

CAPITULO 1: “MALAS INTENCIONES”

Este primer capítulo tiene su inicio en el módulo de “La Torre”, y está pensado para que los PJ’s hayan acudido primeramente por el lugar, por lo que si no has jugado ese pequeño módulo deberías hacerlo (para ello acude a <http://www.iespana.es/warhammer-rol> y descárgate la aventura). De esta forma se habrán producido algunos sucesos indispensables para esta aventura y que enlazan directamente.

La aventura está pensada para 3-4 personajes no muy avanzados, por lo que si tus personajes son muy poderosos o consideras que superaran fácilmente la aventura puedes modificar los perfiles de los PNJ que aparecen en la misma.

Bienvenidos a Eirfrenzt

Lo primero de todo es que los PJ’s lleguen a la aldea de Eirfrenzt, cosa que sería difícil de no haber pasado antes por la torre, porque se encuentra alejada de cualquier camino y está bastante escondida. Sin embargo si han pasado por la torre, los PJ’s casi con toda seguridad habrán contactado con Line-Scimith, uno de los habitantes del pueblo el cual invitará a los PJ’s a que le acompañen hasta Eirfrenzt, agradecido por su rescate.

La llegada de los PJ’s al pueblo será bastante inusual y serán recibidos como héroes, en especial cuando el propio Line-Scimith les cuente a todos los lugareños que los PJ’s le han salvado. El pueblo no es muy grande y la noticia se difundirá rápidamente, por lo que probablemente en unos pocos minutos los PJ’s se encontrarán rodeados de lugareños ansiosos de conocer sus hazañas. Y sucede que no es muy habitual la llegada de aventureros al pueblo, así que todos estarán dispuestos a escuchar las historias de los PJ’s, además tampoco conocen mucho de lo que sucede a lo largo del imperio por lo que recurrirán a los PJ’s como fuente de información para saber que acontece en el resto del imperio.

Los habitantes de Eirfrenzt son muy abiertos y propondrán que se celebre un banquete en honor de los aventureros que han salvado a uno de sus habitantes. El banquete se celebrará antes del anochecer en el templo en honor a Signar, que suele ser utilizado para realizar todo tipo de reuniones y actos en los cuales participen los habitantes del pueblo.

Al convite acudirán prácticamente todos los habitantes del pueblo (a excepción de los más pequeños que a esas horas están descansando). A lo largo del banquete a los PJ’s no les faltará de nada, ni conversación, ni comida o bebida, ni *chic@s*... El banquete en su honor es un buen momento para que los PJ’s vayan conociendo a algunos de los habitantes del pueblo. La mayoría de las jóvenes del pueblo se acercarán a los PJ’s atraídas por sus hazañas, y los tendrán todo el rato entretenidos (a menos que sean unos témpanos de hielo).

Los rumores acerca de las acciones de los personajes se difundirán rápidamente y en poco tiempo todos conocerán que los PJ’s estuvieron en la torre situada al sur de la aldea, lo cual supondrá el inicio de algunos acontecimientos.

Un jarro de agua fría

El rumor llegará a oídos de Uldar, Someshvill y Gant, los hermanos Shcnider, y supondrá un traspie. Los tres a lo largo de toda la fiesta se mantienen alejados de los personajes en un segundo plano, sin intención de mezclarse en el ambiente de júbilo. Y es que algo les preocupa a los tres de la llegada de los PJ’s a la aldea.

Los tres hermanos quedaron huérfanos cuando no pasaban ninguno de los tres de los 10 años (Gant, el hermano mayor acababa de cumplirlos). El suceso les marcó para toda la vida y se convirtieron en personas más bien reservadas y ligeramente apartadas (esto hará que nadie se extrañe en la fiesta). Durante todo el tiempo vivieron en la aldea dedicándose al cultivo de hortalizas, pero un día un extraño hombre llegó a la aldea y ellos tres le ofrecieron cobijo, tras lo cual el hombre les enseñó acerca del cultivo del ‘Opio de Loto Negro’ y les entregó algunas semillas para que ellos lo cultivaran. Desde aquel momento comenzaron a cultivar el ‘Opio de Loto Negro’ en un pequeño invernadero, sin embargo aquel extraño hombre no les había dicho que tuviera ninguna propiedad extraña y solo sabían que en pequeñas cantidades preparado en infusión, hacía que el espíritu se recuperase de su agotamiento. Después de algunos años cultivándolo y a pesar de las grandes virtudes que según ellos, producía su consumo, no lograron apenas beneficios y estaban pensando en dejar de cultivarlo. Sin embargo en ese momento fue cuando conocieron a Güter, el cual al descubrir lo que cultivaban les propuso un trato. El se encargaría de vender el opio fuera del pueblo a sus contactos, los cuales estarían dispuestos a pagar mucho, a cambio de la mitad de lo que obtuviese. Los tres hermanos

aceptaron la oferta de Güter y decidieron continuar con el cultivo del opio. Desde entonces, las cosas les van mucho mejor, e incluso están pensando en utilizar otro de sus invernaderos para el cultivo del opio.

Y es por ello que los tres hermanos están nerviosos, y es que quieren impedir por cualquier medio que se les relacione con Güter y más ahora que se han descubierto los hechos acontecidos en la torre. De hecho nadie sabía de la relación entre los tres hermanos y Güter, y estos pretenden que siga siendo así. La situación para ellos es muy tensa y deciden mantenerse al margen mientras puedan para evitar problemas, confinando en que nadie sepa de su relación con Güter. Lo tres permanecerán en la fiesta hasta que empiece a decaer y los lugareños empiezan a marchar, momento en el cual aprovecharán para desaparecer y organizar su plan.

Su plan es bastante sencillo, saben que los PJ's se van a alojar en la cabaña situada detrás del templo de Signar, momento en el cual aprovecharan para atacarles por sorpresa y encargarse de hacerles callar. Confían en que la fiesta y sus efectos sean lo suficiente como para dejar a los PJ's en una situación comprometida, sin embargo cuentan con la ayuda de Clarish, una bella joven que se ha vuelto adicta al opio de loto negro y a la cual utilizarán para encargarse de distraer un poco más a los PJ's, a cambio de unas dosis de opio. Clarish desesperada por su adicción ayudará a los tres hermanos y tratará de engatusar a alguno de los PJ's para separarlo del grupo (intentándolo con todo los personajes masculinos del grupo) y que así sea más fácil para los hermanos realizar su tarea, además así recibirá el doble de dosis. Si consigue engañar a alguno de los PJ's le llevará hacia una cabaña, donde se ofrecerá a él, momento que los tres hermanos aprovecharán para entrar en escena y encargarse del más que probablemente desprotegido PJ. Si Clarish no logra hacer que ninguno de los PJ's caiga en su engaño simplemente desaparecerá y no sabrán más de ella.

Independientemente del éxito de Clarish, los tres hermanos están decididos a hacer callar a los PJ's, y para evitar posibles problemas han contratado a tres matones para ayudarles a asaltar a los PJ's. Los seis hombres permanecerán ocultos en las sombras y tratarán de pillarles por sorpresa, tratando de dejarles fuera de combate antes que estos tengan tiempo a reaccionar, puesto que están seguros que si trataran de mantener un combate directo llevarían las de perder. La sorpresa y la más que probable indisposición de los PJ's a

consecuencia de la fiesta serán la principal ayuda con la que cuenten y casi con total seguridad será suficiente, sin embargo si los PJ's se resisten, y consiguen derribar a los tres matones o a uno de los tres hermanos tratarán de detener el combate y llegar a un acuerdo. De todas formas ten en cuenta que en todo momento los matones y los tres hermanos Shcnider no quieren acabar con las vidas de los PJ's por lo que sus ataques tendrán por objeto dejarles inconscientes.

No sabían tanto

Si los PJ's son dejados fuera de combate, cuando estos se recuperen se encontrarán en un sótano atados a unas sillas de pies y manos sin posibilidad de moverse. Delante de ellos se encontrarán dos hombres encapuchados que les observan mientras recuperan la conciencia.

Los dos hombres encapuchados son Ullder y Gant, y en cuanto vean que los PJ's se han recuperado les advertirán que no deben hablar con nadie de lo que sucedió en la torre o sino sus vidas correrán peligro y les obligarán a confesar todo lo que saben de Güter. Y es en este momento cuando los tres hermanos caerán en su error y se percatarán que los PJ's desconocen cualquier relación entre ellos y Güter, sin embargo ahora los PJ's saben más de la cuenta y tampoco conviene que hablen de ello, por lo que las amenazas seguirán siendo válidas.

Los tres hermanos piensan que los PJ's saben algo, sin embargo esto no es así y ellos no saben nada de la relación entre los tres hermanos y Güter. Sin embargo los tres hermanos no tomarán precauciones y directamente les dirán a los PJ's que no hablen de ellos, de Güter, ni del opio o se atengan a las consecuencias. De esta forma al final desvelarán a los PJ's su relación con Güter, que en ningún caso los PJ's sabrán quien es (cuando los PJ's estuvieron en la torre, Güter se encontraba realizando un negocio con un cargamento en la ciudad de Altdorf). Esto hará que los hermanos se encuentren en una situación comprometida, puesto que han desvelado sus secretos sin que los PJ's supieran nada, por lo que decidirán dar una sobredosis de opio de loto negro a los PJ's con la intención que estos no se acuerden de nada y poder llevarlos fuera.

Si los PJ's consiguieron hacer que los atacantes cesaran en su intento de reducirles (cosa harto difícil), los hermanos Shcnider les ofrecerán 50 CO's por su silencio y confesaran todo lo que saben.

Dolor de cabeza (conclusiones finales)

Cuando los PJ's se levanten se encontrarán completamente desorientados, con nauseas, y con un tremendo dolor de cabeza (algunos de los efectos del opio de loto negro). Apenas podrán recordar nada de lo sucedido la noche anterior a excepción de unos pocos detalles. Se acordaran que fueron asaltados la noche anterior y además recordarán algo de un tal Güter que vivía en la torre (esto deberían habérselo desvelado los hermanos Shcnider). De momento es probable que los PJ's únicamente quieran descansar, pero probablemente quieran indagar acerca de los sucesos de la noche anterior, o incluso ir de nuevo a la torre, para saber algo de ese tal Güter.

Hay que tener en cuenta que los PJ's descubrirán todo de forma completamente casual y a lo mejor no indagan más en el asunto, sin embargo si deciden investigar algo más se verán inmersos en una aventura que les llevara a descubrir interesantes cosas, y que les podrá reportar grandes beneficios o la muerte si no son cautelosos.

Personajes

Ullder Shcnider

M	HA	HP	F	R	H	I
3	40	23	3	3	6	45
A	Ld	Int	Des	Fr	Fv	Em
1	43	38	43	39	40	36

Habilidades: carpintería, conducir carro, regatear.

Equipo: espada corta, cinto con vaina para la espada, lleva además en el cinto una bolsa con unas 20 CO's.

Descripción: es el menor de los tres hermanos. Su pelo de color marrón oscuro contrasta con el blanco de su piel y es bastante delgado. Es de carácter más bien reservado y habla poco, excepto cuando esta un poco bebido, entonces no hay quien la haga callar. Al ser el más pequeño, generalmente es el encargado de hacer los trabajos más duros y encargarse de ir a hacer las compras al mercado.

Someshvill Shcnider

M	HA	HP	F	R	H	I
3	39	40	3	4	7	39
A	Ld	Int	Des	Fr	Fv	Em
1	35	32	34	40	38	40

Habilidades: forzado, lucha, muy fuerte, muy resistente, pelea callejera.

Equipo: espada larga, jubón de cuero y botas de cuero.

Descripción: es el más grande de los tres hermanos, pero no en edad sino en tamaño. Y es que sus casi dos metros de altura y su musculatura son "respetables". Es bastante parco en palabras y se suele guiar por lo que le dice su hermano mayor.

Gant Shcnider

M	HA	HP	F	R	H	I
4	45	28	4	3	6	48
A	Ld	Int	Des	Fr	Fv	Em
2	37	45	40	46	44	30

Habilidades: ingenio, golpear para aturdir, herbolaria, identificar plantas.

Equipo: espada y jubón de cuero.

Descripción: es el mayor de los tres hermanos. No tiene ningún rasgo físico destacable, y podría decirse que es uno más del montón si no fuese por la marca de nacimiento que tiene en su pié izquierdo, pero que evidentemente pocas veces es visible. Es la cabeza pensante de los tres hermanos y es que tiene dotes para resolver los problemas.

Matones

M	HA	HP	F	R	H	I
3	38	26	3	3	5	40
A	Ld	Int	Des	Fr	Fv	Em
1	29	30	35	30	32	30

Habilidades: golpear para aturdir, golpear para herir, intimidación, pelea callejera.

Equipo: porra, jubón de cuero y botas de cuero.

Descripción: Son hombres de constitución fuerte, ajados por el trabajo y deseosos de ganarse algo de dinero para ir a la gran ciudad sirven con lealtad siempre que se les pague bien.

Clarish

M	HA	HP	F	R	H	I
3	28	26	3	3	5	36
A	Ld	Int	Des	Fr	Fv	Em
1	30	29	36	28	30	49

Habilidades: danza, encanto, huida, ingenio.

Equipo: ninguno.

Descripción: Clarish es una bella joven de 20 años, de cabello castaño y de unos ojos negros como el azabache. Siempre fue una chica muy viva y es muy habladora. Su habilidad para

engatusar a los chicos es extraordinaria y prácticamente no se le ha resistido ninguno del pueblo. Esto hace que se hable un poco mal de ella en el pueblo.

Experiencia

A continuación se ofrece un pequeño resumen de los puntos de experiencia que deberían obtener los PJ's al jugar este capítulo. Por supuesto es simplemente orientativa y cada master puede considerar otorgar otras cantidades o incluso otorgar puntos por acciones que no han sido consideradas aquí.

0-15 Puntos por interpretación.

5 Puntos por evitar caer en el engaño de Clarish.

10 Puntos por cada matón dejado fuera de combate.

15 Puntos adicionales si consiguen evitar la emboscada.

(Según esta tabla se pueden obtener hasta 55 puntos de experiencia, cifra que a mi entender es más que de sobra y que solo se logrará si los PJ's son capaces de deshacerse de la trampa, lo cual se merece una buena recompensa)

Notas del creador

Saludos a todos los que estéis leyendo este capítulo, espero que os haya gustado. He tratado de proporcionar todo el material necesario, pero puede que haya algunas cosas que se me hayan escapado, o incluso que haya que modificarlas, si es así espero que me escribáis a mi dirección de correo igest@hotmail.com.

Bueno, ahora que ya os habéis leído este capítulo, espero que tengáis ganas de leer el siguiente capítulo. De momento no se exactamente como será pero tener por seguro que tendrán algo que ver con Güter, y con el comercio de Opio de Loto Negro, que podrá llevar a los PJ's bastante lejos de la aldea de Eirfrenzt, aunque eso aún esta por hacerse. De momento estoy trabajando en un documento acerca del Opio de Loto Negro y un capítulo que llevará a los aventureros en la búsqueda de un objeto... pero basta de hablar que sino no tendréis esto que os estoy contando nunca.

No dejéis de visitar IGARol en <http://www.iespana.es/warhammer-rol> para enteraros de cómo avanza la cosa.