pues Johannes no está muy de acuerdo en las medidas que se están tomando. De todas formas él sigue las ordenes de Rijkeston. Rijkeston tomará en este punto la conversación recuperando un tanto la compostura que su cargo debería conllevar.

"Estas en lo cierto mi compañero Johannes, estaremos preparados para cualquier cosa. Y si obtenemos el apoyo de estos valientes aventureros, estoy seguro que no tendremos ningún problema..."

Rijkeston intentará convencer a los PJ's para que se unan a su causa. Después de descubrir la presencia de Skavens en la torre situada a poca distancia al sur del pueblo, en Eirfrenzt han empezado a atar cabos y han llegado (al menos Rijkeston) a la conclusión de que las desapariciones de los últimos tres meses son debidas a los infectos hijos de la Rata Cornuda. Así pues Rijkeston ha decidido que hay que acabar con la raíz del problema y está pensando en hacer salir a los Skavens de sus oscuros túneles o impedir que vuelvan a salir a la superficie. Su intención es que los PJ's vayan hasta la torre para ver si de verdad los Skavens tienen establecida allí su guarida.

Esta convencido que los PJ's no se opondrán a ayudarlo, pero también está convencido que sin algún tipo de recompensa no logrará su objetivo. Así pues Rijkeston ofrecerá a los PJ's 75 coronas por cabeza, además de la hospitalidad de la aldea de Eirfrenzt, prometiéndoles un lugar donde cobijarse y comida siempre que pasen por el lugar. Si a los PJ's les cuesta decidirse a participar en la causa, Johannes probablemente les insinúe que su actitud es de cobardes y tratará de ofenderles hasta el punto de que estos decidan cambiar su actitud, sin embargo no se propasará en estas ofensas y en cuanto vea que exista la posibilidad de que se monte jaleo cederá y con un desaire se dará la vuelta y partirá a seguir con los trabajos. Si sucediese esto Rijkeston se vería fuertemente presionado y probaría a ofrecer algo más de dinero, pero Johannes evitará que pierda la cabeza. "Tranquilo, seguro que sin ellos somos capaces de apañárnoslas, no se merecen ni una sola de nuestras monedas..."

El pago se realizará de la siguiente forma, 25 coronas antes de marchar y el resto al regresar.

• **Una misión sencilla... ¿o no tanto?**

Si los PJ's aceptan, recibirán de inmediato sus órdenes: deben ir hasta la torre e inspeccionar los alrededores, para ver si las ratas andan agitadas o simplemente esperarán hasta que pase algún tiempo y en cuanto las cosas se hayan calmado regresen. En función de lo cooperativos que hayan estado en la parte anterior así será la colaboración por parte de Johannes y Rijkoston. Si pusieron muchas pegas, apenas si recibirán las gracias y nada más, en cambio si en todo momento estuvieron dispuestos a colaborar, probablemente incluso reciban la oferta de que un grupo de dos o tres campesinos les acompañe. De todas formas independientemente de los sucesos, los PJ's serán acompañados por Kruchter, que hará de guía del grupo.

Así pues las únicas instrucciones que tienen los PJ's son las de ir hasta la torre e investigar las actividades de los Skavens, para luego regresar e informar a Rijkoston y Johannes pudiendo decidir que acciones llevar a cabo.

Johannes acompañará al grupo hasta las afueras de la aldea y antes de regresar les recordará a los PJ's que sean precavidos, y en caso de haber tenido algún roce con ellos anteriormente, se disculpará argumentando que solo trata de defender los intereses de su querido Eirfrenzt.

La llovizna con la que había empezado el día no ha remitido, he incluso a aumentado en intensidad y todo en el bosque se encuentra empapado por el agua que ha caído. Así pues el camino hacia la torre será bastante desagradable e incomodo para el grupo.

Kruchter apenas hablará a lo largo del camino y caminará en todo momento al frente del grupo, tan rápido como se le permita. La verdad es que no tenía muchas ganas de ir hasta la torre, pero

no le ha quedado más remedio. Cualquiera que le pregunte, se dará cuenta que no esta muy a gusto tendiendo que acompañarles, no por la compañía de los PJ's sino por tener que ir hasta la torre.

A la media hora de haber partido de Eirfrenzt, el grupo se encontrará de pronto con una situación inesperada. El bosque se abre en un claro, y en mitad del mismo se puede ver a un hombre cubierto con una capa arrodillado sobre el cuerpo de un segundo hombre. Kruchter se detendrá inmediatamente a la espera de que los PJ's decidan como actuar, pues según él lo único a lo que ha venido es a guiarles, el no quiere tener que meterse en ningún problema.

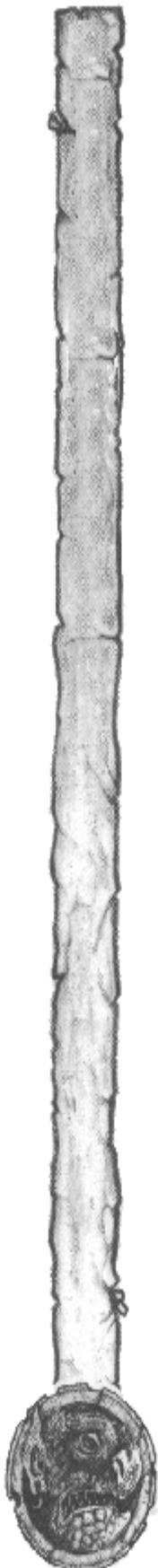
Nadie parece haberse dado cuenta de la presencia de los PJ's y todo depende de cómo actúen estos. A continuación se cuenta lo sucedido.

Los hechos:

Los dos hombres que hay en mitad del claro, son dos de los hermanos Schnider, concretamente Someshvill y Gant, los dos hermanos pequeños. Someshvill se encuentra en estado crítico y morirá pasados cuatro turnos, desde que los PJ's lleguen al claro, a menos que estos intervengan y tengan buenos conocimientos de curación de heridas (supón que ha recibido una herida crítica +4).

Los tres hermanos habían partido un rato antes que los PJ's lo hicieran, pues pensaban ir hasta la torre para hablar con Güter sobre los acontecimientos y pedirles explicaciones, pues ninguno de ellos sabía nada de los Skavens y ahora tienen miedo de los que pueda suceder.

Pero para desgracia de los tres, los Skavens se encontraban por los bosques y les pillaron por sorpresa. Intentaron defenderse, pero fue inútil, pues la ventaja estaba de parte de los Skavens. En el combate que a continuación se produjo Someshvill recibió una



herida en el abdomen que lo incapacitó. Dicho momento fue aprovechado por los Skavens para apresar a Ulder y salir huyendo, dejando atrás a Gant, el cual ahora se encuentra lleno de rabia.

• **Venganza personal**

Si los PJ's no hacen nada por dar a conocer su presencia, en un momento dado, Gant se levantará del suelo tras haber muerto su hermano y lanzará un grito al aire reclamando venganza. En ese momento girará sobre su posición para recoger algo del suelo y será entonces cuando se percate de la presencia del grupo de observadores.

Recogerá una espada del suelo y se dirigirá hacia el grupo, con paso lento y apesadumbrado por las circunstancias. Sus ojos están empapados en lágrimas y por dentro la sed de venganza es lo único que alimenta su espíritu. Si los PJ's no hacen nada, Gant se acercará hasta ellos y sin que estos le digan anda, comenzará a hablar entre sollozos:

"... snif... se los han llevado esas miserables ratas, y todo por culpa de... de Güter... si no hubiera sido por el ahora... ahora... estaríamos los tres juntos... Os acompañare hasta la torre... si es que vais hasta allí como creo..."

La situación será un tanto extraña, pues Gant en sus palabras ha revelado el nombre de Güter, el cual los PJ's pudieron oír la noche anterior en diferentes circunstancias, aunque quizás no se acuerden de ello si en el asalto de la noche anterior salieron derrotados, y hubieron de sufrir las consecuencias de tomar una dosis de Opio de loto negro. Por tanto si este fue el caso, haz que los PJ's superen una tirada de **Int** para recordar el nombre de Güter. Si en el asalto de la noche anterior, lograron evitar ser capturados y con ello evitar la dosis de Opio de loto Negro no tendrá problema alguno para

asociar este nombre con los sucesos de la noche anterior.

Con estos acontecimientos queda claro, si es que aún no lo estaba que en la torre no solo hay Skavens. La única duda que les puede quedar a los PJ's es si entre Güter y los Skavens hay alguna relación. Dicha circunstancia también es desconocida por Gant, aunque ahora embargado por la rabia afirmará con fiereza que seguro que así es, que Güter es el causante de todos los males y que los Skavens no son más que sus marionetas.

Gant insistirá acompañar al grupo y no aceptará un no por respuesta. Sin embargo según lo sucedido la noche anterior, puede que los PJ's se opongan a aceptar la compañía de Gant (ten en cuenta que aunque no consiguieran desenmascarar a los asaltantes la noche anterior, el hecho de que Gant pronunciase el nombre de Güter, debería bastar para que los PJ's asociasen los hechos, y a lo mejor no se sentirán muy a gusto con alguien que la noche anterior les gaste una mala jugada). En tal caso Gant insistirá tan solo en caso que no detecte ningún signo de hostilidad por parte del grupo, en caso de ser así se intentará escabullir entre los matorrales y a partir de este momento seguirá al grupo de cerca hasta la torre. Sin embargo si los PJ's se dan cuenta, contar con Gant puede suponer una ventaja, sobre todo en caso de encontrarse con Güter. Además nunca viene mal contar con una espada en el grupo, y menos cuando se dirigen a una torre que puede estar infestada de Skavens.

El grupo (con Gant o sin el) podrá retomar inmediatamente el camino. En caso que algún PJ empiece a dudar de su misión después de este encuentro, Kruchter le recriminará que no debe dejarse amedrentar por una cosa tan insignificante. Llegados este punto quizás los PJ's se extrañen de la actitud de Kruchter, pues en todo el camino o ha abierto apenas la boca e incluso parecía contrariado con la misión que le había sido encomendada. Sin embargo Kruchter es un hombre muy leal y ante la posibilidad de que

alguien renuncie se sentirá ofendido, lo cual provocará su intervención (recuerda esto en caso que más adelante alguno de los PJ's vuelva a dudar sobre sus actos).

Nuevamente el grupo debería retomar su camino hacia la torre. Si Gant les acompaña, un PJ que se fije en él (quizás porque no se fie demasiado de él), podrá ver que a cada paso que da, su nerviosismo aumenta y aprieta el puño de la espada que lleva colgando del cinto, cada vez con una mayor fuerza (podrá darse cuenta al ver como los nudillos de Gant se ponen de color blanco y las venas de la mano se le hinchan). No debería ser suficiente motivo como para despertar las suspicacias de los PJ, así que introduce algún comentario al respecto del nerviosismo de Gant, únicamente como complemento. El resto del camino hasta la torre será bastante tranquilo, a menos, claro está que desees hacer sufrir un poco a los PJ's.

Después de una hora más o menos de trayecto los PJ's lograrán llegar nuevamente a los alrededores de la Torre, donde anteriormente tuvieron el encuentro con los Skavens. Ahora los PJ's ya conocen un poco más la zona y los peligros que pueden encontrarse por lo que es de suponer que tomen más precauciones en su acercamiento. Aún así no sucederá nada, todo parece tranquilo en la torre y mientras se acercan no sucederá absolutamente nada. Kruchter, permanecerá en retaguardia en todo momento cubriendo a los PJ's con su arco y no habrá manera de convencerle de que haga otra cosa. Gant por su parte acompañará a los PJ's que se acerquen hasta la torre sin dudarlo ni un instante. Ahora esta más nervioso que en ningún momento, y en ningún momento bajará la guardia. Como si esperase que sucediese algo, no hará más que mirar en todas las direcciones, de manera ansiosa, buscando algo con su mirada. Realmente solo esta buscando a Güter con quien quiere ajustar cuentas, pues piensa que él es el conspirador que esta detrás de los Skavens, y que debería haberles avisado a sus hermanos y a él, acerca de los contactos que mantenía con los

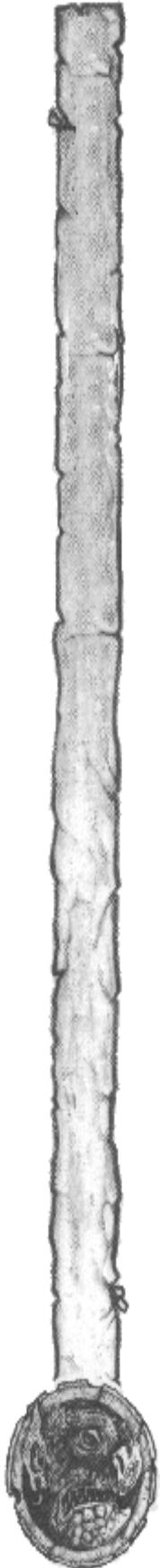
Skavens. De haberlo sabido en ningún momento los tres hermanos habrían hecho trato alguno con el, y ahora quiere cobrarse su venganza, en nombre de sus dos hermanos.

Cuando lleguen a la planta baja de la torre, se encontrarán con varios cuerpos tendidos en el suelo, uno de un humano y tres de Skavens, además recostado contra una pared de la torre, se encuentra Güter. Tiene varias heridas y con su mano trata de tapan una herida abierta que tiene en el abdomen, de la cual mana sangre en abundancia. En su otra mano una espada, cubierta de sangre es la prueba definitiva del combate que ha tenido lugar en la torre. El cuerpo del humano es el de Ullder y yace sin vida. Esta tumbado boca abajo, y en su costado presenta una herida bastante profunda, que con total seguridad haya sido la causa de su muerte.

Si los PJ's examinan un poco la escena, podrán encontrar varias armas Skavens por el suelo y en el cuerpo de un Skaven, si le dan la vuelta podrán ver que tiene clavado un arma Skaven. Esto probablemente de que pensar a los jugadores. ¿Fue Ullder que robo un arma e intento escapar? ¿Se enfrentaron los Skavens entre sí?, Después de todo, no sería tan raro, pues los Skavens son muy traicioneros y ni ellos se fian de si mismos. Lo que esta claro es que ha habido un combate hace poco y eso quedará muy claro, pues la sangre que hay en el suelo esta muy reciente.

Si los PJ's investigan la escena (cosa que quizás puedan hacer más tarde pues los acontecimientos que se producirán harán muy difícil que se detengan a ver que es lo que ha sucedido en el lugar), podrán encontrar también un rastro de sangre que se pierde detrás del montón de muebles que hay en el fondo de la primera planta permitiéndoles descubrir la entrada a la guarida Skaven (para más detalles de la guarida Skaven, ver la 2ª parte de "La Torre").

Cuando Gant contemple la escena del combate, entrará en un estado de cólera irrefrenable e inmediatamente



empuñará su espada para atacar a Güter. Se lanzará hacia el hombre herido sin pensar en las posibles consecuencias de sus actos.

Nota: *Llegados este punto, si Gant no había acompañado a los PJ's en el camino hasta la torre, hará acto de aparición y su intención será exactamente la misma, acabar con Güter. Pero quizás la aparición por sorpresa de Gant sorprenda demasiado a los PJ's y no debes descartar la posibilidad de que estos le ataquen sin pensárselo antes.*

Si los PJ's rápidamente, no tendrán tiempo de salvar la vida de Güter. Gant arremeterá contra el con fiereza y aunque en un principio Güter pondrá resistencia a la embestida de Gant, pronto el esfuerzo y las heridas sufridas harán mella en el y finalmente Gant conseguirá clavar el frío acero de su espada en el cuerpo maltrecho de Güter.

Nota: *Por tanto, si los PJ's pretenden lograr salvar a Güter de la venganza de Gant no deberían pensárselo dos veces, si ves que tardan demasiado tiempo en reaccionar no les des la oportunidad de hacerlo, en otra ocasión será conveniente que estén un poco más despiertos.*

Para complicar aún más la situación, en las escaleras que provienen de los pisos superiores se podrá oír ruidos, y acto seguido aparecerán dos Skavens en lo alto de las mismas. Los dos Skavens se ven sorprendidos por la presencia de grupo y permanecerán un instante detenidos, observando con perplejidad la situación.

La traición de Snicher

Los dos Skavens son Snicher y uno de sus secuaces. Ellos son los causantes del combate que se produjo antes de la llegada del grupo de los PJ's a la torre. Snicher ya está cansado de soportar a su jefe y ha decidido que es hora de actuar.

Snicher y sus secuaces se escondieron para asaltar al grupo de Skavens que traía prisionero a Ullder. Su intención era la de acabar con todos, y se produjo

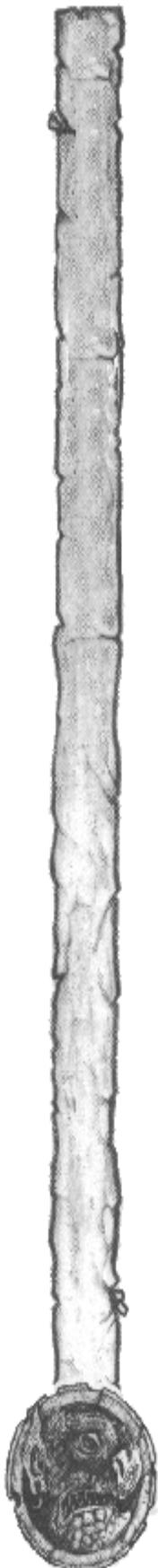
un combate feroz entre los dos grupos de Skavens en el cual ninguno pudo salir vencedor y que precipitó los acontecimientos, pues en mitad del mismo apareció Güter que debería luchar para salvar su vida.

Los asaltantes no lograron acabar con el grupo y solo sobrevivieron Snicher y uno de sus secuaces, los cuales huyeron hacia la parte superior de la torre mientras el resto de Skavens continuaba hacia su guarida, dejando la escena tal y como se la encontraron los PJ's.

El ataque de Snicher, se debe a que ya estaba cansado de la situación en la cual se encontraban y a su deseo de acabar con la vida de Güter pues según él era el principal problema de la banda. Sin embargo Hiléis no estaba de acuerdo con esto y de ahí la rivalidad entre ambos Skavens. Snicher pretendía hacerse con el control de la banda y dejar de utilizar como intermediario a Güter, pues según él podrían lograr mucho más si no estuviera él en medio.

Los dos Skavens son Snicher y uno de sus secuaces, que después del combate huyeron a las plantas superiores para buscar los papeles que Güter tenía de los intercambios realizados con sus contactos en la ciudad y para buscar todo el dinero que pudiera tener. La intención de Snicher es la de prescindir de Güter y para ello necesita conocer quienes eran los contactos que el hombre tenía en la ciudad de Kemperbad.

Los dos Skavens, al encontrarse inesperadamente con el grupo de aventureros, se quedarán quietos por un instante desconcertados por la situación. Snicher, lleva una espada en una mano y en la otra varios papeles, detrás de él, el otro Skaven va armado con una alabarda. La situación no es nada buena para los dos Skavens y estos se darán cuenta inmediatamente, de forma que casi de inmediato, girarán y volverán a escapar hacia el piso superior. Snicher dejara caer uno de los papeles que llevaba (prueba de Iniciativa para que algún PJ se de cuenta) al precipitarse escaleras arriba.



Su intención es la de huir hasta la parte superior de la torre, y emplear una cuerda para descolgarse a exterior de la torre.

Los PJ's pueden perseguir si quieren a los dos Skavens, pero debería ser casi imposible que los capturen a menos, claro está que alguno de los PJ's se da cuenta de las intenciones de estos. Si no son lo suficientemente ingeniosos, Snicher y el Skaven desaparecerán de la torre perdiéndose en el bosque, ya que después de lo sucedido no pueden regresar a la guarida si no quieren sufrir las consecuencias de su traición. Kruchter no se dará cuenta de la huida de los Skavens hasta demasiado tarde siendo imposible que el pueda darles caza con alguna de sus flechas.

La cosa se complicará aún más pues Gant ha entrado en un estado de rabia absoluta, después de descubrir la muerte de su otro hermano y arremeterá contra cualquiera que se ponga en su camino. Esta completamente fuera de sí a consecuencia de la muerte de sus dos hermanos, y a menos que los PJ's lo detengan les atacará. Sin embargo en cuanto alguien sea herido, parecerá recobrar de nuevo la cordura y se tirará al suelo hecho un ovillo llorando.

Nota: *Es de esperar que los PJ's intenten inmovilizarlo sin hacerle daño, en caso que no sea así, no dudes en penalizarles por no pensar un poco más.*

• **Obteniendo la información**

Los acontecimientos pueden dar lugar a muchas posibilidades, por eso aquí se incluye la información que podría ser necesaria con mayor seguridad, en caso que las acciones de los PJ's deparen algo inesperado, no dudes en añadir tu propia información.

Con mucha diferencia, la mayor fuente de información que los PJ's pueden encontrar es Güter. Pero si no logran evitar que Gant se lance sobre él, no servirá de mucho, ya que morirá. Por tanto sería una gran ayuda que los PJ's lograran salvar la vida de Güter. De todas formas Güter tampoco está muy dispuesto a dar la información que

tiene, así que será necesario emplear algunas técnicas un poco más persuasivas para obtener la información que el tiene (haz las pruebas de tortura que consideres necesarias). Sin embargo los PJ's deben asegurarse de obtener esa información antes de llegar a la aldea nuevamente, o no conseguirán nada de él. Más adelante se explicará). Para saber que información puede proporcionar Güter deberás acudir al recuadro "lo que Güter sabe" y dar aquella información que consideres adecuada en función de las capacidades de tu grupo y de los "persuasivos" que hayan sido. De todas formas, si lo consideres adecuado, en caso que Gant haya logrado acabar con la vida de Güter. Podrías dar la posibilidad de que a Güter le quede un aliento de vida, y antes de morir, proporcione algún dato a los PJ's.

Snicher no será ninguna fuente de información por sí mismo, pero alguno de los papeles que lleva consigo si que pueden proporcionar alguna información (ver los documentos para más información). El papel que este dejó caer en la escalera podría ser un documento de los que se detallaran más adelante, el resto podría hacer referencia a asuntos sin ninguna importancia (antiguas cartas de los capitanes de la guardia de la torre).

Encontrar el escondite secreto que hay en la cuarta planta de la torre, también podría ser una buena forma de obtener información bastante jugosa. En caso de ser así los PJ's podrán encontrar después de rebuscar unas cuantas cosas bastante interesantes (si los PJ's solo ojean por encima todos los papeles, deberían superar una tirada al 40% para determinar si encuentran algún documento, sin embargo si dedican una hora a rebuscar entre todos los documentos, no deberían superar ninguna tirada y automáticamente encontrarían los documentos interesantes).

El resto de información que pueden obtener y que pueda ser de interés, será únicamente todo o que haga referencia a la distribución de la zona y si los PJ's disponen del material adecuado, pueden incluso dibujar un



mapa para mostrar esta información (el PJ que intente dibujar el mapa, debería superar una tirada de Int. y aplicar modificadores adecuados por habilidades relacionadas como cartografía). Si los PJ's no tienen el material adecuado para elaborar el mapa, aún podrán intentar explicar la situación de forma aproximada, pero en todo caso será bastante menos precisa con total seguridad.

Y no hay que olvidarse de la entrada a la cueva de os Skavens. En esta ocasión los PJ's no deberían tener ningún problema para encontrarla, ya que las pistas son más que evidentes. Ahora bien, depende de los PJ's aventurarse en el interior de la cueva o simplemente limitarse a informar de que han encontrado la cueva. Por supuesto esta segunda acción es mucho más valiente, aunque no necesariamente la más sensata, así que no penalices a un PJ, por negarse a aventurarse en su interior. Después de todo, la misión era sencilla: informar sobre lo que había en la torre, no se habló de aventurarse dentro de una guarida Skaven ni mucho menos.

Quizás los PJ's se hayan olvidado ligeramente de su misión, a raíz de los acontecimientos producidos, si así sucede, Krutcher podría recordarles a que han venido.

Lo que Güter sabe

Desde su llegada a esta torre Güter sabía que debía cambiar su anterior vida de proscrito, pues estando el solo no veía posible dedicarse al asalto de caravanas o incautos. Además su estado de salud ha ido empeorando de forma progresiva desde entonces. Por ello, decidió ser más sutil, así que empezó a dedicarse a otro tipo de actividades más lucrativas y menos peligrosas, como sería el comercio de Opio de Loto Negro en la próxima ciudad de Kemperbad. Así fue como logró que los tres hermanos Shcnider se convirtiesen en sus proveedores y fuente de materia prima.

Pero sus deseos de prosperar fueron creciendo a medida que establecía

nuevos contactos en la ciudad y estos empezaban a demandar nuevas cosas. Güter había decidido que no se trasladaría a la ciudad, pues su vida de proscrito le hacía sentirse más cómodo en los bosques del imperio. Y en la torre aparecieron unos nuevos habitantes, los Skavens, los cuales supondrían una nueva fuente de riqueza. Y es que los Skaven decidieron colaborar con el, a cambio de piedra bruja ellos le proporcionarían hombres capturados en la cercana aldea y los alrededores. El acepto rápidamente, pues sus contactos podían proporcionarle la piedra bruja que los Skaven necesitaban y el saldría ganando, pues sus clientes pagarían bastante más por tener mercancía humana.

Pero Güter iría más allá en su afán de obtener mayores riquezas. Así fue como logró que Rijkeston se volviese adicto al Opio de Loto Negro, pudiendo chantajearle para que las desapariciones de aldeanos no fuesen excesivamente investigadas, estableciendo una "cuota" de un aldeano al mes. El resto de víctimas se obtendrían de los viajeros que pudiesen extraviarse en los alrededores. Para que Güter hable acerca de esto habrá que ser bastante persuasivo y un poco de tortura ayudara sin lugar a dudas, de otra forma sería difícil que hablara acerca de la cuota. No obstante, la adicción de Rijkeston por el Opio de Loto Negro no lo mantendrá tan escondido.

Sin embargo la demanda de "material" de este tipo ha aumentado y ya no es suficiente con un aldeano cada mes. Sin embargo Rijkeston no esta muy de acuerdo con esta nueva situación, pues no esta dispuesto a pagar tan alto precio y ahora Güter le esta intentando extorsionar para que acepte o dirá lo que sabe.

Nota: si Güter sobrevive y los PJ's le interrogan antes de llevarle a Eirfrenzt, deberás hacer que toda esta información les llegue a los PJ's pero no de forma tan explícita. Por ejemplo, si los PJ's logran ser o suficientemente

persuasivos como para lograr que Güter les cuente lo referente al aumento de la "cuota", simplemente podría decir algo como lo siguiente:

- "Ja, (escupiendo al suelo) ese Rijkeston. Es un gruñón, pero el sabe que si quiere lo que necesita, algo debe perder. Yo se lo advertí."

• **Regresando a Eirfrenzt**

Una vez que los PJ's hayan decidido que disponen de suficiente información, podrán regresar nuevamente a Eirfrenzt. El camino a la aldea, esta vez será completamente tranquilo, sin ningún problema (a menos claro, que decidas hacerles la vida un poco más difícil. ¡Que bueno esto de ser master!).

Lo normal será que los PJ's regresen pronto a la aldea y que no se demoren mucho. El viaje de la aldea a la torre y en sentido contrario, no debería llevarles más de tres horas y la exploración de la torre poco tiempo más. Con todo esto los PJ's podrían estar tranquilamente de regreso al medio día. En caso que sea necesario, utiliza a Kruchter para encauzar la aventura, de forma que los PJ's no se desvíen en gran medida de sus objetivos.

Cuando lleguen a Eirfrenzt, Johannes les estará esperando con impaciencia a la entrada de la aldea, junto con un grupo de cuatro aldeanos armados con lanzas. Si Güter ha sobrevivido y es traído por los PJ's, Johannes se dará rápidamente cuenta de lo que esto puede suponer, por lo que tratará de convencer a los PJ's para que dejen a Güter a su cargo. Sus nervios quedarán patentes en su forma de actuar, y los PJ's atentos se darán rápidamente cuenta que algo pasa, aunque quizás no sea capaces de establecer la relación entre el nerviosismo de Johannes y la presencia de Güter. No obstante, Johannes es disculpará con evasivas, aludiendo a la situación de alerta en la que se encuentra desde primera hora de la mañana. A continuación indicará al grupo que Rijkeston les esta esperando y que el se reunirá con ellos, después

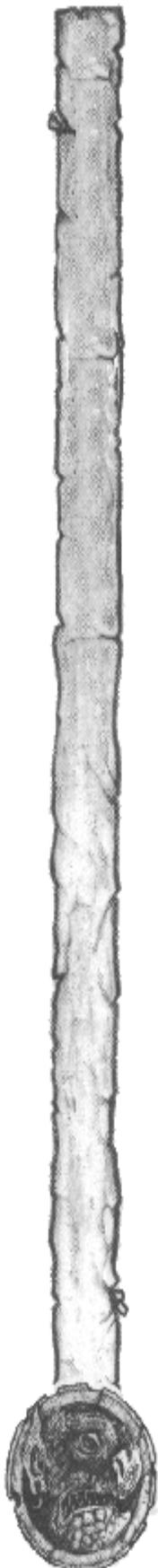
de acompañar a Güter para que le miren las heridas (para más detalles acerca de las intenciones de Johannes, ver más adelante "el arrepentimiento de Johannes").

- "Si camaradas, dejarme con mi amigo Johan...., el sabrá cuidarme. Y no quiero decir que vuestra compañía haya sido desagradable, pero un viejo amigo siempre es un viejo amigo."

Güter no opondrá ninguna resistencia al ofrecimiento de Johannes, pues no duda que la información que el tiene, así como el Opio que puede proporcionarles a Rijkeston, le sirven como escudo protector. Sin embargo, puede que se equivoque...

Este encuentro puede dar lugar a una buena dosis de interpretación por parte de unos PJ's un tanto maliciosos que hayan logrado sacar la información adecuada a Güter previamente. Date cuenta que si Güter ya les ha dicho que es lo que sucedía y les ha contado lo suficiente, podrán sospechar porque Johannes esta tan nervioso. Si aprovechan lo que ya saben entonces podrían hacer que Johannes llegara incluso a perder los nervios y que amenazara físicamente a los PJ's, pero no permitas que esto llegue más allá de un simple roce. De todas formas siempre puedes permitir que si tus PJ's lo desean, estos intenten volver a los aldeanos en contra de Rijkeston, ya que él es el que permite los secuestros (aunque sea debido a su adicción). No obstante recuérdales que si son un poco neutrales, les podría bastar con cobrar su recompensa y dejar que ellos arreglen sus asuntos (aunque quizás disfruten con la idea de sacar una buena tajada ellos también).

Ahora los PJ's deberían encontrarse de camino al templo para reunirse con Rijkeston y hablar de lo que hayan visto. Cuando entren en el templo, un olor a humanidad invadirá sus fosas nasales y probablemente sufran náuseas, pues el olor de tantos humanos encerrados en el templo, se hace hartamente insoportable para alguien



normal. Rijkeston seguirá esperando en el mismo lugar donde les recibió por la mañana. Incluso dará la sensación de no haber cambiado siquiera de posición.

Cuando los PJ's lleguen a su presencia podrán observar como Rijkeston esta sudando a chorros. Sería fácil pensar que se debe a la buena vida que lleva y al encierro en el templo, pero realmente se debe a la ansiedad que le causa no tener una dosis de Opio de Loto Negro desde hace ya dos días (y eso esta afectándole bastante en sus aptitudes mentales).

Visiblemente desmejorado Rijkeston os espera en el mismo sitio donde os despidió por la mañana. Incluso parece que no se ha movido, ni tan siquiera parece que haya cambiado de posición. Eso sí, el sudor cubre su rostro dándole un aspecto más grasiento aún si cabe. Esboza una sonrisa al veros, pero no se corresponde en ningún caso con su estado anímico.

Este encuentro con Rijkeston dependerá en gran medida de las acciones que hayan llevado a cabo los PJ's y de la información de que dispongan en estos momentos. A continuación se intentará dar la información suficiente para llevar el encuentro de la mejor manera. No obstante, puede que necesites improvisar algunos detalles según las acciones de tus PJ's.

Nada más que los PJ's se presenten ante el les preguntará de inmediato por la información que hayan podido obtener. Si los PJ's solicitan su recompensa, Rijkeston, volverá a reclamarles la información que hayan obtenido y cuando reciba la información les dará lo prometido. Si siguen insistiendo, Rijkeston, simplemente encogerá los hombros y negará con la cabeza, para añadir que no puede darles nada, sin tener la certeza que ellos le proporcionen la información que necesita. Les recordará, que después de todo, ellos son unos extranjeros y que ahora están en el templo, junto con todos los

aldeanos preparados para combatir, así que las normas las impone el. Si los PJ's no cejan en su intento de recibir la recompensa antes de contar nada, Rijkeston comenzará a ponerse aún más nervioso de lo que ya estaba. Si sigue durante bastante tiempo la presión por parte de los PJ's, Rijkeston podría incluso sufrir una crisis nerviosa y caer al suelo inconsciente. Si esto sucede, varios aldeanos armados, acudirán inmediatamente a asistir a Rijkeston y alejaran a los PJ's. Pasado un rato se volverá a recobrar pero ya no estará dispuesto a que los PJ's le mareen más con sus reclamaciones, así que les lanzará un ultimátum, para que estos le den la información que quiere.

Cuando los PJ's comiencen a contarle a Rijkeston la información que hayan podido recopilar, este permanecerá silencioso, asintiendo únicamente con la cabeza. Ten en cuenta, que los PJ's podrían limitarse a inventarse toda la información, sin embargo eso puede ser arriesgado, ya que alguien puede darse cuenta de su embuste (date cuenta que en el templo no están solos, y que habrá más de un aldeano que este escuchando la conversación). Si los PJ's deciden inventarse lo que cuenten, deberían superar una prueba de Embuste (consulta las reglas en el libro básico). Si alguien se da cuenta del engaño de los PJ's estos podrían verse en un serio aprieto (aplica de ahora en adelante penalizaciones a las pruebas de **Em.** que deban realizar con los parroquianos).

Si en algún momento se nombra a Güter, entonces Rijkeston interrumpirá de inmediato a los PJ's para preguntar cuál es su paradero. Si los PJ's le dicen que ha pasado a "mejor vida", Rijkeston se sentirá ciertamente más aliviado y de inmediato indicará a los PJ's que sigan con lo demás, sin preocuparse en ningún momento más por el asunto. Si se le dice, que Güter les ha acompañado hasta la aldea, entonces si que se pondrá nervioso. Preguntará que donde esta exactamente y solo si le dicen que ha sido dejado bajo la custodia de Johannes, se tranquilizará. Si por el contrario dicen que Güter esta con ellos, Rijkeston, intentará por

todos los medios que lo dejen bajo su custodia.

Nota: *es poco probable que Güter acompañe a los PJ's en presencia de Rijkeston, pues Johannes se pondrá muy pesado para evitar que así sea. Pero si esto sucede, debes tener en cuenta lo que sabe y como puede llegar a ejercer un cierto control sobre Rijkeston. Esto originaría una situación muy tensa, que deberás ser capaz de llevar con la información que se ha proporcionado.*

Si dicen no saber nada acerca del paradero de Güter o le comunican su muerte, en un principio, una sombra cruzará el rostro de Rijkeston, pero este se repondrá casi de inmediato y continuara mucho más tranquilo.

Recuerda que Rijkeston esta muy nervioso, y que puede llegar a cometer errores, puede que haga preguntas que le pongan en evidencia en parte. No obstante no dejes que Rijkeston quede demasiado expuesto, permite que los PJ's tengan que desarrollar su ingenio y elaboren preguntas sutiles que puedan hacer que Rijkeston de más información de la debida.

Las consecuencias de este encuentro pueden ser muy diversas y dependerán en gran medida de la interpretación de los PJ's y las aspiraciones que estos tengan. Si simplemente pretenden cobrar su recompensa no tendrán que complicarse mucho la vida y será fácil lograr que Rijkeston pague lo prometido. Pero existe la posibilidad que unos PJ's con una gran responsabilidad (o unos intereses personales muy egoistas), puedan llegar a que Rijkeston acabe ardiendo en mitad de la aldea, debido al enfado de los parroquianos al enterarse de ciertos asuntos, un tanto escabrosos, de su alcalde.

El arrepentimiento de Johannes

Johannes es un hombre bastante normal, que por desgracia se ha visto envuelto en todo el lío, casi sin quererlo. Pero ahora esta arrepentido y quiere poner fin a toda esta situación. Cree que Rijkeston esta demasiado a

merced de Güter (cosa totalmente cierta) y su intención es la de acabar con la vida de Güter, ya que considera que es la mejor manera de acabar con todo el asunto.

Por ello, si los PJ's regresan con Güter de la torre, como ya se explicó antes, intentará conseguir que estos le dejen acompañar a Güter para supuestamente atenderle. Sin embargo su intención es la de acabar con él, antes que pueda decir alguna cosa y hacer más daño tanto a Rijkeston como a él.

Si consigue hacer que los PJ's le dejen a solas con Güter, se lo llevará a su casa y allí acabará con su vida. Ese es su plan, y a menos que los PJ's intervengan de alguna manera inesperada, lo llevará a cabo sin ningún problema.

Su estado mental, se verá seriamente afectado y podría llegar a suicidarse a si mismo. Todo depende de cómo se vayan produciendo los acontecimientos y que es lo que necesites. Se trata de un personaje que puedes mantener en reserva, o bien para intervenir durante la reunión de Rijkeston con los PJ's cuando estos regresan con la información, o bien como un futuro PJ (tiene bastantes motivos como para querer abandonar la aldea y partir a un nuevo lugar, y los PJ's pueden ser una buena excusa).

Recuerda en todo momento que Johannes es por naturaleza un hombre bueno, pero que por proteger a Rijkeston se ha visto envuelto en todo este embrollo. Este personaje te ofrece grandes posibilidades interpretativas, por la contradicción a la cual se enfrenta: ayudar a Rijkeston por el supuesto bien de la aldea, o acabar de una vez por todas con Güter. Esto lo ocasionará no pocos quebraderos de cabeza, utilízalos para añadir un buen toque a la partida.

• Conclusiones

Ciertamente son muchas las posibilidades. Pero probablemente los PJ's hayan obtenido la suficiente información como para darse cuenta



que algo oscuro se anda tramando entre Eirfrenzt y Kemperbard y que Güter formaba parte de todo este asunto.

La situación en la aldea de Eirfrenzt es muy tensa, y probablemente la llegada de los PJ's suponga un punto de inflexión, puede que todo acabe en una revuelta o que simplemente, al atardecer los aldeanos partan hacia la torre y la incendien, dando por terminados todos los problemas. Todo depende de lo que acontezca y de las acciones de tus PJ's.

De ahora en adelante puedes desarrollar los asuntos como veas, pero espero poder terminar pronto el siguiente capítulo, en el cual se les ofrecerán algunas razones más a los PJ's para desplazarse a Kemperbard y seguir urdiendo la madeja. Cualquier sugerencia o comentario será bienvenido, así que si queréis podréis escribirme a igest@hotmail.com para cualquier cosa.

• **Experiencia**

A continuación se indican los puntos de experiencia que podrían conseguir los PJ's tras jugar este capítulo. Se trata simplemente de una guía aproximativa de lo que pueden conseguir y la última decisión depende siempre del master.

Permitir que Gant acompañe al grupo	10 Puntos
Salvar la vida de Güter	20 Puntos
Capturar a Snicher	15 Puntos
Inmovilizar a Gant sin que este hiera a nadie	10 Puntos
Evitar que Johannes mate a Güter	20 Puntos
En función de la información proporcionada a Rijkeston	De 5 a 30 puntos
(Deberás valorar lo convincentes que son los PJ's y la calidad de las pruebas que le proporcionan)	
Interpretación	De 5 a 50 puntos

Personajes importantes

A continuación se describen algunos de los personajes, con los cuales los PJ's podrán tratar a lo largo de este capítulo.

Rijkeston, Alcalde de Eirfrenzt												
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV
Em												
3	40	39	3	4	8	31	1	30	42	46	40	30
45												

Personalidad: Rijkeston era un hombre afable y con gran sentido de la honradez. Pero eso fue hace algunos años, cuando estaba en el servicio militar y se sentía útil. Su traslado a la aldea de Eirfrenzt fue interpretado por Rijkeston como un intento de quitarle de en medio. No obstante durante los primeros años se esforzó por intentar que la aldea saliese adelante y se ganó el respeto de todos los hombres y mujeres de la aldea. No obstante, tras verse aislado y ver como a poco sus peticiones eran rechazadas, fue cayendo en una depresión que desembocaría en su adicción al Opio de Loto Negro. Si antes era un hombre jovial y de buen humor, ahora se ha convertido en alguien a quien le gusta hablar más bien poco y bastante nervioso (en especial si su dosis se retrasa un poco más de la cuenta). No obstante no quiere admitir su situación y se ofenderá en caso que alguien sugiera algo parecido, probablemente le supondrá un gran enfado.

Apariencia: Rijkeston es un hombre de algo más de cuarenta años. En su juventud fue un hombre bastante musculoso y de buen parecer, dedicado a su carrera militar. Pero desde que fuese retirado de la vida militar y fuese enviado a Eirfrenzt, su cuerpo ha ido ganando poco a poco unos cuantos kilos de más. Ahora es un hombre bastante corpulento y el encanto de su juventud, se ha perdido entre sus rollizos michelines y su papada. El pelo de su cabeza ha dejado paso a unas entradas bastante prominentes. Solo conserva el color verdoso de sus ojos, pero que ahora no mejora mucho su aspecto

Alineamiento: Neutral.

Habilidades: Cuidar animales, desarmar, esquivar golpe, golpe poderoso, Lenguaje secreto: Lengua de batalla, pelea callejera, consumir alcohol, golpear para aturdir, juego.

Johannes, Soldado												
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV
Em												
3	45	28	3	3	8	45	2	36	40	38	35	32
39												

Personalidad: Johannes es un hombre muy afable, agradable, ... en definitiva, una buena persona. Es alguien muy confiado y generoso con los demás, y esa característica, se ha convertido en su peor pesadilla, porque el ha ayudado en todo momento a Rijkeston y ahora se ha dado cuenta de su equivocación. Es alguien muy querido en la aldea y el e esfuerza por ayudar a todos los que están de su lado. No obstante últimamente esta sucumbiendo a la tensión por los problemas de Rijkeston con Güter y ocasionalmente sufre estados de ansiedad (de ello podrían enterarse los PJ's si hacen algunas indagaciones entre los habitantes de Eirfrenzt). Por otra parte es un poco tímido, en especial con las mujeres. Una de las jóvenes de la aldea anda detrás de Johannes desde hace tiempo, aunque este no acaba de decidirse. Quizás quieras aprovechar este hecho para meter un poco más de interpretación en la partida, haciendo que la chica, tontee un poco con alguno de los PJ's para poner celoso a Johannes. Prepárate a disfrutar de lo que pueda suceder, pues es probable, que Johannes intervenga dejando de un lado su timidez.

Apariencia: Sus treinta y pocos años están bastante bien conservados. De pelo castaño y ojos verdes, con cerca de dos metros de altura, es el soltero de oro de la aldea. Acostumbra a ir vestido con capas, que ocultan la cota de malla que lleva para protegerse en todo momento, y sus ropas suelen ser de colores oscuros, para pasar desapercibido en el bosque que rodea la aldea.

Alineamiento: Neutral.

Habilidades: Cuidar animales, Desarmar, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Lenguaje secreto: Lengua de batalla, Pelea callejera, Equitación: Caballo, movimiento silencioso (Rural), Suerte.

Gant,												
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV
Em												

(El resto de detalles de este PNJ, los puedes encontrar en el primer capítulo "CPD: Malas Intenciones" – Disponible en IGARol).

Kruchter, Trampero												
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV
Em												
4	31	42	3	3	6	35	1	37	28	30	34	27

Personalidad: Un tanto apático, Kruchter, no es un hombre que se caracterice por su buen carácter. No obstante, es una persona con un gran sentido de la responsabilidad y hará cualquier tarea que le haya sido encomendada sin dudarle ni un instante. No obstante, su juventud e impetuosidad, le hace desear más de lo que puede encontrar en Eirfrenzt y últimamente, está bastante a disgusto en la aldea (por ello, si en algún momento necesitas un nuevo PJ para sustituir a uno caído en combate, o para incorporar a un nuevo jugador, aquí tienes un buen candidato). Suele actuar por su instinto y eso a veces le lleva a meterse en más de un problema.

Apariencia: Delgado de rostro, de ojos oscuros y pelo negro como el azabache. A pesar de ser bastante joven (unos veintipocos años), esta bastante envejecido por la dura vida que ha llevado siempre. Sus rasgos, dan buena muestra de ello, y alguna cicatriz en su cuerpo confirma todas las suposiciones. Tiene una ligera tendencia a caminar encorvado, lo cual unido a su baja estatura (1,65m), le hace parecer bastante pequeño.

Alineamiento: Neutral.

Habilidades: Detectar trampas, esconderse (rural), lenguaje secreto:

montaraz, movimiento silencioso (rural), orientación, poner trampas, remo, señales secretas: leñador.

Güter, Proscrito

M HA HP F R H I A Des Ld Int Fr FV Em

(El resto de detalles de este personaje, se encuentran en “La Torre”, que se encuentra en la Web de IGARol)

Y eso es todo, al menos de momento. Espero que os haya gustado este capítulo y pronto espero poder tener el siguiente disponible. Cualquier comentario o sugerencia, podéis mandármelos a igest@hotmail.com

