

La Gabarra

Por Rich Ahlgrim

Trasfondo

Hans Von Karlstein y los Burgeres

Nunca hubo dudas sobre qué ocupación asumiría Hans Von Karlstein. El menor de los cinco hijos de Heinrich Von Karlstein, famoso cazador de brujas, cuya familia, los Von Karlstein, había servido al Imperio como cazadores de brujas durante cinco generaciones. A la edad de quince años, Hans comenzó su aprendizaje en la Orden Templaria como cazarrecompensas, luego sirvió con su hermano mayor Karl cazando vampiros en Sylvania antes de finalmente ganarse sus espuelas. La reputación de Hans comenzó a crecer dentro de las filas de su orden como un verdadero servidor de la ley a medida que desarraigaba a más y más mutantes, sectarios y herejes, sin cuestionar su total devoción al deber.

Luego, hace sólo dos años, Hans comenzó a escuchar historias de un niño mutante que estaba siendo protegido por una familia rural, los Burgeres. Como es habitual en los cazadores de brujas, Hans “inspiró” el apoyo de la población local y los llevó hacia la granja de los Burgeres para enfrentarse al acusado. Encontró a Marl y Anna Burgeres trabajando en sus campos y los detuvo. Entró en solitario en la casa de los Burgeres y encontró a Conrad delante de él. Conrad intentó bloquear el paso de Hans y casi fue abatido, de alguna manera logró evitar un golpe mortal con la espada de Hans y se agarraron al suelo. Hans, que era mayor, más fuerte y con más experiencia, finalmente logró inmovilizar a Conrad, pero antes de que pudiera darle un golpe mortal, fue atacado por detrás por Dieter, el hermano mayor de Conrad, y ahora mutante.

Dieter hizo lo único que se le ocurrió. Hundió sus dientes, ahora afilados y envenenados, en la bota del cazador de brujas. El veneno se disparó a través del sistema de Hans, casi matándolo. Mientras Hans se revolcaba en el suelo, tanto Conrad como Dieter lograron escapar hacia el bosque. Una vez recuperado, Hans hizo quemar vivos a Marl y Anna por su crimen y para saciar su venganza. Hans pasó tres meses buscando a los hermanos, antes de que la orden lo llamara para investigar otro asunto. Sin embargo, recientemente Hans ha comenzado a cuestionar su fe y su llamada. ¿Cómo pudo un devoto de Sigmar y un servidor leal del Imperio convertirse en lo que más detestaba, un mutante?

Aunque el veneno de Dieter no logró matar a Hans, hubiera sido mejor para él si lo hubiera hecho. Los pies de Hans han comenzado a transformarse en garras. Al principio, Hans pensó que tenía un sarpullido y luego una enfermedad rara. Sólo recientemente, cuando sus pies empiezan a parecerse a los de un halcón, Hans ha aceptado la verdad. El linaje de su familia se ha contaminado. El honor del nombre de su familia destruido. Sólo hay una cosa que Hans puede hacer. Dejar su amado Imperio; dejar su patria, dejar su vocación, para no volver jamás.

La Reina de Altdorf

La Reina de Altdorf es una vieja gabarra que ha estado en servicio durante más de diez años y ha realizado cientos de viajes a lo largo del río Reik desde Altdorf a Marienburgo. Su capitán y propietario, Albrecht Gustoff, está orgulloso de su barco. Después de haber trabajado en barcasas desde los doce años, Albrecht ahorró casi cada centavo que ganó para comprar su propio barco. Desde que encargó la construcción de La Reina de Altdorf hasta ahora, ha hecho una pequeña fortuna y ahora planea construir una pequeña flota naviera con base en un pueblo justo al norte de Altdorf, donde residen su esposa y tres de sus cuatro hijos.

Siendo este su último viaje río arriba, su primer oficial, Karl Johannas, asumirá el cargo de capitán de la embarcación de Albrecht. La tripulación de La Reina de Altdorf, cuatro marineros y un cocinero, son extremadamente leales a Albrecht y Karl, ya que les pagan y los tratan a todos muy bien. Un buen trato como este se considera una rareza extremadamente rara entre la comunidad de barcasas.

La Reina de Altdorf también es una maravilla de la comunidad de barcasas e incorporó muchas innovaciones en el diseño de barcasas. En primer lugar, lleva velas triangulares delante y detrás del mástil en dos botavaras separadas, lo que permite configurar las velas con el patrón estándar de una vela cuadrada o en línea con una tercera vela aparejada en proa. El fondo de la Reina es plano, pero su arco se estrecha hasta cierto punto para atravesar mejor las aguas cetrinas y facilitar la varada. También tiene casi el doble de tamaño que una gabarra normal, lo que le permite transportar casi el doble de carga. Sin embargo, la característica de diseño más innovadora es el entrecruzamiento de la quilla y las vigas de soporte del casco, lo que hace que el casco sea muchas veces más resistente que los diseños estándar. Actualmente, Albrecht ha encargado tres barcos gemelos más a La Reina de Altdorf, cuya finalización está prevista para los próximos tres años, cada uno de los

cuales será capitaneado por uno de sus tres hijos, todos los cuales ahora son hombres de río experimentados. Debajo de la cubierta se encuentra la bodega de carga. El compartimento delantero se puede convertir, mediante paredes desmontables, en una serie de hasta cuatro cabinas para pasajeros. El compartimento central se utiliza para el almacenamiento principal de mercancías. El compartimento trasero es el alojamiento de la tripulación, un lugar pequeño con espacio suficiente para cinco hamacas. En la parte superior, el área delantera se puede utilizar para almacenar carga adicional. En la parte trasera del barco hay un camarote de tres habitaciones, una para Albrect y otra para Karl y la cocina. El timón del barco está justo detrás de la cabina principal, en una plataforma elevada, lo suficientemente alto como para que los timoneles del barco puedan ver por encima de la cabina. Debajo de esta plataforma se guardan un par de botes de remos para dos personas, que se utilizan para remolcar la gabarra durante períodos de vientos tranquilos o fuera de los bancos de arena. Los fondos salariales y arancelarios de la tripulación, además de las ganancias obtenidas por sus aventuras, se guardan en una pequeña caja de hierro, debajo de la cama de Albrect. Esta caja está fijada a la cubierta de la cabina mediante fuertes pernos de hierro y solo Albrect y Karl tienen las llaves de la cerradura hecha por los enanos. (-30% a Forzar cerraduras). En cualquier momento del viaje hay 5d10 Coronas de Oro en la caja fuerte.

La Tripulación

Albrect Gustoff, capitán y propietario de La Reina de Altdorf

Albrect espera convertirse en un magnate del transporte marítimo. Habla constantemente de la pesca que hará, de sus contactos comerciales y de su hijo mayor, Franz (llamado así por el emperador), que actualmente sirve como primer oficial en otro barco, y de cómo será un excelente capitán para su nueva flota. Albrect se jacta a menudo de sus otros tres hijos, dos hijos y una hija, y de su esposa Alda, pero Franz es obviamente su favorito. Albrect trata a su primer oficial y futuro socio comercial, Karl, como a un hermano menor, ya que han navegado juntos durante más de quince años. Albrect no sólo es muy apreciado por su equipo sino también amado por ellos.

Descripción: Un hombre de constitución media con cabello gris parduzco y ojos marrones. Siempre con una expresión amistosa en su rostro arrugado por la edad.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
59	46	53	51	54	58	52	65
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	5	5	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 0 Cuerpo: 0 Brazos: 0 Piernas: 0

Talentos: Desarmar, Recio, Parada veloz, Resistencia a enfermedades, Briosos, Viajero curtido, Especialista en armas (Esgrima), Pelea callejera, Golpe poderoso.

Habilidades: Mando, Consumir alcohol (+30%), Esquivar (+30%), Jugar, Cotilleo (+20%), Intimidar, Percepción (+20%), Remar (+20%), Navegar (+30%), Escalar, Nadar (+30%).

Enseres: Espada, Daga, Armadura de cuero (pecho, brazos, piernas).

Karl Johannas, primer oficial de La Reina de Altdorf

Karl Johannas fue una vez un hombre que bebía y peleaba mucho. El tipo de hombre del río que tiene damas río arriba y río abajo. Todo eso cambió cuando Albrect le pidió a Karl que fuera su primer oficial y también le prometió una parte de las ganancias de La Reina de Altdorf. Gracias a la generosidad de Albrect, Karl ha podido ahorrar suficientes coronas para participar en la empresa y se convertirá en socio pleno y capitán del barco después de este último viaje. Es un hombre tranquilo que dedica mucho tiempo a la contemplación, es muy querido por la tripulación, que lo considera un hombre duro pero sumamente justo.

Descripción: Un hombre alto y calvo muy marcado tanto en la cara como en el pecho. Le falta el ojo derecho y está cubierto por un parche de cuero.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
44	39	43	55	47	38	41	49
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	5	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 0 Cuerpo: 0 Brazos: 0 Piernas: 0

Talentos: Recio, Resistencia a enfermedades, Briosos, Viajero curtido, Pelea callejera, Golpe poderoso.

Habilidades: Consumir alcohol (+20%), Esquivar (+20%), Jugar, Cotilleo (+20%), Intimidar, Percepción, Remar (+20%), Navegar (+20%), Escalar, Nadar (+20%).

Enseres: Espada, Daga, Armadura de cuero (pecho, brazos, piernas).

(Pirado) Louie de Parravon, cocinero del barco

Los miembros de la tripulación llaman a Louie "Pirado Louie" porque su ojo vago, su estatura rechoncha y su cabello enmarañado dan la impresión de que Louie está un poco desquiciado. Nada está más lejos de la verdad. Louie proviene de una familia que ha vivido durante mucho tiempo como sirvientes domésticos de la Familia de Caballeros Merceaux de

Parravon. Cuando Louie era muy joven, Richard Merceaux decidió invertir en su joven futuro sirviente y lo capacitó para convertirse en escriba. Cuando se completó la formación de Louie como escriba, fue entregado a Henry Merceaux, el hijo menor de Richard, y los dos viajaron juntos a Marienburg en busca de mayor fortuna. A Henry nunca le fue bien en sus negocios en Marienburg. Henry y Louie, junto con otro sirviente, sobrevivieron con una escasa asignación de Richard y cualquier dinero que se pudiera ganar si Henry vendía los servicios de Louie como escriba bretoniano. Cuando Henry murió repentina, violentamente y sin un centavo en un burdel de juegos en Marienburg, Louie le escribió una carta a Richard informándole de la muerte de su hijo y prometiéndole que regresaría a Parravon en el verano. Con lo mejor de los libros de Henry bajo el brazo, Louie caminó hasta los muelles para tener un sueño. Nueve años después, Louie todavía trabaja para Albrect como cocinero. Aunque Louie disfruta de una buena lectura, se necesita una dura lucha para lograr que Louie ponga la pluma al pergamino. Ha estado cocinando para el Capitán Albrect durante nueve años e incluso sirve como cocinero para la familia Gustoff entre viajes río arriba. Sabe leer y escribir y, cuando no prepara la comida o duerme, se le puede encontrar acurrucado con algún tomo polvoriento de conocimientos. La vida de un hombre del río, especialmente uno que frecuenta Marienburg, le brinda raras oportunidades de adquirir todo tipo de libros, algunos incluso prohibidos dentro de las fronteras del Imperio. Cuando Hans sube a bordo, Louie se escabulle a su cocina para esconder su copia del Librium Mortainus, en un compartimiento secreto en el piso de la cocina que se usa para el contrabando. El texto analiza la filosofía de la nigromancia, es un tomo prohibido y contiene discursos sobre el uso y formación de la magia, pero no contiene ningún hechizo real. Una persona que estudie el tomo durante veinte horas puede intentar aprender Afinidad con el Aethyr con un +10 a su tirada de Inteligencia. Louie ama su vida de cocinero y navegar libremente por el río Reik. Es común que les grite a sus compañeros de cubierta “¡Soy un hombre libre, cerdo de agua! Puedo marcharme cuando quiera y dejarte a ti y a esta tripulación sin problemas”.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
43	36	41	30	42	35	38	32
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	2	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 0 Cuerpo: 0 Brazos: 0 Piernas: 0

Talentos: Recio, Brioso, Viajero curtido, Pelea callejera, Golpe poderoso, Etiqueta, Intelectual, Genio aritmético.

Habilidades: Consumir alcohol (+20%), Esquivar, Percepción (+20%), Remar, Navegar, Escalar, Nadar, Cotilleo (+20%), Conducir, Regatear, Oficio (Cocinero).

Enseres: Daga.

Hector Estaban, marinero de cubierta

Hector Estaban era un Espadachín Estaliano que, tras perder un ojo en un duelo, estaba ahogando sus penas en una taberna cuando Albrect lo encontró. Albrect necesitaba a alguien con la habilidad de un luchador para su recién encargada Reina de Altdorf, así que se compadeció de este muchacho y le enseñó a este rudo de la calle cómo ser un barquero. Hector se dedicó al oficio con la misma pasión que alguna vez tuvo por la lucha y es un destacado hombre del río. Karl planea convertir a Hector en su primer oficial, con la aprobación de Albrect, pero aún no se lo ha dicho. Hector sigue siendo de ira fácil mientras está en tierra, pero su amor por la vida del río es evidente desapareciendo casi del todo mientras está en el barco.

Descripción: Hombre bajo, de piel oscura, cuyo cabello oscuro está casi rapado. Los ojos marrones dominaban su rostro, encima de una nariz pequeña y una boca casi sin labios.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
55	41	45	41	54	32	37	21
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	16	4	4	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 0 Cuerpo: 0 Brazos: 0 Piernas: 0

Talentos: Recio, Brioso, Viajero curtido, Pelea callejera, Golpe poderoso, Reflejos rápidos, Golpe letal, Especialista en armas (Esgrima).

Habilidades: Consumir alcohol, Esquivar (+20%), Percepción, Remar, Navegar, Escalar, Nadar.

Enseres: Espada, Daga, Armadura de cuero (pecho, brazos, piernas).

Otto Auvast, marinero de cubierta

Otto afirma que nació en el río y que morirá en el río. Rara vez abandona el barco y Albrecht utiliza a Otto como vigilante del barco. Cuando Otto tenía sólo doce años, un adivino viajero le dijo que moriría en tierra firme en algún momento después de los dieciocho años. Se lanzó al río a los diecisiete años y desde entonces sólo ha pisado tierra firme tres veces en los últimos cinco años. Está un poco loco y debe pasar una tirada de Voluntad para dejar el barco hacia tierra firme, y otra tirada de Voluntad cada hora después para seguir en tierra firme. Si Otto lleva consigo un cubo de agua de río, obtendrá un +20% a esa tirada siempre que ese cubo de agua permanezca lleno y en sus manos. Albrecht comprende el extraño comportamiento de Otto y le permite vivir en el barco cuando no está navegando por el río.

Descripción: Un hombre pequeño y rechoncho que se balancea al caminar.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
49	46	35	37	32	25	39	26
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	3	3	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 0 Cuerpo: 0 Brazos: 0 Piernas: 0

Talentos: Recio, Briosos, Viajero curtido, Pelea callejera, Golpe poderoso, Desarmar, Golpe conmocionador.

Habilidades: Consumir alcohol (+20%), Esquivar (+20%), Percepción, Remar (+20%), Navegar (+20%), Escalar, Nadar

Enseres: Espada, Daga, Armadura de cuero (pecho, brazos, piernas).

Peter Reiksmann, marinero de cubierta

Peter es hijo del hijo del hijo de un hombre del río. Su abuelo fue dueño de una gabarra, pero fue atacada y quemada por hombres bestia hace unos quince años, matando tanto a su abuelo como a su padre. Albrecht conocía al padre de Peter, Stavut, y se apiadó de la familia ahora sin un centavo y contrató a Peter. Peter considera a Albrecht su padre e incluso se queda con la familia de Albrecht cuando está en Altdorf. A Peter le han prometido un puesto de primer oficial en uno de los nuevos barcos de Albrecht.

Descripción: Un joven muy atractivo, de cabello rubio, ojos azules y músculos bien definidos.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
46	37	40	30	46	32	34	31
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	4	3	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 0 Cuerpo: 0 Brazos: 0 Piernas: 0

Talentos: Recio, Briosos, Viajero curtido, Pelea callejera, Golpe poderoso, Intelectual.

Habilidades: Consumir alcohol, Esquivar, Percepción, Remar, Navegar, Escalar, Nadar.

Enseres: Espada, Daga, Armadura de cuero (pecho, brazos, piernas).

Conrad Hielmann (Burgeres), marinero de cubierta

Conrad navega con Albrecht desde hace dos años. Originalmente firmó mientras La Reina de Altdorf estaba atracada en el puerto de Kalcoat, como reemplazo temporal de un miembro de la tripulación enfermo. En el viaje de regreso, Albrecht se enteró de que ese miembro había sucumbido a su enfermedad y había muerto. Conrad inmediatamente impresionó tanto a Albrecht como a Karl con su capacidad para aprender rápidamente el funcionamiento de una gabarra y, al llegar a Altdorf, le ofrecieron un puesto a tiempo completo. No habla de su pasado antes de la gabarra. Él y toda su familia fueron acusados de ocultar a un mutante, su hermano Dieter. La granja de su familia fue incendiada y tanto su madre como su padre fueron condenados a la hoguera por este crimen. Tanto Dieter como Conrad lograron escapar. Cuando La Reina de Altdorf se detiene en Kalcoat, Conrad suele desaparecer durante un tiempo para visitar a su hermano Dieter, que se esconde en el bosque cercano con una banda de mutantes forajidos. Ha convencido a toda la tripulación de que está viendo a la hija de un granjero durante estas visitas, y la tripulación a menudo bromea sobre esto.

Descripción: Un joven alto con cabello castaño rojizo y ojos verdes.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
40	27	46	31	32	37	35	34
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	4	3	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 0 Cuerpo: 0 Brazos: 0 Piernas: 0

Talentos: Recio, Briosos, Viajero curtido, Pelea callejera, Golpe poderoso.

Habilidades: Consumir alcohol, Esquivar, Percepción, Remar, Navegar, Escalar, Nadar.

Enseres: Espada, Daga, Armadura de cuero (pecho, brazos, piernas).

Hans Von Karlstein, cazador de brujas

Hans es un cazador de brujas de quinta generación, que está orgulloso de su herencia. Por eso está huyendo. Hans también es un mutante. La mutación es una afección desarrollada recientemente en la que los pies de Hans se han vuelto como garras. Culpa de esto al hermano de Conrad, quien logró morderlo en el tobillo hace un par de años durante la fuga de Dieter. Siente que ya no puede ocultar su aflicción y por eso huye. Entregarse sólo avergonzaría el buen nombre de su familia y podría arruinar a sus cuatro hermanos, que también son cazadores de brujas. Para ello ha conseguido un pasaje en la primera gabarra disponible que sale de Altdorf, en la que, quiso el destino, trabaja el hermano del hombre al que culpa de su aflicción. Hans, envuelto en su propia miseria, no podrá reconocer a Conrad, pero Conrad sí le reconocerá a él.

Descripción: Hombre de estatura media, complexión delgada, cabello y ropa negros bien cuidados. Un sombrero negro puntiagudo corona su rostro largo de nariz aguileña.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
65	63	48	50	47	43	65	45
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	4	5	4 (6)	0	0	0

Armadura: Cabeza: 0 Cuerpo: 0 Brazos: 0 Piernas: 0

Talentos: Parada veloz, Reflejos rápidos, Puntería, Amenazador, Don de gentes, Sexto sentido, Especialista en armas (Ballesta, Presa, Arrojadizas), Audaz, Golpe poderoso.

Habilidades: Carisma, Mando, Cotilleo, Intimidar, Percepción (+30%), Montar (+30%), Buscar (+30%), Movimiento silencioso (+20%).

Mutación: Le otorga +2 a Movimiento cuando no lleva botas.

Enseres: Espada, 5 Dagas, Ballesta con 10 virotes, Armadura de cuero (pecho, brazos, piernas).

Los Forajidos Mutantes

Dieter y su banda de ocho Forajidos Mutantes, aunque mutantes, aún no están completamente dominados por el caos que infesta sus cuerpos y almas. Sin embargo, la seductiva llamada de los poderes del caos es un zumbido constante en sus oídos y con cada mes que pasa caen más y más bajo su influencia. La banda está actualmente en crisis, cada miembro está disgustado consigo mismo y con Dieter debido a los actos depravados a los que se han negado. La semana pasada, la banda tendió una emboscada a una caravana de comerciantes, matando a todos menos a unos pocos. Esos desafortunados supervivientes fueron devorados vivos, la sed de sangre y carne fresca los había dominado después de la corta batalla campal. Comenzó con Gabber, pero todos ellos, incluso Dieter, sucumbieron a la llamada del caos y participaron del festín espeluznante. Sin embargo, el gesto extremadamente humano de venganza contra un Cazador de Brujas, alguien que representa directamente la persecución y la autoridad que los obliga a vivir vidas tan depravadas, anima a la banda. Por su propia determinación de no repetir la vileza del incidente con la caravana, aceptan no usar fuerza letal para obtener su prisionero. Los mutantes tienen un contacto comercial en Kalcoat que intercambia su malvado botín por comida, armas y ropa, con ganancias exorbitantes, por supuesto.

Dieter Burgeres

Dieter es el hermano mutante de Conrad. Hace mucho tiempo, ambos estaban jugando en el bosque cerca de su casa, cuando Dieter encontró unas extrañas bayas verdes. La sangre del caos de un hombre bestia había infectado la raíz de la planta de bayas, y después de comerlas esa sangre forzó la mutación en el joven cuerpo de Dieter. Su familia logró ocultar sus mutaciones durante tres años hasta que Hans von Karlstein llegó a su aldea. Allí descubrió la verdad sobre Dieter y condenó a su familia a la hoguera. Poco después, Conrad y Dieter fueron encontrados por una banda de bandidos mutantes. Dieter impresionó a la banda de mutantes cuando mató a su líder anterior y ahora disfruta de un mando casi indiscutible del grupo. Desde que Dieter asumió el cargo de líder, esta pequeña banda ha prosperado mucho, principalmente debido a la información sobre barcas y caravanas que Conrad le pasa a Dieter.

Descripción: Hombre alto y corpulento con hombros que se inclinan hacia arriba en forma de V. Su torso y brazos están cubiertos de placas de hueso que se pueden ocultar con una camisa o chaqueta, que es lo que normalmente hace. Cabello oscuro, pequeños ojos rojos y una boca llena de pequeños dientes afilados como cuchillas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42	52	39	57	29	44	44	56
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
3	18	3	5	3	0	0	0

Armadura: Cabeza: 1 Cuerpo: 3 Brazos: 3 Piernas: 1

Talentos: Parada veloz, Disparo infalible, Desenvainado rápido, Recarga rápida, Disparo certero, Callejeo, Certero.

Habilidades: Mando, Escondarse (+20%), Esquivar, Conducir, Montar, Rastrear, Percepción (+20%), Montar, Escalar (+20%), Movimiento silencioso (+20%), Poner trampas, Nadar.

Mutación: Pecho y brazos con placas óseas. +5% a Resistencia, +5% a Fuerza, -1 a Movimiento, -10% a Agilidad. Dientes envenenados y afilados como cuchillas. Puede usarse como ataque, daño BF-2. Si se produce una herida, el jugador debe

realizar una tirada de Resistencia o sufrir 3 heridas adicionales. Si el jugador obtiene un doble en la tirada de Resistencia (la supere o la falle), obtendrá una mutación en 1d10 meses.

Enseres: Arma de mano, Daga, Ballesta con 12 virotes, Armadura de cuero (pecho, brazos, piernas).

Brog

Descripción: Una mujer alta con una espesa melena rubia casi brillante y una piel tan fina que se pueden ver sus órganos internos. Suele llevar una capa con capucha que la cubre de pies a cabeza.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41	25	35	18	35	37	33	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	3	1	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 1 Cuerpo: 1 Brazos: 1 Piernas: 1

Talentos: Errante, Certero.

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Conducir, Percepción, Poner trampas, Nadar, Movimiento silencioso.

Mutación: Piel transparente: -10% a Resistencia, provoca Miedo.

Enseres: Arma de mano, Daga, Ballesta con 12 virotes.

Baldie

Descripción: Un hombre extremadamente grande, de casi 2,5 m. de altura, con brazos cubiertos de hueso y una cabeza extremadamente pequeña, ¼ del tamaño de una cabeza normal, que es casi una masa sólida de hueso.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
45	41	28	34	34	15	27	28
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	2	3	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 5 Cuerpo: 1 Brazos: 3 Piernas: 1

Talentos: Errante, Golpe conmocionador.

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Conducir, Percepción, Poner trampas, Nadar, Movimiento silencioso.

Mutación: Los brazos chapados de hueso pueden usarse como escudos, cabeza reducida, -20% a Inteligencia, provoca terror.

Enseres: Arma de mano, Daga, Ballesta con 12 virotes.

Craw

Descripción: Un hombre bajo y encorvado con nariz prensil y una mano izquierda con garras de cangrejo.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41	41	36	39	41	42	30	31
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	3	3	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 1 Cuerpo: 1 Brazos: 1 Piernas: 1

Talentos: Errante, Golpe conmocionador.

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Conducir, Percepción, Poner trampas, Nadar, Movimiento silencioso.

Mutación: Mano izquierda con garra de cangrejo, que puede utilizar como escudo. Tiene nariz como la de un oso hormiguero.

Enseres: Arma de mano, Daga, Ballesta con 12 virotes.

Gabber

Descripción: Mujer de complexión delgada y estatura media, con piel escamosa, como la de una serpiente, y una boca llena de dientes afilados como cuchillas en una boca demasiado grande. Sus ojos son enormes y tienen un efecto hipnótico.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36	40	31	33	48	31	34	32
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 3 Cuerpo: 3 Brazos: 3 Piernas: 3

Talentos: Errante, Golpe conmocionador.

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Conducir, Percepción, Poner trampas, Nadar, Movimiento silencioso.

Mutación: Escamas +2 PA, boca demasiado grande llena de afilados dientes como cuchillas. Ataque BF - 2.

Enseres: Arma de mano, Daga, Ballesta con 12 virotes.

Hangtooth

Descripción: Una figura masculina de aspecto normal con cabello gris desaliñado. Sus dientes han crecido hasta convertirse en una masa sólida de hueso blanco amarillento. Hangtooth es el enlace entre esta banda de mutantes y su contacto comercial en Kalcoat.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
49	33	24	26	40	45	29	31
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	2	2	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 1 Cuerpo: 1 Brazos: 1 Piernas: 1

Talentos: Errante, Golpe conmocionador.

Habilidades: Regatear, Cotilleo, Intimidar, Escondarse, Esquivar, Conducir, Percepción, Poner trampas, Nadar, Movimiento silencioso.

Mutación: Los dientes han crecido juntos formando una masa sólida de color blanco amarillento.

Enseres: Arma de mano, Daga, Ballesta con 12 virotes.

Jinks

Descripción: Una mujer de tamaño promedio con un brazo y una pierna derechos del doble del tamaño de un humano normal. Camina con una cojera exageradamente grande debido a su pierna anormal.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
40	36	39	32	48	37	22	34
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	2	3	2	0	0	0

Armadura: Cabeza: 1 Cuerpo: 1 Brazos: 1 Piernas: 1

Talentos: Errante, Golpe conmocionador.

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Conducir, Percepción, Poner trampas, Nadar, Movimiento silencioso.

Mutación: El brazo y la pierna derecha son el doble de grande de lo normal, +10% a Fuerza, -1 a Movimiento.

Enseres: Arma de mano, Daga, Ballesta con 12 virotes.

Pots

Descripción: Hombre pequeño cuya cabeza es grande en la parte superior y se estrecha hacia el cuello como una maceta. La parte superior de su cabeza es plana y calva. Ojos, orejas y nariz excesivamente grandes dominan su cabeza deforme.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
40	44	32	32	48	32	36	38
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	3	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 2 Cuerpo: 1 Brazos: 1 Piernas: 1

Talentos: Errante, Golpe conmocionador.

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Conducir, Percepción, Poner trampas, Nadar, Movimiento silencioso.

Mutación: Cabeza deforme, parece una maceta.

Enseres: Arma de mano, Daga, Ballesta con 12 virotes.

Yaps

Descripción: Una hembra de piel gris, complexión media y figura extremadamente atractiva. Tiene una boca demasiado grande que se extiende hasta el borde de su cara como la de una rana.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
36	33	35	30	34	28	32	30
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	14	3	3	4	0	0	0

Armadura: Cabeza: 1 Cuerpo: 1 Brazos: 1 Piernas: 1

Talentos: Errante, Golpe conmocionador.

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Conducir, Percepción, Poner trampas, Nadar, Movimiento silencioso.

Mutación: Boca grande y lengua pegajosa. La piel es de color gris verdoso.

Enseres: Arma de mano, Daga, Ballesta con 12 virotes.

Operaciones de la Gabarra

Carga y descarga

Albrecht y Karl supervisan el embarque de toda la carga y los pasajeros. Si la carga es delicada, como sedas o cosas similares, se envuelve en una lona encerada y se asegura en la parte delantera de la cubierta. El resto de la carga se almacena en la bodega de carga principal debajo de la cubierta. Cuando se suben pasajeros a bordo, la tripulación levanta paredes temporales en la parte delantera de la bodega de carga, formando hasta cuatro cabinas. Cada una de estas cabinas tendrá capacidad para tres personas cada una.

En ruta

La gabarra hace siete paradas regulares en su viaje río arriba y río abajo. La mayoría de ellas son para entregar suministros a aldeas remotas en los muelles a lo largo del río. El viaje dura cinco días con buen tiempo, solo ida. Las paradas están enumeradas en orden desde Altdorf hasta Marienburg. (Ver Anexo A)

Durante cada parada, los pasajeros podrán bajar a tierra, pero deberán regresar antes de que La Reina de Altdorf zarpe de nuevo. Los pasajeros que no embarquen se quedarán solos y todo lo que hayan dejado en el barco podrá recuperarse en el almacén de Albrecht en Marienburg y Altdorf, respectivamente. Se cobra una tarifa de almacenamiento de un chelín por día por cualquier equipo almacenado en los almacenes.

El extraño

Los aventureros, por diversas razones, han reservado un pasaje en La Reina de Altdorf (5 chelines por persona o 1 corona de oro por una habitación privada) con destino a Marienburg. Todo el cargamento está almacenado y La Reina está a punto de zarpar cuando un hombre alto y delgado, vestido de negro y con una capa gris con capucha, llama al capitán. Albrecht permite que el hombre suba a bordo y habla con él en privado. Los personajes que tengan la habilidad de leer los labios o un oído agudo tendrán una probabilidad estándar de escuchar la conversación.

Albrecht: ¿En qué puedo ayudarlo, buen señor?

Hans von Karlstein: Soy Hans von Karlstein, estoy en un asunto imperial. Necesito pasaje a Marienburg, capitán.

Albrecht: Muy bien, Herr Karlstein. ¿Supongo que querrá una habitación privada, señor?

Hans: Por supuesto.

Albrecht: Tendré una preparada para usted inmediatamente.

Albrecht informará al grupo, si es necesario, que sus habitaciones tendrán que ser modificadas. Si alguien se opone, les recordará que Hans es un cazador de brujas y, por lo tanto, por edicto imperial, puede requisar esta nave y expulsar a todos los pasajeros, lo que hasta ahora no ha hecho.

Durante la mayor parte del viaje, Hans permanecerá encerrado en su camarote y solo saldrá para comer, ya sea solo en la cubierta o en su camarote.

El Viaje Río Arriba

El viaje río arriba es tranquilo y sin sobresaltos. El Anexo A contiene una lista de todas las paradas que hechas por La Reina de Altdorf y notas que enumeran detalles sobre ellas. Puedes embellecer cada parada según sea necesario. Ten en cuenta que la única noche que el barco pasa en el río es la noche después de la parada en Kalcoat. En ese momento, Dieter y su banda de mutantes atacarán el barco. Es importante que exageres el nerviosismo de Conrad en presencia de Hans. Por supuesto, la mayoría de la tripulación está nerviosa por el Cazador de Brujas, pero los esfuerzos de Conrad por evitar las pocas apariciones del Cazador de Brujas en cubierta deberían ser evidentes para cualquiera con una tirada de percepción fácil (+20%).

La tripulación interactuará con los PJ de forma amistosa, pidiendo noticias y chismes de las distintas partes del mundo de las que proceden. Albrecht tiene una orden permanente de que la tripulación no puede jugar con un pasajero bajo ninguna circunstancia, pero aparte de eso son libres de hacer lo que quieran, siempre que no interfieran con sus tareas en el barco.

La reacción de la tripulación ante Hans Von Karlstein:

Albrecht

Albrecht ha tenido a muchos cazadores de brujas a bordo de su barco y sabe que debe ser cuidadoso con ellos. Es respetuoso con ellos, pero no admite discusiones sobre cómo se maneja su barco.

“Sí, chaval, he currao para esos bastardos de sombrero negro antes. Solo cuida tus modales y no te metas en sus asuntos. No les des motivos pa’ que sospechen de ti”.

“Este es extraño, según tengo entendido, todos esos cazadores de brujas son un grupo extraño, pero este es el que más me asusta. No me ha molestado sobre mi tripulación, no lo ha hecho. No es normal y me pone nervioso”.

Karl

Karl simplemente ignora al Cazador de Brujas, tiene un barco que manejar y una tripulación que cuidar.

“Otro simple pasajero y este es solo otro viaje río arriba. Tú, Otto, tensa esa cuerda, te quitaré esa vela antes de que se rompa”.

Conrad

Como se mencionó anteriormente, Conrad evitará al Cazador de Brujas tanto como sea posible. Se inventará una tarea o una excusa rápida y se irá cuando el Cazador de Brujas aparezca. Las emociones de Conrad están completamente agitadas. Tiene miedo de que Hans lo reconozca y, sin embargo, arde por vengar el asesinato de sus padres.

“No son buenos, eso es lo que son. Son todos unos bastardos de corazón negro que incitan a la gente a formar turbas para matar a sus propios vecinos. No he visto ningún mal ni ningún caos, pero he visto a esos demonios en acción”.

El resto de la tripulación

Todos han viajado antes con cazadores de brujas y saben que deben cumplir con sus tareas y hacer lo que dice el capitán, sin darles motivos para sospechar de ellos. Louie estará nervioso por el cazador de brujas al principio, pero pronto se relajará al darse cuenta de que Hans no está aquí por su libro prohibido.

“Es de mal augurio tener uno a bordo. La última vez que tuvimos uno de estos sombreros negros a bordo nos topamos con hombres bestia. Todavía puedo recordar al Pirado Louie golpeando a ese gran cornudo en la cabeza con su sartén. Se quejó durante un mes de cómo esa maldita por Morr sartén estaba abollada”.

El amor de Conrad

Una vez que se haya descargado el cargamento para Kalcoat, Conrad se escabullirá con un gesto de Albrect. El nuevo cargamento se carga sin Conrad. Cualquier jugador que desee seguir a Conrad podrá hacerlo con una simple tirada de Seguimiento (+20%) hasta que Conrad abandone las puertas de la ciudad. Una vez fuera, Conrad se dirigirá al norte y al oeste a lo largo del río durante dos horas. En ese momento, el seguimiento se volverá más difícil (tirada normal). Si Conrad descubre que lo están siguiendo, hará todo lo posible para perderse del seguimiento del jugador (-20%) durante una hora antes de darse por vencido y escabullirse en una posada junto al camino aproximadamente a un kilómetro al norte de Kalcoat. Durante la noche, alrededor de las dos de la mañana, intentará escabullirse de la posada nuevamente para encontrarse con su hermano Dieter. Seguir a Conrad ahora es otra tirada de Seguimiento simple (+20%). Si Conrad logra perder al jugador (o jugadores), pueden intentar seguir su rastro con una tirada de seguimiento simple (+20%).

Una vez que Conrad se encuentra con su hermano, en un claro cerca del campamento de forajidos, los jugadores verán a Conrad abrazar a Dieter y se sentarán a conversar. Al principio con calma y luego con más entusiasmo. Los PJ no podrán escuchar lo que se dice, pero podrán ver claramente a Dieter. Hablarán solo durante quince minutos antes de que Conrad abraze a Dieter una vez más y luego regrese a La Reina de Altdorf.

El ataque

Es tarde por la noche. Louie acaba de cerrar la cocina para pasar la noche y se ha retirado a su hamaca con una copia de Los presagios de las estrellas. Albrect también acaba de acostarse, con toda la tripulación excepto Conrad, que se ha ofrecido voluntario para la guardia nocturna, y Otto, que está al timón del barco. Las oscuras siluetas de los mutantes, que están usando árboles talados como dispositivos de flotación, pululan por el barco mientras este avanza perezosamente río arriba. Conrad y Otto son sometidos rápida y silenciosamente y el barco encalla. Todo el barco se despertará con un estruendo resonante cuando la quilla del barco no escapa a la orilla. Cuando los PJ abandonen sus camarotes, verán a un Hans herido y sometido siendo llevado por un horrible y enorme mutante con una cabeza extremadamente pequeña (Baldie). Será necesario realizar tiradas de terror, y cualquier jugador que falle ganará un punto de locura y se esconderá en su camarote durante 1d5 horas. Los PJ que lleguen a la cubierta superior serán atacados por al menos un mutante, mientras que el resto están ocupados sometiendo a la tripulación. Conrad yace en la proa, donde un feo golpe en la cabeza lo ha dejado inconsciente. La refriega con la tripulación durará otros tres asaltos antes de que todos los tripulantes sean sometidos y los mutantes escapen. Si los PJ matan a un mutante, le dejarán atrás. Los mutantes no intentarán matar a nadie y todos los ataques serán para aturdir o incapacitar a sus oponentes (golpeando para aturdir). Si las heridas de un personaje llegan a 0, quedará inconsciente. Una vez que todos los PJ y la tripulación hayan sido sometidos, los mutantes escapan con su premio, Hans von Karlstein. Ten en cuenta que ninguna de estas heridas es permanente y todas se recuperarán por la mañana.

¿El Rescate?

Por la mañana, los PJ se recuperarán lo suficiente para encontrar a la tripulación atendiendo a Conrad y Albrect, que son los heridos más graves de todos. Karl despoticará diciendo que están todos prácticamente muertos y se preguntará por qué los mutantes no acabaron con ellos. Si alguno de los PJ siguió a Conrad y puede reconocer a Dieter durante el ataque,

puede acusar a Conrad de ayudar a los mutantes. Solo una tirada de Empatía exitosa a partir de -30%, a menos que el jugador pueda sonar extremadamente convincente, convencerá a Karl de la culpabilidad de Conrad. Si tiene éxito, Conrad confesará y Karl hará que lo encadenen para entregarlo a los cazadores de brujas. Más tarde, Albrecht y Karl, al escuchar la historia de Conrad, permitirán su huida en Marienburg con una advertencia de que nunca turbe su futuro.

Independientemente de que lo anterior ocurra o no, Karl dejará claro que la Orden Templaria los considerará a todos aliados de los mutantes a menos que puedan como mínimo recuperar el cuerpo de Hans. Las autoridades del imperio conocen los nombres de todos y cada uno de los miembros de la tripulación y los pasajeros porque la ley exige que todos los barcos que viajan por el río entreguen una lista de pasajeros en Carroburgo. Por lo tanto, fingir que el incidente nunca ocurrió no servirá de nada. Hans debe ser salvado o su cuerpo recuperado. Karl implora a los PJ que lo hagan, ya que necesita que su tripulación ayude con las reparaciones de La Reina de Altdorf y lo aleje de la costa lo antes posible. Mientras esté averiado, el barco es presa fácil de piratas fluviales, bandidos o quién sabe qué más de la costa. Si se le presiona, ofrecerá una recompensa de tres coronas de oro a cada jugador para llevar a Hans a Marienburg, vivo o muerto. Si los PJ se niegan, los dejará varados en la orilla y navegará hacia Marienburg sin ellos. Una vez de vuelta en Carroburgo, culpará a los PJ de la muerte y desaparición del Cazador de Brujas.

Siguiendo a los Mutantes

Seguir el rastro dejado por los mutantes será fácil (tiradas fáciles de Percepción o de Seguimiento), ya que los mutantes no esperan ser perseguidos. El barco fue llevado a tierra a solo quince metros de donde el bosque da paso al pantano. El jugador o los jugadores necesitarán tres horas de viaje por el bosque para encontrar el campamento de los forajidos. El campamento es una colección dispersa de chozas rodeadas por una empalizada de madera de poco más de un metro. La entrada a la empalizada es un agujero en la pared de metro y medio de ancho y siempre está custodiada por al menos un forajido. Cuando el grupo llegue, Gabber estará de guardia en la entrada. El resto de la banda, incluido Dieter, se están recuperando de las heridas que puedan haber recibido y de su excursión nocturna durmiendo dentro de las chozas. Gabber está cansada y casi dormida de pie, con la espalda apoyada contra la pared de madera. Hans Van Karlstein está retenido en una jaula de madera cuadrada de un metro de lado suspendida a casi dos metros del suelo por un conjunto de mástiles contruidos apresuradamente. Todavía está completamente vestido, pero sus armas han desaparecido, a excepción de una daga escondida en la parte baja de su espalda. La hoguera cerca de la jaula está llena de brasas humeantes y el olor prolongado de carne asada persiste en el aire.

Opciones:

Infiltrarse. Los PJ pueden intentar acercarse sigilosamente a Gabber (Movimiento silencioso +20 %) e incapacitarla. Si lo logran, podrán entrar en el campamento y liberar a Hans sin despertar a los bandidos dormidos. Dale a los bandidos solo un 5% de posibilidades de despertar mientras los PJ están dentro del campamento. Si no lo hacen, les llevará al menos una hora darse cuenta de que su prisionero ha escapado y comenzar a perseguirlo.

Asalto frontal: Si el grupo no logra sorprender a Gabber y someterla en la primera ronda, ella gritará una advertencia. Tira un dado por cada mutante y suma cinco, ese es el número de asaltos que necesitará cada mutante para unirse a la refriega.

Una vez que Hans esté libre, si los PJ lograron raptarlo, esperará una hora antes de volverse contra el grupo. Si los PJ vencieron a todos los bandidos o lograron liberarlo antes de que todos los mutantes quedaran incapacitados, robará un arma y atacará tanto a los bandidos como a los aventureros.

En caso de ser raptado, una vez que estén lejos del campamento, Hans fingirá debilidad y pedirá apoyarse en la persona más fuerte del grupo. Luego atacará al aventurero (+40% HA) y le robará su arma y declarará "No puedes llevarme de vuelta, soy un hombre condenado. Merezco morir, me has engañado para que no muera, ¡así que ahora te daré lo tuyo!" y atacará al resto del grupo como un hombre poseído. Si los PJ intentan escapar, Hans los dejará ir, los maldecirá por cobardes y regresará al campamento de los forajidos para enfrentarse a los mutantes y morir. De lo contrario, si se quedan y luchan, los mutantes llegarán después de diez asaltos de combate.

Recapitulación

Cuando regresen a la orilla, con o sin Hans, no habrá rastro de La Reina de Altdorf. Encontrarán sus pertenencias, que dejaron en el barco, cuidadosamente apiladas con una nota y una bolsa que contiene 5 coronas de oro para cada aventurero. La nota dice:

Por favor, perdóname, pero no puedo quedarme ni un momento más. Los piratas patrullan este tramo del río en busca de barcos que han sido inutilizados y la amenaza para mi capitán y mi tripulación es demasiado grande. Os he dejado suficientes provisiones para que podáis hacer el viaje de cuatro días a pie hasta Marienburgo desde aquí. Hay un camino que va hacia el oeste a sólo un cuarto de día de viaje desde este lugar. Una vez que lleguéis a ese camino, seguidlo hacia el norte; está bien patrullado y tiene muchas posadas buenas a lo largo del camino. He reembolsado a cada uno de vosotros el precio del pasaje y he añadido un pequeño extra para, con suerte, compensar a cada uno de vosotros por las molestias. Una vez más, lamento dejaros en esa situación, pero debéis entender que no tengo otra opción.

Firmado

Karl Johannas

Primer oficial

Compañía Naviera La Reina de Altdorf

P.D.: Podéis entregar el cuerpo de Hans, si lo habéis recuperado, a los patrullas de camino a lo largo de la carretera Kalcoat-Marienburgo

La idea de perder su reciente inversión en La Reina Altdorf y la preocupación por la salud de su capitán lo obligan a abandonar a los PJ y navegar hacia Marienburgo.

Si los aventureros lograron asegurar el campamento de los forajidos, encontrarán 15 coronas de oro, 142 chelines y 87 peniques esparcidos por las distintas chozas, además de una variedad de armas y armaduras en diversos estados de reparación.

Los PJ están ahora en medio de la nada, con muchos suministros y tal vez un grupo de bandidos mutantes sedientos de su sangre y pisándoles los talones. ¡Así que dales su merecido!

Otorga experiencia,

- 25 PE por descubrir a Conrad.
- 50 PE por recuperar el cuerpo de Hans.
- 50 PE solo por sobrevivir.
- 25 PE por una buena interpretación.

Apéndice A: Esquema de la gabarra

Ciudad	TEL	Estancia	TES	Carga desembarcada	Carga embarcada
Altdorf	N/A	N/A	6 AM	Ninguna	40 barriles de cerveza, alimentos diversos, 20 rollos de telas diversas (seda, lino, satén)
Gatesburgo	8 AM	2 horas	10 AM	12 barriles de cerveza, alimentos diversos	15 cajas de lana, 15 cajas de vino
Nota: Gatesburgo es una pequeña comunidad de unos 200 habitantes.					
La Sirena Alegre	4 PM	La noche	6 AM	8 barriles de cerveza, alimentos diversos	Ninguno
Notas: La Sirena Alegre es una posada en la carretera, junto al río. Usa el edificio estándar de posada y la habitación y la comida cuestan 1 chelín en la sala común y 10 chelines en una habitación privada. Ten en cuenta que la tripulación utilizará la sala común o el barco para dormir, mientras que Albrect y Karl compartirán una habitación privada.					
Portestand	9 AM	2 horas	11 AM	18 barriles de cerveza, alimentos diversos, 2 rollos de telas variadas	8 cajas de lana, alimentos diversos
Nota: Portestand es una comunidad comercial cerca de Carroburgo de unos 300 habitantes. Los jugadores podrán encontrar a la venta casi todos los productos, a un precio ligeramente inflado. (Agrega un 15% a los costos estándar)					
Carroburgo	1 PM	La noche	6 AM	10 cajas de vino, 18 rollos de telas diversas, 23 cajas de lana.	40 barriles de cerveza, alimentos diversos, una caja de trabucos, 5 barriles de pólvora (500 disparos), 1 barril de munición de trabuco (500 disparos)
Notas: Carroburgo es una ciudad importante del Imperio. Los jugadores podrán encontrar alojamiento, comida y la mayoría de los demás bienes a precios estándar.					
Bussesfoot	7 AM	5 horas	12 AM	10 barriles de cerveza, alimentos diversos	Alimentos diversos, 50 lingotes de hierro
Nota: Bussesfoot es un puesto avanzado de mineros con todas las comodidades estándar y precios enormemente inflados (agrega un 50%), aunque aquí solo se pueden encontrar bienes comunes y poco comunes.					
El Druida Errante	4 PM	La noche	6 AM	9 barriles de cerveza, alimentos diversos	Alimentos diversos, 5 cajas de lana
Nota: Otra posada de carretera, junto al río. Nuevamente, usa el edificio estándar de la posada, con alojamiento y comida a 1 chelín en la sala común y 10 chelines en una habitación privada. Ten en cuenta que la tripulación utilizará la sala común o el bote para dormir, mientras que Albrect y Karl compartirán una habitación privada.					
Kalcolat	2 PM	La noche	6 AM	21 barriles de cerveza, alimentos diversos, 5 cajas de lana	
Nota: Kalcoat es una gran ciudad del Imperio. Los jugadores podrán encontrar alojamiento, comida y la mayoría de los demás bienes a precios ligeramente inflados (agrega un 10%). Solo están disponibles bienes comunes y poco comunes. Aquí es donde Conrad se escapará por la noche para visitar a su "amor".					
Marienburg	1 PM al día siguiente	2 días	6 AM	Resto de la carga	

TEL: Tiempo Estimado de Llegada

TES: Tiempo Estimado de Salida

Traducción: Alejandro D. Rubio M.