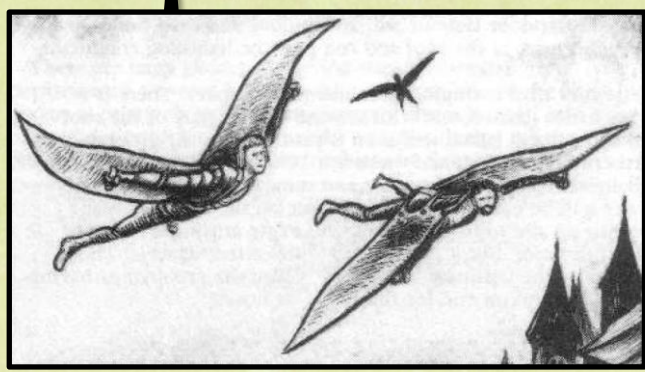




¡Eureka!



Diseñado y escrito por: *Paul Hargreaves*
Actualización y diseño: *Andrew Law*
Correctores: *Colin Chapman, Ligsay Law*
Traducción español: *A. D. R. M.*

© Copyright Games Workshop Limited 2005. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, the BL Publishing logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ®, TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

Versión actualizada publicada por primera vez en 2005 en la web de Black Industries
www.blackindustries.com
Black Industries is an imprint of BL publishing
Actualizada por Andrew Law:
www.hapimeses.com, andy@hapimeses.com
Testeadores: Andrew Law, Lindsay Law, Andrew Leask, Ross Lorimer

INTRODUCCIÓN

¡Eureka! Tiene lugar en la ciudad de Nuln en el Imperio, aunque fácilmente podría ser cualquier otra ciudad del Viejo Mundo. Está diseñado para entre 3 y 6 personajes de primer nivel (PJ) y constituye una excelente aventura introductoria (o escenario de convención), ya que se puede completar fácilmente en una sola sesión. También se puede agregar a una campaña existente como diversión aparte, porque aunque ¡Eureka! está destinado a aventureros en su primera profesión, aún puede representar un desafío interesante para grupos de veteranos.

Este escenario apareció por primera vez en la revista *White Dwarf* #93 y luego fue reimpreso, con algunos cambios, en *The Restless Dead*. Esta

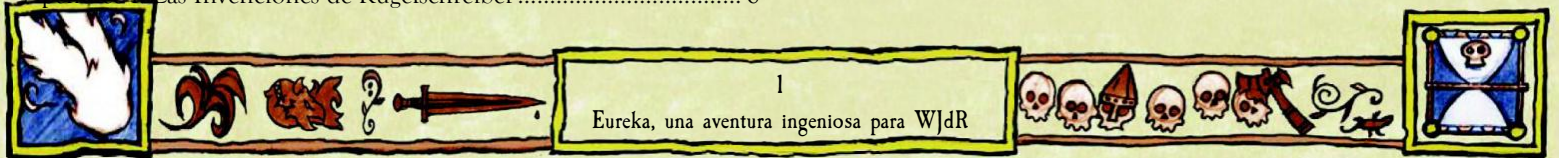
versión del escenario, actualizada para la nueva edición de Warhammer el Juego de Rol (WJdR), conserva la ambientación original del artículo de White Dwarf.

Se ha cambiado muy poco del texto original, principalmente errores tipográficos y actualizaciones de las reglas, por lo que cualquiera que haya jugado el original se encontrará inmediatamente en territorio familiar. Para todos los demás, os espera un regalo: ¡Eureka! ¡Es una aventura clásica e increíblemente divertida que nadie olvida jugar!

Andy Law
10 de abril de 200

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Comienza la Aventura	2	Vaina de Desenvainado Rápido Kugelmática	6
La Taberna.....	2	Extintor de Incendios Móvil Kugelmático	6
Primera Parte: La Casa del Inventor.....	2	Dispositivo de Respiración Subacuática Kugelmático	6
El Inventor.....	2	Desplumador de Pollos Kugelmático	6
Presentaciones	2	Desplumador de Pavos Kugelmático	6
Friendo Esta Noche.....	3	BarcoSubMarino Kugemático.....	6
A La Mañana Siguiende.....	3	Dispositivos Voladores Kugelmáticos.....	6
Inventos a Tutiplén	3	Apéndice II: La Casa de Kugelschreiber	6
Segunda Parte: Extorsión es una Palabra Tan Desagradable	4	Apéndice III: Dramtis Personae.....	7
Rastreando.....	4	Wolfgang Kugelschreiber – Inventor Excéntrico	7
Una Persecución Siempre es Divertida	4	Gordito Narizpequeña – Sirviente de Inventor	7
Tercera Parte: ¡Escapar de la Ciudad!.....	5	Helmuet Eeishund	7
Dispositivos Voladores Kugelmáticos.....	5	Vigilantes/Extorsionador.....	7
Epílogo	5	Manfred Kessler – Lider de los Criminales	7
Apéndice I: Las Invencciones de Kugelschreiber	6		





COMIENZA LA AVENTURA

Los aventureros deberían estar desempleados al comienzo de esta aventura, ya sea entre campañas “importantes” o, idealmente, recién comenzando como recién llegados a esta peligrosa profesión. Como tal, buscarán trabajos de algún tipo relacionados con las aventuras, y la forma de encontrar ese trabajo en Nuln es ir a la Reik's Platz.

La Reik's Platz está llena de burgueses, artistas, soldados, marineros e incluso patrullas de reclutamiento. Está llena del ajetreo y el bullicio de la vida cotidiana. Todos los trabajos disponibles que se anuncian aquí deberían ser vistos como tediosos, aburridos o altamente no rentables por los aventureros.

Sin embargo, el Deutz Elm tiene la respuesta. Entre los muchos mensajes clavados en el gran baúl hay uno que los aventureros deberían encontrar interesante. Dice:

“Se necesitan personas capaces para proteger objetos de valor. Bien pagados; comida y alojamiento incluidos. Contacta con Uwe, el barman de la taberna Misthaufen”.

LA TABERNA

Si los jugadores quieren ir a la taberna (como deberían) no tendrán ninguna dificultad en encontrarla. La mayoría de la gente puede darles indicaciones. La taberna Misthaufen está en realidad bastante cerca de la Reik's Platz, y después de un corto paseo los aventureros se encontrarán fuera de una pequeña y destartalada cervecería en una de las muchas callejuelas de la ciudad.

El camarero, Uwe, es un hombre gordo y bondadoso, e incluso les da cervezas gratis a los aventureros cuando le preguntan por el trabajo. Sin embargo, sorprendentemente, a pesar de toda su generosidad, no es Uwe quien quiere contratar a algunas “personas capaces”. Sonreirá y revelará que solo es un intermediario, luego dará a los aventureros instrucciones sobre cómo encontrar una casa en la Gummisteifelstrasse. La casa se llama “Der Geflugesalat” y no debería llevarles mucho tiempo llegar allí. Cuando los aventureros se vayan para averiguar quién quiere realmente contratar gente, Uwe les gritará: “¡Decid que os envió Uwe!”.

PRIMERA PARTE: LA CASA DEL INVENTOR

Es tarde cuando los aventureros llegan a la casa. Las nubes se empiezan a acumular en el cielo y parece que se avecina tormenta.

La casa es bastante grande y está en las afueras de la ciudad y tiene algunas características muy obvias e inusuales. Una parte del techo es plana, por lo que se puede estar fácilmente sobre él, y desde otra se proyecta un gran poste de hierro hacia el cielo. También hay una estructura alta, similar a una torre de madera, que sostiene una plataforma ancha. Esta es casi tan alta como el poste de hierro.

La gran puerta doble tiene una cuerda pesada colgando a un lado. Un cartel junto a la cuerda dice “Tira de aquí, por favor”. Si los aventureros siguen el consejo del cartel, una serie de campanas tocarán una melodía alegre una y otra vez.

De repente, se oye un fuerte golpe detrás de la puerta. Una de ellas es abierta por un halfling que lleva un martillo. Murmura algo sobre “¡Malditas campanas!” y luego pregunta a los aventureros qué quieren. “¿Qué crees que estás haciendo, tocando las campanas de esa manera? ¡Hmm? ¡Y bien!” Si los aventureros mencionan que Uwe los envió, entonces la actitud del halfling cambiará por completo. Sonriendo, les hará señas para que entren en la casa. Luego continúa explicando cuál es el problema...

EL INVENTOR

El halfling es Gordito Narizpequeña: el asistente, cocinero y sirviente del gran inventor y genio reconocido, Wolfgang Kugelschreiber.

Kugelschreiber es sin duda un genio y, por desgracia, también un genio inventivo. En su sótano/taller ha inventado muchas cosas asombrosas, la mayoría de las cuales no funcionan, pero no importa... Solo su fiel asistente, Gordito, lo salvó de destruir su casa en varias explosiones descontroladas.

La razón por la que Wolfgang Kugelschreiber ha contratado a los aventureros es para proteger algunos valiosos, muy valiosos, objetos (para las partes involucradas). Los objetos en cuestión son él mismo y su asistente, Gordito. Aunque es un poco paranoico, Kugelschreiber necesita protección de unos matones que están llevando a cabo un fraude de protección. Durante la semana pasada, unos hombres enmascarados llamaron a la casa del inventor e intentaron extorsionarlo. Kugelschreiber quiere contratar a los jugadores para que hagan algo al respecto.

PRESENTACIONES

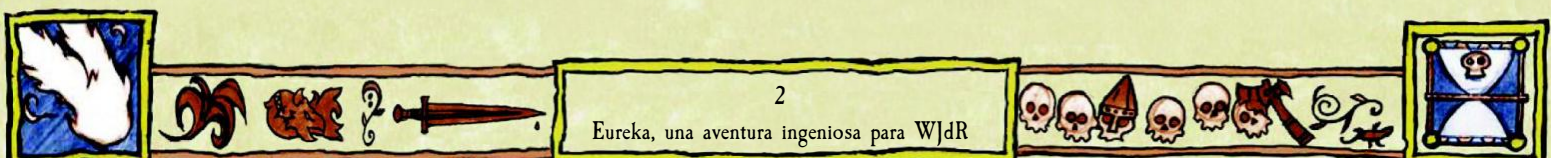
Gordito llevará a los aventureros a la casa limpia y ordenada, pero no logra encontrar al inventor. Murmurando para sí mismo: “El viejo tonto está ahí abajo otra vez, estoy seguro...”, llevará a los aventureros a un cobertizo detrás de la casa. Dentro, y bajando unas escaleras, está la entrada al taller secreto de Wolfgang Kugelschreiber...

Por todos sitios, el taller (a diferencia de la casa) es un desastre. Los productos químicos burbujan en extraños tanques y botellas, y gorgotean a través de una cristalería retorcida. Oscuros dispositivos mecánicos pueblan el suelo en varias etapas de finalización, ¿o han sido parcialmente desmantelados? Hay restos de armas de fuego esparcidos por el lugar, junto con pequeños montones de pólvora. Es un taller, laboratorio, herrería, guarida de alquimista y fábrica de olores, todo amontonado como una olla a presión. En el centro de toda la confusión hay un gran objeto cubierto por una sábana. Su cabello es gris y descuidado, y sus ojos están muy abiertos, inyectados en sangre y tienen una mirada maniaca. Este es Wolfgang Kugelschreiber.

Al ver a los personajes, Wolfgang sonríe a Gordito y luego a los jugadores. “Así que Uwe os ha enviado. ¡BIEN! ¡FANTASTICO! ¡VENDIDO!”. Después de que Gordito lo tranquilice un poco, Wolfgang continúa diciendo: “Ah, bueno, mis buenos amigos, ¿queréis trabajar para mí o no?”.

Como Gordito habrá contado a los aventureros los detalles del trabajo, deberían poder responderle con un “Sí”. Tan pronto como aceptan trabajar para él, Kugelschreiber se encariña con todos ellos al instante. Sonreirá de oreja a oreja y le dirá a Gordito: “¡Ah, ya te lo dije!”, y ofrecerá a los personajes 100 co a cada uno, pago al completar el trabajo: “Cómo me has librado de esos tipos problemáticos...”. Los PJ que insistan en regatear convencerán al inventor de que se despenda de 10 co por adelantado si supera una tirada de Regatear, pero los PJ no obtendrán más dinero de él (ya se ha desprendido de demasiado). Además, Kugelschreiber no quiere que se rompa ninguno de sus muebles, por lo que insiste en que los aventureros no se peleen en el lugar. Pero aparte de esa restricción “menor”, tienen vía libre en el asunto.

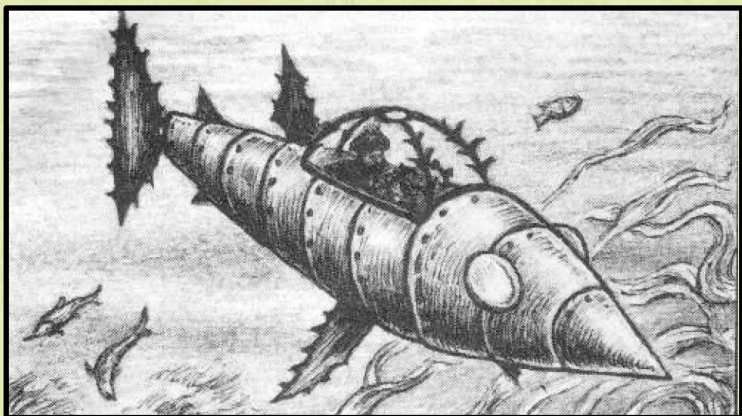
Una vez completado el trabajo, y justo cuando los aventureros están a punto de irse a organizar sus habitaciones, Kugelschreiber dirá: “¡Bien, ahora estás a mi servicio, así que puedes decirme qué piensas de esto!”.





Con un gesto de arrogancia, el inventor retira la lámina del gran objeto que se encuentra en medio de su taller. Debajo se encuentra el último invento de Kugelschreiber: ¡un sumergible! Es una construcción grande y bulbosa de latón, bronce y hierro. Obviamente, su diseño se inspira en la apariencia de un pez. Las paletas a ambos lados del sumergible hacen las veces de aletas y tiene ojos de buey de vidrio en lugar de ojos.

Sin embargo, al genio distraído no se le ha ocurrido que el “submarino”, como lo llama, es demasiado grande para sacarlo por la puerta, o incluso subir las escaleras...



FRIENDO ESTA NOCHE

Tras una cena tardía (pero excelente) preparada por Gordito, enseñan sus habitaciones a los aventureros. El clima afuera, que ha mostrado signos de volverse tormentoso, ahora ha cambiado. Kugelschreiber no se va a la cama por eso; el inventor se quedará despierto y “... ay. Experimenta con los elementos, ya sabes”. Kugelschreiber y Gordito estarán felices si los aventureros deciden montar guardia durante la noche, aunque piensan (y dirán) que es innecesario.

Cuando los aventureros se retiren a la cama, el inventor regresa a su estudio para realizar sus experimentos, que, en su mayoría, conciernen al aprovechamiento y almacenamiento de rayos, de ahí el conductor en el techo. Sin embargo, algo más se avecina esta noche. Quizás, después de todo su meticuloso trabajo, sus planes estén a punto de salir mal...

El gobierno de la ciudad ha enviado un espía para averiguar si el inventor está trabajando de alguna manera para el ejército. Pasada la medianoche, los aventureros se verán perturbados por un alboroto en la planta baja. Entre el estruendo de los truenos y el repiqueteo de la lluvia se oyen ruidos y gritos.

Cuando los aventureros llegan al final de las escaleras, una figura oscura pasa corriendo junto a ellos y sube las escaleras. Kugelschreiber aparece en la puerta de su estudio y grita: “¡Detened a ese hombre!” La persecución comienza.

Helmut Weishund, el espía, intentará escapar a cualquier precio. No esperaba que el inventor estuviera de pie y no ha encontrado nada que interese a sus empleadores. Al no encontrar salida en el primer piso, subirá por la escalera hasta el tejado. Fuera llueve (bastante fuerte) y se oye un trueno y un relámpago. La tormenta está casi en su apogeo cuando pasa por Nuln.

La escalera conduce a la parte plana del tejado, que está mojada, pero se puede subir sin peligro. Tan pronto como el primer aventurero salga de la trampilla, Helmut atacará una vez y luego saltará a la parte más alta del techo y pasará corriendo junto al pararrayos.

El techo aquí es inclinado, húmedo y muy resbaladizo. En cada asalto, cualquiera que esté en esta parte del techo se resbalará y caerá si falla

una tirada de Agilidad. Hay una caída de 9 metros al suelo (consulta la página 138 de WJdR para obtener más detalles sobre la caída). Además, en cada asalto hay un 15% de posibilidades de que un rayo caiga en el poste conductor y parte de la energía del rayo se conduzca, a través del agua en las tejas, a cualquiera que esté sobre el techo. La descarga hará que cualquiera afectado se caiga del techo, pero no causa ningún daño directo. ¡Sin embargo, los afectados por el rayo se enfrentan al problema de tener los pelos de punta durante las próximas horas!

No hay escapatoria para el espía; Incluso si derrota a los aventureros en combate en el tejado, el destino (o, mejor dicho, el DJ) debería intervenir: tal vez Helmut podría caerse del tejado; quizás un inocente rayo podría perderse? Por cierto, si este último es el caso, entonces cualquiera que toque el cuerpo recibirá una pérdida automática de 1 Herida (sin modificadores) y quedará inconsciente durante 1d10 asaltos.

Si se registra a Helmut (tal vez mientras quién registra lleva algún tipo de guantes aislantes del taller de Kugelschreiber) no se encontrará mucho en su cuerpo. El único elemento de interés es un pequeño tatuaje del Grifo de Nuln en su pecho, justo encima de su corazón.

Los aventureros deberían estar debidamente desconcertados por todos estos acontecimientos. Así es como debe ser, ya que este incidente es principalmente para evitar que se aburran. Que Helmut era un espía del gobierno es algo que los personajes no podrían darse cuenta o averiguar, y deberían estar desconcertados por su apariencia y la razón del robo. Por otra parte, los personajes han sido decisivos en la muerte de Helmut. Los gobiernos, especialmente los sectores secretos de los gobiernos, tienen una memoria muy, muy larga...

El cuerpo muerto y tatuado del hombre no puede proporcionar respuestas, y tampoco Kugelschreiber, por lo que los aventureros deben retirarse a la cama cansados, descontentos y mojados.

A LA MAÑANA SIGUIENTE

A la mañana siguiente, los aventureros se despiertan con el olor a tocino frito y huevos. Esta mañana, si le preguntan por los acontecimientos de la noche anterior, Kugelschreiber admitirá que no sabe nada del hombre. Sin embargo, revelará que gracias al hecho de que estaba en su estudio, el “¡porquero!” no se llevó nada de valor.

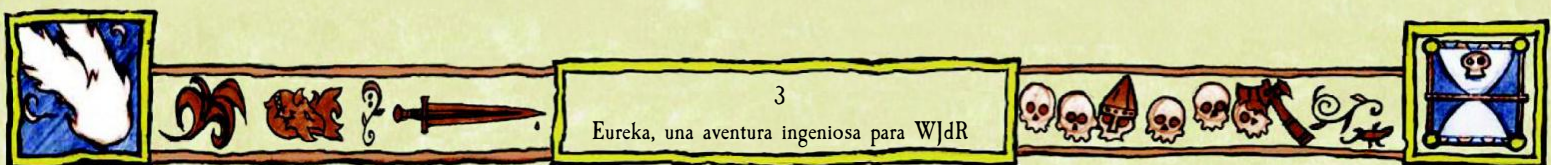
Kugelschreiber ayudará a curar a los personajes heridos de la noche anterior (es un médico excelente). También informará a los aventureros de que los extorsionadores volverán por su dinero esta noche y que deberán prepararse, y Kugelschreiber puede tener justo lo que necesitan...

INVENTOS A TUTIPLÉN

Durante el resto del día, Kugelschreiber demostrará algunos de sus muchos inventos a los aventureros. Estos incluyen el infame *Desplumador de pavos Kugelmático*, el *Extintor de Incendios Móvil Kugelmático*, el *Dispositivo de Respiración Subacuática Kugelmático*, la *Vaina de Extracción Rápida Kugelmática* y varios más. Algunos de los inventos de Kugelschreiber se detallan al final de la aventura, ya que pueden resultar útiles en algunas situaciones.

No dudes en añadir algunos dispositivos *Kugelmáticos* adicionales. Cuanto más tonto sea el invento, mejor. Los aventureros pueden divertirse experimentando con los objetos o equipándose con varios y maravillosos artilugios. Kugelschreiber estará encantado de ayudar con cualquier “prueba de campo que quieras llevar a cabo”.

Pasar el tiempo en su taller puede llevarte fácilmente todo el día (con las comidas proporcionadas por Gordito en los horarios adecuados). Esto está bien, ya que los extorsionadores tienen previsto llegar esta misma noche.





SEGUNDA PARTE: EXTORSIÓN ES UNA PALABRA TAN DESAGRADABLE

Cae la noche en Nuln. Poco después de las 8 pm, la puerta de la casa de Geflugelsalat se abre de golpe. Enmarcados en la entrada hay cinco hombres; todos están envueltos en capas con capuchas y enmascarados.

Dos de los extorsionadores llevan ballestas cargadas, mientras que los otros llevan porras. Cuando entren en la casa, se dispersarán y cubrirán a los ocupantes. Kugelschreiber se volverá contra cualquier aventurero que muestre signos de agresión y les recordará sus obligaciones como sus empleados: “¡Pórtense bien! ¡Esta es mi casa y aquí no habrá peleas!”.

Poco después, un sexto hombre entra en la casa, vestido de la misma manera, pero con una espada desenvainada (le gusta lucir dramático). Es el líder de los extorsionadores, Manfred Kessler. Exigirá la “tarifa” a Kugelschreiber y la guardará en su bolsa cuando el inventor se la entregue. Con un elaborado y sarcástico agradecimiento, él y sus hombres se retiran.

Como se les niega la oportunidad de luchar contra ellos aquí y ahora, la forma más fácil para los aventureros de lidiar con los extorsionadores es seguirlos hasta su base y descubrir sus identidades. Las identidades de los involucrados pueden entonces ser informadas a las autoridades. Además, como beneficio adicional, ¡los personajes pueden encontrar dónde esconden su dinero los extorsionadores!

Si este plan no se les ocurre a los jugadores, el DJ puede sugerirlo a través de Kugelschreiber. Después de todo, es un genio y seguir a los criminales es esencial para la trama... “¡Bueno! ¿A qué estáis esperando? ¡Id a por ellos! ¡Ay! ¡He contratado a idiotas? ¡Narispequeña! ¡Narispequeña! ¡Tráeme bebida y azúcar! ¡Adelante! ¡Tras ellos! ¡Descubre quiénes son! ¡Denunciémosles a las



autoridades!”.

RASTREANDO

Los criminales cogerán la bolsa de dinero (75 co) y desaparecerán en la noche de Nuln. Tienen que hacer varias visitas más esta noche y seguirlos puede resultar difícil y peligroso. Habilidades como Rastrear, Movimiento silencioso y Escondarse deberían probarse probablemente a discreción del DM, y talentos como Visión nocturna también resultarán útiles.

A los criminales les resultará más fácil localizar a los aventureros si se quedan en grupo (cualquier tirada será Rutinaria para localizarlos con Percepción), por lo que deberían dispersarse o distanciarse a intervalos entre ellos. Si a alguien se le ocurre hacer esto, se le deberían otorgar puntos de experiencia adicionales al final de la sesión de juego.

Los criminales tardarán aproximadamente una hora en llegar a su base. Harán dos paradas en el camino: una en una posada y otra poco después en la casa de un mercader.

Finalmente, para asombro de cualquier aventurero que esté observando, los criminales llegan a su base de operaciones. Con una última mirada casual a su alrededor, los seis hombres abren una puerta y entran en el cuartel de la Guardia de la Ciudad en esta área. Esto es realmente algo en lo que los personajes deben pensar: corrupción en las filas de la Guardia de la Ciudad, defensores de la ley.

Si los personajes intentan irrumpir en el pequeño cuartel, uno de los extorsionadores, que, por supuesto, ahora son los Guardias asignados a este bloque de barracones, dará la alarma. Los personajes tendrán que verse obligados a huir mientras se arma el escándalo.

Si los aventureros denuncian a estos Guardias corruptos a sus superiores, o a cualquier otro Guardia, simplemente no les creerán. Trata de dejar claro que los aventureros son vagabundos sospechosos a los ojos de la ley de Nuln, y tal vez haz que los arresten. Pase lo que pase, si es posible, haz que los personajes se lancen a la persecución. Serán los posibles cazadores que se han convertido en los perseguidos.

Manfred Kessler hará todo lo posible para proscribir a los aventureros en Nuln. Una vez suceda, los aventureros podrán revelar cualquier actividad criminal que quieran, pero ningún tribunal de Nuln creará la palabra de un grupo de criminales antes que la de vigilantes de confianza y respetados...

UNA PERSECUCIÓN SIEMPRE ES DIVERTIDA

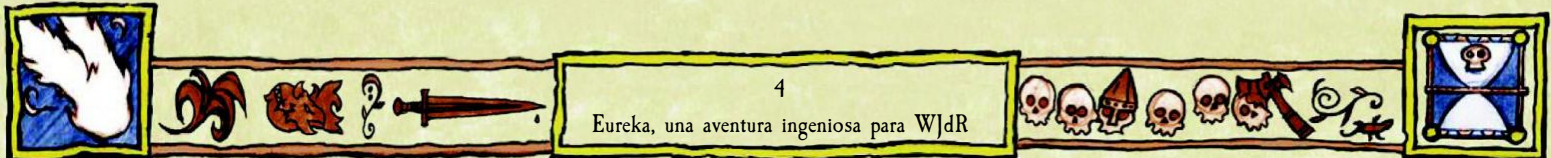
Una persecución siempre es una buena forma de introducir una buena interpretación y un pensamiento inspirador en los jugadores, ¡gracias a la presión de intentar alejarlos de los problemas! Los aventureros, con toda probabilidad, querrán volver a la casa de Wolfgang Kugelschreiber. Deberían informarle de lo que han encontrado, como mínimo, y advertirle de que la Guardia de la Ciudad también puede estar tras él.

La persecución real de vuelta a la casa de Kugelschreiber podría ser un juego de escondite entre los personajes y sus perseguidores, que son muchos de los miembros de la Guardia. Alternativamente, puede llevarse a cabo como una persecución directa con los Guardias, liderados por Manfred Kessler, pisándoles los talones a los aventureros que ahora son “buscados para interrogarlos”.

Si se da la primera situación, entonces las tiradas de Escondarse están a la orden del día, a veces contrarrestadas por las habilidades de Percepción de los Guardias. Los jugadores pueden ser fácilmente ayudados a averiguar qué está pasando y dónde están si se les dan descripciones generales del área inmediata: “Estás en un estrecho callejón de ladrillos, con casas muy juntas” y similares. Esto debería ayudar a los jugadores a pensar en lugares donde esconderse, como techos, puertas sombradas, callejones, o en canales, carros de heno, carros vacíos, debajo de vagabundos o lo que sea. Los jugadores que hagan uso de escondites obvios deberían ser recompensados con la realización de tiradas Rutinarias de Escondarse, o quizás incluso Fácil o Muy Fácil. Los escondites especialmente ingeniosos deberían recibir puntos de experiencia adicionales al final de la sesión.

Si se produce una persecución sencilla, los aventureros no deberían ser atrapados todavía, pero deberían asustarse y ser ahuyentados por los Guardias. Después de todo, no hay nada como ser perseguido por una horda de Guardias que gritan para aumentar la adrenalina.

Finalmente, los personajes deben regresar a la casa de Kugelschreiber, aunque sea solo para recoger las pertenencias que han dejado. También es posible que se vean obligados a regresar a Der Geflugelsalat porque las puertas de la ciudad están custodiadas por centinelas en alerta.





TERCERA PARTE: ¡ESCAPAR DE LA CIUDAD!

Cuando los aventureros regresen a la casa e informen a Kugelschreiber de lo que sucede, este se emocionará mucho. Gritará todo tipo de cosas sobre la necesidad de escapar rápidamente, pero no hará más que correr y arrancarse la mayor parte del pelo. Los Vigilantes llegarán poco después de que los aventureros le digan a Wolfgang que están llegando.

Para ser exactos, los vigilantes llegarán a la casa 2 turnos después de la llegada de los aventureros. Comenzarán a gritar y a golpear la puerta.

Para entonces, Kugelschreiber y Gordito habrán salido corriendo por la puerta trasera y bajado por el sótano. Cuando se vayan, Kugelschreiber se dará vuelta y gritará a los personajes: "¡Me escaparé en mi BarcoSubAcuático! ¡No os preocupéis! ¡Nos volveremos a encontrar!". Si los aventureros se burlan de esto, puede ser un buen momento para recordarles que la pared del sótano es también la pared del canal, y Kugelschreiber tiene una buena reserva de pólvora allí abajo...

Desafortunadamente, solo hay espacio suficiente para dos personas en la nave submarina, y Kugelschreiber y Gordito son los únicos que pueden manejarla correctamente. Los aventureros tendrán que pensar en algo más que hacer. Las puertas principales de la casa se pueden cerrar con pestillo, pero ningún Vigilante tardará mucho en abrirlas.

En este punto, los jugadores pueden considerar varias alternativas, es decir, ¡parte de una batalla a muerte contra toda la guarnición de Nuln! La huida es una posibilidad distinta e interesante. Es poco probable que por la puerta trasera tenga éxito pues las calles están patrulladas y, además, la Guardia intentará entrar por allí al llegar.

Otra ruta de escape, mucho más interesante, es por los tejados. Si los Vigilantes se ven retrasados por puertas cerradas y otras barricadas, los aventureros tendrán un buen comienzo en cualquier persecución por los tejados que se produzca. Sin embargo, hay un problema: la muralla de la ciudad de Nuln. No hay forma concebible de que los aventureros puedan superar la muralla de la ciudad sin una gran cantidad de lucha.

Esto podría ser posible si los aventureros son luchadores experimentados y fuertes y están un poco locos. Pero para salvar a los personajes de cualquier batalla campal suicida, hay una tercera opción...

DISPOSITIVOS VOLADORES KUGELMÁTICOS

En la parte superior de la alta plataforma con forma de torre de la casa de Kugelschreiber hay algunos artilugios fascinantes que ha desarrollado: ¡dispositivos voladores! Estos inventos primitivos y potencialmente letales de Kugelschreiber brindan algunas posibilidades inusuales para cualquier aspirante a piloto entre los aventureros.

Hay dispositivos voladores de diversos tamaños cubiertos por una lona. Pilotar uno de los primitivos planeadores es relativamente simple: el personaje se coloca las alas en la espalda (lo que lleva 3 asaltos) y luego salta de la plataforma.

Luego está el problema de volar...

Se debe realizar inmediatamente una tirada Rutinaria de Agilidad para determinar si el piloto (usando la palabra en su sentido más amplio posible...) logra controlar el planeador. Los DJ que usen las

reglas de estorbo deberían descontar un 5% de esta tirada por cada 50 puntos de estorbo que un personaje supere su límite.

Si la tirada de pilotar falla, tira un d10 y consulta la siguiente tabla:

Tirada d10	Resultado
1-3	Desciende 15 metros
4-6	Desciende 10 metros
7-8	Desciende 5 metros

Después de tirar sobre la mesa, el personaje debe volver a tirar para controlar el planeador, ¡suponiendo que no se haya estrellado contra el suelo! El daño al impactar contra el suelo se calcula como la caída desde la última altura que el personaje tuvo en control el planeador. Recuerda siempre tomar nota de la altura de cada aventurero al final de cada asalto.

Para empezar, los personajes estarán en la plataforma, que se encuentra a 20 metros del suelo. Cuando salten inmediatamente descenderán 5 metros antes de que puedan lograr un vuelo nivelado.

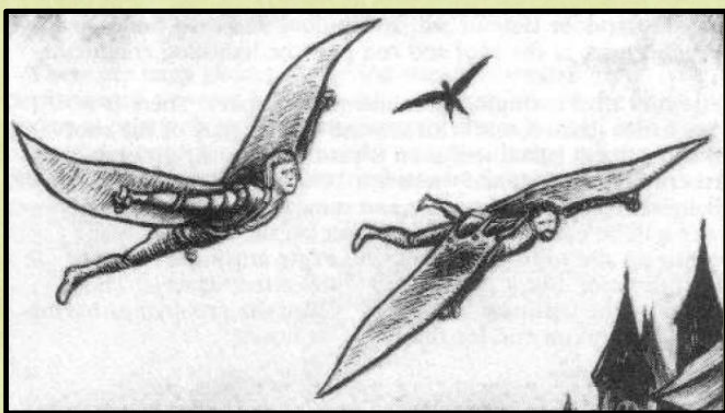
Tras la tirada inicial para tomar el control, tira para controlar (tiradas Fácil de Agilidad) siempre que el piloto del planeador desee realizar una maniobra. Una maniobra permite a los jugadores elegir entre ascender 5 metros, descender 5 metros o inclinarse hacia la izquierda o hacia la derecha.

Es posible girar en contra del viento (que casualmente sopla desde la dirección de la muralla de la ciudad más cercana), lo que significa que el planeador se elevará inmediatamente 5 metros, pero puede entrar en pérdida. Realiza una tirada Fácil de Agilidad para evitar esto. Si la tirada falla, el planeador caerá inmediatamente 25 metros (el máximo que puede caer en un asalto).

En vuelo, el planeador puede recorrer 30 metros por asalto. Las murallas de la ciudad están a 1 giro a la derecha y a 200 metros. Tienen 25 metros de altura.

Si el DJ es un poco sádico, es fácil introducir casas, torres y otras cosas con las que los PJ tendrán que maniobrar durante su vuelo desde Nuln. Se pueden introducir "antiaéreos" de los Vigilantes de abajo, como flechas, piedras, disparos de pistola o incluso alguna que otra catapulta o disparo de cañón.

Una vez que los jugadores estén más allá de los muros, los Vigilantes de Nuln no los persiguen, ya que ya no están dentro de Nuln. El aterrizaje y los eventos posteriores pueden ser aventuras completamente nuevas.

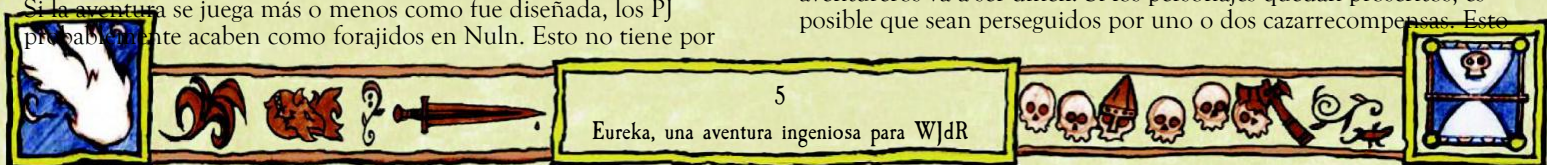


EPÍLOGO

Los PJ deberían otorgar unos 80-160 PE, modificados por lo que el DJ considere apropiado como premio por un juego inusual e ingenioso.

Si la aventura se juega más o menos como fue diseñada, los PJ probablemente acaben como forajidos en Nuln. Esto no tiene por

qué ser así, ya que los acontecimientos de la aventura se desarrollan de noche: obtener datos precisos de las descripciones de los aventureros va a ser difícil. Si los personajes quedan proscritos, es posible que sean perseguidos por uno o dos cazarrecompensas. Esto





puede crear fácilmente historias para cualquier aventura corta de relleno... Si, por otro lado, deseas una conclusión más satisfactoria para la aventura, esto es, como siempre, es posible cambiar cualquiera de los detalles proporcionados aquí.

Kugelschreiber debería sobrevivir al climax de la aventura. Es un personaje interesante, y otras aventuras ciertamente podrían presentarlo. Encontrar oscuros ingredientes y materiales para sus

experimentos o espiar los secretos de otros inventores son sólo un par de posibilidades para este personaje.

Es posible que los PJ no tengan la recompensa monetaria por esta aventura, pero, al menos, podrían conseguir trabajos en una feria ambulante como aviadores que desafían a la muerte.

APÉNDICE I: LAS INVENCIONES DE KUGELSCHREIBER

Cualquier invento interesante que se te ocurra puede añadir color a cualquier aventura, pero la mayoría de ellos simplemente no deberían funcionar. Cualquier cosa que se parezca demasiado a la alta tecnología arruinaría la atmósfera del juego, y es importante recordar esto. Debes evitar artículos como ametralladoras o robots, pero si tienes que tenerlos, asegúrate de que sean engorrosos, peligrosos para el usuario y que rara vez funcionen.

VAINA DE EXTRACCIÓN RÁPIDA KUGELMÁTICA

Esta es una vaina (solo para el arma de mano de espada) con un dispositivo de resorte en la parte inferior. Cuando el dispositivo funciona correctamente (con un resultado de 6 o más en un d10), la espada sale disparada hacia la mano del usuario, lo que le proporciona al espadachín un uso gratuito y efectivo del talento Desenvainado rápido. Cuando la *Vaina de Extracción Rápida Kugelmática* funciona mal, la espada sale disparada de la vaina y aterriza a 1d10 metros de distancia.

EXTINTOR DE INCENDIOS MÓVIL KUGELMÁTICO

Se trata de un carro con ruedas que incluye una llave, una bomba y una manguera. Cuando se utiliza la bomba, de la manguera sale agua marrón y maloliente tratada químicamente. Esto extinguirá cualquier fuego con el que entre en contacto exactamente de la misma manera que el agua común. El pegote también se adherirá a cualquiera que golpee y reducirá su agilidad en 15. Tiene un alcance de 4 metros y no se lavará adecuadamente durante 2 horas. El *Extintor de Incendios Móvil Kugelmático* requiere dos operadores (uno para bombear y otro para apuntar la manguera).

DISPOSITIVO DE RESPIRACIÓN SUBACUÁTICA KUGELMÁTICO

El *Dispositivo de Respiración Subacuática Kugelmático* es esencialmente un snorkel primitivo que, debido a su diseño simple, funciona bastante bien. Esto podría ser útil para un PJ que desee escapar de la casa de Kugelschreiber nadando; por ejemplo, siguiendo a Kugelschreiber y su BarcoSubAcuático hasta el canal.

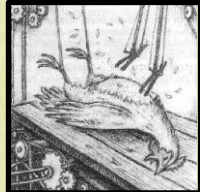


DESPLUMADOR DE POLLOS KUGELMÁTICO

No preguntes.

DESPLUMADOR DE PAVOS KUGELMÁTICO

Una versión más grande del de arriba...



BARCOSUBACUÁTICO KUGELMÁTICO

Los detalles de esto no son realmente necesarios ya que los aventureros no deberían poder usarlo, ni siquiera ver su interior.

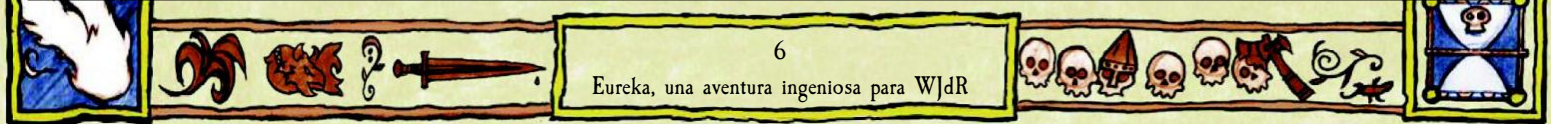
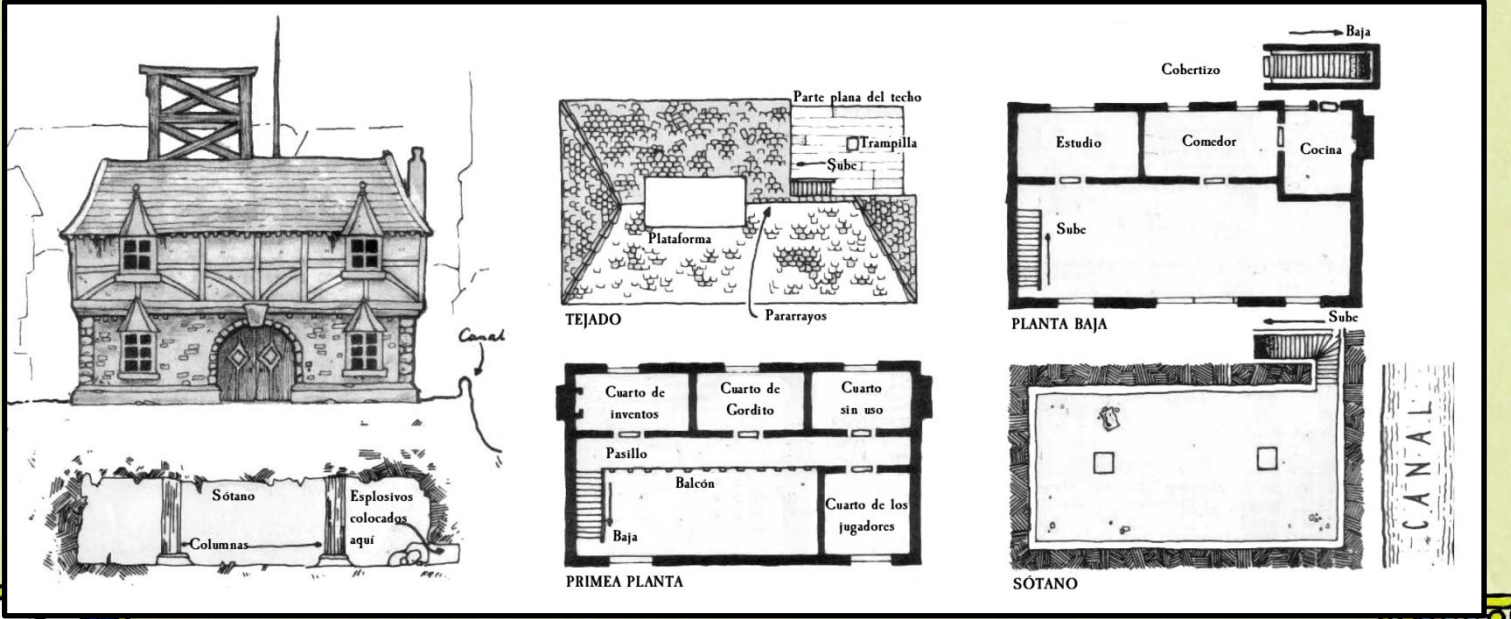
DISPOSITIVOS VOLADORES KUGELMÁTICOS

La información sobre los planeadores se da en la última sección de la aventura.

APÉNDICE II: LA CASA DE KUGELSCHREIBER

A continuación se muestra el mapa completo de la casa de Kugelschreiber (Der Geflugesalat). No se ha proporcionado ninguna

escala; esto es para permitir al DJ adaptar los encuentros que tienen lugar en la casa del inventor como mejor le parezca.





APÉNDICE III: DRAMATIS PERSONAE

WOLFGANG KUGELSCHREIBER – INVENTOR EXCÉNTRICO

El innegablemente brillante Kugelschreiber tiende a vestir desaliñadamente y nunca se preocupa por su aspecto. Es un poco distraído, por eso muchos de sus inventos no funcionan: normalmente olvida algún componente. Es propenso a las tangentes, se emociona demasiado y llama a '¡Narizpequeña!' o '¡Jordito!' cada vez que necesita que se haga algo.



Profesión: Inventor

Raza: Humano

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
29	24	23	30	46	87	62	37

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	3	4	0	5	0

Habilidades: Sabiduría académica (Astronomía, Ingeniería +20, Filosofía +10%, Ciencias +20%), Carisma, Mando, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos, el Imperio +10%, Enanos +10%, Elfos, Estalia, Kislev, Tilea, las Tierras Desoladas), Conducir, Cotilleo, Sanar, Percepción +10%, Leer/Escribir +20%, Hablar idioma (Clásico +20%, Reikspiel +20%)

Talentos: Lingüística, Suerte, Pistolero experto, Intelectual, Especialista en armas (Ingeniería, Pólvora), Genio aritmético

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga

Enseres: Túnicas sucias y chamuscadas; gafas pequeñas y redondas; Cualesquier invento loco que el DJ considere adecuado

GORDITO NARIZPEQUEÑA – SIRVIENTE DE INVENTOR

El sufrido Gordito tiende a murmurar mucho para sí mismo en voz baja, normalmente quejándose de otro de los alocados inventos de Kugelschreiber. El DJ debería utilizarlo como contrapunto a la montaña rusa de intensidad de Kugelschreiber.



Profesión: Sirviente

Raza: Halfling

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
29	46	24	34	52	37	43	48

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	2	0

Habilidades: Sabiduría académica (Heráldica), Charlatanería, Sabiduría popular (el Imperio, Halfling), Esquivar, Conducir, Tasar, Cotilleo, Percepción, Leer/Escribir, Hablar idioma (Halfling, Reikspiel), Oficio (Cocinero +20)

Talentos: Oído aguzado, Sangre fría, Recio, Visión nocturna, Resistencia al caos, Especialista en armas (Honda), Muy resistente

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Martillo grande

Enseres: Ropas sencillas

HELMUT WEISHUND

Si se requieren estadísticas para el desafortunado espía, use las de un "carterista" de la página 234 de *WJdR*, con ropa negra y una espada como adorno.

VIGILANTES/EXTORSIONADOR

Los Vigilantes de la ciudad y los extorsionadores simplemente usan las estadísticas de "Guardia local" que se encuentran en la página 234 de *WJdR*. Cuando los vigilantes se hacen pasar por extorsionadores, sus enseres son los descritos en el texto de la aventura. Cuando actúan como vigilantes, sus enseres son los mismos que los descritos en *WJdR*.



MANFRED KESSLER – LÍDER DE LOS CRIMINALES

Manfred ha visto demasiadas obras malas y parece que le encanta revolcarse en el melodrama. El DJ debería sentirse libre de forzar a este personaje tanto como sea posible, haciéndolo parecer el arquetipo del "chico malo". Al igual que los otros extorsionadores, cuando Manfred está ocupado extorsionando a los lugareños, sus enseres son los descritos en el texto de la aventura. Cuando ha regresado al cuartel para cambiarse, sus enseres son los que se describen a continuación.



Profesión: Sargento

Raza: Humano

Características Primarias

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
45	35	36	38	37	37	35	46

Características Secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	3	4	0	4	0

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes), Mando, Sabiduría popular (el Imperio), Esquivar +10%, Rastrear, Cotilleo +10%, Intimidar +10%, Percepción, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador

Armadura: Armadura ligera (Chaqueta de cuero)

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Espada) y Daga

Enseres: Vara con lámpara, uniforme

