

WARPSSTONE

The independent magazine for Warhammer Fantasy Roleplay



EL POZO AHOGANTE

Una aventura de John Foody (traducida por Alejandro D. R. M)

Mapas & documentos (435 Kb) pueden descargarse desde la sección de escenarios de la web de Warspstone (se incluyen ya al final de esta aventura).

"Hay cosas en el bosque que cualquier hombre en su sano juicio dejaría en paz. Espíritus, llenos de ira, y llenos de maldad. Para ellos somos poco más que insectos. Ellos contaminan la tierra y dañan a la Madre. ¡Oh, es un espectáculo triste ver su belleza marchita y deformada!

Desafortunadamente, es nuestro deber combatirlos y destruirlos. Presta mucha atención: este es un deber que se hace mejor con tus hermanos y hermanas a tu lado".

Archidruida Sheru para Iniciado

Resumen

Esta aventura está diseñada para jugarse cuando los PJs viajen entre dos ciudades o pueblos del Sur del Imperio. Durante su estadía en la ciudad, permíteles escuchar rumores de una serie de asesinatos violentos que tienen lugar en toda la ciudad. Esta aventura comienza después de la captura del criminal psicótico, Otto Mercads, con los PJs contratados para escoltarlo; sin embargo, podrías involucrarlos fácilmente en su captura. Pasarán una noche en "El Pozo Ahogante", donde las emociones de Mercads despiertan el espíritu de Artuta, quien comenzará a asesinar a los habitantes de la Posada. Los asesinatos tendrán el mismo estilo que los de Otto. Mientras los PJs intentan descubrir quién es el asesino, Artuta convoca al Hombre Bestia del bosque para atacar la posada.

Trasfondo

La ruta pasa por la aldea de Ostenwald, en cuyo centro se encuentra la posada "El Pozo Ahogante", famosa por su fuerte vino local. La posada se construyó junto al Pozo de Ostenwald, del cual (según la leyenda local) bebió Sigmar cuando se dirigía al Fuego Negro. Obtuvo su nombre actual después de que se encontrara el cuerpo de un soldado pudriéndose en el fondo.

El soldado era en realidad un cazador de brujas. Después de matar a Artuta, un campeón Hombre Bestia de Tzeentch, fue asesinado por los seguidores del campeón.

El chamán especialmente leal y hábil de la banda ató el espíritu del campeón al sitio, y se construyó un túmulo funerario que luego se olvidó. Solo los Hombres Bestia sienten ahora que esta área es sagrada, y han acudido en masa al lugar. A lo largo de los años, la aldea creció, protegida de estas criaturas por el espíritu del Cazador de Brujas mientras asaltaban los asentamientos cercanos.

Soy Quien Deja la Ciudad

Cuando los PJ abandonan la ciudad, el sargento de la puerta y tres de sus hombres los detienen en la puerta. Cortésmente les pide que se queden donde están mientras él va a buscar a Herr Sauerkraut. Mientras el Sargento no está, sus hombres se quedan mirando a los PJs, negándose a responder a ninguna pregunta. Dejan claro que salir corriendo no se consideraría divertido.

El sargento regresa acompañado con un hombre gordo y opulentamente vestido, Sigfried Sauerkraut.

Sauerkraut es un magistrado local con un sentido inflado de su propia importancia. Sin decir una palabra, examina a los PJs, observando sus armas y armaduras. Después de haber revisado cada uno, suspira, mirando hacia la calle desesperadamente. Luego se vuelve hacia los PJs y dice: "¡Oh, bueno! Síganme, por favor".

Sauerkraut los lleva a una habitación en la puerta de entrada, donde se han instalado una mesa y una silla. El magistrado se sienta y saca una petaca de la que bebe. "¡Ah! ¡Hmm! Gracias por venir a verme" Silenciará cualquier contradicción con un fuerte resoplido de indignación. "Estoy en condiciones de ofrecerles un empleo, que está bien pagado, dado lo simple que es. Sin embargo, el asunto es de naturaleza delicada".

Sauerkraut desea que los PJs escolten a un noble y sus dos cocheros al <destino de los PJs>, donde su familia hará acuerdos para su futuro. "Entre tú y yo, este hombre está loco. Tocado por la luna, diría yo". Si los PJs aceptan, se les pide que mantengan esta información en secreto y se les dice que saldrán de inmediato. Sauerkraut les entrega una carta sellada, que deben entregar a Aldolphus Mercads a su llegada. Luego les pagará <a elección del DJ> co. También se cubrirán los gastos.

El Cuartel de la Guardia

Si los PJs aceptan, serán llevados al cuartel de la Guardia por el Sargento. Afuera se encuentra un carruaje sencillo, al lado del cual se sientan dos hombres, compartiendo una pipa. El Sargento pide a los PJs que esperen junto a la puerta mientras él desaparece dentro. Bernd Vogeler y Udo Nyman (los cocheros del carro) llamarán a los PJs para preguntarles si están aquí para escoltar a Mercads. Si dicen que sí, la pareja intentará asustar a los PJs diciéndoles que es un asesino loco que ha matado a cien hombres, mujeres y niños desde sus días como escapista. De hecho, son una pareja alegre que están simplemente tratando de bromear con los PJs, en realidad no ha matado a tanta gente. No *exactamente*. Unos minutos después de su desaparición, el Sargento reaparece en la puerta. Detrás de él, dos guardias arrastran a un hombre, esposado y encadenado, que sonríe como un maniaco.

Otto Mercads

Este joven noble es Otto Mercads, el asesino psicótico responsable de una serie de asesinatos particularmente violentos en la ciudad. Está totalmente loco, pero también es muy inteligente, y su nacimiento noble lo ha mantenido a salvo por un tiempo. Los amigos influyentes de su familia han hecho acuerdos para que lo acompañen a su casa, donde será encerrado en oscuridad segura. La Guardia lo pondrá en el carruaje, murmurando, "mejor tú que yo, amigo" a los PJs. El Sargento se asegurará de que al menos dos PJs entren con él. Mientras los conductores suben a bordo, el carruaje se aleja dando tumbos del cuartel, hacia la puerta. Mercads mirará y sonreirá a los PJs, haciéndolos sentir incómodos. Da la impresión de que sabe algo que ellos no.

En la carretera

Después de un día de viaje, los PJs se sienten cansados y desdichados y deberían estar deseando recibir la hospitalidad de la próxima posada. En el último descanso confortable, Bernd habló con nostalgia sobre el excelente estofado disponible en "El Pozo Ahogante". Los cocheros también cuentan historias sobre los frecuentes ataques de los Hombres Bestia a los viajeros. Como en todo, exageran, pero la verdad es que la actividad de los Hombres Bestia en la región es intensa en comparación con otras partes del Imperio.

Otto ha estado en silencio, pero pone nerviosos a los personajes. Se ríe una vez cuando el primer trueno de la noche resuena en el cielo.

La tormenta

La tormenta empieza a final de la tarde y se vuelve severa al anochecer. La lluvia azota el carruaje, con agua filtrándose por las grietas y fuertes vientos azotándolo de lado a lado. Una hora después del anochecer, Udo dice que están a solo un par de kilómetros de la posada. Segundos después, un relámpago ilumina el cielo y un poderoso chasquido parte la noche. Se oye un grito y el carruaje se detiene de repente cuando algo lo golpea. Todos los pasajeros son arrojados de sus asientos (salvo Otto, que está cargado de cadenas. Solo se ríe).

Afuera, bajo la lluvia y el barro, un árbol todavía echa humo donde cayó el rayo. El tronco se estrelló contra el carruaje, matando a Udo y uno de los caballos. Bernd está inconsciente. Él y el caballo restante están magullados, arañados y sangrando.

Los PJs tienen dos opciones: mover el árbol y el caballo muerto, o esperar a que pase la tormenta en el carruaje. Haz que la primera opción suene atractiva, significa calidez y comodidad para Bernd, y tiene la ventaja adicional de no tener que pasar la noche con Otto.

Los Patrullas de Camino

Más adelante en el camino (o llegando al carruaje si esperan), los PJs se encontrarán con cuatro Patrulleros que se dirigen en la dirección opuesta para investigar los informes de un ataque a una granja. Estarán preocupados por la salud del conductor y ofrecerán indicaciones, advirtiéndoles que estén atentos a los Hombres Bestia. "Por alguna razón, esta es una de las peores zonas para los Hombres Bestia en El Imperio. Pero dudo que incluso ellos estén fuera con este clima".

El Viajero Mojado

Cuando se acercan a la posada, son saludados por una capa y un sombrero empapados. Esta es Elisabeth Tauber, una cazarrecompensas que sigue el rastro de Dagmar Ekman e Ingo (un par de ladrones que robaron a su propia banda), cuyo caballo quedó cojo en el camino. Terminó con la miseria de su caballo, lo que provocó que su túnica se salpicara de sangre. Ella también se dirige hacia la posada. Se cambió al abrigo de un árbol, y guardará la túnica en su habitación.

La Posada El Pozo Ahogante

A través de la lluvia torrencial, las tenues luces de la aldea se harán visibles. Pasan unas pocas cabañas, con los postigos cerrados contra la tormenta. Una lámpara de seguridad señala la posada.

La Posada está rodeada y fortificada por una sólida muralla. Se pueden ver luces dentro. La puerta principal está cerrada y hay un cartel que dice "TIRE" junto a una cuerda. En la pared hay símbolos que se desvanecen, pintados hace muchos años. Personajes con **Sabiduría Académica (Magia)** los reconocerá como signos de protección.

Cuando se tira de la cuerda, se escuchará una campana sonando más allá de la puerta. Unos minutos más tarde se escucha una puerta abrirse y luego cerrarse, seguido por el sonido de pasos que se acercan. Se abre un panel de la puerta y se asoma un viejo rostro demacrado. "¿Qué *quieres?*" Cualquier respuesta sensata, como "viajeros en busca de refugio", hará que abra la puerta.

Este es Gerad, el mozo de cuadra y el chico para todo de la posada. Está empapado, señala la puerta y murmura: "Tengo *hu* caballo". No se fija en Otto ni en el conductor herido.

¡Luz brillante! ¡Luz brillante!

Al acercarse a la puerta, el grupo es recibido por el ajetreo y el bullicio de un establecimiento concurrido.

En este punto, uno de los PJs verá una luz en el bosque, que desaparece tan repentinamente como llegó. Otto mirará a la cara a este PJ y se reirá como un maníaco.

Dentro de la Posada

La puerta se abre a una gran sala, calentada por un fuego abrasador. Una treintena de clientes se sientan a charlar y reír, unos comiendo, otros jugando a las cartas y todos bebiendo. Mientras los PJs dejan atrás a la lluvia, todos los clientes se giran en silencio para mirar a los recién llegados. Esto solo dura un momento antes de que Wim Wilhelm, el dueño, se acerque caminando. Es muy amable, pero su principal preocupación será la salud del conductor. Su esposa Sybille y un par de lugareños llevarán a Bernd a uno de los dormitorios (habitación 9) y cuidarán de él.

Wim se resistirá a dejar a Otto afuera. "Incluso si es un asesino, se merece una comida caliente y un techo sobre su cabeza". (Algunos de los lugareños murmurarán su desacuerdo sobre este hecho). Permitirá que Otto se siente en la esquina, pero la gente pronto se quejará de sus risas y murmullos, y Wim se ofrecerá a encerrarlo en el sótano.

Wim hará espacio para los PJs frente al fuego crepitante, ofreciendo tazones de estofado caliente y pan fresco. La conversación se concentrará inicialmente en los PJs: adónde van, qué le pasó al conductor, quién es el loco, etc. A continuación se sugieren respuestas a preguntas específicas que los PJs puedan tener.

Pintura: "Oh, sí. La pintura ¿verdad? Es un misterio, señores. Los letreros han sido garabateados en las paredes de la posada, de vuelta a los días de mi padre y los días de su padre. Un tinte extraño, pero nunca hemos visto el culpable. Los limpias y vuelven rápido".

Luz: "Oh, sí. La luz ¿verdad? Es un misterio, señores. Solo el viejo Seth ha visto la luz. Hace veinte años fue cuando el Hombre Bestia se llevó a su familia del bosque". El viejo Seth murió el invierno pasado.

El nombre de la posada: parte de la historia anterior. "Oh, sí. El cuerpo ¿verdad? Es un misterio, señores", etc.

Tormenta: "Lo peor en veinte años. El viejo Ulric en verdad está enviando el invierno temprano este año".

Los Incidentes de la Noche

La sección de reparto al final del escenario contiene detalles de las personas en la posada. Se detallan los incidentes clave de la noche, pero se recomienda agregar más para completar esta parte de la aventura. Esto hará que los ataques sean más efectivos cuando comiencen.

Juego de Cartas

Durante la noche, Dagmar e Ingo empiezan a jugar a las cartas y se unirá Ernst. El juego necesita un par de jugadores más y los lugareños se unirán. Tras un tiempo, Dagmar e Ingo se darán cuenta de que Ernst no tiene idea de lo que hace y comenzarán a engañarlo y estafarlo. Los PJs observadores notarán esto, especialmente si tienen la habilidad **Jugar**.

Secuestro

Monika y Vera dejan la mesa para ir al baño. En el camino se topan con un PJ (Klaus se levanta y mira), entregándoles una hoja de papel. En el papel hay una nota garabateada que dice: "Ayúdanos, los cuatro estamos siendo amenazados por el hombre grande de apariencia mezquina". Esperan que Klaus pueda ser encerrado por la noche, para que puedan divertirse. Si esto sucede, se emborracharán mucho antes de retirarse arriba. Por la mañana, Monika y Vera serán muy dulces con Klaus hasta que finalmente las perdone.

Borrachera

Durante la noche, Dagmar e Ingo se emborrachan mucho. A medida que la noche llega a su fin, Elisabeth intentará involucrarlos en un juego de beber para que terminen inconscientes. Anima a los demás a unirse. Los PJs que hagan una tirada de **Inteligencia** (modificadores de alcohol) notarán que bebe menos que ellos. Durante la noche los desarmará y atará.

Hora de acostarse

A medida que las velas se acortan y el fuego disminuye, las personas se retiran a dormir, suben a la cama o se van a casa. Wim y Sybille son los últimos en retirarse, después de ordenar la sala principal. Probablemente todos los PJs estén muy cansados, pero algunos de ellos querrán proteger a Otto, aunque la puerta del sótano es segura.

Estímulo en las Partes Bajas

La llegada de Otto Mercads ha estimulado el espíritu de Artuta. Sacando fuerza de la sed de sangre de Otto, comienza a alzarse de nuevo. Sus seguidores en el bosque sienten su presencia y empiezan a acercarse a la posada. Mientras tanto, los PJs tienen sueños dulces...

Despertar

Dos horas después de que los Wilhelm se hayan ido a la cama, un sonido despierta a uno de los PJs. El viento ha sacado los postigos de la ventana del pasillo. Al cerrarla notarán la luz en el bosque pero se distraen con algo pegajoso en el suelo. Cuando vuelven a mirar hacia arriba, la luz se ha ido.

Debajo de la puerta de un dormitorio fluye un chorro de sangre. Al abrir la puerta, el PJ será recibido por un sitio horrible. La sangre salpica las paredes, el suelo y el techo, y rodea el cadáver destrozado de Bernd, el cochero. Ha sido asesinado por el espíritu de Artuta, que poco a poco va ganando poder. El PJ debería hacer una tirada de Locura, ganando 1-3 puntos de locura (dependiendo de lo endurecidos que estén a tales vistas) si fallan. Despertar a todos de su sueño causa algo de pánico, pero la gente se reunirá en la sala principal. Se notará que falta el dueño. Su esposa dirá que bajó las escaleras para investigar un sonido de golpe inusual que escuchó hace un rato y que aún no ha regresado. En realidad ha ido a buscar su dinero.

El Sótano

El dueño está muerto, asesinado al igual que el conductor, su cuerpo yace a metro y medio frente a Otto. Otto se ríe como un maníaco, pero todavía está encadenado. Si los jugadores piensan en comprobarlo, será obvio que su cadena no le permite llegar al lugar donde yace el cuerpo.

No pasa nada durante una hora más o menos, y la gente empieza a pensar que todo ha terminado. Dejar la posada no es realmente una opción para los viajeros. El tiempo ha empeorado, la lluvia azota con el viento fuerte, y donde no hay charcos, hay barro.

Un sospechoso

Buscar al asesino es infructuoso. Nadie está escondido en la posada, y no hay sangre en nadie. Debería ser obvio que sería imposible cometer asesinatos tan espantosos y permanecer impecable.

En la habitación de Elisabeth, los buscadores pueden encontrar la túnica cubierta de sangre. Si esto no se resuelve con calma, la gente clamará por atraparla, con algunas voces gritando "¡colgarla!". Ernst acudirá en su protección.

A estas alturas, algunas personas querrán volver a sus habitaciones, mientras que otras querrán comer y beber. La criada se ofrece a ir a la cocina y calentar las sobras de la noche anterior. Una vez allí, será asesinada (cualquier guardia quedará inconsciente), dejando solo un charco de sangre y sopa de guisantes verdes.

"Miles de Ellos"

En este punto, el timbre de la puerta sonará fuerte y constantemente hasta que se responda. El joven lugareño Mikhail Kheine estará allí con su pony y está muy asustado. Informará que su padre vio una banda de Hombres bestia dirigiéndose hacia la aldea y que ahora está reuniendo a los aldeanos para llevarlos dentro de los muros de la posada. Detrás de él se pueden ver los faroles de los lugareños, que también han traído sus vacas, cerdos y gallinas.

Apariencia

Si Otto está solo en el sótano, ocurrirá lo siguiente. Uno de los PJs escuchará un ruido en el sótano y, al investigar, encontrará a Otto hecho pedazos. Enloqueciendo en la habitación está el pálido espíritu de Artuta (tiradas de **Miedo**) que correrá hacia los PJs. Desaparecerá antes de llegar a ellos.

Amenaza

Los PJs se darán cuenta de que una fuerza de Hombres Bestia podría invadir fácilmente la posada. Con la llegada de los lugareños y la noticia de la invasión de los Hombres Bestia, la posada está sitiada. Si los PJs no se hacen cargo, Elisabeth Tauber lo hará. De cualquier manera, los lugareños deben mantenerse ocupados fortificando la posada o el pánico comenzará a aumentar. Durante esto, un par de cobardes se lamentarán "todos vamos a morir", etc. y, a menos que sean silenciados, se vuelve contagioso. Además, si Otto no está muerto, algunos lugareños lo acusarán de ser el causante de su desgracia. Si se permite que esta histeria continúe, será apuñalado por parte de la turba. La fortificación de la posada para prepararla para un ataque deberá hacerse con la ayuda de los lugareños para terminarla a tiempo. Si alguien se queda solo, Artuta lo atacará; nuevamente, los PJs que intervengan pueden tener la oportunidad de verlo antes de que desaparezca. Si alguien mira por las ventanas, podrá ver movimiento alrededor de la posada.

Si nadie se queda solo, Artuta atacará a los caballos en el establo. Todos en la posada escucharán sus sonidos de dolor y terror. Gerad se esforzará mucho para llegar hasta ellos y tendrá que ser contenido. Solo dos de los caballos serán realmente asesinados. Después de que hayan ocurrido estos incidentes, uno de los PJs volverá a ver la luz en el bosque.

Luz Blanca, Calor Blanco

Los habitantes de la posada harán todo lo que esté a su alcance para evitar que los PJs que quieran investigar la luz se vayan. Saben que cualquiera que abandone la posada será despedazado y, además, quieren que los PJs los protejan. Desde el bosque, escucharán aullidos distorsionados. Luego, la luz volverá a aparecer y cambiará a la forma fantasmal de un hombre con armadura y sangrando parado justo dentro de la pared de la posada. El parece dolorido, pero fuerza estas palabras:

"La verdad está debajo de las palabras. La verdad..." Entonces, la luz se desvanece y desaparece.

Apareció en una piedra cubierta de musgo (Documento 1), partida en dos, pero inscrita con las palabras:

***Aquí yace Artuta,
El más retorcido de la prole del cambiador,
Purificado por las manos de Solkan.
No será el último.***

Enterrado debajo de la piedra hay un estuche impermeable para pergaminos con un pergamino adentro (Documento 2).

No sé por qué he escrito esto pero siento que la muerte está cerca. Artuta me mira. Su único ojo está quieto, pero puede que observe. Pensamientos tontos, pero en el bosque acechan los restos de su banda, ahora dirigida por el chamán Grazzt. Tiene extraños poderes oscuros a su disposición. ¿Quién sabe lo que puede hacer?

¿Qué me ha traído esta inquietud? No puedo decirlo, aunque anoche tuve un sueño extraño. Yo estaba protegiendo a Artuta a pesar de que yace muerto. Incluso en la muerte, él los guía. Sin embargo, no pude escapar de esta tarea porque un muro me rodeaba por todos lados, un túnel por encima del cual podía ver las estrellas. Me costaba moverme, porque mis miembros eran pesados.

Esta visión me llena de miedo.

Que Solkan me cuide.

Las pistas deberían llevar a los PJs al pozo. Mientras regresan hacia él, un relámpago ilumina la lejanía, mostrando grupos de Hombres Bestia acercándose.

El pozo

Mientras los PJs se paran alrededor del pozo, se abrirá una ventana y una voz de la posada les gritará que han muerto dos personas más. Luego, justo fuera de la puerta, llega un aullido de furiosa ira del Hombre Bestia más cercano.

En el fondo del pozo hay un pequeño hueco, oculto desde arriba por raíces, visible desde arriba sólo con una tirada de **Percepción** (se pueden añadir penalizaciones a discreción del DJ). El hueco contiene una puerta secreta que conduce a un estrecho pasillo. Los PJs tendrán que bajar ellos mismos con una cuerda.

El Pasillo Estrecho

El pasillo está cubierto con grabados de Tzeentch y Artuta (los PJs pueden reconocerlo si han presenciado alguno de los ataques). A mitad de camino hay una piedra de un color ligeramente diferente (tirada de **Percepción** para verla) que, si se pisa, hace que se caiga un bloque de piedra. Esto provocará un golpe de F8 automático a los primeros 2 personajes, a menos que se realice una tirada de Esquivar para apartarse a tiempo.

La cámara exterior

Esta cámara contiene el signo de Tzeentch grabado en el suelo. Contra cada pared hay un cadáver podrido de un Hombre Bestia, todavía vestido con armadura, que custodia el lugar de descanso de Artuta. (Levantándose como esqueletos para defenderlo, si así lo desean).

La Puerta

La puerta de piedra (R7 H18) tiene un gran orificio para una llave (**Forzar cerraduras +10**) y una inscripción en Magia (Documento 3).

Tu que entras aquí, ten cuidado

Puez yace aquí, Artuta

Cuando ze alza

Viene zu prole

Para derramar la zangre de todoz.

Resonando a través del túnel se oye el sonido de la puerta de la posada siendo derribada.

La Cámara Interior

En la Cámara Interior hay un gran montículo de tierra, coronado con una losa de piedra. Detrás de ellos escuchan los aullidos de los Hombres Bestia. Empujar la tapa hacia atrás revelará un cadáver marchito, el cuerpo de Artuta.

Sobre la habitación cae frío y una nube arremolinada de lo que parece polvo se formará sobre el cadáver a una velocidad alarmante. Habla con voz profunda y entrecortada.

"La sangre de tu especie... me hace... más fuerte. Ahora... mis seguidores están en la puerta... comenzará un nuevo reinado de terror". Luego ataca.

En Otro Lugar...

Mientras tanto, los Hombres Bestia están ocupados derribando las puertas y escalando las murallas. La mayoría de los PNJs principales ayudarán a defender la empalizada, retirándose al edificio una vez que caigan las murallas. La mayoría de los aldeanos se arrodillan orando en el centro de la sala.

¡Victoria!

Si los PJs matan a Artuta, los Hombres Bestia pierden el ánimo. Cuando vuelvan a subir, los PJs encontrarán a los Hombres Bestia en retirada. Los ocupantes de la posada están eufóricos, aunque uno o dos han resultado heridos o asesinados. Cuanto más tardaron los PJs, mayor es el número de víctimas. Una vez que los PJs hayan contado su historia, serán tratados como héroes.

Como muestra de gratitud, los PJs siempre serán bienvenidos en El Pozo Ahogante. Tan pronto como se entere de lo sucedido, Erik Wilhelm regresa de Talabheim para ayudar a su madre a administrar la posada. Cuando ella muera, él se hará cargo. Si alguien lo sugiere, Ernst estará feliz de quedarse y ayudar, y finalmente se convertirá en un hábil barman.

Derrota

Si los PJs no logran matar a Artuta o huyen, todo el pueblo morirá. Los Hombres Bestia seguirán en la zona, pero el poder de Artuta se desvanecerá rápidamente. Finalmente, las tropas eliminarán a los rezagados y los clérigos de Morr limpiarán el sitio.

Si lo deseas, puedes usar Warhammer Fantasy Battle para el ataque de los Hombres Bestia. Reduce el liderazgo y la fuerza de los Hombres Bestia si el espíritu de Artuta muere.

Puntos de Experiencia

Los DJ pueden recompensar la interpretación y salvar la posada como mejor les parezca. Dales algunos puntos extra si Otto llega sano y salvo a su destino.

Reparto

Otto Mercads

Otto Mercads está loco. Del todo. Es un psicópata que se deleita en la tortura y el asesinato. De vez en cuando parece cuerdo y razonable, pero se pasa pronto. Su cabello es negro y muy corto. Sus ojos están constantemente mirando. Aparte de esto, se ve muy normal; un 1,72 cm, algo debilucho. Sin embargo, su locura le da una fuerza oculta. Mantenerlo encadenado es la opción más segura.

Otto nació en una familia noble menor que tiene cierto poder en la corte real en Altdorf. A lo largo de su infancia, lentamente se enfermó mentalmente. Esto se manifestó a través de una

creciente crueldad hacia los animales y sus compañeros. Al final, su familia no tuvo más remedio que enviarlo a la propiedad de un pariente cerca de la frontera de Kislev. Fue ahí donde conoció los caminos de Khaine.

En su decimonoveno cumpleaños regresó a Altdorf, en apariencia como un hombre diferente. Sin embargo, era una ilusión: simplemente se había vuelto más sutil. Asesinó a los pobres y indeseados, de una manera brutal y sin sentido. A medida que pasaba el tiempo, se volvió más y más violento, hasta que su mente finalmente se quebró. Después de tres años de asesinatos, fue perseguido y arrestado. Los líderes de la ciudad planearon ejecutarlo en una notoria exhibición, demostrando que velaban por los miembros pobres de la sociedad. Sin embargo, durante su presidio fue reconocido por un antiguo socio, quien se puso en contacto con su familia. Como era un noble, la Guardia no tenía poder para arrestarlo y la familia solicitó que se lo enviaran. Tienen la intención de llevarlo a una institución, fuera de peligro.

Edad: 23, Profesión: Noble

Talentos: Suerte

Locuras: Rueda de temor y placer, Pensamientos venenosos, Furia blasfema, Persecuciones profanas

Wim y Sybille Wilhelm

Wim y Sybille son los típicos dueños, gorditos y afables. Ahora en sus cuarenta, son muy amables y se toman sus responsabilidades en serio, incluso permiten que los viajeros pobres se queden gratis. La posada se ha traspasado a través de la familia de Sybille durante generaciones y esperan que su hijo Erik algún día los reemplace. Actualmente ha viajado a Talabheim para visitar a su tío, Nathaniel. Wim es muy cuidadoso con su dinero y lo esconde en una pequeña caja en el sótano. Sybille cocina para la posada, y su olla caliente es famosa entre todos los viajeros habituales de la carretera.

Gerad

Gerad realiza tareas menores en la posada, actuando como mozo de cuadra y personal de mantenimiento. Es muy tímido. A menudo se muestra hosco, ya que le es difícil comunicarse con la gente. Le gusta cuidar los caballos de los visitantes y está ahorrando mucho para poder comprar el suyo algún día. Está muy agradecido con los Wilhelm por darle este trabajo y trabaja muy duro. También es un gran amigo de Erik y lo extraña desde que se fue.

Helena

Helena es una lugareña a quien los Wilhelm contratan para ayudar sirviendo bebidas y limpiando. Tiene veinte años y es muy extrovertida y brillante, sin mencionar que es propensa a reírse tontamente. Le gustan los Wilhelm y está enamorada de Erik, a quien no le gusta ella. Ella encuentra a Gerad espeluznante, pero se lleva bien con los clientes.

Los Aldeanos

La treintena de lugareños son un grupo mixto. Unos pocos trabajan en la aldea, pero la mayoría trabaja en las granjas de las afueras. No tienen problemas con los viajeros, ya que están acostumbrados a vivir en una vía principal.

Otros residentes

Esa noche se hospedan en la posada un cazarrecompensas, un grupo de nobles que viajan en el carruaje Cuatro Estaciones, un par de ladrones a la fuga, un exclérigo y un leñador que se trata a sí mismo con una cama caliente.

Elisabeth Tauber

Una cazarrecompensas tras la pista de dos ladrones, Elisabeth los ha rastreado hasta El Pozo Ahogante. Cuando se anunció el contrato, Elisabeth logró poner a los otros cazarrecompensas tras un rastro falso. Su caballo cojeó a unas pocas millas de la posada. Con poco más de treinta años, Elisabeth es muy hermosa, aunque luce una gran cicatriz en un lado de la cara, cortando la boca. Es una guerrera competente e inteligente que se ha hecho un nombre persiguiendo a criminales buscados. Es seguidora dedicada de Myrmidia, pero aunque le gustaría unirse al culto no tiene la disciplina para seguir órdenes.

Elisabeth fue comprada en los Reinos Fronterizos, donde se acostumbró a ver el combate. Con el tiempo, se cansó de la zona y viajó al Imperio, donde ha vivido desde entonces.
Edad: 32, Profesión: Cazarrecompensas
Habilidades: Esquivar, Rastrear, Seguimiento, Especialista en armas (Parada)
Talentos: Puntería, Errante, Gato callejero
Enseres: Espada, Rompeespadas, Camisote de malla, Ballesta, Esposas, Cartel de Se busca: "Dagmar & Ingo 70 co", 3 dosis de Raíz de mandrágora.

Los Nobles

Viajando a una gran fiesta social en <destino de los PJs> hay cinco nobles, que actualmente no se divierten mucho. Hay dos parejas jóvenes (Monika y Vera von Kinski, Alfred Sander y Kurt Kopp) y el chaperón de las niñas, su hermano Klaus (un hombre tonto y sin sentido del humor que parece caer en la violencia si tiene la oportunidad). Su presencia fue impuesta al grupo minutos antes de partir y ha ensombrecido todo su viaje.

Pasan la noche sentados en un rincón de la posada, permaneciendo en virtual silencio. Los jóvenes amantes organizaron una cita secreta durante la noche, pero eso fue antes de que se dieran cuenta de que Klaus compartiría habitación con Alfred y Kurt. Su cochero, Yuri, pasa la noche bebiendo con los lugareños.

Monika y Vera

Estas hermanas nunca han estado fuera de su ciudad natal. De hecho, han llevado una vida muy protegida. No disfrutaban el viaje en absoluto, lo encuentran duro e incómodo, y ciertamente no están acostumbrados a tener que tratar con todos estos plebeyos. Una vez que han tomado unas copas o están rodeadas de otros nobles, son inteligentes, ingeniosas y encantadoras. No les gusta Klaus, encontrándolo vulgar y estúpido.

A menudo bromean diciendo que él no es su hermano.

Edades: 19 y 22, Profesión: Noble

Habilidades: Carisma, Actuar (bailarín, músico), Leer/Escribir

Talentos: Cortés, Etiqueta

Enseres: Ropa cara (x8), Monedero (20 co)

Alfred y Kurt

Estos dos amigos íntimos creyeron que habían tenido suerte cuando convencieron a las dos hermosas *socialités* para que viajaran con ellos. ¡No se dieron cuenta de que el fuerte matón Klaus vendría con ellas! Alfred es el mayor, el más inteligente de los dos y habla la mayor parte del tiempo, mientras que Kurt simplemente tiende a estar de acuerdo con él. Ambos están llenos de la bravuconería que proviene del conocimiento de que son mejores que casi todos los demás debido a su nacimiento. Kurt está poseído por una racha sádica menor, que desahoga con los sirvientes.

Edades: 22 y 24, Profesión: Noble

Habilidades: Carisma, Actuar (bailarín)

Talentos: Etiqueta

Klaus

A diferencia del estereotipo Noble, Klaus siempre se ha sentido fuera de lugar. Se parece más a un matón callejero común, incluso con ropa fina. Es un aprendiz lento que nunca adquirió las habilidades más finas. Cuando le pidieron que escoltara a sus hermanas, se mostró encantado, ya que le dio la oportunidad de demostrar que era bueno en algo. Klaus es propenso a la violencia, pero esto se debe principalmente a que no puede expresarse y se siente frustrado. Adora a sus hermanas y nunca las lastimaría. Odia a Alfred y Kurt.

Edad: 27, Profesión: Noble

Talentos: Muy Fuerte

Bernd Vogeler y Udo Nyman

Un par de cocheros relativamente experimentados, recién contratados por la Compañía Cuatro Estaciones. No se da ningún perfil, ya que estarán muertos o inconscientes durante la mayor parte de la aventura.

Dagmar ekman e Ingo

Dagmar e Ingo son un par de ladrones de aspecto malvado. Están huyendo después de robar oro a su propia banda. Comenzarán la velada explorando nerviosamente el local, pero a medida que beban más, primero se volverán confiados y luego abusivos. Ingo lleva el oro. Si en algún momento descubren que Elisabeth los persigue, estarán en guardia y listos para partir antes del amanecer.

Ambos son traicioneros delincuentes menores. Sin embargo, crecieron juntos en las calles de Nuln y desde entonces han sido fieles amigos. Ambos son animados, amantes de la bebida y el juego. A Ingo le falta parte de la oreja debido a una pelea callejera hace unos años.

Edad: 26 Profesión: Ladrón (Malversador)

Habilidades: Escondarse, Lengua secreta (jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Tasar, Prestidigitación, Leer/Escribir

Talentos: Gato callejero

Ernst Winkler

Ernst es un hombre muy tranquilo, intenso y lleno de bondad. Tiene treinta y tantos años, y su cabello está comenzando a retroceder de su cara redonda. Se ha vuelto regordete, debido a su mediana edad y la afición por la cerveza. Ernst está huyendo, pero no está muy seguro de qué. Está buscando un nuevo significado en la vida después de servir durante casi veinte años como sacerdote de Shallya. Se vio obligado a dejar el sacerdocio después de que interviniera en un ataque a uno de sus compañeros. Uno de los dos jóvenes matones terminó muerto y se encontró aislado de sus compañeros. Ernst sigue siendo un devoto seguidor de Shallya, creyendo que ella le ha dado un propósito en la vida, aún no especificado. Le ha dado por llevar una espada. Se uniría felizmente a los PJs si se lo pidieran.

Edad: 38, Profesión: exiniciado, Sacerdote

Habilidades: Sanar, Meditar, Leer/Escribir, Sabiduría académica (Pergaminos), Hablar idioma (Clásico), Sabiduría académica (Teología)

Talentos: Cirugía

Hechizos: Ninguno

Rolf Vogler

Rolf, que vive todo el año en su choza en lo profundo del bosque, viene de vez en cuando a quedarse en El Pozo Ahogante, para pasar un par de noches visitando a sus amigos y relajándose cómodamente. Tiene una apariencia muy robusta, luciendo una gran barba hirsuta. Está lleno de humor y tiene un amplio conocimiento del bosque. Es un devoto seguidor de Taal.

Edad: 42, Profesión: Leñador

Habilidades: Rastrear, Sabiduría académica (Herbolaria), Lengua secreta (Jerga montaraz), Movimiento silencioso

Espíritu del Hombre Bestia de Artuta

Artuta aparece como un Hombre Bestia de dos metros de altura. Tiene dos cuernos retorcidos y un ojo, que es solo una cuenca vacía. Esto es del golpe mortal que le dio el cazador de brujas. Su cuerpo está cubierto con una cota de malla irregular y lleva una espada corta y retorcida. Al principio se puede ver a través de él, pero a medida que se derrama más sangre, se vuelve más sustancial. Del mismo modo, se volverá más fuerte a medida que pase la noche.

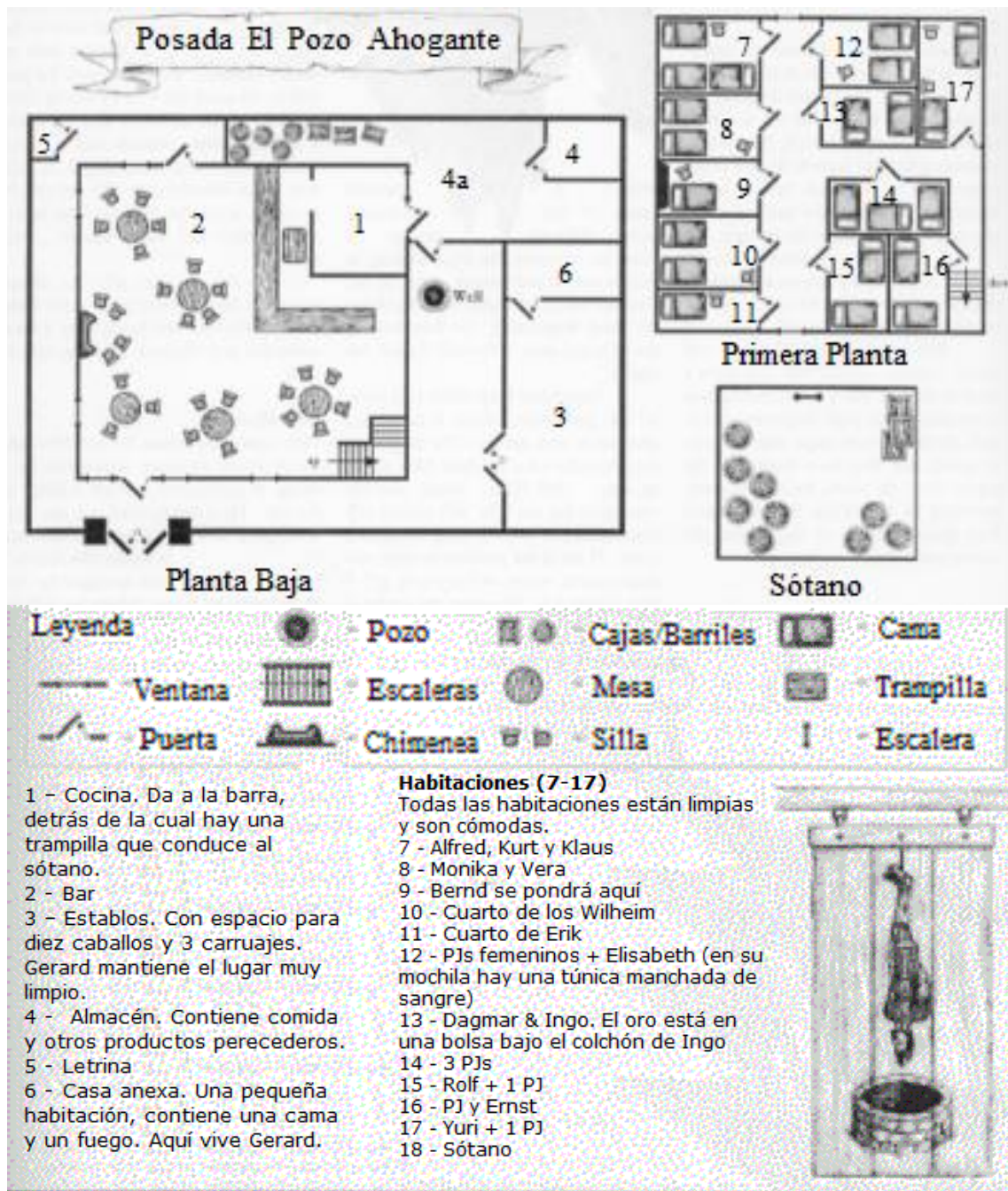
Talentos: Temible

Reglas especiales: si tu juego tiene mucha magia, considera hacer que Artuta sea inmune a las armas normales.

Hombres Bestia

El DJ debe decidir el número de Hombres Bestia, pero bajo la lluvia y la oscuridad parecerá que hay muchos más. El perfil básico de un Hombre bestia es el siguiente, pero ten en cuenta que es probable que cada uno tenga diferentes mutaciones, armaduras y armas.

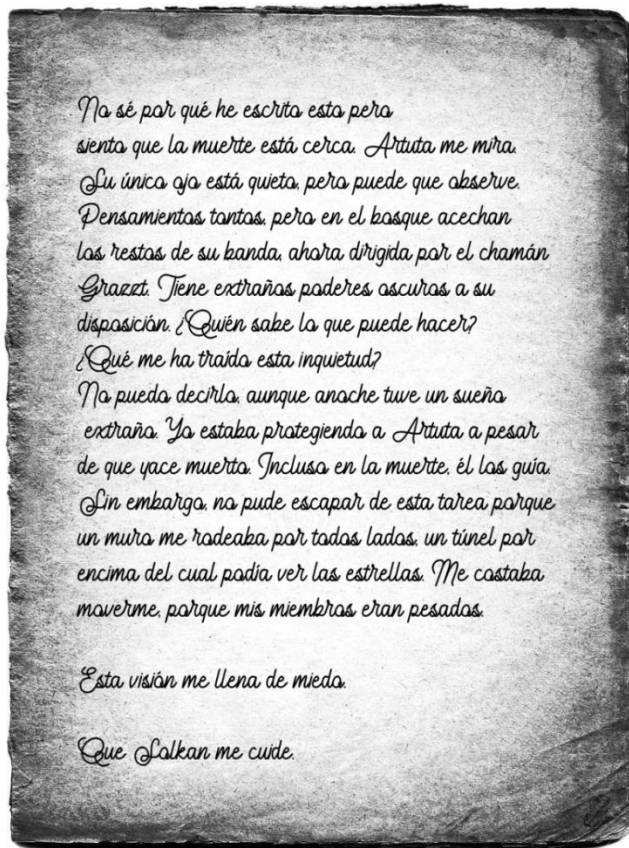
Planos



Documento 1



Documento 2



Documento 3

