

## Desenlace casual

**Autor:** Igest ,creado para IGARol

**Contacto:** igarol@hotmail.com

## Índice de contenido

Un vistazo a Wissenland.....	2
Wissenburg.....	2
Los habitantes.....	2
Esquema de la aventura.....	2
Llegar a Wissenburg.....	2
Hacia el sur.....	2
Salteadores de granjas.....	3
Encontrando trabajo.....	3
Investigando los sucesos en la granja.....	5
Un primer vistazo.....	5
Mala espina.....	5
Noches tranquilas.....	5
Algo se mueve en la oscuridad.....	6
Posibles investigaciones del suceso.....	6
Han sido ellos!!.....	7
Acusaciones fundadas pero equivocadas.....	7
Al rescate.....	8
Ya eztamos de vuelta, !a por ellos!.....	8
Atando cabos.....	9
Personajes importantes.....	10
Hergan Grösser y su esposa.....	10
Aldo.....	10
Johanna.....	10
Ayudas adicionales.....	11
Mapa de la granja Grösser.....	11

## **Un vistazo a Wissenland**

### ***Wissenburg***

Wissenland es una de las provincias imperiales más tranquilas del imperio. Se trata de una provincia fundamentalmente agrícola, donde la mayoría de sus habitantes se dedican al cultivo o a la ganadería. Wissenburg, su capital, depende casi por completo de la ciudad soberana de Nuln, no en vano el conde de Wissenland tiene fijada su residencia en la ciudad de Nuln en lugar de la propia Wissenburg. Como se ha dicho, el eje central de la economía de esta provincia imperial es la agricultura y la ganadería y quizás por ello uno de los lugares de mayor relevancia dentro de la ciudad sea el templo principal de Taal. Situado en la plaza mayor de la ciudad, con sus dos grandiosas torres coronadas en sendos campanarios, sirve de punto de reunión para muchos devotos y no solo eso, pues a sus puertas muchos oradores acuden para relatar las últimas noticias del imperio o exponer su opinión acerca de futuras cosechas, el escaparate es inmejorable y esos oradores saben perfectamente que sus palabras llegarán al menos a oídos de unos pocos cuanto menos.

### ***Los habitantes***

Se dice de sus habitantes que son los más tranquilos, calmados y reservados del imperio, afirmación bastante cercana a la realidad. A los habitantes de Wissenland les gusta que las cosas sigan su curso natural y cualquier altercado o suceso inesperado se convierte en todo un problema. En Wissenland los forasteros son bien recibidos, pero no es costumbre profundizar en sus relaciones con estos a menos claro está que sea necesario. Cualquiera podrá darse cuenta rápidamente del frío recibimiento que se ofrece a todos los forasteros, miradas furtivas y cuchicheos en voz baja serán el recibimiento más habitual, en caso de que los forasteros tengan no muy buena pinta, podría incluso suceder que alguien llamase a las autoridades para que se compruebe la identidad de los forasteros. No obstante esto último no es algo muy habitual y solo si la actitud de los desconocidos es muy agresiva o estos muestran con demasiada sencillez sus armas, podría llegar a producirse una situación como esta.

## **Esquema de la aventura**

Asaltos, primero empiezan por varias gallinas, luego algunos cerdos y luego uno de los trabajadores de la granja. Las cosas empiezan a complicarse para Hergan Grösse, que decide buscar la ayuda en el grupo de aventureros. ¿Por qué ellos? Evidentemente porque prefiere evitar los chismorreos y que las cosas se compliquen, cuanto menos gente sepa lo que ha sucedido mejor. Y más ahora que su hijo ha muerto. ¿Casualidad? Probablemente no, pero será tarea de los jugadores descubrirlo.

## **Llegar a Wissenburg**

### ***Hacia el sur***

La aventura debería comenzar con los aventureros en trayecto hacia el sur, más allá de Nuln, entrando en la tranquila provincia de Wissenland. Desde Nuln parte hacia Wissenburg un camino muy frecuentado que comunica ambas ciudades. Este discurre paralelamente al río Reik Superior atravesando varias pequeñas aldeas en su recorrido. Estas junto con numerosas postas permitirían que los aventureros puedan encontrar con relativa facilidad un sitio donde descansar cuando la noche caiga. Encontrar un plato

caliente cama en las postas no será muy difícil y en las aldeas siempre podrán encontrar alguna taberna donde puedan hacerles un hueco. Es menos probable que los habitantes de estas aldeas acepten a los aventureros pues es poco habitual para ellos recibir a extranjeros en sus propias casas, sin embargo algunos aventureros pueden llegar a ser muy persuasivos y quizás lo consigan. El trayecto no debería llevarles mucho a los aventureros, a menos claro está que estos decidan liarse durante el trayecto. En el camino podrán encontrar fundamentalmente ganaderos o agricultores, ya que estos acostumbran a ir a la gran Nuln para vender sus productos al menos una vez a la semana. No obstante a excepción de unos pocos son poco abiertos a las conversaciones con extraños, así que será difícil entablar conversación con ellos y más aún sonsacarles algún tipo de información de interés.

En cuanto a medios de transporte no tendrán problema alguno en encontrar alguno en Nuln. La compañía de diligencias “Los carros del sur” por un módico precio puede hacer un hueco en una de sus diligencias para el grupo de aventureros. Es más, estarán encantados de tener algunos clientes, pues en los últimos meses no les están saliendo las cosas como esperaban. Podrán encontrar sus oficinas en un pequeño callejón en la zona sur de Nuln, sus diligencias están bastante deterioradas y si se observa de cerca se podría descubrir que la pintura se está desconchando y que debajo hay otra capa completamente distinta (de las cuatro diligencias de la compañía tres están compradas a la compañía “Las Cuatro flechas” cuando esta decidió renovar su flota, mientras que la otra tiene ya bastantes años de uso). Otra forma de recorrer el trayecto será recurriendo al cauce del río Reik y a la gran cantidad de barcazas que lo recorren.

### ***Salteadores de granjas***

A pesar de la tranquilidad que se viva en Wissenland, no todo está tan calmado como parece. Las granjas al sur de Wissenburg están pasando una mala época, puesto que ultimamente se están produciendo demasiados robos de animales de las granjas. Muchos sospechan de la existencia de una banda de goblinoides en la zona e incluso se ha reclamado a las autoridades para que intervengan, pero por desgracia para los granjeros sus peticiones se han topado con la “meticulosidad” del secretario de justicia, Surgen Degazz que se está ganando la enemistad de mucha gente con su manía de exigir tantos papeles para “que se puedan tomar cartas en el asunto”. No sobra decir que la mayoría de ganaderos ante la perspectiva de tanto papeleo, han decidido omitir sus quejas y están tomando sus propias medidas, e incluso el secretario Surgen ha decidido que disponer de un guardaespaldas no sería una mala idea.

### ***Encontrando trabajo***

Probablemente los personajes lleguen algo desorientados a la ciudad de Wissenburg, pero si preguntan a los lugareños, estos les remitirán a la plaza de Karl Franz, situada en el centro mismo del pueblo. Allí no solo se encuentra el mercado y el templo mayor de Taal, sino que en uno de sus laterales los personajes podrán encontrar un tablero de madera, anclado a la pared de una de las casas que rodea la plaza, recubierto de pasquines ofreciendo todo tipo de trabajos, así como mostrando las diversas opiniones de las gentes de Wissenburg. Dos milicianos flanquean el tablero, para evitar incidentes y sobre todo para evitar las opiniones más agresivas contra las autoridades. Aunque no tengan mucho afecto por sus superiores, si que lo tienen por sus trabajos, así que procurarán mantener el control de todo lo que se publica en el tablón para así evitarse problemas. Fundamentalmente se ofrecen trabajos para ayudar en las granjas de los alrededores como peones lo cual seguro que no interesará mucho a los jugadores. Aparte de esos trabajos solo un par de pasquines convocan a los habitantes de

Wissenburg a la asistencia a las reuniones de sus correspondientes gremios. Sin duda no parece haber suerte y si los jugadores preguntan a los dos milicianos estos simplemente se encogerán de hombros y afirmarán: “Después de todo Wissenburg es un sitio tranquilo, y queremos que así lo siga siendo, quizás deberíais ir a otro lugar donde podáis encontrar algo más interesante.” El tono empleado por los guardias, debería servir a los jugadores para darse cuenta que los extranjeros no son muy bien recibidos, si es que todavía no se habían percatado de ello.

Puede ser que ante la mala perspectiva, los jugadores se desanimen, pero en ese preciso momento llega Hergan Grösser. Este intercambiará un par de palabras con uno de los guardias, y tras mostrarle un pergamino que ha traído consigo, se dirige al tablón para poner su anuncio. Si los aventureros aprovechan para echar un vistazo a su “última” oportunidad de encontrar un trabajo que merezca la pena, podrán leer lo siguiente:

“El sur de Wissenburg es un lugar inseguro, nuestras granjas están en peligro.  
Se buscan personas capaces, que puedan actuar como protectores.  
Buen sueldo y alojamiento asegurados.”

En ese momento, mientras los jugadores lean el papel, Hergan aprovechará para abordar a los jugadores, con la intención de que vean con más “claridad” su oferta de trabajo. En los últimos días su granja ha visto como también sufría la desaparición de algunos de sus animales y Hergan está empezando a preocuparse por esta situación. Así pues, ha decidido poner cartas en el asunto, para evitar que la situación se agrave. Planea contratar a un grupo de aventureros, que vigilen la granja y que traten de encontrar a los “ladrones”.

*“- Buen día señores. Parece que están interesados en buscar trabajo ¿me equivoco? Yo creo que no.*

*- Que les parecería trabajar para mí. Necesito un par de brazos diestros con la espada, y los vuestros parecen curtidos lo suficiente para el trabajo que les ofrezco. Nada que no puedan realizar, y por supuesto, lo suficientemente bien pagado como para que no piensen en rechazarlo.”*

Hergan tratará de convencer a los jugadores de todas las formas posibles, no es un hombre muy habituado a situaciones como esta y los jugadores le parecerán como caídos del cielo para sus intereses. El trabajo, les explicará que consiste en proteger la granja y tratar de encontrar a los ladrones. Comida, alojamiento y dos coronas por cabeza serán la paga diaria. Además si consiguen encontrar a los causantes de los problemas recibirán otras cincuenta coronas por cabeza. Por supuesto, se podrá intentar mejorar esta oferta, pero Hergan en ningún caso dará más de cuatro coronas por día, ni una recompensa final de setenta y cinco coronas. Si finalmente aceptan, Hergan se mostrará satisfecho y les convidará a reunirse con él en una hora en ese mismo lugar, puesto que todavía tiene algunos asuntos que resolver antes de partir, además así los jugadores tendrán tiempo a prepararse para la tarea que deberán desempeñar adquiriendo cualquier material que pudiera hacerles falta. Recuerda que la granja se encuentra en las afueras y luego no será tan fácil adquirir cosas. Tras una hora aproximadamente Hergan regresará a ese punto e indicará a los jugadores que lo acompañen, “hay un pequeño camino que recorrer, y la hora de la comida se aproxima, seguro que estaréis hambrientos, ¿me equivoco?” y dicho esto, se pondrá en marcha acompañado por los jugadores.

## **Investigando los sucesos en la granja**

### ***Un primer vistazo***

Llegar a la granja es un momento. Al llegar a la posada del Viajero Sureño, se encontrarán un desvío, que llevará a Hergan y a los jugadores hasta la granja, que estará a menos de doscientos metros desde el camino principal. Una empalizada de madera de dos metros y medio delimita la granja y sirve de protección para posibles intrusos. La puerta principal a lo largo del día suele permanecer abierta y solo con la caída de la tarde se cierra para impedir que nadie pueda entrar. Dentro del recinto de la granja, el edificio principal se sitúa aproximadamente en el centro del mismo. Además de este edificio que sirve como lugar de descanso tanto para la familia Grösser como para los jornaleros que trabajan en la granja, hay otros tres edificios, un granero donde se guarda la cosecha recogida y los aperos de labranza, un establo para los caballos y los burros de trabajo, y por último otro edificio para guardar los animales como cerdos y ovejas durante la noche. El edificio principal es el único que está construido en piedra, sus dos plantas albergan un acogedor interior donde la mujer de Hergan se afana por conseguir que todo el mundo este lo más a gusto posible.

### ***Mala espina***

Una vez que los jugadores han realizado una breve visita a la granja. Hergan, les presentará a todos los habitantes de la misma. Desde su mujer, hasta los jornaleros, todos serán presentados uno a uno a los jugadores. Será una tarea rutinaria más a cumplir, pudiendo aprovechar para cruzar algunas palabras con todos ellos. Sin embargo, la presentación de Aldo, el hombre de confianza de la familia, será una excepción. Cuando este es presentado a los jugadores, les mirará con gran desprecio y cualquier palabra dirigida a él, será respondida con críticas destructivas acerca de la labor que podrán desempeñar estos. “Vosotros os llamáis aventureros, no creo que hayáis visto nada aparte de los faldones de vuestras madres...” “Y que pretendéis hacer aquí, nosotros nos bastamos para encontrar a quién está causando todo esto” Hergan le disculpará, puesto que según sus palabras “está terriblemente afectado por todo, en especial por la muerte de Regnald, mi hijo” Este será un momento tenso, puesto que hasta ahora no había comentado nada al respecto de muertos, quizás ahora los jugadores tengan algunas preguntas más a Hergan. Cualquier personaje que cuente con sexto sentido, tendrá una extraña sensación con esta situación, aunque no podrá estar seguro si es por la actitud de Aldo o por la información que les ocultaba Hergan.

### ***Noches tranquilas***

Presentados todos los habitantes de la granja y tras instalarse. Los jugadores podrán comenzar su labor de vigilancia. Deberías darles la opción de organizar los turnos de vigilancia y que planifiquen por su propia cuenta todos los detalles para realizar su trabajo. En caso que no están muy inspirados, puedes emplear a algunos de los habitantes de la granja para indicarles de forma disimulada algunos detalles que puedan estar pasándose por alto. Hergan, estará encantado de hablar con los jugadores de algunos de esos detalles mientras comparte con ellos una agradable charla junto a la chimenea del salón y con una buena copa de vino. Quizás el momento más trascendente y que más deberán tener en cuenta los jugadores, son las noches, cuando se han producido todos los ataques. Durante los primeros días, las noches serán tan tranquilas como los días, sin que haya nada extraño, aparte de algún que otro incidente menor, que deberías usar para mantener alerta a los jugadores. Por ejemplo, extraños ruidos, que al final no son otra cosa, que los producidos por algún animal nocturno, una noche de

tormenta con un rayo, que produce un incendio cerca de la granja. Recuerda que se trata de los primeros compases y lo único que se pretende es poner a los jugadores en tensión ante lo que pueda avecinarse.

### ***Algo se mueve en la oscuridad***

En una de estas primeras noches, se producirá un incidente algo más relevante para el transcurso de la aventura. A media noche más o menos, en la zona boscosa próxima a la granja los jugadores podrán vislumbrar una figura blanca que se mueve lentamente en el límite de la vegetación. Los jugadores no pueden ver claramente si se trata de una persona o que es lo que esta moviéndose en mitad de la noche, es más, incluso podrían llegar a pensar que se trata de un espectro o un ser sobrenatural. Lo que si podrán descubrir los jugadores es que se trata al menos de la figura de una mujer, una mujer de cabellos rubios. Si los jugadores tratan de acercarse o gritan, la figura desaparecerá rápidamente y no volverán a verla. Otras acciones como intentar dispararle una flecha no deberían tener éxito, la oscuridad y la lejanía hacen que acertar en el blanco sea algo excesivamente complicado. Si simplemente esperan un rato a ver que es lo que hace la figura, esta se limitará a caminar por la linde del bosque y luego desaparecer. Este suceso se repetirá al menos dos noches más, y en todas con el mismo resultado. La figura acaba desapareciendo misteriosamente sin dar la oportunidad a los jugadores de dar con ella.

### ***Posibles investigaciones del suceso.***

Cualquier jugador, por poco inquieto que sea, tendrá curiosidad por indagar sobre el extraño suceso. Si se aventuran en la linde del bosque para buscar alguna pista, encontrarán indicios al menos de que no se trata de una aparición ni nada etereo. Varias huellas en el suelo y un trozo de tela blanca enganchado en una rama baja demostrarán que por allí paso alguien y los jugadores estuvieron presentes. Si preguntan a los empleados de la granja, estos simplemente se encogerán de hombros y dirán que no saben de que les están hablando. Hergan y su esposa se encuentran en una situación parecida y no podrán ofrecer más información, sin embargo, si los jugadores preguntan sobre el suceso a Aldo este se mostrará inquieto (una conveniente y exitosa tirada debería permitir que alguno de los jugadores se de cuenta de dicho detalle), pero no será posible sacarle información alguna. Al día siguiente de haberle preguntado algo, Aldo habrá partido de la granja, supuestamente y según palabras de Hergan, para resolver algunos asuntos en Wissenburg, lo que no saben (al menos con absoluta certeza) los jugadores es que tiene otras intenciones con su partida. Es poco probable que los jugadores quieran seguirlo y tampoco Hergan se lo pondrá fácil, puesto que después de todo les está pagando por vigilar la granja. Quizás la única forma de convencerle, sería convirtiendo a Aldo en un sospechoso y tratar de convencer de ello a Hergan, cosa que por otro lado no será nada fácil, ya que no cuentan con pruebas suficientemente firmes para ello. Si finalmente consiguen convencerle, este solo permitirá que uno (quizás dos, si el grupo es muy numeroso) de los jugadores se ausente y trate de encontrar a Aldo. No obstante cualquier intento de seguimiento se verá avocado al fracaso, Aldo ha desaparecido y ninguno de los lugares donde Hergan pueda orientar a los jugadores (la oficina de mercaderes, una taberna que frecuenta, ...) servirá para dar con su verdadero paradero. Los jugadores tendrán que centrar sus investigaciones en otro sentido, aunque la marcha de Aldo será una pieza clave para desvelar al final la trama.

## ***Han sido ellos!!***

Tres días después de la última aparición de la figura en la linde del bosque las cosas parecerán tomar un nuevo sentido para los jugadores. Se trata de una noche calurosa y los jugadores se encontrarán realizando como de costumbre su ronda nocturna, cuando uso gritos guturales podrán ser oídos en el ala este de la granja. Un grupo de cuatro orcos se ha enzarzado en una de sus estúpidas discusiones y su sigilo ha pasado a un segundo plano. Si los jugadores se acercan en silencio hasta el grupo de orcos, podrán ver como los gritos se convierten en puñaladas y uno de ellos cae muerto finalizando así la discusión. Si los orcos siguen sin haberse percatado de la presencia de los jugadores continuarán su expedición para llegar hasta el cobertizo donde se guardan los animales de la granja. Si descubren a los jugadores tratarán de huir con toda la premura que les permitan sus cortas pero musculosas patas, no tratarán de plantar combate directo a menos que se vean obligados a ellos y en caso de ser necesario lo harán con gran fiereza. Si continúan con su misión sin percatarse de la presencia de los jugadores estos podrán prepararles una emboscada y acabar con ellos con relativa facilidad. Nuevamente en caso que en algún momento perciban la presencia de los jugadores su objetivo pasará a ser el de escapar con vida de la granja.

## ***Acusaciones fundadas pero equivocadas***

La incursión de los orcos, será sin duda la prueba que quería Hergan. En cuanto sepa del ataque de los orcos, les acusará de todos los sucesos y de la muerte de su hijo. Pero la cosa no se acabará ahí, Hergan quiere venganza y quiere que los jugadores encuentren la madriguera de donde vienen esos miserables pieles-verdes y que acaben con ellos. Quiere la cabeza de su líder y ofrecerá una más que jugosa recompensa a la que los jugadores no podrán resistirse quinientas coronas por la cabeza del líder orco. Si los jugadores aceptan, deberán empezar a preparar la cacería de inmediato, Hergan está muy nervioso y quiere que todo acabe cuanto antes, así que si quieren que la oferta siga en pie, deben ser rápidos en los preparativos.

No obstante la premura no será un problema a la hora de preparar la cacería. Después de todo los orcos no son demasiado discretos y por muchos tramperos de la zona es conocida la zona del bosque donde se supone andan acampados. Por unas pocas monedas, cualquier trampero, se mostrará más que encantado de poder guiarles hasta el lugar. También cabe la posibilidad que los jugadores quieran emplear sus propios métodos para localizar a los orcos, y si no son excesivamente torpes deberían localizarlos rápidamente.

El campamento orco se encuentra situado a unos siete kilómetros al sur de la granja de los Grösser. En una zona donde el bosque es menos frecuentado por humanos y donde la vegetación es más espesa de lo habitual. Situado en una pequeña depresión, un claro abierto a golpe de hachazo es la primera prueba de la presencia orca. Los tocones de los árboles talados no han sido arrancados por completo y sirven para mostrar la herida causada en el bosque. En el centro, cuatro chozas se disponen en torno a un grotesco totem en el cual los jugadores podrán ver nuevamente a la figura que en noches anteriores se presentaba en las cercanías de la granja de los Grösser. Ahora pueden estar seguros de que se trata de una mujer y que se encuentra atada por las manos al totem, sentada con los sucios cabellos cayendo sobre el rostro.

## ***Al rescate***

Bien, los jugadores han encontrado el campamento que buscaban, ahora necesitan la cabeza del cabecilla orco y quizás también rescatar a la mujer que permanece atada al totem. Después de todo, seguro que más de uno querrá saber de quien se trata y porque está allí. En el claro pueden verse solamente dos orcos, uno de ellos durmiendo placidamente con una lanza apoyada sobre su barriga mientras que el otro apoyado en un tocón de madera examina el contenido de un saco sin prestar mucha atención a otra cosa. Sin duda los jugadores tienen la sorpresa de su parte. Lo raro es que no se vea más movimiento, y es que la mayor parte de los orcos se encuentran de cacería para traer algo que llevarse al estomago al anochecer. Así pues en el campamento aparte de esos dos orcos que han visto los jugadores, solo hay otros cuatro que descansan en el interior de una de las chozas. Pero eso no lo saben los jugadores y eso les planteará bastantes incertidumbres, después de todo no les gustaría ver como de las chozas empieza a surgir una marea de orcos que les supere claramente en número.

Bien, ahora todo depende de como sean de cuidadosos los jugadores. Si son lo bastante silenciosos como para acabar con los dos orcos que están fuera sin que estos den ningún aviso a los que están en las chozas, pueden estar seguros que se habrán ahorrado un problema. Si los orcos se aperciben de su presencia, lo primero que harán será emitir un grito para avisar a sus compañeros y casi de inmediato se lanzarán a la carga contra los jugadores. Tres turnos después, los orcos de las chozas saldrán con sus armas listas para el combate, aunque eso sí, algo desorientados, con lo que los jugadores tendrán que aprovechar la ventaja inicial o los orcos pueden convertirse en unos serios enemigos. Si los dos orcos no consiguen avisar a sus otros compañeros, los jugadores tendrán la opción de rescatar a la chica sin que el resto de orcos se de cuenta de nada, al fin y al cabo son de sueño pesado. Si como sucede a veces tus jugadores son más bien descuidados, finalmente tendrán que enfrentarse al resto de orcos en el círculo de chozas, no obstante no deberían pasarlo mal para acabar con ellos.

## ***Ya ezamos de vuelta, !a por ellos!***

Cuando pasen cinco minutos desde que los jugadores llegarán al campamento, el resto de orcos estarán a punto de hacer acto de presencia en el campamento. Si aún continua el combate entre los jugadores y los orcos, los primeros recién llegados estarán alerta ante un posible problema y vendrán con las armas preparadas por lo que pudieran encontrarse, en caso contrario no estarán alerta ante posibles problemas, aunque en cuanto vean al primero de los jugadores o a uno de los orcos muertos sus gritos retumbarán en todo el claro. Claman venganza en su terrible lengua y aunque los jugadores no sepan entender el dialecto, quedará claro el sentido de sus gritos, lo mejor será salir corriendo ahora mismo. En avanzadilla llegarán cuatro orcos bastante grandes como para intimidar a los jugadores, pero detrás de estos se puede adivinar que llegan unos cuantos más, por el escandalo que están formando. Un jugador que supere una tirada de percepción podría distinguir que se trata de un grupo de al menos otros quince orcos, demasiado para ellos, la única opción será salir corriendo lo antes posible.

No obstante quizás te encuentres con que tu grupo esta formado por obstinados guerreros, que consideran que la mejor defensa es un buen ataque y quizás decidan enfrentarse a los cuatro orcos que llegaban en avanzadilla, dales la oportunidad, pero o son muy rápidos para acabar con ellos o no les quedará ninguna posibilidad de escapar con vida. Si optan por huir, habrán actuado correctamente, la avanzadilla de cuatro orcos se lanzará en su persecución, pero no son excesivamente rápidos, así que no deberían tener problemas para despistarlos. No obstante no se lo pongas fácil, hazles sufrir, cuando abandonen el claro, deja que echen un último vistazo atrás y vean la

marea de orcos que les persigue. Sin duda un nudo se les debería hacer en la garganta al pensar que podrían hacer con sus personajes esos orcos, seguro que no quieren saberlo.

### **Atando cabos**

La única forma de verdad de tener todos los cabos bien atados es logrando el rescate de Johanna. Si los jugadores consiguen escapar con ella, tendrán la pieza clave que les desvelará que es lo que ha sucedido. Johanna está claramente aturdida y ligeramente desmejorada por el trato que le han ofrecido los orcos, así pues los jugadores necesitarán llevarla a la granja para que sea atendida debidamente. Una vez que haya descansado podrán hacer las preguntas que necesiten y Johanna les contará todo lo que ha podido comprobar con sus propios ojos.

*“Aquella noche acudí como otras veces a la linde del bosque. El debería estar esperándome junto al árbol retorcido, pero ese día no había llegado, lo cual me resulto extraño. Espere un rato, pero nada, después de un rato escuche ruidos al otro lado de la empalizada, me extraño y me acerqué a ver que es lo que pasaba. Entre dos tablones un pequeño resquicio me permitió ver dos figuras, las cuales no podía distinguir en mitad de la oscuridad claramente. Sin embargo sus voces me llegaban claramente y entre ellas pude distinguir la de Regnald y Johanna. Discutían acaloradamente y en un momento dado, Regnald se dio la vuelta bruscamente dando la espalda a Aldo. En ese momento vi un resplandor y un grito ahogado surgió de mi garganta. No fue suficiente para evitar que Aldo apuñalase por la espalda a Regnald, cuando vi como su cuerpo caía al suelo salí corriendo, el dolor y la consternación me abordaban pero no podía permanecer allí ni un instante más, al menos si quería salvar la vida. Aunque tras ver como moría Regnald, la vida había perdido gran parte de su sentido, algo en lo más profundo de mí me hizo correr tan rápido como me lo permitieran mis piernas. De ahí en adelante ya conocéis parte de la historia, cada noche regresaba, con la esperanza de que todo hubiese sido solo un sueño y pudiera volver a encontrarme con Regnald, hasta que una noche, me golpearon por la espalda y esos malditos orcos me hicieron prisionera.”*

Tras concluir la narración Johanna pedirá que por favor la dejen descansar y la mujer de Hergan se encargará de que así sea, llevando a todos fuera y quedándose ella para atenderla. La consternación de Hergan será mayúscula, y es normal, después de todo, su hombre de confianza ha sido el que acabó con la vida de su único hijo. Con los jugadores estará muy agradecido y aunque estos no le hayan traído la cabeza del cabecilla orco les ofrecerá una cuarta parte de la recompensa ofrecida. No obstante quizás algún grupo de jugadores lo suficientemente osado podría haber decidido enfrentarse a los orcos, en cuyo caso y si han salido con vida del encuentro podrán cobrar la recompensa íntegra, incluso la recompensa correspondiente a los que hubiesen podido morir será repartida entre los supervivientes. Una opción más asequible, pero menos segura, sería que los jugadores llevaran la cabeza de otro orco (probablemente el de aspecto más fiero), de entre los que había en el campamento y trataran de convencer a Hergan de que se trata del cabecilla. En caso de intentarlo, tendrán que tener cuidado de no equivocarse ya que en caso que este se de cuenta, su enfado podría ser considerable y quizás al final podrían quedarse sin recompensa alguna. No obstante podrías tomar una decisión intermedia y hacer que Hergan en un gesto paterno, entendiéndose que los jugadores han creído cazar al cabecilla, cuando se trata de un orco cualquiera, en tal caso, hara ver su 'confusión' a los jugadores y finalmente les entregará igualmente la cuarta parte de la recompensa.

Por supuesto, de aquí en adelante tienes una nueva puerta abierta para continuar con la aventura, encontrar a Aldo. Hergan evidentemente consternado por lo realmente

sucedido quizás no lo proponga inicialmente, pero su mujer no dudará ni un solo instante en ofrecer la misma recompensa que se les había ofrecido por la cabeza del cabecilla orco, si ahora les traen la de Aldo. Por supuesto se podrá obtener, tras la pertinente negociación una mejora en la remuneración, después de todo será fácil alegar que no es lo mismo que acabar con un orco y que es algo más arriesgado de justificar ante las autoridades. Dicha negociación no será excesivamente dura, puesto que la mujer de Hergan esta claramente disgustada con Aldo por haber acabado con su hijo, además hace tiempo que sospechaba de el y la relación entre ambos era más bien tensa.

## **Personajes importantes**

### ***Hergan Grösser y su esposa***

Hergan es un hombre normalmente tranquilo, pero los últimos sucesos le están volviendo mucho más nervioso de lo que el es. Su pelo cano, es algo no muy habitual a su edad, aunque su rostro si se corresponda con el de un hombre de cuarenta años. En los últimos años, el perímetro de su cintura no ha hecho sino aumentar progresivamente y hoy en día es un hombre orgulloso de su relativa orondez. Le gusta que las cosas sean siempre iguales y no tolera mucho los cambios, así que los jugadores tendrán que tenerlo muy en cuenta, puesto que su presencia, aunque haya sido por voluntad de este, no es del todo bien avenida. Su mujer es por otra parte, su complemento ideal, ella le tiene todo siempre listo tal como lo espera encontrar. Se adelanta en todo momento a sus intenciones y si puede ahorrarle un quebradero de cabeza, no dudará en hacerlo. Su trato es muy amable en todo momento y le gusta ser buena anfitriona, así pues no dudará en ofrecer todo lo que esté dentro de sus posibilidades a los jugadores. Quizás en sintonía con su esposo Hergan, su esposa cuenta con una cintura también algo más gruesa de la media, acompañada de una larga cabellera rubia, que normalmente lleva recogida en un moño.

### ***Aldo***

Aldo es el hombre de confianza de la familia Grösser desde hace ya cinco años. Aldo proviene de la ciudad Tileana de Remas y al igual que muchos de sus habitantes, su morena piel se ve complementada por un pelo y ojos de un castaño oscuro. Bastante más delgado que sus señores, ofrece un gran constraste cuando se les ve juntos, y es que su cara no se parece en nada a los amables rostros de sus señores. Es bastante aspero en el trato, a excepción del que presta a Hergan y su esposa, a quienes tiene en gran consideración (o al menos eso aparenta).

Hace mucho tiempo que Aldo paso a formar parte de un grupo de adoradores de Slannesh y aunque ha sabido mantenerlo en secreto con bastante facilidad, hace algún tiempo que el hijo de los Grösser, Regnald lo descubrió. Inicialmente Aldo trato de atraerlo al grupo, e incluso llegó a enamorarse de Regnald, pero cuando descubrió que ni sus sentimientos no eran correspondidos, ni podía dejar que el secreto de su pertenencia a un grupo de adoradores de Slannesh podía salir a la luz decidió acabar con la vida de Regnald. Así pues un día en un absoluto arranque de celos, pues desde hacía tiempo, sabía que Regnald se veía con una mujer al caer la noche, decidió acabar con su vida, no sin antes intentar convencerle una vez más de que cambiase de opinión.

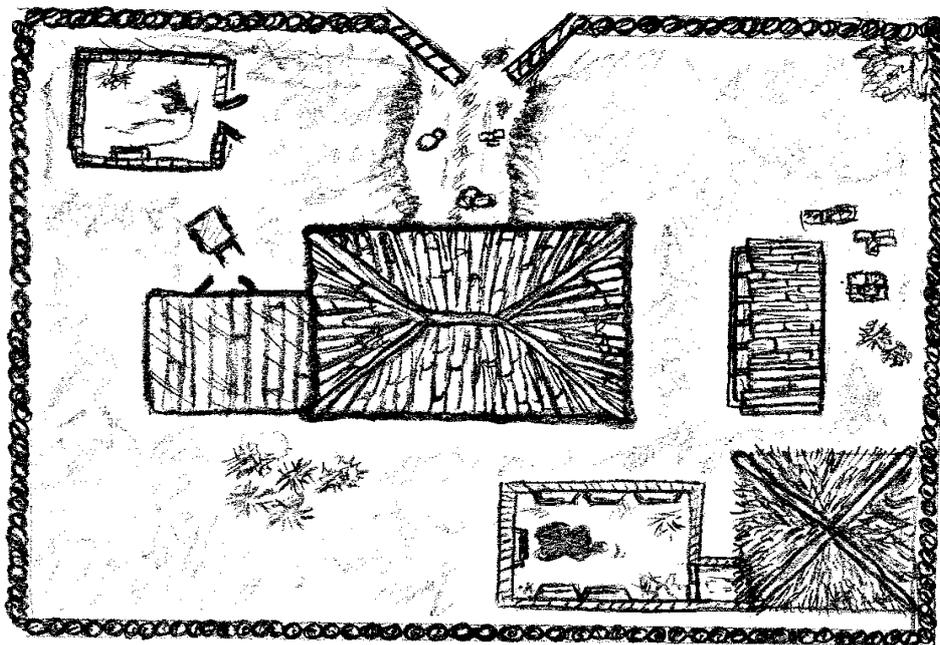
### ***Johanna***

Su pálida piel junto con su dorado cabello rubio le confieren una belleza que muchos calificarían de élfica, eso junto con su tendencia a vestir amplias blusas de colores

claros (muchas veces blancas), le confieren un misterioso aspecto, no muy bien visto por las tranquilas gentes de esta zona del imperio. No obstante a ella eso no le preocupa lo más mínimo y es una mujer feliz, o al menos lo era hasta ahora, pues tras la muerte de su amante Regnald su rostro no ha vuelto a mostrar su alegre sonrisa. Ahora parece haber palidecido aún más y apenas si habla con nadie, sus padres no pueden hacer otra cosa que observarla con gran pena, puesto que ella no parece estar dispuesta a hablar de la gran pena que oscurece su corazón (su romance con Regnald lo había mantenido en secreto hasta ahora y no quiere explicar nada a nadie tampoco ahora que ha visto como este moría, al menos hasta que algo importante suceda). Johanna también había descubierto que Aldo estaba involucrado en un grupo de adoradores, después que Regnald le revelara que este le había invitado a una extraña ceremonia. Johanna le recomendó no volver a hacer caso de Aldo y sus extrañas “aficiones”, aunque como descubriría más tarde dicha recomendación supondría la muerte de su amado, circunstancia por la que se atormenta día y noche desde que asistiera a la escena del asesinato.

## Ayudas adicionales

### *Mapa de la granja Grösser*



*Granja de los Grösser*

Dibujo de Nuris