

WARHAMMER
EL JUEGO
DE ROL



LA CANCIÓN DE LA BRUJAⁱ

UNA AVENTURA PARA WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

EQUIPO DE DISEÑO

Jay Little con Daniel Lovat Clark, Michael Hurley y Tim Uren

COORDINADOR DE DESARROLLO

Jay Little

LA CANCIÓN DE LA BRUJA POR

Dylan Owen

Desarrollo adicional por Trent Urness y Daniel Lovat Clark

EDICIÓN

Trent Urness

DISEÑO GRÁFICO

Kevin Childress, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby, WiL Springer y Adam Taubenheim

MAQUETACIÓN

Daniel Lovat Clark, Chris Gerber, Jay Little y Trent Urness

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Daarken

ILUSTRACIONES INTERIORES Y DE COMPONENTES

Alex Aparin, Erfian Asafat, Ryan Barger, Dimitri Bielak, John Blanche, Yoann Boissonnet, Alex Boyd, James Brady, Jason Caffoe, Mike Capprotti, Robin Chyo, Trevor Cook, Victor Corbella, Paul Dainton, Liz Danforth, Fergus Duggan Wayne England, Loren Fetterman, Dave Gallagher, Tom Garden, John Gravato, David Griffith, Margaret Hardy, Ilich Henriquez, Jeff Himmelman Imaginary Friends Studios, Michal Ivan, Peter Johnston, Igor Kieryluk, Anton Kokarev, Karl Kopinski, Clint Langley, Pat Loboyko, Jorge Maese, Luke Mancini, Jake Masbruch, Aaron Miller, Mark Molnar, Nacho Molina, Mike Nash, Chris Pritchard, Chris Quilliams, Brad Rigney, Moy Shin Hung, Adrian Smith, Mark Smith, Geoff Taylor, Allison Theus, Paco Torres, Chris Trevas, Frank Walls, Dan Wheaton, Joe Wilson, Jarreau Wimberly, Liu Yang y los archivos artísticos de Games Workshop.

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

Zoë Robinson.

COORDINADORA ARTÍSTICA

Kyle Hough

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Eric Knight y Gabe Laulunen

PRODUCTOR

Chris Gerber

DISEÑADOR PRINCIPAL DE JUEGOS DE FFG

Corey Konieczka

PRODUCTOR PRINCIPAL DE JUEGOS DE FFG

Michael Hurley

EDITOR

Christian T. Petersen

PRUEBAS DE JUEGO Y ASISTENCIA ADICIONAL

Joel Bethell, Richard A. Edwards, Graham Hood, Silas McDermott, Gareth Moore, Tim O'Brien, Clive Oldfield, James Oldfield, Gordon Richards, Adam Sadler, Tom Simmons, Derek Van De Graaf, Mark Warren, Gareth Williamson, David Woods

TRADUCCIÓN NO OFICIAL AL ESPAÑOL:

A. D. R. M.

GAMES WORKSHOP

GERENTE DE LICENCIAS

Owen Rees

JEFE DE LICENCIAS

Paul Lyons

JEFE DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Alan Merrett

LA CANCIÓN DE LA BRUJA

UNA AVENTURA PARA WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

ÍNDICE DE CONTENIDOS

LA CANCIÓN DE LA BRUJA.....	2	VELAS NEGRAS, MENTIRAS PIADOSAS.....	26
INTRODUCCIÓN.....	4	Una Mañana Gris.....	26
Un Pasado Turbio.....	5	La Barcaza Negra.....	27
Eventos Recientes.....	6	Asuntos de Sigmar.....	28
Llegando a Fauligmere.....	7	¡Al Fin Una Pista!.....	29
Dramatis Personae.....	8	La Caza De Brujas.....	29
CAPÍTULO UNO.....	10	La Cabaña Del Brujo.....	31
FAULIGMERE.....	10	CAPÍTULO CUATRO.....	33
La Aldea.....	10	LA BOCA DE MORR.....	33
Geografía.....	10	Favor y Fortuna.....	34
Ubicaciones y PNJ.....	11	¿Estás Conmigo o Contra mí?.....	34
Los von Stauffer.....	13	Sucesos.....	35
Más Gente de Fauligmere.....	14	En el Pantano Otra Vez.....	38
Cotilleos.....	17	Habla Lenko Sepp.....	39
Según Recuerdo.....	18	CAPÍTULO CINCO.....	41
CAPÍTULO DOS.....	19	LA CANCIÓN DE LA BRUJA.....	41
AL BORDE DEL MIEDO.....	19	Por la Boca de Morr.....	41
Una Gran Entrada.....	19	Nuevas Aventuras.....	47
Explorando el Pueblo.....	20	APÉNDICE.....	48
Cena Con Estilo Con Los von Stauffer.....	20	REGLAS Y RECURSOS.....	48
El Posadero Desaparecido.....	22	Brujería.....	48
CAPÍTULO TRES.....	26	Corrupción y Mutación.....	50

FACCIONES Y FAVORES CLAVE

A lo largo de su aventura, los PJ se encontrarán e interactuarán con diversos personajes no jugadores. La mayoría de los PNJ que aparecen en **La Canción de la Bruja** pertenecen a una de las tres facciones principales: Nobleza, Plebe o Fanáticos. Para identificar más fácilmente las secciones del texto que tratan sobre estas facciones, o para indicar cómo los PJ pueden ganar o perder el favor de una facción, se utilizan los siguientes iconos:



Nobleza. Los von Stauffer, su personal, los PNJ y la información relacionada se identifican con von Schnell, la querida paloma de Lord Eldred.



Plebe. Siendo devotos y orgullosos miembros del Imperio a pesar de su pobreza, los laboriosos aldeanos de Fauligmere y los eventos relacionados se identifican con una calavera con laureles.



Fanáticos. Los personajes y acontecimientos fanáticos y exaltados de la historia están identificados por el emblema redondo bendito del cazador de brujas Krieger, que lleva el cometa de dos colas de Sigmar.

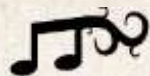
NUEVAS REGLAS

Además de una emocionante aventura llena de intriga política y trasfondo material sobre el pueblo de Fauligmere, *La Canción de la Bruja* incluye algunas reglas para el Caos y la corrupción, introducidas por primera vez en *Vientos de la magia* y *Guía del DJ*. El DJ debería familiarizarse con estas nuevas reglas, ya que la aventura presenta algunos elementos que pueden corromper a los personajes.

MAGIA PUERIL

Los magos o lanzadores de conjuros sin licencia, a menudo llamados brujos, suelen carecer del entrenamiento y la disciplina que generalmente se asocian con un mago debidamente enseñado y probado que ha asistido a los Colegios de Magia. Estos individuos suelen considerarse bastante peligrosos y son perseguidos sin piedad por cazadores de brujas, magos y quienes buscan limitar el daño potencial que un brujo puede causar si no se les controla. **La Canción de la Bruja** incluye nuevas reglas, hechizos y profesiones para usar magia pueril e interpretar personajes de brujas.

ICONO DE PRODUCTO



Las cartas y hojas incluidas con *La Canción de la Bruja* están señaladas con un icono de producto especial. Así podrás identificar rápidamente los componentes que pertenecen a este suplemento a la hora de clasificarlos, añadirlos o eliminarlos para determinadas partidas.

USO DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON LA CANCIÓN DE LA BRUJA

Además de este libro, *La Canción de la Bruja* incluye una variedad de nuevas cartas, hojas y componentes para el Director de juego y sus jugadores. Parte de estos recursos complementan el contenido encontrado en los manuales básicos (*La Guía del Jugador* y *la Guía del DJ*) y sus correspondientes cajas de accesorios (el *Cofre del Jugador* y el *Cofre del DJ*).

NUEVAS CARTAS

Las nuevas cartas de ubicación, locura, objeto, disfunción mágica, habilidad profesional, acción, talento, condición y herida se pueden reservar específicamente para su uso en esta aventura o agregarse a las otras cartas de esos tipos y usarse según sea necesario.

CARTAS DE CRIATURAS

Muchas amenazas acechan en Fauligmere y las Marismas Malditas circundantes. Las cartas de criatura incluidas sirven como referencia y seguimiento fácil de estos PNJ y criaturas. Las cartas de criatura se explican con más detalle en la página 49.



COMPONENTES TROQUELADOS

Los componentes troquelados deben retirarse cuidadosamente de los marcos. Muchas de estas piezas pueden añadirse a tu suministro existente de fichas y figuras de *Warhammer: El Juego de Rol*. Muchas de las figuras serán útiles al dirigir esta u otras aventuras de *Warhammer: El Juego de Rol*.

CARTAS DE MUTACIÓN

Las cartas de mutación incluidas muestran solo una pequeña variedad de posibles mutaciones que pueden sufrir los ciudadanos del Viejo Mundo. Las cartas de mutación se explican con más detalle en la página 51.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS DEL DJ

FAVOR DE FACCIÓN

A lo largo de la aventura, el favor de los PJ con las tres facciones clave de Fauligmere puede aumentar o disminuir. *La Canción de la Bruja* incluye herramientas para ayudar a gestionar el favor de los PJ con la plebe, la familia noble y los fanáticos con los que se encuentran. Estas herramientas se explican con más detalle en las páginas 2 y 9.



MAPA

Se incluye un mapa de Fauligmere y sus ubicaciones clave en una hoja a todo color para referencia del jugador.





INTRODUCCIÓN

La Canción de la Bruja es una aventura independiente para *Warhammer el Juego de Rol*. Este libro contiene toda la información que un DJ necesita para dirigir la aventura. Es solo para los ojos del DJ, así que, si tienes la intención de ser un jugador, no sigas leyendo o arruinarás tu disfrute de la aventura.

Otros suplementos, como *Arsenal del Aventurero* o *Señales de Fe*, no son necesarios, pero ofrecen a los jugadores y al DJ más opciones. *Los Vientos de la Magia* o la *Guía del DJ* pueden ser útiles si quieres usar las reglas completas de corrupción en esta aventura.

Como DJ, querrás familiarizarte con las cartas, hojas y fichas proporcionadas con esta aventura. Puedes reutilizar estos recursos en escenarios de tu propia creación.

La aventura está diseñada para un grupo de tres o cuatro personajes de Rango 2. Puedes ajustar la dificultad de algunas secciones modificando el número, la habilidad o el comportamiento de algunos enemigos, o convirtiendo algunos personajes entre secuaces y PNJs estándar.

Este libro se divide en las siguientes secciones:

Introducción. La sección que estás leyendo ahora. Describe los eventos que han sumido al pueblo de Fauligmere en una crisis y proporciona una visión general de la aventura. También incluye reglas para rastrear el favor de las principales facciones presentes en Fauligmere.

Capítulo 1—Fauligmere. Este capítulo describe Fauligmere y detalla a sus habitantes y el área circundante.

Capítulo 2—Al Borde del Miedo. Este capítulo cubre la llegada de los PJ a Fauligmere y los eventos en los que pueden participar o simplemente observar durante el primer día, culminando con el rescate nocturno de Tomas y Karel de Goede (o su desafortunado destino si los PJ deciden no intervenir).

Capítulo 3—Velas Negras, Mentiras Blancas. ¡Con la llegada del cazador de brujas Matthias Krieger, Fauligmere se regocija! Seguramente sus problemas con el brujo han terminado. Este capítulo detalla la llegada del cazador de brujas y proporciona a los PJ la oportunidad de buscar y encontrarse con el brujo en los Pantanos Malditos.

Capítulo 4—La Boca de Morr. A su regreso del pantano, los PJ descubren que Krieger ha tomado el control de Fauligmere y ha dirigido su celosa persecución tanto a inocentes como a culpables. Este capítulo detalla la difícil situación del pueblo y los pasos que los PJ pueden tomar para corregirla, o para unirse al cazador de brujas.

Capítulo 5—La Canción de la Bruja. En el dramático final, se revelan secretos y tiene lugar la confrontación final con el brujo.

Apéndice— Esta sección contiene reglas para la brujería y para interpretar a un brujo, cartas de criaturas, corrupción y mutación.

UN PASADO TURBIO

El pueblo pesquero de Fauligmere se encuentra en el extremo mismo del Imperio, junto a un distributivo del Reik que desemboca en los Pantanos Malditos. A pesar de que Marienburgo está a una distancia relativamente corta río arriba, Fauligmere es un lugar insignificante, pero se ha vuelto fundamental para eventos que podrían afectar en gran medida al Imperio.

UN ASUNTO TRÁGICO

Hace casi dos décadas, el Barón Edrik von Stauffer, señor de Fauligmere, murió luchando contra los merodeadores nórdicos. Dejó un único heredero, Eldred. Este joven impetuoso se enamoró de una hermosa campesina, Heidrun, encantado por la belleza de su voz cantarina y sus largos mechones dorados. Se encontraron en secreto, y pronto ella concibió un hijo suyo. Los amantes le contaron el secreto al sacerdote de Manann en Fauligmere, Marbad, y él presidió su boda clandestina.

La arrogante madre de Eldred, Theodora, se enteró del matrimonio prohibido de Eldred por su matón espía, Lenko Sepp. Avergonzada, Theodora envió a Eldred a parientes en Altdorf. Temiendo que el nombre de su familia fuera mancillado si el escándalo se hacía público, Theodora ordenó a Sepp que envenenara al Padre Marbad y ahogara a la muchacha en los Pantanos Malditos. Sin embargo, Heidrun estaba encinta del hijo de Eldred, y Sepp no pudo llevar a cabo su asesinato. La dejó llorando en el pantano, y nunca más se la volvió a ver. Entonces, Sepp desapareció.

Cuando Eldred cumplió 21 años, regresó a regañadientes de Altdorf para heredar su título, y su madre le obligó a casarse con la hija de un comerciante de Marienburgo, diciéndole que olvidara a Heidrun, quien, según ella, se había escapado con su sirviente Lenko Sepp. Hoy, el Barón Eldred gobierna esta solitaria región. Puede ser indiferente o cruel con su esposa, pues nunca ha dejado de amar a Heidrun.

Desde la misteriosa muerte del Padre Marbad, Manann parece haber abandonado Fauligmere: las redes de pesca están vacías, los aldeanos pasan hambre y los von Stauffer empobrecen. Los lugareños atribuyen la escasez a un brujo que, según se dice, habita en los pantanos, pero en realidad, es el castigo de Manann por los crímenes de Theodora.

HEIDRUN Y EL NIÑO BRUJO

Después de ser abandonada en los pantanos, Heidrun se debatió en el fango, perdida y aterrorizada. Esa noche dio a luz a un niño y lo llamó Krijn (pronunciado Cri-yen). Los monstruos del pantano dejaron en paz a la madre y al niño, aparentemente temerosas del pequeño. Heidrun construyó un burdo refugio de turba y juncos en una ruina desmoronada y olvidada en el corazón del pantano y se escondió allí, a salvo de sus perseguidores.

Krijn nació expuesto a la magia oscura que contaminaba los Pantanos Malditos. Aunque no mostraba mutaciones externas, desarrolló poderes que podía controlar usando la voz cautivadora que había heredado de su madre.

Madre e hijo sobrevivieron en los pantanos durante años, pero finalmente Heidrun murió de fiebre. Krijn era solo un muchacho y lloró a su madre hasta lo más profundo de su alma. Arrastró su cuerpo al fango y la vio hundirse en su pantanosa tumba. Krijn apenas pudo soportar la muerte de su madre, y durante los meses siguientes comenzó a consumirse. Una noche, cuando Morrslieb estaba llena, la luna del Caos lo tocó con sueños febriles.

Inspirado por sus visiones, grabó una piedra del tamaño de un puño con runas arcanas y la envolvió con la única reliquia que tenía de su madre: una delgada cadena de plata adornada con un anillo de sello. Dejó caer este talismán en el fango donde yacía el cadáver de su madre. Con una ofrenda

de su propia sangre, unió el alma de su madre con el poder del pantano, canalizando su magia con una canción inquietante.

Una rama en forma de garra rompió la superficie del fango, seguida por una cabeza de algas pantanosas goteando y vegetación podrida. El pantano tomó la forma de una gran bestia. Dentro del corazón del monstruo latía la piedra rúnica que atrapaba el espíritu de su madre y el anillo de sello de Eldred en la cadena de plata. Ligada por el amor de su hijo, Heidrun, en forma de esta bestia del pantanoⁱ, sigue protegiéndolo. El monstruo durmió bajo el pantano hasta que el niño brujo necesitó su protección. Krijn ya no estaba solo, y su pena y enfermedad desaparecieron.

Un año después, Krijn seguía careciendo de compañía humana. Un día, una mujer tropezó medio muerta por el pantano cercano. Afligido por la piedad y deseoso de contacto con otro ser humano, Krijn la acogió y la curó. Esa mujer era Saskia van Oort, una campesina de Fauligmere. Se había perdido en los pantanos, buscando una cabra desaparecida. Después de escapar de un voraz troll de río, había tropezado hacia el escondite de Krijn.

Saskia se asombró de que el muchacho viviera solo en los pantanos, e intentó en vano persuadir a Krijn de que regresara con ella a Fauligmere. En cambio, el muchacho le dijo que lo visitara cuando quisiera, aunque le hizo jurar secreto sobre su existencia; había aprendido de su madre a desconfiar del mundo exterior. Krijn creó un talismán para proteger a Saskia de los peligros del pantano. Con su protección, Saskia ha visitado a Krijn a menudo y lo ha visto crecer de niño a hombre. Siempre que alguien en el pueblo está enfermo, busca la ayuda de Krijn; él crea pociones curativas que Saskia usa para ayudar a los aldeanos. Saskia tiene fama de curandera en Fauligmere, pero el origen de sus habilidades sigue siendo un misterio para sus compañeros aldeanos.

Ahora, un hombre adulto, Krijn se considera el amo de las marismas. Hasta hace poco, estuvo protegido del mundo. Sin embargo, eso está a punto de cambiar.

BELLADONA MORTAL

Durante la última semana, la niebla ha envuelto el estuario del Reik, cubriendo un barco amarrado en una ensenada a tan solo un día de viaje río arriba de Marienburgo. La embarcación está tripulada por corsarios elfos oscuros liderados por la Bruja de la Muerte, Nemain Feagh, y sus elfas brujas. Han sido enviadas en una misión vital por la Reina Bruja, Cruor Maraigh, cuya Arca Negra navega por el Mar de las Garras.

Una mancha marca la piel, por lo demás perfecta, de Cruor Maraigh. Orando a Khaine, dios del asesinato, ha aprendido que solo la sangre de los héroes revitalizará su prístina belleza. Ha liderado una expedición desde Naggaroth a través del Gran Océano para secuestrar a la gente de Reikland, en cuyas venas corre la sangre del héroe definitivo: Sigmar.

La ciudad de Marienburgo protege el Reik de intrusos hostiles, y ningún barco enemigo puede pasar sin ser cuestionado. Para superar este obstáculo para sus partidas de asalto, Cruor Maraigh usó un péndulo demoníaco para adivinar si había alguna manera de sortear Marienburgo. Visionó un antiguo túnel, olvidado desde hace mucho tiempo, debajo de los pantanos, presentando la oportunidad que buscaba. Cruor solo vislumbró vagamente su ubicación exacta, aunque repetidamente escudriñó el nombre de Fauligmere. Pronto supo que Fauligmere era el pueblo más cercano a la entrada sur del túnel.

Con sus magias oscuras, Cruor invocó a una poderosa Bestiaⁱⁱⁱ de las profundidades del mar y la desató sobre el pobre pueblo. Sin embargo, después de viajar cierta distancia, la Bestia ha quedado atrapada en las intensas marismas que rodea Fauligmere y no puede acercarse lo suficiente como para atacar el pueblo directamente. La Bestia acecha más allá del

propio Fauligmere, contenta de deleitarse con los succulentos trolls, pulpos de pantano y ocasionales cazadores de pantano que se atreven a alejarse demasiado de la seguridad del pueblo, ya no sujetos al control de Cruor.

NADA ES LO QUE PARECE A PRIMERA VISTA

Los temas que impregnan *La Canción de la Bruja* son la percepción errónea y la desconfianza.

- El brujo Krijn no alberga mala voluntad hacia los aldeanos. De hecho, ¡busca advertirles de la amenaza de los elfos oscuros! Sin embargo, el miedo ha vuelto a los aldeanos supersticiosos contra él, y el brujo manifestó sus poderes en defensa propia.
- El cazador de brujas no es una fuerza del bien, sino un maniaco desquiciado que causará un gran sufrimiento a los aldeanos que se supone debe proteger.
- Los von Stauffer no son tan nobles como les gusta creer. Lady Theodora está dispuesta a sacrificar vidas inocentes para preservar la ilusión del honor de su familia.
- Voluria no es una alta elfa de Ulthuan, como aparenta, sino una sombra elfa oscura. Si completa su misión secreta, el Reikland estará en grave peligro.

Frustrada por el fracaso de la Bestia, Cruor Maraigh envió entonces a sus sombras a través de los pantanos para localizar este pueblo y encontrar la entrada. Los exploradores pronto se separaron para buscar en la marisma de manera más efectiva. Voluria, una elfa oscura astuta, se aseguró de ser la única sombra que sobrevivió al peligroso viaje a través del pantano: ¡la gloria por descubrir el túnel predicho en la visión de Cruor sería solo suya!

Por casualidad, Voluria encontró la guarida de Krijn cerca de las ruinas malditas en el corazón del pantano. Dominó al brujo y lo torturó para averiguar si conocía la ubicación de la entrada del túnel. Krijn ignoraba el túnel y no tenía respuesta a las demandas de Voluria. Ella aumentó su agonía, jactándose de cómo sus parientes invadirían el Reikland y tomarían a su gente como sacrificios.

Los gritos de Krijn resonaron desde las ruinas. La bestia del pantano se levantó de un charco cercano y se dirigió torpemente al rescate. Mientras atacaba a Voluria, Krijn se liberó de sus ataduras y huyó.

LA CRUELDAD DE LOS EXTRAÑOS

Krijn deambuló por el pantano. Tenía que advertir a Saskia del peligro que Voluria representaba para su gente. Después de horas chapoteando durante la noche, vio las luces de Fauligmere. Oculto por la oscuridad, se acercó al pueblo. Las vistas, los olores y los sonidos del asentamiento lo desconcertaron. Trepó silenciosamente la empalizada, pero un perro captó su olor y comenzó a ladrar. Pronto otros perros se unieron, y la gente salió tambaleándose de sus casas, llevando armas y teas encendidas, alerta ante el peligro.

Los perros aullando y los gritos de los aldeanos alarmados asustaron a Krijn. Pronto se vio rodeado por gente sospechosa del pueblo, con sus teas lastimándole los ojos. Uno le dio un golpe con un bastón, y, en pánico, Krijn comenzó a cantar.

Los aldeanos quedaron asombrados por la hermosa voz de este joven extraño, cubierto de barro y con los ojos salvajes. Luego, las luces comenzaron a danzar alrededor de sus manos, y sus ojos brillaron con fuego púrpura. La multitud gimió. ¡El intruso tenía poderes de brujo!

Con un movimiento de una mano, Krijn dispersó a los aldeanos. La energía crepitó de su mano, y el techo de paja de una casa cercana estalló en llamas. Un aldeano se abalanzó sobre el brujo con una lanza, pero una explosión de llamas mágicas que salían de las puntas de los dedos del brujo lo lanzó a un lado. La gente de Fauligmere corrió gritando, y el brujo huyó.

POR LA GRACIA DE SIGMAR

El Padre Anders estaba en Fauligmere esa noche. El sacerdote itinerante de Sigmar reunió a los aldeanos y les ayudó a extinguir las llamas del edificio en llamas. Al día siguiente, partió en barcaza hacia Altdorf para alertar a sus superiores. Aunque Marienburgo era la ciudad más cercana, como ciudadano patriótico del Imperio, el sacerdote se negó a la idea de rogar ayuda a sus pérfidos ciudadanos. El sacerdote está destinado a encontrarse con una banda de aventureros en la ciudad de Eilhart, que podrían ayudar a proteger el pueblo. Unos días después, se encuentra con un cazador de brujas, Matthias Krieger. Cuando Krieger escucha la historia del Padre Anders, reúne a su séquito y parte hacia Fauligmere para llevar la llama purificadora de Sigmar a ese lugar desamparado.

EVENTOS RECIENTES

Los aldeanos esperan ayuda, aterrorizados de que el brujo regrese. Mientras tanto, Lady Theodora teme que su pasado pronto la persiga. Krijn se esconde en los pantanos. Confundido y enojado con los aldeanos, sabe que debe advertirles, aunque solo sea por el bien de Saskia. Voluria escapó de la bestia del pantano y huyó de las ruinas. Siguió las huellas de Krijn hasta Fauligmere, llegando allí al día siguiente de que él hubiera sumido al pueblo en el caos. Se ha infiltrado en el pueblo bajo la apariencia de una alta elfa. Mientras tanto, la muerte se acerca a Fauligmere en la forma de Matthias Krieger. El cazador de brujas ve el Caos en todas partes; si encuentra alguna pizca de impureza entre los aldeanos mientras busca al brujo, los castigará.

LA BOCA DE MORR

Varios de los acontecimientos de esta historia giran en torno a un túnel secreto cerca de Fauligmere que rodea Marienburgo. La entrada a este túnel secreto es conocida por los lugareños como la Boca de Morr. Construido hace mucho tiempo por contrabandistas enanos, el túnel se utilizaba para evitar los impuestos y aranceles impuestos por la colonia élfica que una vez estuvo donde hoy se encuentra Marienburgo. Varios mapas antiguos de la región, algunos que datan de cuando Marienburgo aún era una colonia élfica, sugieren una serie de rutas conectadas a través del área. No es irrazonable pensar que un marinero o barquero hábil, armado con el conocimiento de tales mapas y el túnel de los contrabandistas, podría navegar desde el Reik, a lo largo del río Bäch, a través de la Boca de Morr, y directamente al mar —y de vuelta— sin necesidad de portear, atravesar bancos de arena o, de hecho, detenerse por ninguna razón.

El túnel perfora el terreno montañoso al noroeste de Fauligmere, conocido como Hohlenhügel, y tiene unos ocho o diez kilómetros de longitud, antes de abrirse de nuevo en el pantano salobre llamado las Marismas Malditas y seguir un río sin nombre hasta el océano. Las cuevas en cada extremo del túnel están hábilmente ocultas por la maleza y los pliegues del terreno, y su ubicación precisa no es ampliamente conocida. La Boca de Morr tiene una sombría reputación que los contrabandistas locales no hacen nada por disipar. El túnel en sí es un secreto celosamente guardado, conocido solo por unos pocos contrabandistas.

Lenko Sepp, el asesino a sueldo de Lady Theodora, fue una vez uno de esos contrabandistas. Él tiene su hogar en la Boca de Morr, donde ignora silenciosamente las actividades de los contrabandistas actuales (quienes lo alimentan), y llora en silencio cuando los aldeanos realizan su ritual Knochenpfütze, creyendo que fue su crimen lo que maldijo la aldea.

Si Voluria logra descubrir la naturaleza de este túnel, entonces los esclavistas elfos oscuros podrán atacar el corazón del Reikland con impunidad. Pueblos enteros desaparecerán, y con el tiempo, ¡una flota de elfos oscuros podría navegar para sitiar la propia Altdorf!

LLEGANDO A FAULIGMERE

Fauligmere es un asentamiento insignificante en un rincón oscuro del Imperio. Marienburg está a unos dos o tres días de viaje a lo largo del Reik, aunque el asentamiento imperial notable más cercano es la ciudad comercial de Eilhart, a cuatro días de viaje tranquilo en la otra dirección. Eilhart será la primera ciudad a la que llegue el Padre Anders en su misión de pedir ayuda. El DJ puede presentar a los PJ una razón para visitar la misma ciudad. Cualquier ciudad similar también puede funcionar.

Se proporcionan varios posibles ganchos para los personajes. Cuando los PJ se encuentran con el sacerdote, el Padre Anders intenta persuadirlos para que protejan a la gente de Fauligmere contra el brujo hasta que pueda notificar a sus superiores y enviar refuerzos.

El DJ debe usar los objetivos y motivaciones del grupo para empujarlos suavemente en la dirección correcta, o usar PNJ de escenarios pasados para guiarlos a Fauligmere. A continuación se detallan varios ganchos de trama para motivar a los PJ a viajar a Fauligmere. Después de cada gancho, hay una serie de rasgos en cursiva. Los personajes de un grupo o carrera con rasgos coincidentes pueden ser una mejor opción para ese gancho en particular.

EL FESTIVAL

Devotos, Idealistas, Religiosos, Sociales. Los aventureros oyen hablar de un gran festival religioso que tiene lugar en la ciudad. Si hay un PJ particularmente religioso en el grupo, el festival está dedicado a la deidad patrona de ese PJ. Se supone que grandes milagros ocurren en este festival, lo que atrae a multitudes de adoradores. Uno de los PJ puede tener un juramento religioso que cumplir, o una penitencia que pagar.

El pueblo está bullicioso con peregrinos emocionados, y los comerciantes venden sus mercancías entre la multitud. Los PJ visitan un santuario en la ciudad donde tiene lugar un gran rito religioso, y aunque no presencian ningún milagro, ciertamente se sienten cargados por la atmósfera espiritual del lugar.

Encuentro con el Padre Anders. El Padre Anders intenta persuadir a los PJ para que ayuden a Fauligmere apelando a su fe, o a su honor y espíritu marcial, según corresponda. El DJ siempre puede cambiar la fe del sacerdote para que sea un devoto del mismo dios que adora un PJ religioso, para darle mayor empatía con el grupo.

ZAMBULLIRSE DE LLENO

¡El viaje a Fauligmere puede ser tan largo, complicado y lleno de aventuras como quieras! Podría ser de muchas sesiones de viaje y encuentros emocionantes, o, alternatively, tú y tu grupo pueden saltárselo y pasar directamente al corazón de la aventura.

Dependiendo de tu grupo, puede ser completamente aceptable comenzar la primera sesión de La Canción de la Bruja con el grupo bajando del bote en Fauligmere; en este caso, simplemente considera el viaje y el encuentro con el Padre Anders como la historia de fondo que precede a su llegada. Ser enviados por el Padre Anders les da a los PJ una razón legítima para estar en Fauligmere, y les da a los aldeanos un motivo de esperanza.

RECAUDACIÓN DE IMPUESTOS

Académicos, Burócratas, Infames, Mercenarios. Un arrogante alguacil imperial llamado Gustav Haschke—que ha oído hablar de la reputación del personaje—lo contacta con un trabajo en nombre de la corona imperial. Un examen reciente de los libros de impuestos de Eilhart ha revelado que la familia von Stauffer de Fauligmere no ha devuelto ningún diezmo durante más de seis años. El funcionario compensa al PJ con 10 monedas de plata por día si investiga las razones de la falta de ingresos e informa en el plazo de un mes. El funcionario organiza cualquier transporte necesario y paga los gastos de viaje dentro de lo razonable, como el costo de contratar guardaespaldas (es decir, los otros PJ) por 10 monedas de plata por guardia por día.

Encuentro con el Padre Anders. Los PJ se encuentran con el Padre Anders de camino a Fauligmere. Él les ruega, como funcionarios leales del Imperio, que ayuden a la gente de ese lugar.

CONTRABANDO

Criminales, Infames, Humildes, Pícaros. Un jefe del crimen o un contacto del mercado negro con los PJ está interesado en rastrear algunos rumores interesantes: que hay una operación de contrabando que se está llevando a cabo fuera de Marienburg que elude las tarifas y rutas comerciales habituales. Fauligmere es una de varias pequeñas ciudades remotas que el contacto ha oído asociar con la operación, y los PJ son enviados para verificar estos rumores y descubrir quién está involucrado.

Encuentro con el Padre Anders. Los PJ se encuentran con el Padre Anders de camino a Fauligmere. Habiéndolos visto en una visión reciente de Sigmar, él es ajeno a sus tratos ilícitos, y les ruega que ayuden a la pobre gente de Fauligmere, e implica que pueden ganarse el favor del barón como resultado. Esto podría ser la tapadera perfecta para moverse por Fauligmere sin levantar sospechas.

PADRE ANDERS

Cuando los PJ se encuentran por primera vez con el Padre Anders, ven a un hombre de aspecto aguileño con una mata de cabello gris que desembarca de una barcaza fluvial o sale de un albergue. El hombre está vestido con las túnicas de un sacerdote de Sigmar. Parece muy agitado. Mirando a su alrededor con determinación, ve al grupo, con una expresión de reconocimiento en su rostro. Murmura una rápida oración a Sigmar y se apresura hacia ellos. Ofrece comprarles una comida a los PJ en una posada cercana si escuchan su historia. Sentado dentro de la taberna, mientras llega la comida, les cuenta su lamentable historia (los eventos del “ataque” del brujo se resumen en la página 6). El Padre Anders suplica a los PJ que vayan

a Fauligmere para ayudar a protegerla contra más brujería, hasta que pueda pedir ayuda a sus superiores. Menciona que tuvo una visión de Sigmar, donde vio a los PJ, y sabe que están destinados a grandes cosas; seguramente tal grandeza comienza ayudando al Padre Anders.

El Padre Anders aconseja a los PJ que se presenten al Barón Eldred a su llegada. Con suerte, los PJ deberían estar muy impresionados con la historia del sacerdote y estar más que dispuestos a ayudar. En una hora, el Padre Anders asegura el pasaje del grupo en barcaza fluvial río arriba por el Reik, pagando al capitán de la embarcación con un anillo de oro de uno de sus dedos sagrados. El sacerdote bendice a los PJ mientras parten hacia Fauligmere; cada personaje puede refrescar inmediatamente sus puntos de fortuna a su máximo inicial.

Si los PJ comienzan la aventura en el norte del Imperio, puedes hacer fácilmente del Padre Anders un sacerdote de Ulric. Él busca ayuda de sus superiores en Middenheim, y parte hacia el norte, encontrándose con los PJ pocos días después de su viaje. Ajusta los aspectos de este capítulo para que se ajusten a la geografía de tu historia.

EN RUTA

Al salir de la ciudad, el ancho río Reik lleva la embarcación de los PJ rápidamente río abajo. El primer día de su viaje, un denso bosque cubre las orillas, salpicado aquí y allá por pequeños asentamientos fortificados. El valioso anillo del sacerdote asegura que el capitán viaje día y noche para llevar a los PJ a Fauligmere. Viajar de noche suele ser una empresa arriesgada, pero la bendición del sacerdote evidentemente ha funcionado, y no se encuentra ningún problema durante el viaje.

A la mañana siguiente, llanuras sin rasgos se extienden hasta el horizonte a ambos lados del río, con las distantes Montañas Grises elevándose lejos al oeste. Al mediodía, las llanuras se han convertido en una extensión interminable de marismas, y una niebla gris pende en el aire. Después de varias horas de viaje a través de este escenario desalentador, la barcaza se desvía del Reik por un pequeño distributario que serpentea hacia el noreste en la ciénaga. Una hora más tarde, los PJ son testigos de cómo Fauligmere emerge de la niebla. Un grupo de tejados de paja se agrupa alrededor de un curioso templo cuya torre de madera se asemeja a la popa de un galeón. Una mansión destartada de entramado de madera que ha visto mejores días se eleva sobre el extremo opuesto del pueblo. Una alta empalizada rodea el asentamiento, patrullada por unos pocos guardias cautelosos. La barcaza atraca en los muelles.

Ten en cuenta que si todos los PJ están montados, pueden optar por tomar la ruta difícil a través de las marismas para llegar al pueblo, lo que les lleva dos días con un descanso mínimo. Sin embargo, bien pueden encontrarse con un peligro que acecha en las Marismas Malditas (selecciona uno de la lista de la página 30).

Una vez que los PJ llegan a Fauligmere, sin importar sus medios, estás listo para comenzar el Capítulo 1.



DRAMATIS PERSONAE

Hay varios PNJ clave que desempeñan un papel fundamental a lo largo de esta aventura: algunos como villanos, otros como aliados y otros, ¡potencialmente, ambos! Estos PNJ se describen brevemente aquí.

Las estadísticas y la información sobre las reglas del juego de estos personajes se pueden encontrar en la carta de criatura correspondiente incluida en esta aventura, o en el *Tomo de la Aventura*, si corresponde. Aquí se presenta información adicional sobre las reglas del juego.

NÉMESIS

Varios de los personajes descritos a continuación tienen la regla especial Némesis. Los personajes Némesis tienen medidores de postura, al igual que los PJ, y sufren estrés y fatiga, al igual que ellos. Esto hace que estos personajes sean un poco más resistentes que el PNJ promedio, pero más complejos de manejar. Cualquiera de estos PNJ puede perder su estatus de Némesis para simplificar las cosas.

BARÓN ELDRED VON STAUFFER

Señor de Fauligmere, un hombre infeliz con un pasado infeliz. Le gustan las palomas. Usa las estadísticas de Noble. Para más información, ver página 13.

KRIJN, EL BRUJO

Hijo del barón Eldred y Heidrun. Krijn tiene buen corazón, pero su magia inexperta es peligrosa y destructiva. El hecho de que haya sobrevivido tanto tiempo sin corromperse por completo es notable. Krijn es alto, con una cabellera dorada y rebelde, y brillantes ojos azules, pero su atuendo salvaje y fiero oculta su atractivo y le da un aspecto aterrador.

Hechicero Vulgar: Krijn tiene acceso a todos los hechizos de Magia Vulgar incluidos en esta aventura, y a cualquier hechizo que consideres apropiado.

LENKO SEPP

Un ermitaño que vive fuera del pueblo, ha hecho un voto de silencio para expiar sus crímenes. Lenko Sepp usa las estadísticas de Poblador. Para más información, ver página 24.

MATTHIAS KRIEGER, EL CAZADOR DE BRUJAS

Krieger es un espectro sombrío e implacable de la justicia del emperador. Puede ser el mejor aliado de los PJ... o su peor enemigo. Para más información, ver página 26.

LADY THEODORA VON STAUFFER

Madre excesivamente piadosa del Barón Eldred. Desprecia a sus inferiores sociales (que son todos en Fauligmere) y esconde un oscuro secreto. Usa las estadísticas de Noble. Para más información, ver página 14.

VOLURIA

Una emisaria alta elfa... excepto que en realidad es una espía elfa oscura. Busca el secreto de la Boca de Morr. Para más información, ver página 14.

Sombra: Voluria tiene acceso a Golpe Ágil, Esquiva Mejorada, Palabras Melosas y cualquier otra acción que consideres apropiada.

Veneno: Cuando Voluria inflige una herida crítica con su daga envenenada, el objetivo también sufre fatiga igual a la severidad de esa crítica.

MARCADOR DE FAVOR

Las diversas facciones dentro del pueblo: Nobleza, Plebe y Fanáticos. Al inicio de la aventura, coloca marcadores de seguimiento en el espacio 0 de cada hoja de Favor. Las acciones de los PJ dictan si el Favor para cada facción aumenta o disminuye. A continuación se detallan varias formas en que los PJ pueden ganar o perder Favor entre las diversas facciones.

Esta lista no es exhaustiva; siéntete libre de aumentar o disminuir el Favor como mejor te parezca. Si un marcador está en la sección roja de una hoja de Favor, los PJ están en desfavor con esa facción. Si está en la sección verde, están favorecidos. Cuando mueves un marcador sobre o más allá de un espacio de evento resaltado en una hoja de Favor, esto desencadena el efecto relevante, como se describe en esa hoja.



LA NOBLEZA



- Los PJ impresionan a los von Stauffer: +1
- Los PJ muestran interés en las palomas: +1
- Un PJ noble o sacerdotal impresiona suficientemente a Lady Theodora: +1
- Los PJ prometen proteger Fauligmere contra el brujo: +1
- Los PJ insultan o molestan a los von Stauffer: -1
- Los PJ rechazan la invitación a cenar del Barón: -1
- Los PJ molestan o insultan a las palomas del Barón: -1
- Los PJ muestran a Lady Theodora falta de respeto: -1
- Los PJ trabajan para las autoridades fiscales imperiales: -1
- Los PJ exigen dinero por su ayuda: -1
- Los PJ no hacen nada para proteger Fauligmere contra el brujo: -1
- Los PJ acusan a Saskia de brujería: -1
- Los PJ acusan abiertamente a los aldeanos de Fauligmere de adoración al Caos: -1
- Los PJ matan cualquiera de las palomas del Barón: -2

PLEBE



- Los PJ impresionan o se hacen amigos de los aldeanos: +1
- Los PJ dan regalos de comida a los aldeanos, comercian justamente con ellos o traen noticias de sucesos dentro del Imperio: +1
- Los PJ muestran devoción a Manann: +1
- Los PJ prometen proteger Fauligmere contra el brujo: +1
- Los PJ muestran respeto a Pirn van Beek: +1
- Los PJ intentan rescatar a Tomas y Karel de Goede del pantano: +1
- Tanto Tomas como Karel de Goede sobreviven al pantano y regresan sanos y salvos a Fauligmere: +1
- Los PJ ayudan a los niños del pueblo a atrapar algunas de las palomas del Barón: +1
- Los PJ insultan o molestan a los aldeanos: -1
- Los PJ acusan a Saskia de brujería: -1
- Los PJ no hacen nada para proteger Fauligmere contra el brujo: -1
- Los PJ se niegan a buscar a Tomas y Karel de Goede en el pantano: -2
- Los PJ interrumpen el ritual a Manann: -2
- Los PJ acusan abiertamente a cualquiera de los aldeanos de adoración al Caos: -2

FANÁTICOS



- Los PJ impresionan a Seth Reizbar con su fe en Sigmar: +1
- Los PJ acusan a Saskia de brujería: +1
- Los PJ interrumpen el ritual a Manann: +2
- Los PJ muestran la debida deferencia, asombro o respeto a Krieger a su llegada al pueblo: +1
- Los PJ acusan abiertamente a los aldeanos de adoración al Caos: +2
- Seth Reizbar piensa que los PJ carecen de fe en Sigmar: -1
- Los PJ no creen que el ritual en el Knochenpfütze sea herético: -1
- Los PJ tienen Favor positivo con la Plebe: -1



CAPÍTULO UNO

FAULIGMERE

Este capítulo detalla la aldea de Fauligmere y sus habitantes, así como información útil que los PJ pueden obtener al interactuar con los residentes. Dependiendo de sus acciones, los PJ pueden encontrarse con ninguna, algunas o todas estas personas y eventos.

LA ALDEA

Aunque oficialmente está bajo la jurisdicción de Middenland, Fauligmere es tan empobrecido y remoto que está prácticamente olvidado. De hecho, es tan remoto que varios mapas muestran ubicaciones contradictorias para el pueblo. El pueblo consta de varias docenas de casas de bajareque y chozas de madera que albergan a una población de poco más de doscientos habitantes. Algunos edificios están contruidos sobre pilotes para elevarlos del terreno pantanoso, y cuentan con plataformas y puentes de cuerda que los conectan con los vecinos.

Fauligmere fue originalmente un pueblo pesquero, pero ahora no hay peces en las inmediaciones. El hambre obliga a los habitantes a adentrarse en las Marismas Malditas para cazar peligrosos pulpos de pantano. La mayoría de los cazadores profesionales de pulpos de pantano han recibido órdenes del barón Eldred de rastrear las marismas en busca de rastros del brujo, con la esperanza de encontrar su guarida y llevarlo ante la justicia.

GEOGRAFÍA

Fauligmere está rodeada por las Marismas Malditas, que se extienden en la neblinosa distancia. En condiciones ideales, se necesitan cuatro o cinco días de viaje a pie hacia el este hasta los desolados Páramos Amargos, y unos tres días de viaje hacia el norte hasta las Tierras Baldías. Pero con el mal tiempo y el terreno accidentado, las condiciones rara vez son ideales. El pantano bajo rodea Marienburgo, a unos dos días de viaje por el Reik desde Fauligmere. Esta gran ciudad mercantil se extiende a ambos lados de la amplia desembocadura del río Reik, donde la tierra llana y monótona se funde con las marismas del estuario del Reik.

ALGO HUELE MAL

El hedor a pescado podrido impregna Fauligmere (una manifestación del desagrado de Manann). Una vez al día, los recién llegados deben superar una **tirada Difícil (3d) de Aguante** o adquirir el estado de Mareado mientras estén en Fauligmere. Cada día, la dificultad de esta tirada disminuye en un incremento. Quien la supere se acostumbra al hedor y no necesita repetirla.



La Gran Carretera del Norte, elevado sobre un dique bajo, divide las marismas y conecta Marienburgo con la lejana Middenheim. Al sureste, tras un día de viaje, la marisma se desvanece en un matorral bajo, con el bosque de Drakwald cuatro días más allá. Al sur, más allá del río Reik, los páramos se elevan hasta las estribaciones de las Montañas Grises, que están a unos diez días de caminata.

LAS MARISMAS MALDITAS

Las marismas son una extensión de charcas turbias, lodo negro y apestoso, y grupos de musgo de ciénaga y juncos podridos. Solo algún que otro montículo fangoso o grupo de árboles raquíticos rompe la monotonía. La tierra gris se funde lúgubremente con el cielo gris hasta donde alcanza la vista, y la niebla de la ciénaga flota fantasmal en el aire fétido. Las marismas están inquietantemente silenciosas, salvo por el ocasional y solitario graznido de un ave acuática. Un frío sobrenatural impregna la zona, pues está impregnada de magia oscura que se desvanece invisible a los ojos normales. Quienes poseen visión mágica pueden percibir sus zarcillos negros y sentir su repugnante presencia.

Aquí acechan criaturas peligrosas, como troles de río, arañas gigantes y voraces pulpos de ciénaga. Por la noche, las ardientes luces mágicas pueden desviar a los viajeros. Algunos dicen que estas etéreas linternas son espíritus malignos que se alimentan de las almas de los ahogados. La leyenda habla de una raza de demonios ciclópeos que habitan en las profundidades del fango. Según el folclore, cuando la niebla es densa y baja, estos demonios emergen sigilosamente del pantano para esclavizar a los incautos. Las Marismas Malditas tienen un nombre muy acertado: quienes conocen su reputación evitan este lugar a toda costa.

Usa la carta de ubicación Marismas Desolado para las Marismas Malditas.

EL RÍO BÄCH

El río Bäch fluye junto a Fauligmere. Tiene doce metros de ancho —un simple arroyo comparado con el gran Reik—, pero es profundo y de caudal rápido. Un afluente del Reik, fluye hacia el norte hasta las Marismas

Malditas, donde desemboca en un estanque tranquilo y oscuro a tres kilómetros del pueblo, conocido como el Knochenpfütze. Muchos aldeanos realizan ritos secretos a Manann en el Knochenpfütze en un vano intento de recuperar el favor del dios, ya que el río ha estado sin peces durante casi dos décadas. Nadie se da cuenta de que la razón de esto se debe al asesinato del anterior sacerdote de Manann del pueblo a manos de Lady Theodora.

LA BOCA DE MORR

Aunque el río Bäch parece desembocar en el estanque Knochenpfütze, no es así. Desde el borde noroeste del estanque, un canal navegable se extiende unos cien metros a través de terreno rocoso hasta el Hohlenhügel y luego fluye a través de la imponente boca de una cueva. El canal suele estar bloqueado por un árbol muerto, que los contrabandistas retiran y reemplazan según sea necesario, por lo que solo es visible con una **tirada Difícil (3d) de Observación** realizada por alguien que registre la zona. Alternativamente, si alguien recorre el perímetro del estanque o busca específicamente el canal, lo encuentra automáticamente. Esta boca de cueva se llama la Boca de Morr, y quienes conocen su existencia susurran que es una entrada al mismísimo inframundo. Solo los contrabandistas se atreven a aventurarse en sus profundidades.

Para más detalles sobre la Boca de Morr, véase la página 6.

HOHLENHÜGEL

A unos tres kilómetros al norte y al oeste del pueblo de Fauligmere se encuentra una zona de colinas rocosas y escarpadas que se extiende casi dieciséis kilómetros hacia el mar. Esta zona, el único terreno seco en kilómetros a la redonda, se conoce localmente como Hohlenhügel. Sin buen suelo, riqueza mineral ni ningún otro elemento de interés, los habitantes de Fauligmere prácticamente ignoran Hohlenhügel. Se rumorea que troles y demonios del pantano tienen sus guaridas en su cima rocosa, pero no es así. Los contrabandistas y la milicia utilizan ocasionalmente Hohlenhügel como puesto de vigilancia, pero la niebla penetrante de las Marismas Malditas lo hace poco útil en ese sentido.

UBICACIONES Y PNJ

Aquí se enumeran algunas de las características clave del pueblo.

DEFENSAS

Una empalizada de madera rodea Fauligmere excepto por su lado este, protegido por el propio río. La empalizada está patrullada por varios de la docena de milicianos empleados por el barón Eldred. Están equipados con arcos largos, porras y armaduras de cuero. Utilizan el perfil y las estadísticas del PNJ Soldado.

Dos pequeñas puertas se encuentran en la empalizada, una al oeste y otra al sur. Estas puertas son utilizadas por los cazadores que se adentran en las marismas para cazar pulpos de ciénaga.

LOS EMBARCADEROS

El principal medio de transporte utilizado por los aldeanos para entrar y salir de Fauligmere son pequeñas embarcaciones, a menudo de remos. Una serie de embarcaderos destartados se adentran en el río, con una docena de botes de remos amarrados junto a ellos. Este suele ser el primer lugar al que llegan los visitantes.

EL TEMPLO DE MANANN

El elemento central de la aldea es el templo de Manann, construido a partir de los restos de un antiguo galeón. Su castillo de proa invertido, con vigas de roble, forma el cuerpo principal del templo, y un robusto campanario de madera se alza sobre la entrada, coronado por el castillo de popa del barco. Un mascarón de sirena se alza imponente sobre las puertas dobles que conducen al templo. En el interior, los rayos de luz del día iluminan el atrio, y las motas danzan en los rayos de sol como bancos de peces diminutos. El alto tejado arqueado está decorado con redes. Los bancos miran hacia el altar, un bloque de coral grabado con la corona de Manann.

Manann es el dios más popular entre los aldeanos, y si un PJ muestra devoción hacia el dios del mar, aumenta Favor: Plebe en 1.



PADRE SALZIG

Las dependencias del sacerdote local de Manann se encuentran en la parte trasera del templo: un revoltijo de sábanas sucias y botellas de vino vacías. El padre Jakobus Salzig es un hombre huesudo y sin afeitar, con una mata de pelo gris sucio, cuya sotana azul está manchada de vino. Iconos de Manann cuelgan de su cuello. Con olor a alcohol, recibe a los visitantes de su templo con una sonrisa aturdida de dientes amarillos, agarrando con una mano una botella de vino medio vacía.

El culto tiene lugar al menos una vez a la semana. Los aldeanos abarrotan el templo, con la esperanza de que sus oraciones traigan peces de vuelta al río. Tienen que soportar al sacerdote balbuceando sus ritos medio olvidados. Los von Stauffer asisten a los servicios, pero son los últimos en llegar y los primeros en irse. Permanecen aburridos mientras el sacerdote balbucea, excepto Theodora, quien muestra una expresión de intenso y exagerado éxtasis ante las palabras del padre Salzig.

Secreto: Fue Theodora quien se aseguró de que Jakobus Salzig reemplazara al Padre Marbad hace casi 20 años. Quería un sacerdote más dócil en el templo, en lugar de uno que casi arruina el apellido de su familia. Jakobus era un iniciado inútil, y la orden mananita de Marienburgo se alegró de llevarse a este lugar remoto. Theodora le proporciona vino, y él se contenta con hacer poco más que murmurar durante sus servicios.

PLAZA DEL PUEBLO

Frente al templo se encuentra la plaza del pueblo. De día, el eco del martillo sobre el metal de la herrería del pueblo resuena. En el centro de la plaza se alza una columna de granito coronada por la escultura erosionada de un puño agarrando un martillo. Una placa de bronce bien pulida proclama la grandeza del divino Sigmar.

Cada amanecer, Seth Reizbar (véase página 16) pule la placa, murmurando oraciones a Sigmar. No permite que nadie más (excepto un sacerdote de Sigmar) toque el santuario.

LOS TRES CERDOS

Al sur del templo se alza una robusta posada con entramado de madera, patio y dependencias. El letrero sobre la puerta representa tres gorrinos corriendo sobre un fondo amarillo. La posada es espaciosa y está bien amueblada. Un agradable aroma a humo de tabaco y cerveza impregna la sala común. Algunos aldeanos se relajan aquí, descansando de su rutina diaria. Suelen intercambiar sus bebidas con tentáculos de pulpo de pantano. El propietario, **Tomas de Goede**, suele estar detrás de la barra.

Tomas es un hombre de unos cuarenta años, con pobladas patillas pelirrojas y ojos risueños. Tiene la habilidad natural de hacer que la mayoría de la gente se sienta cómoda, al igual que su encantadora esposa, Emma. Sus cuatro hijas pequeñas, Elise, Ingrid, Linde y Miriam, y su hijo adulto, Karel, ayudan a sus padres a administrar la casa y elaboran cerveza en el patio trasero. La familia es generosa y de gran corazón.

Todas las habitaciones cuestan solo una moneda de plata por noche, que incluye el desayuno y, por lo general, una cena sencilla pero satisfactoria (aunque véase “Una comida escasa”, página 20). Una jarra de cerveza o vino cuesta desde unos pocos peniques hasta un chelín.

Si Favor: Plebe es 2 o más, los de Goede están tan contentos de que los PJ estén aquí para proteger la aldea que insisten en alojarlos y alimentarlos gratis.

DISPUTA POR LA TIERRA

La bondad de la familia de Goede no se extiende a su vecino, Claes van Berkel, ni a su avariciosa esposa, Nadia. Los van Berkel codician las tierras junto a la posada, queriendo usarlas para sus cabras y gallinas. Tomas de Goede insiste en que el terreno pertenecía a su abuelo y pretende construir una ampliación a la posada. Normalmente, su disputa se lleva ante el Barón. Aunque este parece reacio a resolver el asunto definitivamente, intenta hacerlos entrar en razón y aliviar la tensión por un tiempo, pero la crisis actual ha mantenido a Eldred preocupado. Sin la intervención del Barón, la disputa ha vuelto a estallar una vez más.

LA MANSIÓN

Los von Stauffer viven en una mansión con entramado de madera ruinosa y descuidada al noreste del pueblo. Una bandada de palomas siempre sobrevuela la mansión o se posa en el tejado.



CAZAR LAS PALOMAS

Una pandilla de chicos hambrientos se congrega cerca de la mansión, lanzando piedras a las palomas que pasan, sin suerte. Los PJ pueden intentar ayudarlos a abatir una paloma superando una **tirada Difícil (3d) de Habilidad de proyectiles (Agi)**. Si los chicos traen un pájaro gordo para la olla, sus madres se lo agradecen enormemente: aumenta el Favor de la Plebe en 1.

Si algún PJ genera ✨ mientras abate palomas, el viejo mayordomo ve lo que ocurre y sale tambaleándose, gritando a los PJ que desistan. Reduce el Favor de la Nobleza en 2.

DENTRO DE LA MANSIÓN

En el interior, la mansión está decorada con paredes revestidas de roble, retratos antiguos y lujosos muebles, aunque todo está descolorido o roto, y una capa de polvo cubre los rincones. Candelabros ornamentados, pero cubiertos de telarañas, proporcionan una cálida luz. La opulencia se ve aún más arruinada por las palomas que vuelan libremente por el lugar. La planta baja consta del recibidor, el estudio, el comedor, el salón y muchas otras estancias privadas. Aquí solo se detallan las áreas relevantes para la aventura. Los dormitorios privados y las habitaciones de invitados se encuentran en la primera planta. Las cocinas y las bodegas están bajo la planta baja. Consulta el plano de la mansión que se incluye en esta aventura para obtener más detalles.

El Gran Salón: Al tocar la aldaba dorada con forma de paloma de la magnífica puerta principal de roble, se invoca a un mayordomo anciano y decrepito llamado Bors, con su levita negra manchada de excrementos de pájaro. Solo admite a los visitantes que Eldred espera o a quienes él prefiere, acompañándolos al salón. Una armadura de placas completa se encuentra en un rincón, manchada por excrementos de pájaro, y un busto de mármol del

Emperador mira con el ceño fruncido en una alcoba, con una paloma arrullándole la cabeza. Varias puertas parten del salón y una amplia escalera asciende.

Estudio: Aquí es donde el Barón recibe a los visitantes. Retratos de eminentes antepasados de los von Stauffer miran fijamente desde las paredes. En una pared hay una pequeña biblioteca de libros, todos dedicados a la cría de palomas.

Salón: Los invitados pueden reclinarse en tumbonas bamboleantes y admirar los ricos pero destantalados tapices. Una licorera de brandy barato y copas de cristal agrietadas reposan sobre una mesa pequeña. Las palomas revolotean en el techo.

Comedor: Una mesa de roble con capacidad para más de 20 personas se extiende a lo largo de esta larga sala. Una lámpara de araña de cristal cuelga precariamente del techo, un lugar popular para las palomas. Docenas de armaduras de placas, empuñando diversas armas, adornan las paredes. Junto al comedor hay un vestíbulo con escaleras que bajan a las cocinas y suben a las habitaciones de la casa.

LOS VON STAUFFER

Socialmente, los von Stauffer pertenecen al nivel Oro, aunque están empobrecidos para los estándares de la aristocracia. Si los PJ se enfrentan al Barón por los impuestos, reduce su Favor: Nobleza en 1. No le agrada su presencia.



LADY THEODORA

La madre del Barón es una matriarca severa, con el cabello oscuro recogido en un moño severo. Su vestido negro de viuda está muy almidonado y lleva un ancla de Manann y un sigilo de martillo de Sigmar alrededor del cuello, junto con varios iconos ancestrales y calaveras. Desprecia a sus inferiores, pero es educada con sus iguales y deferente con sus superiores y sacerdotes. Lady Theodora usa el perfil de PNJ Noble, excepto que todas sus estadísticas físicas son 2. Si un PJ de noble cuna la impresiona con su buena crianza, o si un PJ sacerdotal se entrega a su devoción, aumenta Favor: Nobleza en 1. Si los PJ muestran falta de respeto, lo reduce en 1.

Secreto: Hace dos décadas, Theodora ordenó el asesinato de Heidrun y el Padre Marbad para evitar manchar el apellido familiar. En el fondo, se siente culpable por la muerte de Marbad, pero lo compensa con exageradas muestras de devoción.



¡CHOF!

Siempre que un PJ saque un ✨ dentro de la mansión, puede que te resulte divertido que lo salpiquen con excrementos de paloma. Hasta que se limpie, el PJ suma ■ a todas las tiradas de Empatía, excepto contra el Barón. Un PJ insulta al Barón si muestra algún ultraje contra el ave ofensora, en cuyo caso reduce Favor: Nobleza en 1.

Los PJ favorecidos por la nobleza se verán milagrosamente ilesos de los excrementos de paloma. Por el contrario, los PJ que se han ganado la antipatía de la familia von Stauffer y sus palomas se convertirán en blancos frecuentes.

BARÓN ELDRED VON STAUFFER

El Barón es alto y delgado, de unos treinta y cinco años. Su cabello castaño y barba están pulcramente recortados. Sus penetrantes ojos azules imponen autoridad. Viste de gala: una camisa roja de encaje con mangas abullonadas y con cortes, una chaqueta negra de molesquín, pantalones negros desgastados hasta la rodilla, medias rojas de seda y botas con hebillas doradas, pero su ropa muestra desgaste en las rodillas y los codos. En su jubón lleva cosida la corona de Manann, y luce medallones que representan calaveras imperiales estilizadas y cruces de hierro. Una paloma regordeta y gris, von Schnell, suele posarse en su hombro derecho. Eldred se toma sus deberes muy en serio, pero prefiere la compañía de las palomas a la de otras personas, aunque es discretamente cortés con los invitados de su mansión.

Eldred aún añora en secreto a Heidrun. Su desaparición lo desquició un poco. Su madre concertó su matrimonio, y no tiene en alta estima a su esposa, quien no le ha dado herederos. Eldred usa el perfil de PNJ Noble y padece la locura de Misantropía, característica de esta aventura.

LAS OPINIONES DE ELDRED

El barón Eldred tiene opiniones firmes sobre varios temas, como se describe aquí.

Sobre el Brujo: “¡Por Sigmar, ya tenemos suficientes problemas! Envíe al Padre Anders a buscar ayuda, pero no puedo esperar eternamente. Dame una lista de hombres valientes y pronto capturaré al villano”.

Sobre la Pobreza de Fauligmere: “En mi juventud, este pueblo generaba una buena cantidad de pescado. Ahora el río está muerto. Mi madre insiste en que nos quedemos; dice que deshonraremos a nuestros antepasados muertos si nos vamos, o alguna tontería por el estilo”.

Sobre asuntos fiscales: “Eh, mira, puedo enseñarte las cuentas, ¡no tengo nada! He escrito a la corona detallando la situación... Sin embargo, está esta elfa. Ha venido buscando un antiguo tesoro élfico. Me prometió la mayor parte del tesoro para la finca si la ayudo a encontrarlo. Una vez que haya resuelto nuestro problemita con el brujo, encontraré este tesoro y le pagaré al Emperador lo que le debo, por el martillo de Sigmar, lo haré...”

BARONESA WANDELINA

La esposa del barón es mayor que Eldred, de unos cuarenta y pocos años. Tiene el rostro cansado y el cabello prematuramente canoso. Su estilo es elegante y aristocrático, aunque pasado de moda desde hace varios años. Recatada y de voz suave, soporta la fría indiferencia de su marido con serena gracia. Marienburguesa de nacimiento, echa de menos el aire marino y el bullicio de la ciudad.

MÁS GENTE DE FAULIGMERE

Muchos habitantes de Fauligmere se ganan la vida pescando. Al menos antes. Con la escasez de pescado, muchos se ven obligados a buscar sapos y caracoles en la orilla de la marisma, o se atreven a adentrarse más para cazar un pulpo. Los aldeanos son generosos con los forasteros, sobre todo si vienen a ayudarlos. A pesar de vestir harapos, son un pueblo orgulloso y se comportan con una dignidad rural y orgullosa. Son estoicos ante su pobreza y bondadosos a pesar de sus dificultades.

Los PNJ descritos aquí usan el perfil de Ciudadanos, excepto donde se indique. Todos son de nivel Bronce. Si los PJ hacen algo para impresionar a los aldeanos, aumenta su Favor: Plebe. Si los insultan, disminuye este Favor.



Como pocos forasteros visitan Fauligmere, los aldeanos agradecen cualquier noticia del mundo exterior. Son pobres y están hambrientos, y los PJ pueden ganarse amigos con regalos de comida, como carnes frescas y quesos. Además, si los PJ intercambian bienes prácticos, como tela, agujas e hilo, cuero, etc., a un precio justo, aumentan su estima entre los aldeanos.

VOLURIA

Esta elfa oscura se ha infiltrado en Fauligmere para descubrir si alguien conoce la ubicación del río subterráneo representado en la visión de Cruor. El día antes de la llegada de los PJ, se presentó en la mansión del Barón, disfrazada de una enviada elfa noble de Ulthuan. Intrigado, Eldred le concedió una audiencia. Impresionó al Barón con su porte aristocrático y sus relatos del Nuevo Mundo. Él ordenó a sus sirvientes que le prepararan una habitación de invitados. Theodora, celosa del imponente aspecto de la elfa, la ignora con altivez.

Voluria es ágil y grácil, mide 1,80 metros y tiene una larga cabellera plateada. Posee una belleza gélida. Actualmente viste túnicas de altos elfos adornadas en azul y blanco. Voluria ha guardado sus ropas de viaje de cuero negro en su habitación y ha escondido una ballesta de repetición y una larga espada curva debajo de su cama. Aún porta una daga de sacrificio, oculta bajo las faldas de su túnica. Voluria se traga su odio hacia otras razas para mantener su subterfugio, satisfecha con saber que si su misión tiene éxito, sus parientes esclavizarán a estos patéticos humanos, y ella podrá bañarse en su sangre.

PIRN VAN BEEK

Este valiente joven atacó al brujo y fue alcanzado por fuego mágico. Postrado en su casucha cerca del templo, su rostro, brazos y hombros presentan quemaduras graves y están vendados. Pirn tartamudea al relatar sus experiencias (véase “Según Recuerdo...”, página 18). No tiene más que elogios para Saskia van Oort, quien lo visita a diario para aplicarle cataplasmas calmantes en las heridas.



Pirn bebe constantemente de un frasco de medicina que Saskia le ha dado para su dolor. Para aliviar su aburrimiento, reta a los visitantes a una partida de backgammon, por unas monedas de oro. Los aldeanos consideran a Pirn un héroe: aumenta su Favor de la Peble en 1 si los PJ le muestran algún tipo de compañerismo. Pirn vive con su esposa, Janna, y su hijo, Fritz.



Secreto: El pobre Pirn ha sido corrompido por la exposición a la magia descontrolada de Krijn, agravada por la medicina de Saskia (ver página 15). Cinco dedos peludos han comenzado a salir lentamente de su costado izquierdo. Pirn aún no es consciente de la mutación, está prácticamente inmóvil y con dolor en todo el cuerpo. Saskia desconoce el efecto que ha tenido su medicina, ya que solo atiende la parte superior de su cuerpo. Janna duerme separada de su esposo mientras este se recupera de sus dolorosas heridas, por lo que puede que sea consciente o no de la mutación (si lo sabe, no se lo dice a nadie, irónicamente con la esperanza de que la medicina de Saskia cure la pesadilla antes de que empeore).

La mutación se convertirá en una Extremidad Extra con el tiempo (ver página 36). Pirn también ha desarrollado la mutación Engendro Latente, que lo dominará al morir. Las cartas de ambas mutaciones están incluidas en esta aventura.

ESO NO ES NATURAL...

Si un PJ decide examinar médicamente las heridas de Pirn, cualquier tirada que genere uno o más ✱ termina en que una mano peluda salga disparada del costado de Pirn para agarrarlo. La mano ejecuta un imprudente Ataque Cuerpo a Cuerpo, usando las estadísticas de Pirn. Es muy probable que los PJ quieran matar a Pirn al presenciar su anomalía Caótica, lo que activa su mutación de Engendro Latente.

La aldea se sorprenderá al saber que Pirn era un mutante, pero culparán a la magia del brujo. La esposa de Pirn está desconsolada. El Barón se ve obligado a deshacerse del cuerpo quemándolo, lo que lo convence de que hay que atrapar al brujo antes de que más aldeanos sufran. Cuando Seth

Reizbar se entera de esto, concluye que todos los aldeanos deben ser mutantes y busca a los PJ para convencerlos de que reduzcan la aldea a cenizas.

CLAES VAN BERKEL

Claes van Berkel, pescador de profesión, es de complexión mediana, con barbilla prominente y canas ralas. Él y su esposa Nadia, de pelo negro azabache, son vecinos de la Posada Los Tres Cerdos. Claes mantiene una amarga y prolongada disputa por tierras con la familia de Goede.

PRESENTANDO A LOS VAN BERKEL

Mientras los PJ cruzan la plaza del pueblo, ven a Emma de Goede regresar de la panadería con una cesta de pasteles. Sumida en sus pensamientos, se topa con una delgada campesina (Nadia van Berkel) de cabello negro azabache, que lleva una cesta de caracoles. Nadia maldice a Emma. Emma responde de la misma manera. Las dos mujeres pronto se pelean como gatos escupiendo. Cuando los PJ o los transeúntes las separan, Nadia agita sus faldas, agarra su cesta y se pavonea hacia casa. Emma se siente avergonzada, pero les explica a los PJ la disputa entre su familia y los van Berkel (véase "Disputa por la Tierra...", página 12) por si aún no se han enterado..

SASKIA VAN OORT

La curandera de la aldea es una mujer menuda de unos cuarenta y tantos años, de aspecto deslucido y larga melena color maíz. Atiende a los enfermos con potentes ungüentos y es muy respetada por los aldeanos. Intenta curar cualquier enfermedad o herida a cambio de una simple comida, pero rechaza sus servicios a los PJ si no son bien vistos por la plebe. Saskia es una curandera experta. Trátala como un PNJ especialista. Tiene formación en Medicina y Primeros Auxilios, y una Empatía de 4. Saskia tiene acceso a un suministro de brebajes curativos, elaborados con hierbas y plantas nativas de las Marismas Malditas.

LO QUE NO NOS MATA

Secreto: Saskia obtiene sus pociones de Krijn. Desafortunadamente, la fuente de poder de Krijn es la magia oscura e indómita de las Marismas Malditas. Krijn no se da cuenta de que sus pociones son dañinas y no adora al Caos directamente, pero los Dioses del Caos lo usan como conducto para corromper a otros mediante sus actos de buena voluntad. Si usas las reglas de corrupción, anota cuántas pociones de Saskia bebe cada personaje. Al final de cada sesión, tira ♦ por poción. Los personajes sufren 1 de corrupción por cada ✱ generada. Con suerte, esto ocultará la conexión entre las pociones y la corrupción, pero servirá como señal para los PJ de que algo anda mal.

Un PJ arcano que examine las pociones con visión mágica nota que el líquido emite una débil pulsación de magia oscura si supera una **tirada Difícil (3d) de Vista Mágica**. Saskia tira las pociones si descubre que están corrompidas. Supone que la medicina de Krijn simplemente se ha echado a perder, y nunca sospecha que la haya contaminado deliberadamente. Afirma que debe haber sido corrompida por las Marismas Malditas, afirmando que usa ingredientes de las marismas y jurando por Sigmar que no tiene conocimientos de magia oscura; su único deseo es curar a los enfermos. Un PJ que supera una **tirada Fácil (1d) de Intuición** confirma que dice la verdad en ambos casos.

A los aldeanos les resulta inconcebible que su sanadora tenga algo que ver con el Caos. Hacen lo que deben para evitar que los PJ le hagan daño, usando la fuerza si es necesario. La sanadora también cuenta con el apoyo del Barón, quien nunca olvida cómo Saskia curó una vez a su paloma favorita, von Schnell, de la podredumbre de pico. Si algún PJ acusa abiertamente a Saskia de brujería, reduce el Favor de la Plebe y la



ENTONCES, CUÉNTAME SOBRE ULTHUAN

Al preguntarle sobre su historia y sus viajes, afirma haber nacido y crecido en el reino rural de Cracia, antes de viajar a la corte del Rey Fénix en la gran ciudad portuaria de Lothorn, donde permaneció como estudiante durante muchos años. Ahora viaja por el Viejo Mundo como enviada al servicio de una pequeña casa noble de Eataine, y en particular ha llegado a Fauligmere en busca de una reliquia familiar que se creía perdida cuando un barco fluvial naufragó en algún lugar de la zona durante la Guerra de la Barba.

Voluria puede hablar con conocimiento y seguridad sobre la geografía de los reinos exteriores, en particular de Cracia y las Tierras Sombrias (antiguamente el reino de Nagarythe), gracias a su amplia experiencia explorando esas tierras en nombre de sus amos elfos oscuros. Incluso siente un genuino aprecio por la oscura belleza de esos reinos; después de todo, ¡son su legítimo hogar y el de todos los elfos oscuros! También ha estado en la ciudad-estado de Lothorn, perdiéndose entre la multitud, aunque no como estudiante ni por tanto tiempo como afirma.

Sin embargo, Voluria no tiene conocimientos especiales sobre los habitantes de Ulthuan y nunca ha estado en los reinos interiores. Esto solo lo descubrirá alguien con un amplio conocimiento de primera mano de Ulthuan, como un alto elfo. Aun así, Voluria se apresurará a justificar cualquier fallo o laguna en su conocimiento con comentarios como: “Bueno, no estuve allí mucho tiempo”, “No, pero mi pariente Nyariel lo mencionó de pasada, creo. ¿Conoces a Nyariel?” (no existe tal elfo), o “¡Qué curioso que nunca nos hayamos conocido!”.

Las tiradas exitosas de **Intuición (Int) contra Picaresca (Vol)** de Voluria pueden revelar que esconde algo, pero solo los PJ con motivos para sospecharlo pueden realizar dicha tirada. Una ventaja en una tirada de Intuición como esta sugiere que Voluria no es una simple enviada, sino que podría poseer una gran habilidad en el conocimiento de la naturaleza, la exploración y el combate (lo cual es cierto, pero no sospechoso en sí mismo). Una maldición podría sugerir que es una criminal o está exiliada, pero no que es una elfa oscura. Una maldición en un resultado fallido sugiere que, si oculta algo, es simplemente que es más joven y menos experimentada de lo que dice.

Si se le presiona, Voluria confesará que no es de Cracia. Es de las Tierras Sombrias, el reino maldito de Nagarythe, y ha estado mintiendo sobre este hecho desde que dejó su hogar debido a la mala reputación que tienen estos elfos. Esto es simplemente otra mentira, pero es plausible, y tal admisión debería disuadir a la gente educada de seguir insistiendo.

Nobleza en 1. Seth Reizbar está de acuerdo con tal acusación y la considera una prueba de que los aldeanos son proclives al Caos. Aumenta el Favor de los Fanáticos en 1. Si los PJ fuerzan el asunto y atacan o incluso matan a Saskia en público, toda la aldea se volverá contra ellos y la aventura seguirá un rumbo muy diferente al propuesto en este libro.

Saskia y Krijn. Saskia sabe que el brujo es Krijn. Cree que actuó contra los aldeanos en defensa propia. No comprende qué lo impulsó a abandonar su refugio en las marismas y a colarse en la aldea, aunque intuye que la buscaba por alguna razón importante. Está desesperada por contactar con él, pero con todas las miradas puestas en las marismas por si el brujo regresa, ahora mismo le resulta imposible.

PRESENTANDO A SASKIA

Los PJ deberían conocer a Saskia al principio de la historia, ya que es importante más adelante. Hay varias opciones para esto. Por ejemplo:

Un campesino repara el techo con goteras de su choza, tambaleándose sobre una escalera inestable. Al pasar los PJ, el campesino cae y su martillo sale volando de su mano. Tira ♦ y, si sale ✨ uno de los PJ es alcanzado por el martillo y sufre una herida. Saskia pasa por allí e inmediatamente cura las heridas del aldeano con sus pociones. También se ofrece a curar cualquier herida causada por el martillo volador. ¡Recuerda el peligro de las pociones de Saskia! Los PJ también podrían encontrarse con ella si deciden visitar a Pirn van Beek, cuyas heridas podría estar curando.



SETH REIZBAR

El zapatero y calderero es un hombre adusto de ojos entrecerrados, labios fruncidos y cabello grasiento. Parece agobiado por los martillos y cometas que lleva alrededor de su escuálido cuello. Se muestra irascible con cualquiera que no muestre una profunda devoción hacia Sigmar. Se mudó aquí hace cinco años desde Middenheim, tras el asesinato de su familia a manos de sectarios del Caos. Este suceso lo trastornó; Reizbar es un fanático que roza la locura.

Si los PJ impresionan a Seth con su fe en Sigmar, aumenta su Favor: Fanáticos en 1. Les coge cariño y les confía sus prejuicios: *“Todos en esta aldea son herejes, que han dado la espalda a las buenas costumbres. Los he visto reunidos en el Knochenpfütze por la noche, ¡lanzándose al agua!”*.

Si los PJ no demuestran suficiente devoción a Sigmar según la opinión de Seth (extremadamente intolerante), o si son favorecidos por la plebe “impia”, reduce Favor: Fanáticos en 1.

PRESENTANDO A SETH

La primera vez que alguien se acerca al santuario de Sigmar, el zapatero los ve y corre hacia los PJ, gritando: *“¡Fuera, paganos! ¡Tus sucias manos ensucian el santuario sagrado de Sigmar!”*. Seth solo puede ser aplacado con ostentosas muestras de devoción hacia Sigmar; de lo contrario, los regaña por sus costumbres pecaminosas y poco sigmaritas.



STEFFAN VISSER

Este hombre bajo y musculoso, con una mata de pelo negro canoso, rostro endurecido y ojos grises como la piedra, ronda los cincuenta y suele ser tan atlético como un joven de la mitad de su edad. Sin embargo, ha resultado gravemente herido en un reciente enfrentamiento con un “pulpo de pantano”. Es un veterano cazador de pulpos de pantano, y los PJ pueden acudir a él en busca de su experiencia profesional si tienen que adentrarse en las Marismas Malditas.

Es el único cazador de pulpos en la ciudad al comienzo de la aventura, ya que los demás han salido por orden del Barón a buscar al brujo. Es brusco, pero servicial, y los PJ que le hablan de los peligros del pantano que superan **una tirada Normal (2d) de Presencia** o **Supervivencia** suman $\square$ a las tiradas pertinentes que realicen mientras cazan o rastrean en las Marismas Malditas. También aprenden detalles sobre algunos de los peligros que se encuentran en las marismas (véase la página 30). Si algún PJ impresiona especialmente a Steffan, le presta su red de caza y su lanza de pesca, ambas de calidad superior. Sus heridas le impiden unirse a cualquier expedición a la marisma.

Steffan cuenta como un PNJ Especialista. Se especializa en la caza y el rastreo en las Marismas Malditas. Tiene entrenados Supervivencia y Observación. Todos los demás cazadores de pulpos de ciénaga que los PJ puedan encontrar tienen el mismo perfil. Steffan tiene tres heridas críticas, determinadas aleatoriamente o elegidas por el DJ.

PRESENTANDO A STEFFAN

Steffan actualmente pasa la mayor parte de su tiempo cojeando de la barra a su mesa en la esquina de la taberna de Los Tres Cerdos.

BRAM WIEGERS

El herrero de la aldea es un gigante brusco con una mata de pelo rubio y barba bifurcada. Puede reparar cualquier arma cuerpo a cuerpo o armadura dañada, por una décima parte de su precio original. Tiene Fuerza 4 y Resistencia 4. Trátalo como un PNJ especialista.

PRESENTANDO A BRAM

Los PJ escucharán el tintineo del martillo sobre el metal al pasar por la forja de Bram cerca de la plaza del pueblo.

PIET VAN PALING

Piet, un barquero canoso y de rostro achaparrado, posee y pilota un pequeño esquife de fondo plano, apto para navegar por el río Bäch y cualquier vía fluvial conectada con él. Sin embargo, no parece muy interesado en llevar a nadie en él y pide 3 monedas de plata al día por adelantado.

PRESENTANDO A PIET

Piet pasa sus días bebiendo en Los Tres Cerdos o saliendo a fumar su impresionante pipa de marfil grabada. Si los PJ piden alquilar un bote, cualquiera en el pueblo puede dirigirlos hasta Piet.

Secreto: Piet es miembro de la banda de contrabandistas que utiliza la Boca de Morr y es el único miembro de la banda que reside permanentemente en Fauligmere. Si todas las demás pistas fallan, el DJ puede usar a Piet para llevar a los PJ a la Boca de Morr, aunque este se negará a llevarlos a través de ella: le teme a la cueva y nunca ha estado a más de unas pocas docenas de metros dentro. Piet también puede ser una fuente de artículos de contrabando a precios de ganga, especialmente licores exóticos.

OTROS PNJ

Casi todos los días, los hombres jóvenes están fuera pescando en el Reik o cazando pulpos de pantano (o intentando rastrear al brujo), pero Fauligmere sigue siendo un asentamiento animado. Las mujeres y los ancianos se dedican a sus tareas cotidianas y se reúnen en la plaza del pueblo para ponerse al día con los cotilleos. Los niños juegan en las calles en pequeños grupos, o si corre el rumor de que han visto una rata u otra alimaña en el pueblo, compiten por atraparla y llevársela a casa para cenar.

CAZADORES DE PULPOS

Casi dos docenas de valientes y hábiles cazadores de pulpos viven en Fauligmere. Al comenzar la aventura, todos están en el pantano, por orden del barón Eldred (con la excepción de Steffan Viser), buscando cualquier rastro del brujo. A lo largo de la aventura, regresarán varios cazadores, con o sin noticias.

El DJ puede usar el regreso de un cazador para comenzar un nuevo acto de su aventura, revelar una pista importante que los PJ han pasado por alto o destacar un cambio en la aldea. Además, el regreso de un cazador de pulpos de pantano puede ser un punto de inflexión en una escena tensa o una forma de interrumpir una escena que avanza de forma peligrosa. ¿Hay mucha tensión entre los PJ y los fanáticos antes de que quieras que estalle en un conflicto abierto? ¿Que un cazador regrese triunfante con noticias del brujo!

Nombres masculinos comunes: Abros, Coenraad, Daaf, Fritz, Godfried, Harrick, Marcus, Nicolaas, Olivier, Rolfe, Tobias, Samuel, Wilm

Nombres femeninos comunes: Ada, Beatrijs, Diede, Helena, Liesbeth, Martha, Ritske, Sara, Wilma

COTILLEOS

Para interactuar con un aldeano o recoger algún cotilleo local, el PJ necesita superar una **tirada Fácil (1d) de Presencia**. Consulta la entrada del tema relevante para determinar lo que averigua. A efectos de estas tiradas, las Estrellas del Caos y los Cometas de Sigmar se anulan entre sí, por lo que solo uno de esos dos resultados puede aplicarse a una tirada de cotilleo.

TEMA: EL RITUAL DE KNOCHENPFÜTZE

Los aldeanos fingen ignorarlo, creyendo que trae mala suerte involucrar a forasteros en esta tradición. Los forasteros, como el Padre Salzig o el Barón, saben poco al respecto, pero lo consideran una superstición inofensiva. Seth Reizbar, sin embargo, está convencido de que es un ritual del Caos.

TEMA: LAS MARISMAS MALDITAS

☛ *Nadie se atreve a adentrarse en las marismas. Hay cosas terribles allí, demonios de un ojo y otros monstruos...*

☠ *La marisma es solo marisma, no hay nada que temer.*

☞ *Cuidado con la Bestia. Quédate quieto si se acerca, o te atrapará.*

☼ *Si te encuentras con la Bestia en las marismas, ¡corre por tu vida!*

TEMA: EL RÍO SUBTERRÁNEO

☛ *Dicen que hay una gran cueva que conduce a las profundidades por algún lugar de aquí. Ni idea de dónde. Probablemente esté llena de demonios.*

☼ *Esa es la Boca de Morr, ¡mantente alejado! Es donde habitan los ahogados.*

TEMA: LOS VON STAUFFER

✦ Los von Stauffer han sido señores de Fauligmere durante generaciones. El padre del Barón Eldred, Edrik, murió luchando contra los nórdicos en el Mar de las Garras. Aunque no me imagino a su hijo muriendo como un héroe. Vivió en Altdorf durante tres años. Le gusta hablar con sus palomas más que con la gente...

✦ ✦ Como arriba, más: El Barón ha estado casado durante 15 años, pero no se lleva muy bien con su esposa. Discuten todo el tiempo, según he oído.

✦ ✦ ✦ Como las entradas anteriores, más: Lady Theodora, la madre del Barón, es una arpía de corazón frío. Para ella, no somos más que polvo.

➔ Lady Theodora siempre actúa como si tuviera algo que ocultar. Hay culpa en esos ojos helados suyos, créeme.

✧ Esos von Stauffer viven como reyes mientras nosotros vamos tirando. Al Barón le importan más sus malditas palomas que la plebe.

TEMA: LA POBREZA DE FAULIGMERE

✦ El río nos dio mucho pescado hace veinte años, ¡ahora nada! Tenemos que buscar caracoles en el barro. Nos iríamos, pero ¿a dónde? Manann no nos oye, ¡porque el sacerdote nunca está sobrio!

✦ Cuando Mannslieb está lleno, vamos al Knochenpfütze y ofrecemos sacrificios a Manann. Si no lo hacemos, las cosas solo empeorarán.

➔ Los tiempos eran mejores antes de morir el viejo sacerdote, Marbad.

☠ Rezar en el templo no nos da alegría, así que en su lugar... eh... no, no puedo hablarte de eso...

✧ Este brujo maldijo el pueblo, sin duda para complacer a sus amos oscuros.

TEMA: CONTRABANDISTAS

✦ En este pueblo apenas hay crímenes como los vistos en Marienburgo.

✦ ✦ ✦ Como arriba, y: Bueno, no me lo has oído a mí, pero ¿aproximadamente una vez al mes? Un barco fluvial pasa y se dirige al norte. La mayoría de las veces no regresa en días. ¿Quién sabe adónde va?

✦ Puede que algunos estén evadiendo impuestos en Marienburgo y pasen por aquí, pero ¿dónde está el daño? Que se atrevan a cruzar la marisma si quieren.

➔ Bueno, si buscas comprar algo que se haya caído de la parte trasera de una barcaza, digamos, podrías hablar con Piet.

☠ ¡Shhh! ¿Quieres que te arrojen por la Boca de Morr?

TEMA: COTILLOS GENERALES

✦ Elige uno de los rumores a continuación que los PJ aún no hayan oído:

¶ Tomas de Goede, el posadero, y Claes van Berkel han vuelto a discutir. Peleando por ese pedazo de tierra como de costumbre.

¶ Cuidado con Seth Reizbar. Si no sabes el "Salve Sigmar" al revés, ¡probablemente querrá que te quemen por blasfemia!

¶ ¿El Padre Salzig alguna vez deja de beber?

¶ Me hice un corte feo ayer. Saskia me lo arregló en un santiamén, ¡sin cicatriz!

¶ Esa extraña elfa llegó aquí un día antes que tú. Se aloja en la casa del Barón. He oído que busca un viejo naufragio.

EL PULPO DE PANTANO

El pulpo de pantano es una criatura curiosa que se encuentra cerca de Fauligmere y en todas las Marismas Malditas. Se asemeja mucho a un pulpo común, pero los que están cerca de Fauligmere a veces crecen hasta el tamaño de un caballo, con sus tentáculos espinosos y resbaladizos capaces de estirarse aún más. Usan su sorprendente fuerza para navegar por el lodo y el fango del pantano con facilidad, y también son capaces de viajar distancias cortas por tierra, moviéndose así de charco en charco dentro de los pantanos.

Aunque no son muy sabrosos, los pulpos de pantano son comestibles. Sin embargo, son inteligentes, fuertes y sorprendentemente flexibles; son demasiado astutos para ser atrapados y deben ser cazados. La escasez de pescado disponible en las cercanías del pueblo obliga a los habitantes de Fauligmere a depender en gran medida del pulpo para alimentarse.

Si bien cazarlos es peligroso para los incautos, es poco probable que los pulpos de pantano representen una amenaza para un grupo de aventureros experimentados, ya que es más probable que huyan a que ataquen. No se incluyen estadísticas para estos monstruos en esta aventura. Si el DJ considera que un PJ se topa con un pulpo de pantano adulto, resuelve el encuentro utilizando las reglas de daño ambiental (consulta la página 21 del Tomo de Aventura). Después de todo, la aventura no trata de luchar contra pulpos de pantano; hay amenazas mayores y más tangibles enfrentándose al grupo.

SEGÚN RECUERDO...

Los hechos descubiertos del ataque del brujo se dan a continuación. Exagera el suceso o añade detalles espurios como mejor te parezca. Estos datos pueden obtenerse de casi cualquier aldeano, y algunos relatos pueden entrar en ligero conflicto; después de todo, no todos los aldeanos presenciaron los sucesos de primera mano. La noticia del brujo se extendió como la pólvora por la ciudad, jugando con sus supersticiones y alimentando sus imaginaciones hiperactivas.

¶ El brujo atacó unas horas después de la medianoche, unos cuatro días antes de la llegada de los PJ.

¶ Todos los perros comenzaron a aullar en el pueblo. Todos pensaron que estaban siendo atacados por algún monstruo del pantano; muchos agarraron lo que pudieron encontrar como arma o encendieron antorchas y salieron corriendo.

¶ Los aldeanos rodearon al intruso en la esquina noroeste del pueblo. Era un hombre de aspecto joven, vestido como un salvaje. Era alto, con una mata de cabello dorado y ojos azules claros.

¶ Un aldeano apuñaló al brujo con un bastón. En respuesta, el brujo comenzó a cantar con una voz espeluznante y cautivadora. Luces extrañas comenzaron a bailar alrededor de las manos del brujo, y sus ojos brillaron.

¶ Su canción inspiró terror en los aldeanos. Energía oscura crepitó de su mano, y el tejado de una casa cercana estalló en llamas. La gente que vivía allí apenas escapó del incendio.

¶ Pirn van Beek se abalanzó sobre el brujo con una lanza, pero fue consumido por el fuego conjurado por el brujo. Pirn yace herido en su casa cerca del templo, donde es cuidado por Saskia.

¶ Los aldeanos huyeron gritando, mientras el brujo escapaba. Saltó la empalizada y huyó hacia el noroeste, adentrándose en las marismas.



CAPÍTULO DOS

AL BORDE DEL MIEDO

En este capítulo, los PJ llegan a Fauligmere y tienen la oportunidad de explorar el pueblo y comprobar por sí mismos cómo la aparición del brujo ha perturbado y asustado a los aldeanos. Los diversos eventos que se presentan a continuación representan encuentros que los PJ pueden tener mientras exploran Fauligmere y se incluyen en orden cronológico aproximado, asumiendo que se desarrolla el curso más obvio de los acontecimientos. Dependiendo de sus acciones, los PJ pueden encontrarse con ninguno, algunos o todos estos eventos.

El ritmo de este capítulo depende de ti: en cuanto los PJ parezcan haber visto todo lo que querían ver, es hora de terminar el día y comenzar el Capítulo 3. Por otro lado, si los PJ todavía se divierten explorando el pueblo, no hay razón para que este capítulo no pueda ampliarse (incluso añadiendo días adicionales antes de la llegada del Cazador de Brujas, si se desea).

Este capítulo concluye al final del primer día de los PJ en la ciudad, ya sea después de haber rescatado a los de Goede o de haber decidido no intentarlo.

UNA GRAN ENTRADA

Si los PJ se han reunido con el Padre Anders, probablemente llegarán a Fauligmere en barcaza, y esta sección se ha escrito con esa premisa. De no ser así, puede que tengas que adaptar el siguiente contenido a tu historia.

Cuando lleguen los PJ, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Mientras la tripulación amarra la barcaza en un embarcadero destartado, una multitud curiosa se reúne a vuestro alrededor. La gente viste harapos, pero sus rostros se iluminan expectantes al ver que sois de fuera de la ciudad. Un hombre alto y delgado marcha con paso imponente entre la multitud; su pulcra barba y cabello, y la elegante confección de su atuendo lo identifican como un noble. Posee un aire de autoridad, a pesar de la paloma gris y gorda que lleva posada en su hombro derecho.

Cualquiera que supere una **tirada Difícil (3d) de Educación, Sabiduría popular o Trato animal** reconoce al ave como una rara raza de paloma, conocida como Hagersdorf Azul. Esta ave posee la asombrosa

UNA COMIDA ESCASA

Tomas de Goede, propietario de Los Tres Cerdos (página 12), está contento con la llegada de nuevos invitados, incluyendo a los barqueros que trajeron a los PJ. Él y su esposa sirven huevos escalfados y pan duro a los PJ, ofreciendo sinceras disculpas por la escasa comida; sus despensas están vacías. Si los PJ insisten en pagar la comida, los de Goede estarán encantados de aceptar unos peniques de bronce, pero se negarán a aceptar nada más que eso (ni pedirán pago).

Tomas es una excelente fuente de cotilleos (página 17), y es genuinamente amable y se alegra de verdad de ver a los PJ. Con suerte, los PJ se encariñarán con Tomas y su familia; esto hará que su destino en el Capítulo 4 sea de especial interés para los jugadores. La familia pregunta por sus viajes y muestra un interés genuino en las historias de los PJ. Si los PJ han declarado su intención de lidiar con el brujo, Tomas gentilmente les permite alojarse en su posada gratis: “No es frecuente que verdaderos héroes vengan a nuestra aldea”. A los PJ les resultará fácil hacerse amigos de los de Goede, quienes tratan a sus huéspedes como a miembros de su propia familia.

EXPLORANDO EL PUEBLO

Los PJ tienen amplias oportunidades para explorar el pueblo de Fauligmere y conocer a algunos o a todos sus habitantes.

¿EL BRUJO?

Si preguntan por el brujo, los habitantes los dirigirán a Pirn van Beek, el pescador herido por el brujo, donde también podrían conocer a Saskia van Oort.

BENDICIONES PARA TI

Los PJ interesados en presentar sus respetos a los dioses probablemente se encontrarán con el Padre Salzig en el templo de Manann o se enfrentarán a Seth Reizbar en el santuario de Sigmar.

ENCUENTROS CASUALES

Pueden ocurrir numerosos encuentros casuales en la calle, como encontrarse con los van Berkel o con cualquiera de los otros personajes descritos en el capítulo anterior, que se centra en Fauligmere.

CENA CON ESTILO CON LOS VON STAUFFER

Se espera que los PJ lleguen puntualmente a la hora de la cena a primera hora de la noche en la mansión von Stauffer. Si llegan tarde, el barón Eldred enviará un mensajero a buscarlos, y los PJ perderán 1 favor de nobleza (que podrán recuperar si se disculpan debidamente a su llegada).

Al llegar a la mansión, los recibirá en la puerta Bors, el anciano mayordomo del barón Eldred. Lea o parafrasee lo siguiente en voz alta:

La puerta se abre y un anciano encorvado con librea oscura os hace señas para que entréis. Su uniforme parece estar manchado con excrementos de paloma. — Su señoría os espera en el comedor — susurra el hombre, y avanza por el pasillo hacia las profundidades de la mansión.

capacidad de localizar a su dueño dondequiera que esté. Se desconoce si lo consigue mediante un olfato asombroso o por medios más extraordinarios.

El noble observa a los PJ con penetrantes ojos azules.

Bienvenidos — dice con una sonrisa de alivio—. No esperaba ayuda tan pronto. El padre Anders cumplió su palabra...

El alto caballero es el barón Eldred von Stauffer. Da por sentado que el padre Anders ha enviado a los PJ a proteger Fauligmere y los invita a cenar a su mansión esa misma noche. Eldred no aceptará ni siquiera una negativa educada a su invitación; espera que los PJ lo acompañen a cenar. Los PJ que sean groseros con Eldred o no se presenten a cenar perderán 1 punto de Favor con la nobleza. Por otro lado, los PJ que impresionen a Eldred con sus modales ganarán 1 punto de Favor con la nobleza. La cena con los von Stauffer se trata en las páginas 21-23.

Si los PJ proclaman que han venido a ayudar a Fauligmere, los aldeanos prorrumpen en vítores y ganan 1 punto de Favor con la Plebe y la nobleza. De lo contrario, los aldeanos regresan a sus hogares con la decepción y el miedo grabados en sus rostros.

Si los PJ preguntan a alguien dónde encontrar alojamiento, se les indica la posada de Los Tres Cerdos (ver página 12). Aquí es donde la tripulación del barco pasa la noche antes de despedirse y regresar a Eilhart por la mañana. Si no saben qué hacer, se encuentran con Karel de Goede de camino a la posada de Los Tres Cerdos tras ver el alboroto en el embarcadero. Karel es el hijo del dueño de la posada, y el joven los invita a la posada a disfrutar de una buena comida.

Los jugadores podrían tener preguntas para el mayordomo o desear examinar sus alrededores con más detalle. Consulta la descripción de la mansión en la página 12 si es necesario. El mayordomo responderá con gusto a preguntas sobre la historia de la familia von Stauffer, pero no se dejará llevar por cotilleos ni especulaciones sobre los asuntos del barón. Cuando los PJ sigan al mayordomo al comedor, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

El comedor, al igual que el resto de la mansión, está mal iluminado y descuidado. Las palomas vuelan libremente por las puertas abiertas y se posan en la lámpara de araña, arrullando. El mobiliario muestra evidencia de una larga ocupación por palomas.

El barón Eldred se levanta de su asiento en la cabecera de la mesa. "¡Bienvenidos, amigos!" Señala los asientos a su derecha. "Por favor, tomad asiento". También hay otras tres mujeres en la sala: una señora mayor, algo corpulenta, vestida de luto negro al pie de la mesa, una mujer canosa a su derecha, y una elfa de cabello plateado con un vestido azul cielo sentada a la izquierda del barón.

El barón Eldred presenta a Lady Theodora y a su esposa Wandelina con cierta superficialidad, cumpliendo con su deber cortésano, pero nada más. Presenta a la elfa Voluria con verdadero entusiasmo: "¡Es de Ulthuan!", pues ya está bastante cautivado por ella. Poco después de las presentaciones, el diverso personal, sirve la cena a paso lento.

Cada plato se presenta bajo una tapa de plata para evitar que la comida se manche de excrementos de paloma. (Ver la barra lateral "¡Chof!" en la página 13). El plato principal es tentáculo de pulpo de pantano estofado, aderezado con hierbas locales, pero también hay un plato de verduras al vapor, una hogaza de pan oscuro con sabor a nuez y una sola botella de buen vino de las menguantes reservas de la familia von Stauffer.

COMPañÍA DE CENA

Las palomas se posan en la mesa y picotean la comida. El Barón las alimenta con delicadeza; se molesta si sus invitados ahuyentan a las aves o preguntan por qué comen pulpo de pantano en lugar de pastel de paloma (reduce Favor: Nobleza en 1). Los PJ que muestran interés en las palomas o las halaguen se ganan el Favor de la Nobleza.



Wandelina es tímida, y a Eldred le irrita su timidez. Lady Theodora es rígida y fríamente formal. Si un PJ de noble cuna la impresiona con su buena educación, o un PJ sacerdotal se deja llevar por su devoción, aumenta su Favor: Nobleza en 1. Si los PJ son maleducados o muestran falta de respeto a los von Stauffer, disminuye su Favor: Nobleza en 1.



Lady Theodora muestra gran interés por la historia familiar de los PJ aristocráticos y trata a los sacerdotes con piadosa deferencia. Si algún plebeyo intenta hablar con ella, lo mira como si le hubiera lanzado barro.

Voluria viste sus mejores galas, pero Wandelina le lanza miradas gélidas, apenas conteniendo su odio, aunque recatadamente se guarda sus pensamientos. Theodora actúa como si Voluria no estuviera presente, aunque Eldred está fascinado por ella y está pendiente de cada palabra. Voluria actúa como cualquier alto elfo de buena cuna, con gracia y dignidad, y muestra un cortés interés por los PJ. Sin embargo, consulte la página 16 si alguien le pregunta sobre Ulthuan.

Cada una de las mujeres es atendida por un sirviente que las protege de los excrementos de las palomas con una sombrilla. Las oscuras libreas de los sirvientes están, por supuesto, salpicadas de excrementos de pájaro.

El Barón no permite hablar de brujería en la cena, por miedo a molestar a las damas. Dirige la conversación hacia las palomas, aburriendo a todos (especialmente a su esposa y madre) con anécdotas "divertidas" sobre sus queridas aves. Incluso Voluria tiene dificultades para reprimir su aburrimiento.

Su siguiente tema favorito es quejarse a gritos de lo atrasada y aburrida que es la vida en Fauligmere, especialmente en comparación con su lugar favorito en todo el Imperio: Altdorf. Está deseando escuchar todos los detalles, noticias e información que los PJ puedan proporcionar sobre Altdorf. Si los PJ acceden, ganan 1 punto de Favor con la nobleza.

LA HISTORIA DE VOLURIA

En algún momento, los PJ seguramente preguntarán por qué Voluria está en Fauligmere, una historia que ella estará encantada de contar. Cuando lo hagan, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:



La mía es una historia bastante curiosa, y gira en torno a un detalle bastante oscuro de la historia de mi pueblo. La casa a la que sirvo — la pequeña nobleza de Eataine — habitó una vez en una colonia élfica aquí en el Viejo Mundo. Durante la Guerra de la Barba (sonríe nerviosamente a los enanos presentes), la casa y todas sus pertenencias fueron evacuadas de vuelta a Ulthuan en una pequeña flota de nuestros barcos mercantes. Lamentablemente, la colonia élfica que ahora llaman Marienburgo estaba asediada por enanos, y nuestros barcos se vieron obligados a intentar encontrar una ruta alternativa desde el río que llaman Reik hasta el mar.

La mayoría de los barcos finalmente llegaron a Ulthuan, aunque me temo que nuestros registros no detallan cómo lo lograron. Sin embargo, un barco naufragó y se perdió en las marismas, no muy lejos de aquí. Este barco contenía la mayor parte del tesoro de la casa: oro, joyas e incluso algunas piezas forjadas en ithilmar. El tesoro no me interesa, salvo un único colgante de ithilmar que tiene un gran valor sentimental para el señor de mi casa.

Voluria hace una pausa para un decoroso sorbo de vino, seguido de un cumplido al barón sobre su cosecha. Los PJ podrían querer responder a sus revelaciones hasta el momento o hacerle algunas preguntas aclaratorias. Ella continuará su relato cuando se le solicite o para llenar un vacío en la conversación.

He venido a su ... encantador pueblo (observa al barón con una leve sonrisa) en busca de este naufragio. El barón y su familia han tenido la amabilidad de ayudarme en mi búsqueda, a cambio de una parte del tesoro que contiene; suficiente, me atrevería a decir, para cambiar la suerte tanto de la familia von Stauffer como de este pueblo. Con gusto os ofrecería condiciones similares, si accedieran a ayudarme. Por supuesto, primero debemos resolver satisfactoriamente... las demás dificultades del barón.

¿HÉROES? ¡NO SOMOS HÉROES!

Si los PJ no intentan encontrar al padre y al hijo desaparecidos, su Favor con la Plebe se reduce en 2. Obviamente, los PJ no son los héroes que el Padre Anders esperaba.



En este caso, Tomas sale a trompicones del pantano la mañana del Día 2, gravemente herido. Describe cómo él y su hijo fueron atacados por un troll mientras cazaban pulpos de pantano. El troll lo dejó inconsciente y se llevó a Karel. Tomas se perdió buscando a su hijo, pero fue rescatado por un callado desconocido que curó sus heridas y, por la mañana, lo guió de vuelta a la aldea. Se trata, por supuesto, de Lenko Sepp, y Seth Reizbar concluirá que Sepp es el brujo.

UNA OPORTUNIDAD PARA RECUPERAR EL HONOR

Tomas está demasiado gravemente herido como para rescatar a su hijo él mismo. Si los PJ deciden ahora buscar a Karel, recrea el escenario del Acto 1: Arrastrado, ignorando las referencias a Tomas. El troll perezoso duerme y Karel sigue colgado del árbol. Adapta el escenario para que se encuentren con el ermitaño de otra manera (quizás la niebla se espese y él emerja de ella para guiarlos a Fauligmere).

Si los PJ se niegan a rescatar a Karel, Tomas y Emma les piden educadamente, pero fríamente, que se vayan; no tolerarán que esos cobardes se queden bajo su techo. Tendrán que dormir a la intemperie; recuperan una herida, fatiga y estrés menos de lo normal por cada noche de descanso.

Por supuesto, toda la historia de Voluria es mentira. No hay naufragio, tesoro ni colgante de ithilmar. Lo que Voluria busca en realidad es la Boca de Morr y la manera de sortear la flota en Marienburgo. Para más detalles sobre Voluria, su historia y cómo los PJ podrían descubrir su traición, consulta la página 14.

Es probable que los PJ tengan varias preguntas, ya sea sobre el tesoro o sobre la propia Voluria. Ella estará encantada de complacerlas, pero es comprensible que se muestre reticente a dar detalles. Si la conversación continúa en unas líneas que te incomodan (porque se corre el riesgo de revelar el secreto de Voluria demasiado pronto, o por cualquier otra razón), pide al barón Eldred que intervenga sugiriendo que ese tipo de conversación no es adecuada para la mesa y que la reanuden después de la cena. Como mínimo, esto te dará tiempo para considerar cómo responder a las preguntas difíciles.

RETIRÁNDOSE A POR BRANDY

Después de la comida, Eldred invita a los PJ y a Voluria a unirse a él en el salón para tomar brandy y continuar su conversación. Wandelina y Theodora se retiran a dormir. Si Voluria tiene motivos para sospechar que los PJ sospechan de ella, rechaza la invitación de Eldred y hace lo mismo.

Si los PJ se han involucrado y se han mostrado tan agresivos en su enfoque de la cena que han acumulado estrés o fatiga, este podría ser un buen momento para introducir un paso de recuperación.

El barón ahora hablará libremente sobre el ataque del brujo y cualquier otro asunto de interés para los PJ. Eldred desea una rápida resolución de esta crisis y les pide consejo. No sabe qué hacer. El brujo podría atacar de nuevo antes de que llegue la ayuda de Altdorf.

No soy militar y no tengo ni idea de qué hacer si vuelve, como sin duda lo hará. ¿Deberíamos quedarnos escondidos tras nuestros muros de madera o deberíamos ir a por él? Ya he enviado a todos los cazadores de pulpos de ciénaga disponibles de la aldea a recorrer las marismas en busca de su guarida, pero no tengo ni idea de qué hacer si lo encuentran. Los campesinos necesitan un líder más fuerte que yo para inculcarles espíritu de lucha. Claramente, el Padre Anders pensó que sois más que capaces de ayudarnos, así que ¿qué debo hacer?

Si los PJ aceptan ayudar en la caza, Eldred se lo agradecerá enormemente: aumentará su Favor: Nobleza en 1. Sin embargo, si exigen un pago por sus servicios, Eldred se queda perplejo. ¿Acaso no son héroes?

En su lugar, reducirá su Favor: Nobleza en 1. Eldred estará encantado de discutir los planes a seguir y apoyará con entusiasmo cualquier sugerencia de los PJ que parezca tener una probabilidad razonable de resolver el asunto. Si hay un cazador de brujas en el grupo, Eldred considerará su consejo ante todo.



EL PLAN DE ELDRED

El plan que Eldred propondrá si se le pide no es malo. Ya ha enviado a sus recursos más valiosos —los cazadores de ciénagas— a buscar rastros del brujo. En cuanto uno de ellos regrese con algo parecido a una pista, el barón Eldred pretende reunir una partida de caza compuesta por él mismo, los PJ, los cazadores de ciénagas disponibles y aproximadamente la mitad de la milicia del pueblo. Se adentrarán en el pantano, con la esperanza de localizar y someter al brujo, y la traerán de vuelta al pueblo encadenado. El resto de la aventura asume que el plan final se asemeja en gran medida a esta secuencia de eventos; Si los PJ se desvían considerablemente de este plan, puedes usar al cazador de brujas Krieger, que pronto llegará, para que retomen el rumbo.

¡BUENAS NOCHES!

Al caer la tarde, el barón Eldred acompaña cortésmente a los personajes hasta la puerta y se retira a descansar. Cuando los PJ regresan a su alojamiento en Los Tres Cerdos, la acción se transforma en el episodio de El Posadero Desaparecido, que se detalla a continuación.

EL POSADERO DESAPARECIDO

Tomas de Goede siempre insiste en que sus invitados tengan comida abundante, pero con todos los cazadores de pulpos de pantano buscando al brujo, no hay nada en su cocina. Tras la llegada de los PJ, Tomas lleva a su hijo Karel a cazar pulpos de pantano al borde del pantano para ofrecer a sus invitados una comida medianamente decente.

Cuando los PJ regresan a la posada al anochecer, encuentran a Emma sumida en la preocupación, rodeada de sus hijas llorando. Tomas y Karel no han regresado. Está oscuro, y Emma les ruega a los PJ que los traigan a casa sanos y salvos. Está desesperada, porque no hay nadie más en la aldea que pueda ayudarla; le pediría a un cazador profesional de pulpos de la ciénaga que localice a su marido y a su hijo, pero todos están buscando al brujo. Si los PJ están de acuerdo, juega el Acto 1: En las Marismas.

Si necesitan consejo sobre cómo sobrevivir a las Marismas Malditas, pueden hablar con Steffan Visser, que está apoyado en la barra. De hecho, si los PJ necesitan más ayuda, Steffan Visser podría unirse a la conversación al oír a

Emma explicar dónde fueron Tomas y Karel. “¡Allí no!”, declara. “La Bestia estaba ahí fuera, esos malditos idiotas”. Steffan señala su cojera y explica que el pulpo de pantano más grande que jamás haya visto aún habita en la zona.

ACTO 1: EN LAS MARISMAS

Antes de que los PJ se adentren en el lodo, pueden preguntar por Tomas y Karel. Algunos aldeanos los vieron por última vez al final de la tarde, saliendo de la aldea con redes y lanzas de pesca. Se dirigieron al suroeste, hacia la marisma. Comienza el Acto 1 en cuanto los PJ inicien su búsqueda.

CAZANDO A LOS CAZADORES

Finas volutas de niebla rodean a los PJ mientras chapotean en el lodo, y misteriosos graznidos de pájaros resuenan en la marisma al desvanecerse la última luz del día. El barro les traga las botas. Pon en juego la carta de ubicación de la Marisma Desolada hasta que los PJ abandonen la marisma.

Los PJ pueden seguir el rastro de Tomas y Karel si uno de ellos supera una **tirada Normal (2d) de Observación o Supervivencia**. Si los PJ no superan ninguna tirada de Observación, al final retomarán el rastro, no sin antes perderse y encontrarse con un peligro (ver página 30).

Las huellas llevan a los PJ al suroeste, a un pequeño estanque salobre, a media hora de caminata desde la aldea.

ARRASTRADO

Junto al estanque yace Tomas, cubierto de barro, con el mango de una lanza rota en la mano derecha y una red rasgada en la izquierda. Tiene los ojos cerrados y la sangre rezuma de una herida en la frente. Apenas respira. Si es reanimado, murmura por su hijo, pero vuelve a caer inconsciente. Ha recibido 10 heridas, incluyendo 3 heridas críticas (una de ellas es la crítica de Fundido a Negro que se proporciona con este suplemento). Si es llevado, Tomas cuenta como Carga 10.

El suelo bajo sus pies está revuelto y salpicado de sangre. Cualquiera que supere una **tirada Fácil (1d) de Observación** observa un conjunto de enormes huellas palmeadas, de unos sesenta centímetros de largo, que se adentran en la marisma del noroeste. Cualquiera que obtenga una o más **✱** observa que algo pesado fue arrastrado junto a las huellas. Un PJ que supere una **tirada de Normal (2d) de Sabiduría popular** considera que las huellas son las de un troll de río.

ELFO OSCURO MUERTO

Los PJ probablemente harán varios viajes a las Marismas durante su estancia en Fauligmere. En algún momento de estas incursiones, sería apropiado que descubrieran el cadáver de un elfo oscuro. Este espectro, asociado de Voluria, se topó con uno de los muchos peligros del pantano y murió hace varios días. Los PJ deberían realizar una **tirada Normal (2d) de Educación o Sabiduría popular** para identificar el cadáver como un elfo oscuro. Un PJ elfo alto o elfo del bosque podrá, por supuesto, identificar el cuerpo inmediatamente.

Localizar e identificar el cadáver presagiará el final y quizás levantará sospechas sobre Voluria. Por lo tanto, es opcional, pero puede ser una herramienta útil para guiar la historia.



UNA DESPENSA

Siguiendo las huellas, después de media hora, un grupo de árboles raquíticos se alza entre la niebla crepuscular. Karel cuelga inconsciente de la rama de un árbol como un trozo de carne en una carnicería, enganchado por el cuello. Tiene la cara gravemente magullada, pero aún respira.

Ha sufrido 10 heridas, incluyendo una crítica. En cuanto un PJ intenta bajar a Karel del árbol, se produce un paso de recuperación antes de que comience el Acto 2.

EL TROLL DE RÍO

Olfateando carne humana, el troll siguió su olfato hasta el estanque donde Tomas y Karel se preparaban para cazar pulpos de pantano. Tras atacar a Tomas, golpeó a Karel hasta dejarlo inconsciente y lo arrastró hasta su guarida, olvidando con su mente apagada al otro humano. Colgó a su cautivo para comer más tarde mientras él se hundía en el pantano para echarse una siesta. Por otro lado, el troll tiene la misma descripción y reglas que el Troll de Río en el Tomo de Aventuras (ver páginas 58-59).

Para un grupo grande o preparado para el combate, puedes añadir un segundo troll al encuentro.

Cuando el troll emerge del agua tras los personajes, Karel de Goede se despierta y grita. El troll ruga, rociando lodo viscoso del pantano y fluidos aún peores sobre el PJ más cercano. Los PJ realizan 2 tiradas de Terror y luego se produce el paso de recuperación.

ACTO 2: ¡ESTÁ DETRÁS DE TI!

El Acto 2 se desarrolla en modo encuentro. Cada PJ sufre **■ ■** a su tirada de iniciativa, a menos que estuviera vigilando el suelo. El troll añade **□** a su tirada de iniciativa.



El troll comienza a corta distancia de los PJ. Si tiene la iniciativa más alta, su emboscada tiene éxito; ningún PJ puede usar Defensas Activas durante la primera ronda de combate.

Karel no es de ninguna utilidad durante esta batalla, incluso si los PJ lo ayudan a bajar. Huye inmediatamente al pantano. Si no es interceptado por un PJ, Karel pronto se hunde en un lodazal y es rescatado por Lenko Sepp; los PJ pueden reunirse con él más tarde.

LA MUERTE DEL TROLL

El siguiente evento ocurre cuando el troll ha sufrido al menos 17 heridas, o si algún PJ está en peligro de muerte. El troll se detiene en medio del ataque con expresión de sorpresa. Mira hacia abajo mientras un tentáculo grueso y viscoso emerge del pantano y se enrosca en una de sus patas. El troll emite un chillido cuando el tentáculo arrastra repentinamente a la enorme criatura hasta perderla de vista en un charco de agua fétida.

Permite a los PJ un paso de recuperación para recuperar el aliento ...

ACTO 3: TENTÁCULOS AL ACECHO

Solo hay agua ondulante y burbujas donde una vez estuvo el troll. Un silencio gélido se apodera del pantano. Si Karel está consciente y presente, les sisea a los PJ que se queden quietos y en silencio. Es la Bestia de la que Steffan Visser podría haberles advertido.

La enorme Bestia que acecha bajo ellos engulle su comida de troll en unos pocos tragos. Pero quiere más.

Los tentáculos comienzan a ascender a la superficie de nuevo. Esta criatura es gigantesca. Si detecta a los PJ, podría iniciarse un combate. Si los PJ permanecen quietos y en silencio o se esconden activamente, permite que realicen **tiradas Difícil (3d) de Sigilo** (Karel supera la suya automáticamente). Si pasan, intensifica un poco la búsqueda y el sondeo de

los tentáculos para aumentar la tensión y luego haz que el monstruo abandone la búsqueda. La criatura gigante no abandona el estanque y no perseguirá a los PJ que se retiran. Una vez que los PJ hayan huido o forzado a la criatura a retirarse, el encuentro termina.

La criatura en el estanque no es, en realidad, un pulpo de pantano, aunque los aldeanos lo han confundido con uno inusualmente grande y feroz. En realidad, es “la Bestia”, una aterradora monstruosidad de las profundidades marinas conjurada por Cruor Meagh, la bruja, y enviada para asaltar Fauligmere. Consiguió atravesar el túnel de la Boca de Morr, pero una vez tierra adentro, el tiempo y la distancia hicieron que la magia que lo controlaba se desvaneciera. Ahora acecha en las partes más profundas del pantano, feliz de devorar a todo lo que se le acerque. Si los PJ luchan contra la Bestia, esta usa las estadísticas de la carta de criatura Bestia de Fauligmere incluida y la acción Agarre Devorador.

ACTO 4: EL ERMITAÑO

Una noche sin luna comienza a caer. La mejor oportunidad del grupo para regresar a Fauligmere es buscar las luces del asentamiento, pero la niebla se espesa alrededor del grupo. Es incluso difícil seguir su propio rastro de regreso a través del barro. Pon en juego la carta de ubicación Niebla Inquietante hasta que los PJ regresen a Fauligmere.

LUCES BRUJAS

Después de unas horas, un PJ avista una luz parpadeante a lo lejos. Si está con ellos, Karel ríe aliviado: “¡A casa!”. Si el grupo sigue la luz, después de media hora se desvanece. Luego reaparece a la izquierda. El alivio de Karel se convierte en consternación. “¡Brujería!”, balbucea.

Cualquiera que supere una **tirada Difícil (3d) de Sabiduría popular o Educación** se da cuenta de que el resplandor ardiente podría ser la luz de un brujo, un espíritu maligno que se deleita en guiar a los viajeros a una tumba acuática. El suelo comienza a hundirse lentamente bajo las botas de los PJ. Pon en juego la carta de ubicación de Ciénaga Rápida. Cada personaje está ahora involucrado con esta ubicación.

Si los PJ logran sobrevivir a Ciénaga Rápida durante diez rondas (usa un medidor de progresión), o si el último PJ escapa, otra luz ilumina sus rostros. Un hombre corpulento con una linterna aparece a la vista. Su cabello y barba son grises y peludos, su ropa es harapos y apestosa. Su rostro y manos están cubiertos de mugre. Sin decir palabra, ayuda a arrastrar a los PJ que se hunden a un lugar seguro.

HOGAR, DULCE HOGAR

El extraño guía silenciosamente a los PJ a las profundidades del pantano. Lee o parafrasea lo siguiente en voz alta si los PJ lo siguen:

El anciano silencioso sostiene su linterna en alto y camina con seguridad entre la niebla. Mientras lo sigues, te encuentras caminando por la orilla de un río de gran tamaño, que supones que es el Bäch. Tras otros diez o veinte minutos trepando por árboles muertos y saltando arroyos y pozas, el río se abre a un gran estanque. El desconocido se aleja del estanque y sube por una ladera rocosa. Caminas unos minutos más sobre terreno duro y seco, y la niebla comienza a disiparse.

De repente, te encuentras en la boca de una caverna oscura e imponente. Un ancho arroyo de agua negra como la tinta fluye hacia la boca de la caverna, y el desconocido, agachándose para evitar un espólón de roca, entra, llevándose su linterna.

Sepp ha llevado a los PJ a su casa en la Boca de Morr. La boca de la cueva tiene mala reputación y los PJ podrían ser reacios a seguirla. Si realizan tiradas de Observación o intentan explorar la caverna antes de entrar, pueden oír a Sepp pasando el rato a su alrededor y encendiendo una fogata en su interior. No hay rastro de peligro; los PJ están a salvo. Si entran, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

La boca de la caverna oculta lo que parece ser un río subterráneo que se pierde en la oscuridad. Cerca de la orilla de esta rareza hay una tosca colección de mantas, cajas y refugios precarios que deben ser la casa del anciano. El extraño se agacha junto al río y usa con cuidado su linterna para encender una pequeña fogata que ha encendido allí. Luego se levanta y os hace un gesto para que os pongáis cómodos.

Sin decir palabra, les ofrece una infusión de hierbas y unos zarcillos de pulpo de pantano seco. Cura las heridas del grupo con cataplasmas de olor intenso (tratarlas como pociones curativas; estas pociones no están contaminadas con magia oscura, como las de Krijn).

Secreto: El hombre es Lenko Sepp, el matón de Lady Theodora que asesinó al Padre Marbad y abandonó a Heidrun a su suerte. Tras cometer sus fechorías, atormentado por la culpa, huyó de la aldea para vivir en el desierto como ermitaño, rezando a diario por la misericordia de Shallya. En penitencia, no ha pronunciado palabra en dieciocho años y, al ser analfabeto, se comunica con los PJ solo con gestos. Ignora cualquier pregunta sobre su pasado.

REGRESO A CASA

Los PJ tienen un lugar seguro donde dormir esa noche. Al amanecer, el ermitaño los guía a salvo a través del pantano hasta una zona a la vista de Fauligmere. Luego regresa en silencio por donde vino. De vuelta en la aldea, si alguien pereció en el pantano, los aldeanos reciben a los PJ con solemne pesar; de lo contrario, los recibían como héroes. Emma de Goede llora de tristeza o alegría, según las circunstancias,



pero en ambos casos está en deuda con los aventureros. Aumentaba el Favor de la Plebe en 1, o en 2 si Tomas y Karel sobreviven.



Nadie en Fauligmere sabe quién es el misterioso ermitaño, ni que vive en el pantano. La mayoría de los aldeanos asumían que era solo un anciano loco que buscaba consuelo en el mundo, pero Seth Reizbar presume que el ermitaño es el brujo, a pesar de que su apariencia contrasta completamente con las descripciones que otros aldeanos hacían de ella. Reprende a Tomas y a los PJ por no matar al hombre al verlo. Si los PJ ignoran las preocupaciones de Reizbar, reduce el Favor: Fanáticos en 1.

LA BOCA DE MORR

La caverna donde Lenko Sepp tiene su hogar es, en efecto, la mismísima Boca de Morr. En la orilla opuesta de su casa hay unas cuantas cajas con mercancías y suministros escondidos por los contrabandistas. Sepp las deja en paz y disuadirá a los PJ de examinarlas por respeto a sus antiguos colegas. En las cajas hay unas cuantas botellas de vino tinto bretoniano de cosecha media, un barril de cerveza Agua de Trueno y dos barriles de pólvora negra de baja calidad. Cualquiera con experiencia en armas de pólvora negra reconocerá que no es seguro usarlas en un arma de fuego, pero se pueden convertir fácilmente en cargas de pólvora negra.

Los PJ podrían querer explorar la caverna más a fondo, algo que Sepp también desalentará. Si se le pide, dibujará un pequeño mapa que muestra que el río continúa recto por la zona montañosa y desemboca en el pantano. Hay poco de interés en la oscuridad de la caverna, solo dieciséis kilómetros de río subterráneo peligroso.

Por supuesto, la Boca de Morr resulta ser extremadamente importante para la trama general de la historia, pero los PJ probablemente no lo reconozcan todavía.

SIGUIENDO A LENKO SEPP

¿Qué ocurre si tus jugadores no quieren que sus personajes sigan al misterioso Lenko Sepp a los pantanos? Al fin y al cabo, es difícil para un mudo convencer a los personajes de que no les hará daño. Hay varias maneras en que un DJ puede abordar este problema.

- ❖ La curiosidad de Karel. Si los PJ se muestran reacios, Karel los anima o se marcha a seguir al extraño por curiosidad. Menciona que su padre una vez susurró sobre un viejo ermitaño que vivía en el pantano, y Karel quiere comprobar si se trata del mismo tipo. Tomas no tiene ni idea de quién es Lenko; su historia sobre el ermitaño del pantano era solo un cuento que inventaba para sus hijos antes de dormir.
- ❖ Hay monstruos. Deambular por el pantano sin guía, sobre todo de noche, es peligroso. Siempre que un PJ falle una tirada de Observación o Supervivencia para orientarse por los pantanos, podría encontrarse con un peligro (ver página 30) o, con cada Estrella del Caos, sufrir 1 punto de fatiga. Si los PJ se topan con algo que les resulte difícil de manejar, Lenko puede aparecer para guiarlos a un lugar seguro.
- ❖ ¿Dónde quieres dormir? Descansar en la oscuridad sin el equipo adecuado no es muy recuperativo, y los PJ solo recuperarán 1 punto de estrés, 1 punto de fatiga y 1 herida normal durante la noche. Si usas las reglas para enfermedades, dormir en el pantano sin precauciones activa una tirada de Enfermedad 2. Si los PJ insisten en ir solos, Lenko puede aparecer en mitad de la noche ofreciendo mantas o agua de repuesto, y luego anima a los PJ a seguirlo de vuelta a su escondite.



CAPÍTULO TRES

VELAS NEGRAS, MENTIRAS PIADOSAS

Al día siguiente de la llegada de los PJ a Fauligmere, la situación se caldea. Una valiosa pista llevará a algunos habitantes del pueblo a la ciénaga tras la pista del brujo. Mientras tanto, Matthias Krieger, un cazador de brujas de impresionante reputación, llega al pueblo con su séquito de fanáticos devotos.

UNA MAÑANA GRIS

Dependiendo de sus éxitos la noche anterior, los PJ podrían ser las estrellas del pueblo y aclamados como héroes por los habitantes. ¡Seguro que el brujo no será rival para ellos! Solo Seth Reizbar se abstiene de celebrar. Si los PJ no fueron tan heroicos la noche anterior, recibirán una recepción más discreta.

Los PJ podrán explorar el pueblo un poco más por la mañana, pero pronto serán interrumpidos por la llegada del cazador de brujas.

HOMBRE DE PROPÓSITOS SINIESTROS

Matthias Krieger es un cazador de brujas y líder de una banda de fanáticos, penitentes, locos, peregrinos y asesinos que le sirven en su trabajo. El Padre Anders se encontró con Krieger al día siguiente de reclutar a los PJ, por lo que Krieger llegó a Fauligmere un día después que ellos.

MATTHIAS KRIEGER

Krieger es un hombre duro, en la segunda mitad de su vida, pero aún vigoroso y peligroso. Su barba se ha vuelto blanca y su rostro es una masa de cicatrices adquiridas durante años de lucha contra las fuerzas del Caos. Es un devoto absoluto de Sigmar y de su trabajo y causa como cazador de brujas de la Sagrada Orden de los Templarios de Sigmar.

Cuando Krieger era niño, sus padres lo presentaron como ofrenda a los Poderes Ruinosos, atándolo a un altar de piedra como preparación para un sacrificio ritual. Fue rescatado en el último momento por un cazador de brujas llamado Gunter Stolz, y posteriormente criado en el Gran Templo. Su odio hacia el Caos y hacia quienes sirven a los Poderes Ruinosos es, comprensiblemente, imponente.

A lo largo de la aventura, Krieger probablemente cometerá actos horribles contra inocentes. No se inmutará, ni dudará, ni sentirá remordimiento alguno; cree que lo que hace es correcto y justo. Sigmar ordena no permitir que ningún brujo viva, y Krieger ha presenciado en primera persona los horrores que la brujería y los seguidores del Caos pueden infligir a los inocentes del Imperio. Si unos pocos inocentes murieran para asegurar el castigo de los culpables, ¿qué importa? Estarían condenados en cualquier caso, sin la intervención de Krieger; al menos, así lo ve él.

Sin embargo, Krieger no es un hombre cruel ni desagradable. Puede ser amable, encantador y ferozmente protector. Quedó impresionado por la devoción y la competencia del Padre Anders en su encuentro, y si el Padre Anders causó una buena impresión en los PJ, Krieger la compartirá. Incluso estará deseoso de colaborar con ellos para erradicar la mancha en Fauligmere; después de todo, al ser las únicas personas de fuera de la ciudad, son las únicas que sabe con certeza que no están conspirando con el brujo. Krieger lleva una coraza y porta una espada y una pistola de calidad superior. Tiene un suministro de balas sagradas (ver la tarjeta de objeto incluida) y está repleto de iconos y reliquias sagradas. Esto le otorga el estado de Aura de Fe en todo momento. Posee las cartas de acción Disparo de Ejecución, Parada Mejorada, Palabras Inspiradoras, Palabras Retorcidas y Mirada Acerada, así como el talento Presencia Intimidante.

KLEMENS GEIER

Klemens Geier es bajo y fibroso, con un bigote pulcro, cabello con entradas y gafas de media luna. Viste la larga túnica gris y el sombrero cuadrado de un oficinista, y lleva siempre consigo un grueso libro de pergamino, con una pluma clavada tras una oreja. Un enorme martillo del icono de Sigmar cuelga de su cuello. Le gusta intimidar a la gente mirándola fijamente y tomando notas en su libro.

Geier es el principal torturador de Krieger y tiene una tasa de éxito extremadamente alta a la hora de obtener una confesión (independientemente de la culpabilidad real del acusado). Aunque es un hombre razonablemente devoto, en realidad es poco más que un sádico al que Krieger y los Templarios de Sigmar le han dado permiso para complacerse. Ver a Geier en acción provoca Miedo 1, o Miedo 2 si la víctima es conocida. Geier guarda sus instrumentos de tortura en un pesado cofre, que obliga a uno de los fanáticos a cargar. Geier no lleva armadura, solo lleva una daga y huye del combate.

SETH REIZBAR, OTRA VEZ

Seth Reizbar se une rápidamente al séquito de Krieger tras su llegada, como si este fuera el momento que ha esperado toda su vida. No tardará en susurrarle al oído a Krieger cada sospecha o desaire que haya tenido hacia sus vecinos... y es entonces cuando las cosas empiezan a ir mal para el pueblo.

LOS FANÁTICOS

Krieger tiene aproximadamente una docena de fanáticos a sus órdenes. Son fanáticamente leales, fervientemente piadosos y, en gran medida, trastornados. Adonde va Krieger, van. Lo que Krieger ordena, lo hacen. A quien Krieger condena, lo destruyen. Los fanáticos son en gran medida intercambiables y algo difíciles de distinguir. Son hombres sombríos y de aspecto peligroso, muchos con la cabeza rapada, marcas religiosas y tatuajes, o evidencia de automutilación.

LA BARCAZA NEGRA

Esa mañana, una barcaza fluvial con intimidantes velas negras atraca en los embarcaderos del pueblo. La barcaza es sombría, pero ornamentada, decorada con grifos, martillos y calaveras sonrientes. Tanto la barcaza como su tripulación están cubiertos de iconos y símbolos religiosos de todo tipo.

Unas tiradas **Normales (2d) de Devoción o Sabiduría Popular** son suficientes para identificar la barcaza como perteneciente a un cazador de brujas. La ciudad, por supuesto, está tan emocionada con esta llegada como lo estuvo cuando llegaron los PJ, ¡quizás incluso más!

¿TÚ Y QUÉ EJÉRCITO?

Idealmente, los PJ encontrarán a Krieger y sus fanáticos lo suficientemente temibles como para representar una amenaza. Ni Krieger ni sus fanáticos son precisamente fáciles de vencer cuando la situación se pone violenta, pero si tienes un grupo grande o inusualmente preparado para el combate, una docena de hombres puede no ser suficiente para intimidarlos. Si es necesario, aumenta los hombres a disposición de Krieger según corresponda a tu grupo.

Es muy posible que llegue el momento en que Krieger intente arrestar a alguien que les importe a los PJ, ¡o a los propios PJ! Si eso ocurre, querrás que los PJ se lo piensen bien antes de recurrir a la violencia abierta contra Krieger y sus hombres.

Si los PJ están presentes, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Se baja una pasarela y aparece un hombre alto e imponente. Está adornado con relicarios e iconos de Sigmar, y sobre su cabeza lleva un pesado brasero de hierro que escupe llamas y chispas al moverse. La multitud retrocede al acercarse esta imponente figura, sobrecogida por su temible apariencia, hasta que solo el barón Eldred queda frente a él. Eldred tose y tartamudea, luego mira a su paloma como si pidiera consejo.

El desconocido observa al barón Eldred y luego pasa junto a él como si no le impresionara. Se dirige a la multitud con voz atronadora.

“Soy Matthias Krieger, cazador de brujas de la Sagrada Orden de los Templarios de Sigmar. Estoy aquí a instancias del padre Anders para investigar las acusaciones de brujería que plagan a esta aldea temerosa de Sigmar”. La asamblea aplaude y el hombre levanta las manos para pedir silencio. “Por favor, buena gente, ¡ya basta! Tenemos mucho trabajo que hacer. Díganme: ¿dónde están las personas que el Padre Anders envió antes que yo? Deseo hablar con ellas.”

Seguro que alguien les señala a los PJ, si están presentes. Si no, un chico del pueblo vendrá corriendo a buscarlos. Cuando los PJ son presentados ante Krieger, este da un paso al frente para dirigirse a ellos.

El cazador de brujas os observa un momento y luego señala a sus hombres en la barcaza. Levanta las manos, cubiertas con gruesos guanteletes de cuero, y se quita el brasero encendido de la cabeza, entregándoselo a un asistente con el torso desnudo que sale corriendo de la barcaza.

Mientras Krieger habla, su sirviente vacía las brasas del brasero en la tierra y las apaga con los pies descalzos. Al hacerlo, os dan cuenta de que lleva el cometa de dos colas de Sigmar grabado en el pecho.

“Amigos míos”, dice Krieger con cariño. Sonríe, y sin el intimidante tocado, parece una persona completamente diferente: un caballero amable, con el cabello raro pegado al cuero cabelludo por el sudor.” “Vuestra disposición a ayudar a estas personas en su momento de necesidad habla bien de vuestro carácter. Me encantaría escuchar un informe de vuestras actividades hasta el momento y colaborar con ustedes en la investigación de este asunto. Por favor, acompáñenme cuando les convenga en la mansión del barón Eldred”. Eldred (o quizás sea su paloma) emite un graznido ahogado, pero se calla ante la mirada fulminante del asistente de Krieger.

Tras recibir su invitación, Krieger intercambia un saludo respetuoso con el PJ que asume al mando. Si los PJ tienen preguntas urgentes, Krieger los invita a reunirse con él y el Barón inmediatamente en la mansión von Stauffer, afirmando que le gustaría hablar con el Barón en privado antes de comenzar su investigación.

Si los PJ se portan bien en su primer encuentro con Krieger, aumenta Favor: Fanáticos en 1.



¿Y AHORA QUÉ?

La ciudad bulle de expectación mientras Krieger y el Barón Eldred se retiran a la mansión von Stauffer. El consenso es que los problemas de brujería de la ciudad se resolverán muy pronto y todo podrá volver a la normalidad.

Si los PJ siguen a Krieger y Eldred hasta la mansión, procede con “Asuntos de Sigmar”. De lo contrario, pueden continuar explorando la ciudad hasta que decidan visitar a Krieger o hasta que Jacco De Valk regrese.

ASUNTOS DE SIGMAR

Si los PJ se dirigen a la mansión von Stauffer para hablar con Krieger, el anciano mayordomo del barón los recibe y los escolta al salón, donde Krieger y Eldred se reúnen.

A menos que los PJ hayan ido directamente del embarcadero a la mansión, varios hombres de Krieger ya se han posicionado alrededor de la mansión como guardias, observando con recelo a todo el que pasa.

Dependiendo de cuánto tarden en llegar los PJ, Krieger podría haber informado a Eldred y haber hablado extensamente con Voluria.

Cuando llegan los PJ, centra su atención en ellos.

Krieger les pide un informe completo sobre sus actividades en la ciudad hasta el momento y cualquier pista que tengan para encontrar al brujo. Esta puede ser una buena oportunidad para que el grupo refresque la memoria de los acontecimientos, establezca sus objetivos y determine qué hacer a partir de ahora. Krieger también estará encantado de responder preguntas, algunas de las cuales se detallan aquí.

¿Es brujería? *Necesitaré examinar el lugar del presunto ataque y escuchar el testimonio de testigos presenciales antes de poder emitir un juicio. Sin embargo, el padre Anders parece no tener ninguna duda de que así es.*

¿Dónde está el brujo? *Si hay un brujo, probablemente esté escondida en el pantano.*

¿El destino del brujo? *Primero debemos confirmar que la acusada es, de hecho, culpable de brujería. Una vez hecho esto, la muerte en la hoguera es la única forma de erradicar la mancha de un brujo.*

¿Cómplices? *Es una posibilidad, pero me sorprendería mucho que una secta o un aquelarre de algún tipo hubiera logrado esconderse en un pueblo tan pequeño.*

¿Qué opinan los magos? *La magia es una fuerza peligrosa y destructiva. Los únicos en el mundo que la entienden tan bien como mi Orden son los Colegios de Magia. Arriesgan sus mentes y almas cada día por el bien del Imperio, y se vigilan a sí mismos casi con el mismo cuidado que nosotros los vigilamos. No tengo nada en contra de ningún mago entrenado por los Colegios, pero tampoco relajaré mi vigilancia a su alrededor.*

¿El Barón Eldred? *El barón parece haber sacado el máximo provecho de una situación difícil hasta ahora. Me ha estado contando su plan para atrapar a, y me parece un buen comienzo y espero con interés los informes de sus cazadores.*



¿Voluria? *Los altos elfos de Ulthuan son enemigos tan implacables de las fuerzas del Caos como cualquier otro en el mundo. Agradezco la ayuda de la Señora Voluria en este asunto, al igual que la vuestra.*

¿Pago? *Espero que el amor al prójimo y el fervor por Sigmar sean motivación suficiente para ayudar en esta empresa, pero no teman. Estoy autorizado a pagar una recompensa de hasta cinco coronas de oro por un brujo capturado con justicia y entregada para su juicio.*

Krieger muestra especial interés en cualquier historia que los PJ tengan sobre su viaje al pantano (al igual que si rescataron a los De Goede anteriormente) y sobre su encuentro con Lenko Sepp. Sepp es obviamente sospechoso, e incluso si no es el brujo, Krieger razona que si habita en el pantano podría tener información valiosa.

EL PLAN DE KRIEGER

Finalmente, la reunión concluye o los PJ le preguntan a Krieger qué planea hacer. Cuando eso suceda, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

“Primero debo establecer una base de operaciones e investigar el pueblo. El barón Eldred ha tenido la amabilidad de ofrecerme su casa durante esta crisis, lo cual se lo agradezco. Suponiendo que mis investigaciones me lleven a la conclusión de que, en efecto, hay un brujo operando en esta zona, es probable que los cazadores del barón regresen con una pista sobre su ubicación en el pantano; quizás este ermitaño del que he oído hablar. Si eso falla, debemos buscar dicha pista dentro del pueblo. Cuando se encuentre al brujo, será llevado ante mí con grilletes y se determinará su culpabilidad o inocencia, y se le impondrá el castigo correspondiente.”

Si los PJ preguntan cómo pueden ayudar, Krieger estará encantado de hablarlo. La ayuda precisa que solicite dependerá de su percepción de las habilidades de los PJ. A los grupos con habilidades sociales o de investigación se les podría pedir que entrevisten a los habitantes del pueblo y recopilen informes sobre el ataque del brujo y su comportamiento extraño en general. Los grupos con una fuerte inclinación al combate serán convocados cuando llegue el momento de llevar al brujo ante la justicia, y se les podría pedir que monten guardia o intervengan si los habitantes del pueblo se muestran rebeldes o surge una nueva amenaza (como cuando la mutación del pobre Pirn van Beek finalmente se manifieste).

En cualquier caso, un grupo que ya haya atravesado las Marismas Malditas (por ejemplo, para rescatar a los de Goede) y haya sobrevivido será un activo valioso para Krieger. Les pide que lideren la primera incursión en el pantano en busca del brujo cuando Jacco De Valk regrese.

¡AL FIN UNA PISTA!

Poco antes del mediodía, Jacco De Valk, un exhausto cazador de pulpos de pantano, llega a Fauligmere. Se dirige directamente al barón Eldred para contarle que ha localizado lo que cree que es la guarida del brujo: una tosca choza de turba en lo profundo de las marismas, a un día de camino hacia el norte. Dentro de la choza colgaban manojos de hierbas, un pequeño caldero negro que contenía un extraño líquido verde y otros objetos extraños, como trozos secos de animales. Encontró el cuerpo de Aard Boerman, otro cazador, aplastado y muerto cerca de la cabaña, así que no se atrevió a demorarse demasiado.

El barón inmediatamente comparte esta información con Krieger, quien envía a uno de sus fanáticos a convocar a los PJ.

¿UN CONSEJO DE GUERRA?

Un pequeño consejo se reúne alrededor de la mesa del barón Eldred: el barón, Krieger, Jacco De Valk, Klemens Geier y los PJ. El barón Eldred comienza la reunión pidiendo a De Valk que comparta lo que ha encontrado con todos los presentes, poniendo al día a los PJ.

Krieger está satisfecho con el informe aportado por De Valk y ansioso por enviar una partida de caza para rastrear al “presunto brujo”. Espera que el barón Eldred y/o los PJ lideren la partida.

El barón Eldred está preocupado por su gente y sugiere que se refuercen las defensas de la ciudad y que la milicia se complemente con los fanáticos de Krieger. Aunque no quiere admitirlo, teme al brujo y al pantano. Tampoco está acostumbrado a lidiar con tales crisis y se deja guiar por el buen juicio del cazador de brujas (o de los PJ).

De Valk está feliz de liderar un grupo al lugar donde se encuentra la cabaña del brujo y está ansioso por vengar a su amigo Boerman.

Klemens Geier no dice nada y toma abundantes notas. (Está aburrido).

La propuesta de Krieger, que el barón Eldred considera aceptable, es que se quede en la ciudad para continuar su investigación y reforzar las defensas. El barón Eldred y los PJ liderarán la partida de caza, con Jacco De Valk y los cazadores y la milicia que puedan prescindir. Trata a Jacco como un PNJ especialista. Tiene entrenamiento en Supervivencia y Observación.

“Es imperativo que el presunto brujo sea devuelto con vida si es posible. Por supuesto, defiéndanse con toda la fuerza necesaria si son atacados, pero esto es una cuestión de justicia, y la justicia se sirve mejor después de que se conozcan todos los hechos”.

Si los PJ aceptan formar parte de la partida de caza, aumenta Favor: Nobleza, Favor: Plebe y Favor: Fanáticos en 1. Si los PJ deciden no hacer nada para proteger Fauligmere del brujo, disminuye Favor: Nobleza, Favor: Plebe y Favor: Fanáticos en 1.

LA CAZA DE BRUJAS

Con toda probabilidad, la llegada de De Valk impulsa a la ciudad a la acción, y organizan una partida de caza para adentrarse en el pantano. Con suerte, los PJ formarán parte de esta partida y serán fundamentales para el éxito o el fracaso de la cacería.

LA PETICIÓN DE VOLURIA

Mientras los PJ se preparan para su viaje al pantano, Voluria elige un momento tranquilo para acercarse al PJ más comprensivo con su causa (a su juicio) y le hace la siguiente petición:

“Me han dicho que viajas al pantano. ¡Debes ser muy valiente! No pretendo distraerte de tu verdadero propósito, pero si pudieras estar atento a cualquier señal de mi barco desaparecido mientras buscas al brujo, te lo agradecería mucho. Señales del barco, o cualquier indicio de cómo viajó el resto de la flota desde el Reik hasta el mar, eso también podría llevarnos al barco”.

Si el PJ accede, Voluria le deseará suerte en la búsqueda del brujo antes de retirarse para continuar sus pesquisas por la ciudad. Para despistar a los jugadores, no dudes en añadir un punto de fortuna a la reserva del grupo.

EL GRUPO DE CAZA

El grupo está formado, como mínimo, por Jacco De Valk y el barón Eldred, con un grupo de milicianos (características de soldado) y otro de cazadores de ciénaga (características de especialista) que han regresado a lo largo del día. Saskia van Oort se ofrece voluntaria para unirse al grupo y ofrecer sus servicios como sanadora. Si los PJ consiguen persuadir a Krieger, este ofrece los servicios de un grupo de sus fanáticos para que se unan al grupo. Otros ciudadanos podrían ofrecerse si los PJ tienen una buena puntuación en Favor: Plebe y solicitan ayuda adicional.

Si los PJ se unen al grupo de caza, pueden reemplazar (temporalmente) su hoja de grupo actual por la hoja de Grupo de Caza incluida en esta aventura. Volverán a su hoja de grupo habitual al regresar a Fauligmere.

Para simplificar, sería más fácil asignar cada grupo de secuaces del grupo al mando de un PJ. Ese jugador se encarga entonces de rastrear el estado de su “escuadrón” de secuaces y puede comandarlo en combate si es necesario.

EL MEDIDOR DE LA CAZA DE BRUJAS

Construye un medidor de progresión de nueve casillas con marcadores de evento en las casillas 4 y 9. Coloca una ficha de presa en la primera casilla del medidor. Cada hora en el pantano mientras se rastrea al brujo, se debe lograr lo siguiente:

Un personaje debe **seguir el rastro**. Antes de la primera casilla de evento, Jacco De Valk puede hacerlo automáticamente si sobrevive. Después de la primera casilla de evento (o si De Valk es asesinado), De Valk o un PJ deben realizar una **tirada Difícil (3d) de Observación (Int)** para avanzar la ficha de presa.

¡NO CUENTEN CONMIGO!

Si los PJ se niegan a liderar o unirse a la partida de caza, ¡la aventura se desarrolla de forma bastante diferente a la que se presenta aquí! Presumiblemente, se envía una partida de caza, con el Barón Eldred o posiblemente Krieger al frente.

Si Krieger lidera la partida, regresa sin el brujo, pero con el anillo de sello de von Stauffer del “cadáver” de la bestia del pantano. Está furioso con el barón, asumiendo que ha estado en complicidad con el brujo todo el tiempo, y lo encierra a él y a cualquiera que se mueva para protegerlo, mientras persigue a la ciudad como se describe en el Capítulo Cuatro.

Si el Barón Eldred lidera la partida, regresa sin el brujo, con el anillo de sello de von Stauffer escondido con él. Si los PJ tienen al menos 3 puntos de Favor con la Nobleza, les confía lo que ha encontrado. Krieger, por supuesto, permanecerá en la ciudad y los PJ estarán en primera fila mientras su investigación pasa de razonable y profesional a paranoica y peligrosa bajo la influencia de Seth Reizbar y en respuesta a las atrocidades descubiertas. Consulta el Capítulo 4 para más información.

Las perdiciones en esta tirada añaden ♦ a la tirada para evitar los peligros de la marisma. Fallar esta tirada significa que la ficha de presa no avanza.

El grupo debe evitar los peligros del pantano. Jacco De Valk o un PJ deben realizar una **tirada Normal (2d) de Supervivencia (Int)** para evitar un percance. Si la tirada falla, el grupo se enfrenta a un peligro como se describe a continuación. Incluso si la tirada tiene éxito, una tirada de ✨ indica un roce con algo desagradable y aumenta la tensión del grupo. Una vez que la ficha de presa alcanza el primer marcador de evento, esta tirada gana ■ por cada casilla más allá del marcador de evento.

Finalmente, alguien debe inspirar a las tropas para evitar que la moral decaiga. El barón Eldred se encarga de esta tarea, a menos que un PJ pueda convencerlo de lo contrario. Sin embargo, Eldred no es muy bueno con la gente y es algo taciturno por naturaleza, por lo que su tirada sufre ■. Esta es una **tirada de Liderazgo (Emp)**. Antes del primer marcador de evento, la tirada es de **dificultad Normal (2d)**. Después, se vuelve **Difícil (3d)**. Fallar esta tirada aumenta la tensión del grupo en un paso.

Cuando la ficha de presa llega a la primera casilla par, el grupo encuentra la cabaña de Krijn. Al llegar a la segunda casilla de evento, el grupo ha alcanzado a Krijn.

MORAL

A medida que aumenta la tensión del grupo, la moral de la partida de caza empeora significativamente. Además de las tiradas de “inspirar a las tropas” mencionadas anteriormente, existen otros sucesos que podrían empeorar la moral y aumentar la tensión del grupo. La pérdida de cualquier miembro de la partida de caza por los peligros de la marisma, por ejemplo, debería aumentar la tensión del grupo, al igual que las demostraciones de incompetencia, el mal comportamiento o la presencia de los fanáticos intolerantes de Krieger.

Cuando la tensión del grupo alcanza un espacio de evento, además de sus efectos normales, uno de los PNJ miembros del grupo de caza abandona al grupo y desaparece en el pantano para intentar regresar a Fauligmere (sobrevivir o no al viaje de regreso depende de ti).

PELIGROS DE LAS MARISMAS

Las Marismas Malditas tienen una mala reputación bien merecida. Incluso en sus límites, acechan criaturas viles y fauna contaminada. A continuación, una lista de posibles peligros que se pueden encontrar en un viaje a través de la marisma. Cuando los PJ se encuentren con un peligro, elige uno adecuado de la lista a continuación o uno de tu propia invención. Ten en cuenta que el grupo se aventura solo en los confines de esta vasta marisma; se enfrentarían a encuentros aún más peligrosos si se adentraran aún más. Saskia y Jacco De Valk son expertos en orientarse por la ciénaga e ignoran la mayoría de los resultados que se presentan a continuación.

Sanguinaria. Zarcillos escarlata y espinosos surgen de la ciénaga, desgarrando la carne. Los retoños succionan la sangre de las víctimas de la planta. Cada PJ y el Barón deben realizar una **tirada Difícil (3d) de Coordinación o Habilidad con Armas** para determinar si sufren daño ambiental. Tira ■ por cada grupo de voluntarios y ■ por cada grupo de milicianos: el grupo sufre una herida por cada ✨ o ☠ obtenido.

Pulpo de Pantano. Un pulpo de pantano inusualmente grande y feroz acecha a un secuaz elegido al azar, arrastrándolo hacia un final espantoso.

Magia Oscura. Cada PJ y el Barón deben realizar una **tirada Media (2d) de Disciplina** para evitar sucumbir a la Magia Oscura que impregna este lugar maldito. Cada personaje afectado roba una carta del mazo de Disfunción y sufre el resultado con más ✨. Un solo grupo de secuaces se ve afectado automáticamente por Magia Oscura.

Babosas de Carne. Un enjambre de babosas de carne emerge del lodo e intenta enterrarse en la piel de sus víctimas. Cada grupo de secuaces sufre automáticamente 1 herida. Cada PJ y el Barón deben superar una **tirada Difícil (3d) de Aguante** para evitar sufrir 1 herida. El ataque de las babosas de carne causa Miedo 1.

Gas de pantano. Bolsas de gas de pantano burbujan hacia la superficie. Cada PJ y el Barón deben realizar una **tirada Media (2d) de Aguante** para evitar inhalarlo y sufrir 1 punto de fatiga y obtener una locura temporal. Un grupo de seguidores a tu elección se ve afectado automáticamente por el gas.

Lodazal. Pon en juego la carta de ubicación de Lodazal. Todos los personajes y grupos de secuaces están involucrados en la ubicación. Retira la ubicación una vez que cada PJ y el Barón logren escapar del lodazal. Los grupos de secuaces no realizan tiradas para escapar del lodazal. En su lugar, tira ■ por cada grupo mientras la carta de Lodazal esté en juego. Con un ☠, un miembro de un grupo de secuaces se hunde en su perdición.

Enjambre de Moscas de la Sarna. Las moscas se meten en bocas y narices abiertas. Si el Barón falla una **tirada Difícil (3d) de Liderazgo**, aumenta la tensión del grupo en 1 (un PJ puede optar por realizar la tirada). Si sale ✨, la expedición obtiene el estado Desmoralizado durante las siguientes dos horas.

Monstruos. La partida de caza se topa con una guarida de monstruos o se convierte en presa de una bestia agresiva. Engendros del Caos, Trolls de Río, Arañas de Agua (usar las estadísticas de Araña Gigante) o incluso la Bestia son adversarios adecuados.

Corrupción. Si se usan las reglas de corrupción y mutación, el grupo podría tropezar con un trozo de terreno corrupto. La exposición a este lugar maldito cuenta como una fuente menor de corrupción.

Enfermedad. Las moscas y sanguijuelas del pantano pueden transmitir enfermedades si se usan las reglas de enfermedad. Cada PJ debe realizar una tirada de Enfermedad 1 u obtener una enfermedad con los rasgos de *Expuesto* o *Miasma*.

LA CABAÑA DEL BRUJO

Cuando la ficha de presa llegue a la primera casilla de evento, el grupo habrá encontrado la cabaña de Krijn, enclavada en las ruinas hundidas de una estructura élfica. Coloca la carta de ubicación de las Ruinas Malditas en juego y lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Encontráis la cabaña tal como la describió De Valk. Un destartado refugio de turba y lignito se apoya, como un borracho, contra la pared derruida de una antigua ruina. Una inspección superficial de la zona no revela rastro alguno del amigo de De Valk, Boerman.

Si los PJ entran en la cabaña en busca de más pistas, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Dentro de la cabaña hay un pequeño caldero negro y maltratado lleno de un líquido verdoso de olor dulce. Del techo bajo cuelgan manojos de hierbas, raíces y setas, algunas de las cuales reconocéis como comestibles, así como partes marchitas de animales del pantano. El fuego bajo el caldero se ha reducido a brasas; alguien estuvo aquí en las últimas horas.

Una minuciosa búsqueda en la zona revela que Boerman ha sido enterrado con algo parecido a un homenaje en un charco cercano. Descansa en el fondo del charco, sujeto con piedras, y un poste adornado con extraños amuletos y fetiches marca la “tumba”. Esto es obra del brujo, y su descubrimiento sin duda pondrá nerviosos a los hombres de la partida de caza, aumentando la tensión en uno.

De Valk (o un PJ, si De Valk está muerto) encuentra unas huellas humanas que se llenan de agua y que se alejan de la cabaña. Concluye, acertadamente, que el brujo huyó del lugar en las últimas horas. A partir de ahora, en lugar de volver sobre sus pasos, De Valk (o quien sea el guía del grupo) tendrá que rastrear al brujo.

EL BRUJO A RAYA

Finalmente, el grupo alcanzará a Krijn. El brujo lleva horas huyendo, presa del pánico y el terror. Agotado y consciente de que la partida de caza se acerca, Krijn decide acecharlos en una emboscada e intentar ahuyentarlos.

OBJETIVOS DE KRIJN

Aunque es un brujo y se arriesga a una mayor mancha del Caos cada vez que lanza un hechizo, Krijn aún no ha sido completamente derrotado por los Poderes Ruinosos y no quiere herir a nadie si puede evitarlo. Krijn intenta escapar ante todo y desmoralizar o asustar a la partida de caza para que lo dejen en paz.

La bestia del pantano no tiene reparos en matar para proteger a Krijn.

PANTANO DESOLADO

Coloca la carta de ubicación del Pantano Desolado en juego para este encuentro. Ni Krijn ni la bestia del pantano sufren penalización alguna por maniobrar en el pantano; esto debería darles una considerable ventaja en maniobrabilidad, que aprovecharán al máximo.

ACTO 1: CANCIONES EN LA NIEBLA

A medida que el grupo se acerca, Krijn comienza a cantar su inquietante canción. Lee o parafrasea lo siguiente en voz alta (usando a otro PNJ como portavoz si el Barón Eldred no está con el grupo):

A medida que avanzáis por el pantano, una extraña canción sin palabras parece surgir de la niebla que os rodea. Inquietante y hermosa, la canción parece provenir de todas partes a la vez. Los hombres de la partida de caza murmuran con miedo. “¡Aguantad!”, grita el Barón Eldred. “Es la canción del brujo; debemos estar cerca. ¡Recordad, debemos capturarlo vivo!”

La canción causa Miedo 1, y si al menos un personaje o grupo de secuaces falla su tirada de Miedo, la tensión del grupo aumenta en 1.

Tras resolver la tirada de Miedo de la canción, tira iniciativa y comienza el modo encuentro. Krijn y la bestia del pantano han estado al acecho, por lo que reciben ☐☐ en sus tiradas de iniciativa.

En su primera acción, la bestia del pantano emerge de su perfecto escondite en un charco de agua estancada a corta distancia de quienquiera que esté delante del grupo. Su repentina y alarmante aparición causa Terror 2. Si al menos un personaje o grupo de secuaces falla su tirada de Terror, la tensión del grupo aumenta en 1.

Krijn comienza a larga distancia desde el frente de la partida de caza y hace todo lo posible por mantenerse allí. Está bien escondido, y detectarlo antes de que se revele atacando o lanzando un hechizo que tenga como objetivo a la partida de caza es una **tirada de Desalentadora (4d)**.

Krijn usa Máscara de Aramar, Crecimiento Rápido y Maldición del Brujo para ocultarse y obstaculizar a sus perseguidores.

Cuando un ataque, hechizo o bendición hiere a Krijn, comienza el Acto 2.

ACTO 2: SANGRE Y BARRO

Durante el paso de recuperación, la bestia del pantano avanza rápidamente por la marisma para enfrentarse al PJ que hirió a Krijn, quien se retira si es necesario. El inquietante canto de Krijn se detiene.

Krijn usa Fuego Feral sobre el personaje que lo hirió y la Máscara de Aramar para ayudarlo a escapar, y luego huye. Cuando Krijn consigue llegar a distancia extrema de todos los enemigos, escapa, lo que activa el Acto 3.

ACTO 3: UN HALLAZGO SORPRENDENTE

Cuando Krijn huye más allá del alcance extremo, la magia que lo une a él y a la bestia del pantano flaquea y la bestia del pantano se desintegra por completo. La bestia del pantano también se desintegra si los PJ le infligen suficiente daño como para matarla.

Cualquiera que investigue el cadáver de la bestia del pantano encontrará un extraño fetiche o talismán en su interior: una piedra envuelta en una cadena de oro. De la cadena cuelga un anillo de plata con el escudo de la familia von Stauffer.

Si el barón Eldred está con el grupo, encontrará el anillo si nadie más lo hace. Cuando el barón Eldred encuentre el anillo, o se lo presenten, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

“¿Mi... anillo?” susurra el barón, con la mirada fija como paralizada. “Es imposible. No he visto ese anillo en casi veinte años. Se lo di a... Heidrun...” Su voz se apaga, extendiendo la mano para tocar el anillo. Sus ojos miran sin ver, como si estuviera mirando veinte años atrás.

Cuando se le indica, Eldred sale de su ensoñación y se recuerda a sí mismo. Si los PJ son favorecidos por la nobleza, Eldred comparte su versión de la historia de su pasado con Heidrun mientras Saskia van Oort cura las heridas de todos, escuchando atentamente.

Con la noche cayendo rápidamente, el brujo desvanecido y una nueva y preocupante revelación que considerar, el barón Eldred detiene la expedición y ordena a De Valk y a los demás que acampen.

Si los PJ insisten en seguir adelante, la tensión del grupo aumenta en 1 por cada diez minutos de viaje, sin esperanza de mejorar la moral.

NOCHE EN EL PANTANO

Durante la noche, todos están nerviosos. Lo más probable es que Krijn haya evadido la captura y, con un brujo suelto en territorio hostil, el nervioso grupo de caza se acuesta con un ojo abierto. Nadie duerme mucho y los PJ solo recuperan 1 punto de estrés y 1 de fatiga.

¡VON SCHNELL!

A la mañana siguiente, el barón Eldred parece retraído y taciturno, apenas comiendo su (ciertamente miserable) desayuno de tentáculo de pulpo de pantano quemado. De Valk ha colocado algunas trampas para aves silvestres, que Eldred se niega a comer. Los PJ pueden seguir hablando de los acontecimientos del día anterior, pero antes de que el grupo pueda ponerse en marcha, llega von Schnell:

Un aleteo interrumpe el ensueño del barón, y una pequeña paloma moteada se posa en su hombro. “¡Von Schnell!”, grita Eldred. “¿Qué es esto?” Extendiendo la mano temblorosa, desata un pergamino de la pata de la paloma. “Krieger está fuera de control. Regresa de inmediato. De puño y letra de mi madre.” Te mira. “¡Debemos regresar a Fauligmere!”

Eldred no se deja convencer. Él y el grueso del resto de la partida de caza regresan a Fauligmere de inmediato, viajando rápidamente y cubriendo la distancia en unas tres horas. Realiza tres tiradas de peligros del pantano si los PJ van con Eldred; luego llegan a Fauligmere y al Capítulo Cuatro.

KRIJN CAPTURADO

Aunque no es ideal para que la historia fluya con fluidez, es posible que Krijn sea capturado por la partida de caza. En ese caso, estará aterrizado y dudará en hablar: tiene poca experiencia interactuando con otras personas, y el último extraño que conoció (Voluria) lo torturó sin que pudiera entender porqué.

Si se le presiona, Krijn explica que vino a la aldea para advertirles sobre la “mala dama” (Krijn no sabe qué es un elfo). Sabe que Voluria busca una cueva o un río subterráneo, ya que es lo que le preguntaba, pero desconoce su nombre. Si hay elfos en la partida, les tiene mucho miedo e incluso podría confundir a una elfa con su agresora.

El barón Eldred, por su parte, se debate entre preguntarle a Krijn sobre el anillo o no querer saber la terrible verdad. Los PJ tienen la oportunidad de dirigir su comportamiento hacia su hijo.

Saskia hace todo lo posible para evitar que alguien haga daño a Krijn una vez capturado. También intentará liberarlo de la noche a la mañana, quizás mezclando sus pociones curativas con un potente soporífero.

ENTRE BASTIDORES

De vuelta en Fauligmere, Krieger ha comenzado su investigación. Ha concluido, acertadamente, que, en realidad, hay brujería en juego. Sospechando que la milicia está en confabulación con el brujo (después de todo, él logró entrar en la ciudad), los releva del servicio y los reemplaza con sus propios hombres. Ha impuesto un toque de queda durante su estancia y está “entrevistando” la sucesivamente a todos los habitantes del pueblo para determinar si el brujo tiene cómplices en Fauligmere.

Seth Reizbar se ha unido al séquito de Krieger y está inundando los oídos del cazador de brujas con palabras venenosas sobre los habitantes del pueblo. Tiene insinuaciones y acusaciones sobre casi todos los habitantes. Acusa a Bram Wieggers, el herrero, de herejía, y por desgracia para Wieggers, el gigante taciturno es tan inculto y malhablado que, al ser confrontado, se compara sin querer con Sigmar, convirtiéndose así en el primer aldeano en ser encarcelado por el cazador de brujas.

Theodora se preocupa al enterarse de que Krieger está interesado en el viejo ermitaño Lenko Sepp. Si Sepp es inducido a hablar, los crímenes de Theodora podrían salir a la luz. Ella escribe al barón Eldred y le ruega que regrese a casa y se oponga al cazador de brujas.

Mientras tanto, Voluria ha estado preguntando por ahí sobre el “nafragio” y ha descubierto el nombre de “la Boca de Morr”. Ahora lucha por descubrir dónde se encuentra este lugar emblemático llamado la Boca de Morr.



CAPÍTULO CUATRO

LA BOCA DE MORR

En este capítulo, los PJ tienen la oportunidad de presenciar las medidas extremas que han tomado el cazador de brujas y sus hombres. Tendrán la oportunidad de interactuar con diversos eventos en la ciudad, incluyendo el descubrimiento de mutantes, acusaciones de herejía e intrigas menores. Finalmente, las sospechas recaerán sobre toda la ciudad en torno al extraño ritual del Knochenpfütze, y Krieger querrá investigar... una estrategia que los llevará a la Boca de Morr.

Este capítulo está escrito bajo la premisa de que los PJ se han unido a la partida de caza y han salido en busca del brujo. Si no es así, simplemente ajusta la historia y las reacciones de los PNJs para que coincidan con los hechos de tu campaña.

PROBLEMAS EN FAULIGMERE

El primer y más evidente cambio en la ciudad se produce inmediatamente después de que la partida de caza regrese del pantano: los guardias de la milicia en la puerta han sido reemplazados por los fanáticos de Krieger. Cualquier intento de que los fanáticos se expliquen se enfrentará a un taciturno “reclámalo a Herr Krieger”, con distintos grados de rudeza.

El ambiente en la ciudad también ha cambiado. La gente ahora se agrupa en pequeños grupos, susurrando y mirándose con recelo. Algunos temen al cazador de brujas. Otros se temen entre sí, preguntándose quién más en la ciudad es hereje, mutante o brujo.

EL ACUSADO

Para cuando los PJ regresen a la ciudad, Bram Wiegers habrá sido encarcelado en los sótanos de la mansión von Stauffer por herejía. También se ha descubierto que los Eidelbroek^{IV} albergan a un mutante y ya han sido ejecutados por su crimen; sus cuerpos cuelgan de una horca a las afueras de la ciudad. Cabe destacar que, si bien esto es desagradable y quizás impactante para los jugadores, es un comportamiento absolutamente normal en el Imperio.

A medida que cada persona es acusada de herejía, mutación, brujería o connivencia con el brujo, los fanáticos de Krieger la capturan y la llevan a la mansión von Stauffer. Los acusados permanecen en los sótanos, esperando su turno con Krieger y Geiman para convencer al cazador de brujas de su inocencia.

KRIEGER Y SUS HOMBRES

Krieger se ha establecido sólidamente en la mansión von Stauffer. Lady Theodora ha trasladado los efectos personales de Eldred y le ha cedido su dormitorio a Krieger, pero este pasa poco tiempo allí. El comedor von Stauffer ahora sirve de sala de audiencias, con la gran mesa colocada contra la pared y cubierta con utensilios de “confesión”. Una sola silla descansa en un extremo de la habitación para el acusado, con amplio espacio para que Krieger se pasee. Todas las palomas han sido sacrificadas o ahuyentadas, un acto que enfurece al barón Eldred.

¡PERO ESO NO ES JUSTO!

Si los métodos de Krieger parecen extremos y su caza de brujos evidentemente injusta, bueno, es porque lo son, y lo es. La injusticia monstruosa es algo cotidiano para mucha gente en el mundo de Warhammer, y la plebe, y en menor medida la nobleza, simplemente la permiten. En parte, esto se debe a que siempre ha sido así, pero en general, la mayoría de la gente simplemente teme ser la próxima persona acusada si denuncian una atrocidad.

Por supuesto, los héroes son diferentes. Los personajes jugadores pueden considerar abominables las actividades de Krieger y buscar oponerse a él. Esto es perfectamente comprensible e incluso una dirección divertida para la historia, pero por muy malo que sea Krieger, las amenazas a las que se opone son peores.

Los fanáticos son ahora responsables de la ley y el orden, así como de la defensa de amenazas externas. En su mayoría, se toman sus deberes en serio, quizás demasiado en serio. También se mantienen alerta ante cualquier signo de herejía, brujería o mutación.

LOS INTERROGATORIOS

Los interrogatorios tienen lugar en el comedor, con los sospechosos flanqueados por dos fanáticos, y Krieger caminando delante de ellos. Diversas herramientas de tortura están dispuestas sobre la larga mesa del comedor. Klemens Geier mira a los sospechosos con furia, escribiendo sin cesar en su libro de cuentas. Seth Reizbar ronda detrás del cazador de brujas, susurrando las supuestas impiedades de la víctima al oído de Krieger.

Cada interrogatorio comienza con una oración a Sigmar. Krieger busca a cualquiera que muestre un nerviosismo excesivo y luego lo presiona con fuerza para desestabilizarlo. Intimida a los sospechosos con preguntas: “¿Cuánto tiempo llevas sirviendo a los Poderes Oscuros? ¿Por qué entregaste tu alma al Caos? ¿Cuándo fue la última vez que tontaste con un demonio? ¿Cuánto tiempo llevas ayudando al brujo?” (y así sucesivamente...). Si está convencido de que los sospechosos no son herejes, deben denunciar a cualquiera que sospechen que adora al Caos antes de que se les permita marcharse. Geier anota todos estos nombres en su libro de cuentas.

Quienes superen bien el interrogatorio son liberados con la bendición de Sigmar. Quienes cedan ante la presión o haya alguna otra prueba que los acuse (testigos presenciales, vínculos estrechos con otra persona ya declarada culpable) son entregados a la no tan tierna merced de Geier. Los atan a una silla y los interrogan hasta que confiesan, y todos confiesan.

Tras la confesión, Krieger ordena a las víctimas que denuncien a sus cómplices, más nombres para el libro de Geier. La confesión de una persona puede condenar a toda una familia. Los hombres de Krieger arrojan a los herejes a los sótanos, que ahora sirven como prisión improvisada. Dos fanáticos vigilan el sótano en todo momento. Los prisioneros, aterrorizados, no hacen nada más que esperar su destino.

FAVOR Y FORTUNA

En este punto, los PJ pueden verse obligados a elegir bando y aliarse firmemente con una o más facciones dentro de Fauligmere. Sin duda, sus acciones y relaciones con las facciones hasta el momento deberían influir en los acontecimientos posteriores y en sus opciones de respuesta.

NOBLEZA

Si la nobleza los favorece, Eldred y/o Theodora podrían acudir a los PJ en busca de ayuda. En este punto, Eldred probablemente sospeche algo sobre los crímenes de Theodora, especialmente si ha visto o recuperado su anillo de sello. Eldred quiere ayuda para descubrir el secreto de su madre y minimizar cualquier daño que Krieger cause a la comunidad. Theodora, por otro lado, quiere mantener en secreto sus crímenes pasados. Lenko Sepp es un problema para ella: necesita eliminarlo antes de que pueda confesárselo todo a los cazadores de brujas.

Si la nobleza desfavorece a los PJ, Eldred se aleja de ellos, desconfiando ahora de todos. Podría confiar más plenamente en Voluria y caer completamente bajo su hechizo.

PLEBE

Si la plebe favorece a los PJ, los de Goede u otros plebeyos recurren a ellos en busca de salvación. Hay que detener a los cazadores de brujas. ¡Los inocentes atrapados en los sótanos deben ser liberados! A lo largo de este capítulo, la plebe teme mucho más a Krieger y sus hombres que al brujo.

Si los PJ no son bien vistos por la plebe, serán vistos como un problema más que aflige a Fauligmere; de hecho, algunos podrían murmurar que los problemas “realmente comenzaron” cuando llegaron los PJ.

FANÁTICOS

Krieger se sorprende sinceramente si los PJ se oponen a alguna de las medidas que ha tomado, y se decepciona, pero se compadece, si regresan sin el brujo. Si los PJ son bien vistos por los Fanáticos, Krieger actúa como si fueran sus aliados de confianza hasta que tenga motivos para sospechar lo contrario. Sigue pidiéndoles ayuda o consejo, quizás invitándolos a participar en un interrogatorio difícil, y les confía la seguridad del pueblo cuando sale a investigar la Boca de Morr (lo que, si los PJ se solidarizan con la difícil situación de los habitantes, les brindará la oportunidad perfecta para liberar a los encarcelados del sótano).

Si los PJ se han ganado la desaprobación de los fanáticos, podrían encontrarse en una situación peligrosa. Aunque Krieger no tiene ninguna razón en particular para acusarlos de brujería o herejía en este momento, dado que no están relacionados ni con el pueblo ni con el brujo, los PJ no necesariamente lo saben. Sin duda, deberían sentirse obligados a actuar con cautela para evitar convertir a Krieger en un enemigo. Krieger deja a Geier al mando cuando sale a investigar la Boca de Morr si no confía en los PJ (lo que significa liberar a un torturador sádico ...).

¿ESTÁS CONMIGO O CONTRA MÍ?

Durante este capítulo, llegará el momento en que los PJ decidan qué bando tomar. Krieger es un fanático, un loco peligroso. La forma en que los PJ afronten esto condicionará el desenlace de esta aventura.



UNIÉNDOSE AL CAZADOR DE BRUJAS

Krieger acepta con entusiasmo la ayuda de cualquier PJ favorecido por los Fanáticos. No ve motivos para creer que sus métodos sean cuestionables y da por sentado que los PJ apoyan sus objetivos con entusiasmo.

CAMBIANDO LAS COSAS DESDE DENTRO

Los PJ que se esfuercen pueden suavizar el enfoque de Krieger, si lo hacen con cuidado. Cualquier uso de habilidades o acciones sociales probablemente se encontrará con la oposición de la Fuerza de Voluntad de Krieger, que es bastante alta, e incluso las súplicas inocentes o bien razonadas tendrán que enfrentarse a su terquedad para lograr que el cazador de brujas cambie su comportamiento. Apelar a los sentimientos es desaconsejable, ya que Krieger decidió hace tiempo tomar las decisiones difíciles: añade al menos ■■ a todos esos intentos. Mejores argumentos giran en torno a la retórica de Sigmar y la eficacia de los métodos de Krieger (es decir, al perseguir a inocentes y culpables por igual, Krieger anima a los ciudadanos a verlo como un enemigo y a ocultar a los culpables).

Bajo una influencia apacible, Krieger podría tratar mejor a sus prisioneros, exigir un mayor nivel de evidencia antes de la condena o incluso utilizar técnicas de interrogatorio más suaves. Sin embargo, nunca mostrará piedad por un mutante o hereje, y seguirá utilizando la tortura contra aquellos a quienes considera culpables.

VAMOS A ELLO

Si los PJ aceptan ayudar a Krieger, este hará uso de sus habilidades lo mejor que pueda. Los PJ fuertes e imponentes pueden encargarse de realizar arrestos. Se podría pedir a PJ inteligentes, piadosos o de sangre fría que ayuden en los interrogatorios (Krieger incluso podría delegar parte de sus interrogatorios a otro cazador de brujas, si hay alguno disponible).

OPONERSE AL CAZADOR DE BRUJAS

Resistirse al cazador de brujas y a su séquito puede lograrse de varias maneras. Presumiblemente, los PJ son conscientes de que la violencia en este asunto debe ser el último recurso; incluso si son capaces de luchar contra los fanáticos y ganar, se convertirían en hombres buscados. Recuerda (y recuérdales a los PJ) que los cazadores de brujas de la Sagrada Orden de los Templarios de Sigmar operan con la bendición del Emperador y el Gran Teogonista.

Ni los von Stauffer ni la plebe están dispuestos a tomar las armas contra los cazadores de brujas. La plebe que ha sido condenada a los sótanos está dispuesta a luchar para escapar (ver “Fuga” más adelante), pero no llegarán más lejos. Solo un hombre ya marcado para la muerte se atrevería a alzar la mano contra Krieger.

Existen métodos más sutiles para oponerse a los cazadores de brujas. Podría ser posible ocultar al acusado de los fanáticos, o defender la inocencia de varios ciudadanos directamente con Krieger. Krieger es un fanático y preferiría quemar a unos cuantos inocentes antes que dejar libre a una amenaza culpable para el Imperio, pero aún es posible convencerlo de su inocencia. Posible, pero probablemente sea una tarea **Desalentadora (4d)**.

Una posibilidad que los PJ podrían explorar es invocar una autoridad superior; tal vez busquen al Padre Anders, a un cazador de brujas de alto rango o a un sacerdote de Sigmar. Aunque Krieger permite a los PJ abandonar Fauligmere (a menos que tenga motivos para sospechar que están en connivencia con el brujo), no les permitirá llevarse a ningún ciudadano con ellos. Deja claro a los PJ que tal estrategia implica al menos varios días de viaje, durante los cuales Krieger podría condenar a toda la ciudad. En resumen, tal curso de acción deja a los PJ fuera del alcance de esta aventura y casi con seguridad hará que Voluria complete su misión.

MANTÉN LA CABEZA GACHA

En última instancia, los PJ podrían tomar la misma decisión que la mayoría de los habitantes del pueblo: mantener la cabeza gacha e intentar evitar atraer la atención de Krieger. No hay nada de malo en tal decisión; de hecho, si son favorecidos por la nobleza, el barón Eldred podría sugerir eso mismo.

La forma más rápida de deshacerse de los cazadores de brujas, según la teoría, es encontrar al brujo. Y si el brujo tiene alguna conexión con el pasado de Eldred, como bien podría sospechar por el anillo de sello, es importante que Eldred hable con él primero. En este caso, el barón Eldred podría intervenir en el ritual del Knochenpfütze (ver página 37). Está seguro de que no tiene ninguna relación con el brujo, pero sacar al cazador de brujas del pueblo les da a él y a los PJ más margen de maniobra. Animará a los PJ a quedarse cuando Krieger y Voluria salgan, y quizás aprovechen la oportunidad para interrogar a Theodora (a la antigua usanza, no al estilo de Clemens Geier) sobre el destino de Heidrun.

SUCESOS

A lo largo del día siguiente, pueden ocurrir varios acontecimientos clave que ilustrarán la situación en Fauligmere y servirán de punto de partida para la trama. A continuación se presenta una selección de acontecimientos, en un orden cronológico sugerido. Siéntete libre de modificarlos según convenga a tu historia o de inventar los tuyos propios.

UN MUTANTE REVELADO

La mutación de Pirn van Beek finalmente estalla, quizás bajo la influencia de la luna del Caos. Los dedos peludos se transforman en una mano peluda, extendiéndose hasta convertirse en un brazo simiesco. En agonía, Pirn se tambalea y sale a trompicones bajo la luz de Morrslieb, cayendo de rodillas. Su esposa se tambalea tras él, rogándole que regrese a la casa antes de que alguien lo vea. Su nuevo brazo se estira y se tensa, como si quisiera acariciar el rostro de Morrslieb. Presenciar la monstruosa transmutación de Pirn provoca Miedo 2.

Cuando los fanáticos que patrullan avistan al mutante, dan la alarma y se desata el caos. Cuando los fanáticos se acercan a Pirn para apresarlo, su nuevo brazo sufre un espasmo, agarra la misma lanza que usó para atacar al brujo y apuñala a un fanático en el estómago. Los PJ pueden unirse a la lucha para ayudar a acabar con el pobre Pirn, o simplemente ser testigos de su muerte a manos de los fanáticos. Pero recuerda que Pirn posee la mutación Engendro Latente, y al morir, su cadáver se transforma en un engendro del Caos. Si los PJ siguen negándose a intervenir (o no pueden), la masacre del difunto van Beek se cobra la vida de un fanático y tres ciudadanos inocentes antes de ser destruida por un impresionante disparo del propio Krieger.

El destino de Pirn van Beek es lamentable, pero es solo el principio. Krieger ordena que traigan a toda su familia para interrogarla. Entre lágrimas, su esposa Janna confiesa que sabía que Pirn había mutado por haberle curado las vendas, y que lo había ocultado a todos, incluido a Pirn. Krieger condena a Janna van Beek por albergar a un mutante y luego entrega a su hijo a la custodia del Culto de Sigmar, lo que en la práctica significa que Wandelina von Stauffer cuida de su hijo hasta que la situación se tranquilice.

Si los PJ se oponen, Krieger señala que la masacre de van Beek, generada por el Caos, podría haberse evitado si Janna van Beek hubiera cumplido con su deber. Cualquier muerte que Pirn van Beek haya podido causar, argumenta Krieger, recae en Janna.

Krieger asume que la mutación de van Beek es resultado del ataque del brujo. A cualquier PJ que haya sufrido un destino similar a manos de Krijn en el pantano se le podría pedir que se le examinen las heridas en busca de signos de corrupción. Sin embargo, en realidad, son las pociones curativas contaminadas de Saskia van Oort las responsables de las mutaciones en la ciudad.

FALSO TESTIGO

Claes y Nadia van Berkel (véase página 15) son llevados ante Krieger para ser interrogados después de que Seth Reizbar los acusara de impiedad. Nadia evade las preguntas de Krieger acusando inmediatamente a sus rivales de brujería. “Emma de Goede y su esposo nos han hechizado por despecho. Envían demonios para atormentarnos mientras dormimos y nos estamos consumiendo. Por favor, sálvanos, Herr Cazador de Brujas”.

Su artimaña funciona: Krieger ordena a sus hombres que traigan a Tomas de Goede y a su familia ante él. El cazador de brujas los somete a interrogatorio. Tomas se niega a doblegarse y refuta airadamente todas las acusaciones. “Pregúntele a cualquiera en este pueblo por qué esos dos mentirosos dicen estas tonterías. Van tras mis tierras”.

Lo que suceda a continuación depende en parte de los acontecimientos del Capítulo 2. Es posible que Seth Reizbar viera a Tomas de Goede regresando del pantano en compañía de Lenko Sepp (o posiblemente de los PJ) tras perderse. Seth Reizbar informará a Krieger de este hecho y, además, ¡proclamará que Sepp es el brujo!

¿ET TU, PJ?

Si los PJ colaboran con Krieger y han forjado una amistad con los De Goede, este evento pondrá a prueba su lealtad. Dependiendo de cómo traten a Tomas y de cómo actúen con Krieger, podrían perder gran parte del favor de la plebe, de los fanáticos o de ambos.

Es probable que Krieger encargue a los PJ que traigan a la familia de Goede para interrogarlos. Tomas se presenta pacíficamente si los PJ se lo piden, pero si las cosas van mal para él y su familia, su sentimiento de traición será como una patada en el estómago. Sé generoso al distribuir la tensión y el estrés del grupo para ayudar a reforzar la agitación emocional que deben estar sintiendo los PJ.

Ante esta acusación, de Goede no tiene defensa: estaba demostrablemente en presencia de Lenko Sepp, con numerosos testigos oculares. Si él o un PJ protestan que Sepp no es el brujo, Krieger simplemente dice: “Yo seré el juez”. Vencido, Tomas se sume en un silencio estoico... hasta que Krieger ordena que también interroguen a su esposa. Una vez que las sospechas y la amenaza recaen sobre el resto de su familia, de Goede acepta cualquier cosa para mantenerlos a salvo.

Los van Berkel pueden irse. Mientras tanto, Krieger ordena a Tomas que guíe a tres de sus hombres a la guarida del brujo en las marismas. El resto de la familia de Goede es encarcelada, posiblemente con instrucciones de tratarlos con delicadeza si los PJ han intervenido a favor de los de Goede.

Si los PJ rescataron a Tomas y Karel del pantano, Seth Reizbar también los incrimina, a menos que cuenten con el favor de los Fanáticos. En este punto, puede que sea necesario hablar con rapidez para evitarles problemas con Krieger. Los PJ que señalen que Sepp no encaja con la descripción del brujo, ni usa magia, ni mueve un dedo para hacerles daño, serán reprendidos por su “imprudencia”, pero serán libres de irse. Los PJ que le contaron a Krieger sobre sus interacciones con Lenko Sepp en su primer encuentro con él también pueden irse; fueron completamente honestos con él, y Krieger no ve motivos para sospechar de ellos. De lo contrario, los PJ podrían tener que mostrar una impresionante muestra de devoción o desviar las sospechas hacia un tercero, como el pobre de Goede, para escapar sin perder el favor de los Fanáticos.

Si los PJ trabajan para Krieger, este podría ordenarles que se adentren en el pantano para encontrar al ermitaño. Tomas los guía, con las manos atadas y un collar de hierro alrededor del cuello, con una cadena atada para que uno de los PJ pueda asegurarse de que no escape. Tomas no tiene intención de escapar, cree que si lleva al ermitaño ante Krieger, el cazador de brujas se dará cuenta de que lo están engañando, liberará a Tomas y a su familia y castigará a los van Berkel.

EL ERMITAÑO REGRESA

En algún momento del día, Lenko Sepp regresa a Fauligmere. Esto puede deberse a que Tomas de Goede reveló su ubicación durante el interrogatorio, o a que fue encontrado por un cazador de ciénagas. Quizás, movido por un presagio de Shallya o por su propia piedad, Sepp intenta regresar a la ciudad para ayudar a poner fin al sufrimiento que allí ocurre.

Sin embargo, si el DJ decide que regrese, Sepp rápidamente termina encadenado y llevado ante Matthias Krieger. Cuando esto sucede, Krieger se encuentra en una situación incómoda.

CONOCIMIENTO DE LA BOCA DE MORR

Si Sepp es convocado por fanáticos y Tomas de Goede, el número de personas que conocen la Boca de Morr en la ciudad alcanzará un punto crítico y catapultará la investigación de Voluria. Esto significa que, incluso si los PJ la excluyen de la expedición de Knochenpfütze o impiden que ocurra, se enterará de la caverna por un fanático o ciudadano despreocupado. Luego, tortura a alguien para obtener información más precisa sobre su ubicación antes de escabullirse.

Quienquiera que sea la víctima de Voluria (Lenko Sepp, un fanático, un de Goede o Piet van Paling son candidatos adecuados) debería sobrevivir al menos lo suficiente como para lanzar una advertencia críptica a los PJ (“¡El brujo ha ido a la Boca de Morr!”), para conducirlos hacia la Boca de Morr y los eventos del Capítulo Cinco.

Krieger no es tonto. Sabe que Sepp no encaja con la descripción del brujo, y que no todos los viejos ermitaños apestosos son adoradores del Caos. Sin embargo, no puede ignorar la posibilidad de que Sepp haya visto algo valioso para su investigación. Necesita que Sepp hable para formarse una idea del hombre, su carácter y sus crímenes (si los hay).

El problema es que Sepp no habla. Simplemente se sienta y acepta cualquier castigo, tolera cualquier insulto e ignora cualquier pregunta. Si Theodora entra en la habitación, la mira fijamente con expresión taciturna, mientras ella palidece y sale rápidamente de la habitación.

INTERVENCIÓN OPORTUNA

Antes de que Krieger pueda interrogar a Sepp, surge algo más que requiere su atención: alguien finalmente se da cuenta de la desaparición de Saskia van Oort, o se descubre a otro mutante, o un cazador de ciénagas regresa con más informes sobre el brujo, o el incidente de la paloma estalla en violencia, o algo similar. ¿Será la mano misericordiosa de Shallya protegiendo a su sirviente? ¿O solo casualidad?

¿DÓNDE ESTÁ SASKIA VAN OORT?

En algún momento entre el regreso de los PJ del pantano y el final de este capítulo, Saskia empaca algunas cosas y desaparece en el pantano. Se escabulle si puede, o engaña a los guardias de la puerta, alegando que tiene que ir a buscar materiales para sus pociones curativas en el pantano, una mentira fácil de creer si alguien regresa del pantano herido.

A medida que los cazadores de ciénagas regresan a lo largo del día, muchos de ellos se recuperan de sus heridas. Empiezan a congregarse alrededor de la cabaña de Saskia, esperando su aparición. Si un PNJ o PJ notable resulta herido, quizá por la masacre de Pirn van Beek, acudirá, por supuesto, a Saskia en busca de atención médica... y descubrirá que se ha ido.

Una investigación por el pueblo y en las puertas revela rápidamente que Saskia se fue bastante temprano por la mañana y que no se la ha visto desde entonces. Este extraño comportamiento lleva a algunos ciudadanos a temer que el brujo la haya atrapado. (A la plebe le resultará ridícula la idea de que Saskia sea una bruja o esté aliada con algún brujo).

Ahora es el momento de que alguien relacione las pociones de Saskia con la oleada de mutaciones que azota el pueblo: ¡cada mutante había acudido a Saskia van Oort en busca de ayuda médica! Si alguien que investigaba la desaparición de Saskia también estuvo presente en la cabaña de Krijn (como Jacco De Valk), podría establecer la conexión entre sus pociones y el líquido del caldero de Krijn. Los PJ, si se les ocurre preguntar, pueden determinar rápidamente que no hay rastro de los materiales ni las herramientas necesarias para preparar dichas pociones en la pequeña cabaña de van Oort. La implicación es clara: Saskia ha estado obteniendo sus pociones del brujo.

Krieger se enfurece cuando finalmente se conecta todo, pero sin más pistas no está dispuesto a emprender una búsqueda a ciegas por el pantano para encontrarla. Confía en que hay una pieza más del rompecabezas por descubrir en Fauligmere... y Seth Reizbar pronto se la entregará.

EL INCIDENTE DE LA PALOMA

Un fuerte grito proveniente de la mansión von Stauffer llama la atención de los PJ. El barón Eldred finalmente descubre el destino de sus palomas desaparecidas cuando encuentra a varios hombres de Krieger cocinando una al fuego. Los fanáticos son muy groseros con von Stauffer, con comentarios como “en este pueblo no hay nada más que comer que estiércol” o “¡Oh! ¿Son sus pequeños hijos que el brujo convirtió en pájaro, ja, ja?”.

A medida que la situación se deteriora, varios hombres de Krieger se movilizan para capturar y matar a von Schnell. A menos que los PJ intervengan, el barón Eldred desenvaina el acero para proteger a von Schnell como si el pájaro fuera su hijo. Aunque el barón, como la mayoría de la nobleza del Imperio, está entrenado en el arte de la esgrima, su entrenamiento es más teórico y nominal que marcial. No es rival para los hombres de Krieger, y sin la intervención de los PJ, será violentado, golpeado y encadenado para ser arrastrado ante Herr Krieger. Krieger confinará a Eldred en su dormitorio mientras dure la investigación y colocará a un fanático de guardia allí.

REGRESAN LOS CAZADORES DE PANTANOS

A lo largo del día, regresan varios cazadores de pantanos más. Como antes, úsalos para enfatizar la acción, introducir nuevas pistas o destacar la desaparición de Saskia. Aquí tienes algunas ideas sobre las noticias que traen los cazadores de los pantanos:

- ¡La Bestia se está moviendo!
- Extraños **cadáveres de elfos** encontrados en el pantano; no hermosos ni de luz, como la Señora Voluria, sino oscuros y siniestros.
- Extrañas luces en el **Hohlenhügel**, pero ni rastro del brujo.
- ¡Caramba! Hay una cueva gigante con un río que desemboca en ella. ¿Podría ser la **Boca de Morr**?

EL KNOCHENPFÜTZE

La gota que colmó el vaso para Krieger viene poco después del encarcelamiento de Lenko Sepp. Como parte de su torrente de invectivas contra Sepp, Seth Reizbar insinuó que su casa estaba claramente cerca del lugar del Knochenpfütze, el ritual profundamente herético en el que participa todo el pueblo cada mes cuando Mannslieb está llena. Estas acusaciones podrían condenar a todo el pueblo, y Krieger debía investigarlas.

LA REALIDAD

Una vez al mes, cuando Mannslieb está llena, la mayoría de los aldeanos adultos se visten con túnicas o capas gruesas y se dirigen a la luz de las velas al estanque Knochenpfütze, donde parece desembocar el río Bäch. Algunos van en barcasas, pero la mayoría va a pie. Una vez allí, los aldeanos cantan y rezan, ofreciendo como sacrificio baratijas o restos de comida que creen que podrían llamar la atención de Manann. Imploran el perdón y la intercesión de Manann, suplicándole que levante la maldición del pueblo.

Los aldeanos creen que Fauligmere está maldito por Manann y que solo un verdadero hijo o hija de Fauligmere puede remediarlo. En consecuencia, consideran de mala suerte involucrar a un forastero en su ritual privado; Ni Seth Reizbar, el Padre Salzig e incluso los von Stauffer están invitados a participar.

Es discutible si el ritual es herético o no, ya que implica apelar a los dioses directamente y sin la ayuda de un sacerdote u otro representante del culto. Por otro lado, no hay sacrificios de sangre ni invocación de los Poderes Ruinosos, y la mayoría de los cánticos y oraciones que se escuchan alrededor del estanque son los mismos que se pronuncian en los templos de Manann de toda la región. Ciertamente, los aldeanos no creen que sea una herejía, e incluso el Padre Salzig no lo consideraría preocupante (aunque quizá no sea el mejor juez en este tipo de cosas). Sin embargo, para fanáticos como Reizbar o Krieger, puede parecer muy diferente.

LA PERCEPCIÓN

Tal y como lo describe Seth Reizbar, el ritual suena a una bacanal de depravación y ocultismo. Hace afirmaciones extravagantes de que los aldeanos vierten sangre en el agua (falso), ahogan a forasteros en sacrificio (falso) o se bañan desnudos a la luz de la luna (a veces cierto). La mayoría de estas afirmaciones son producto de la imaginación febril de Reizbar, pero algunas son percepciones erróneas de prácticas relativamente inocentes; por ejemplo, cree que Pirn van Beek ahogó a un hombre en la poza, pero en realidad van Beek se metió en ella para liberar un grupo de peces vivos traídos a un alto precio del río Reik, en un esfuerzo por apaciguar a Manann.

Aunque Krieger está profundamente preocupado por los delirios de Reizbar, necesita corroboración antes de declarar hereje a todo el pueblo. Debe ver el lugar del ritual con sus propios ojos.

EL CLAVO FINAL

Si Lenko Sepp está detenido, Lady Theodora aprovecha esta oportunidad para destituirlo y desacreditarlo ante los ojos de Krieger. Entra mientras Reizbar se deshace en elogios sobre la naturaleza depravada del Knochenpfütze y, temblando de ira y miedo, lanza una diatriba mordaz y completamente falsa. Lee o parafrasea lo siguiente, si los PJ pueden oírlo:

"Este hombre es, en efecto, el brujo; lo he visto presidir los rituales del Caos en el Knochenpfütze, tal como Herr Reizbar describe. Por desgracia, sus hechizos me embrujaron hasta el silencio, y mi fe en Sigmar no fue lo suficientemente fuerte como para romper su encanto. Su presencia, Herr Krieger, ha roto el hechizo. ¡Que Sigmar perdone mi debilidad!"

Lady Theodora es una noble devota, por lo que se sabe, así que su testimonio tiene mucho peso. El destino de Sepp está sellado. Theodora está encantada. Con expresión sombría, Krieger se prepara para dictar sentencia. Si los PJ están presentes y Krieger aún los considera aliados, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Krieger se acerca a la mesa con paso firme, levantando su brasero de hierro de entre las herramientas dispuestas. Se gira para mirarlos, con el rostro impassible.

"Este ermitaño sin nombre queda, por lo tanto, condenado. Será confinado sin comida ni agua, y luego quemado para purgar su mancha de corrupción. Que Sigmar tenga piedad de él, porque yo no la tendré." Krieger se levanta el brasero y se lo coloca, ganando al instante casi 30 centímetros de altura aparente y un aspecto aterrador. "Amigos míos, voy a ir a ver el lugar de esta blasfemia con mis propios ojos. Traeré a algunos de mis hombres y dejaré a la mayor parte aquí para mantener el orden. Os confío la seguridad y la santidad de la ciudad en mi ausencia. Cuidadla bien." Con eso, hace un gesto, y un fanático se apresura hacia delante con una antorcha encendida, que Krieger toma en la mano y usa para encender su brasero. Luego, sale a grandes zancadas hacia la brumosa noche, un sombrío espectro de fe y condenación. Véis una sombra escabullirse tras él y la reconocéis como Voluria, la alta elfa.

Si Krieger ya no considera a los PJ como aliados, confía el destino de Fauligmere a Lady Theodora.

EN EL PANTANO OTRA VEZ

Krieger reúne a la mitad de sus hombres junto a los embarcaderos y se prepara para partir. El viaje al estanque de Knochenpfütze no está lejos. Los preparativos son mínimos (poco más que reunir antorchas y armas) y avanzan con rapidez. Además de sus fanáticos, a Krieger se unen Seth Reizbar, quien conoce el camino, y Voluria, quien se invita a sí misma para ofrecer su opinión sobre la naturaleza de la adoración al Caos en cuestión. (En realidad, por supuesto, ella ve esto como una oportunidad para acercarse a la Boca de Morr). Clemens Geier se queda atrás, al igual que la otra mitad de los hombres de Krieger.



Los PJ no están invitados; Krieger confía en ellos y quiere que protejan el pueblo y vigilen a los prisioneros, o no confía en ellos y no tiene ningún interés en vagar por el pantano con alguien en quien no confía. Sobre todo con gente extremadamente peligrosa y fuertemente armada en quien no confía.

Si los PJ siguen a Krieger o se las ingenian para entrar en su séquito, consulta “En el Pantano”, más adelante.

EN EL PUEBLO

Los siguientes eventos ocurren en el pueblo mientras Krieger y sus hombres viajan por el río. Si los PJ se quedan, tendrán que afrontar las consecuencias.

FUGA

A estas alturas, probablemente haya bastantes prisioneros encarcelados en los sótanos de von Stauffer. Los prisioneros están recluidos en una sola habitación grande y no se les sujeta individualmente a menos que Krieger los considere lo suficientemente peligrosos como para que sea necesario atarles las manos o los pies. La puerta del sótano está cerrada con llave y custodiada por dos fanáticos en todo momento, pero los prisioneros no intentan escapar... hasta ahora.

Aunque la puerta del sótano está cerrada con llave, como casi todo en Fauligmere, es vieja y está en mal estado. Tras armarse de valor, algunos de los prisioneros más audaces y fuertes, como Tomas de Goede y Bram Wieggers, instigan una fuga. Usan duelos de barril para forzar la puerta. Blandiendo trozos de madera y otras armas improvisadas de los sótanos, los habitantes del pueblo se abren paso a la fuerza fuera de la mansión y salen a las calles.

PELEAS CALLEJERAS

Ya sea por la fuga o por alguna otra chispa, el polvorín de miedo e ira que reina en Fauligmere finalmente se prende. Sin Krieger para contenerlos, los fanáticos se entregan a su fanatismo paranoico a costa de los habitantes del pueblo. Pronto habrá combates en las calles. Si los PJ intentan evitar la violencia, consulta “Midiendo las peleas”. Si los PJ se unen, consulta “Lucha por tu vida”.

MIDIENDO LAS PELEAS

Construye un medidor de progresión de seis casillas (más largo o más corto a tu discreción) y coloca una ficha de violencia y una ficha de calma en la primera casilla. Cada PJ puede intentar sofocar la violencia por cualquier medio que le parezca apropiado, avanzando la ficha de calma una casilla cada vez. A continuación se incluyen algunas ideas:

Realizar una **tirada Difícil (3d) de Liderazgo (Emp)** o **Intimidar (Fue)** para pedir orden.

Usar **Presencia** o **Devoción** enfrentada a la Fuerza de Voluntad de los fanáticos o los ciudadanos, para pedir calma. Solo se puede apelar con éxito a cada facción una vez.

Separar físicamente a los combatientes realizando una **tirada Difícil (3d) de Brío (Fue)**. Si tiene éxito, avanza la ficha de calma una casilla, pero ahora ese personaje no puede hacer nada más que mantener a los combatientes separados. Debe repetir la tirada en cada asalto sucesivo y, si falla, la ficha de calma retrocede una casilla.

Usar la violencia para combatir la violencia puede funcionar, superando una **tirada Normal (2d) de Habilidad con Armas (Fue)**. Sin embargo, incluso si tiene éxito, al hacerlo, la ficha de violencia avanza una casilla. El jugador activo sufre 1 herida por cada ✨ tirada y 1 fatiga por cada 🍀 tirada.

Después de que cada jugador haya tenido la oportunidad de actuar, o si los resultados de las tiradas fallidas son ✨, avanza la ficha de violencia una casilla. Cuando cualquiera de las fichas llega al final del marcador, el evento llega a su punto crítico. Si la ficha de calma llega primero, la pérdida de vidas es mínima (o posiblemente se evita por completo si supera a la ficha de violencia en más de una casilla) y no se avecina más violencia. Los PJ pueden restablecer el orden con los fanáticos de vuelta al poder, o con los fanáticos desarmados, deshonrados y obligados a regresar a su barcaza o confinados en los sótanos de la mansión.

Si la ficha de violencia llega primero al final del marcador, consulta “Lucha por tu vida”.

LUCHA POR TU VIDA

Si la violencia se descontrola o los PJ optan por unirse, deberán luchar contra enemigos implacables. Estos enemigos implacables son un número de fanáticos igual al de PJ, o 4 grupos de secuaces de ciudadanos liderados por 2 milicianos (según las estadísticas de soldados), dependiendo del bando al que luchen los PJ. La batalla se centra en la posada Los Tres Cerdos; usa la carta de ubicación de la Posada Acogedora.

El objetivo de esta batalla es ablandar a los PJ para el final, no terminar la aventura. Reduce o aumenta el número de enemigos según corresponda a tu grupo.

Si los PJ no hacen nada, los fanáticos matan a muchos ciudadanos e incendian la posada Los Tres Cerdos, matando a muchos de los alborotadores que buscaron refugio. Luego se desatan, atrapando a gente al azar en la calle o en sus casas, acusándolas de brujería y sedición, y sometiéndolas a crueles y burlones “juicios”, antes de linchar a sus víctimas.

EL ROL DE LA NOBLEZA

Si el barón Eldred está vivo, libre y en Fauligmere, intenta sofocar la violencia como se describe en “Midiendo las peleas”. Lady Theodora, por su parte, grita consternada y se esconde en la mansión, convencida de que el día del juicio final por sus crímenes está cerca. Wadelina convoca al venerable personal von Stauffer, los arma con cuchillos de cocina, atizadores y otros objetos, y se defiende con fiereza.

LENKO SEPP HABLA

Lenko Sepp no es mudo; ha hecho voto de silencio en nombre de Shallya. Es posible, aunque improbable, que se le induzca a hablar, si se le convence de que hacerlo es, de alguna manera, su último acto de penitencia o evitará el sufrimiento de un inocente. De lo contrario, espera a que los jugadores necesiten alguna dirección, presagio o portento para animar a sus personajes.

Cuando el DJ considere que la tensión ha aumentado lo suficiente o quiera evitar que los acontecimientos se descontrolen aún más, aparece Lenko Sepp. Independientemente de si estuvo encarcelado o no, aparece, milagrosamente tras haber deshecho las ataduras que se le habían impuesto. Cuando los PJ lo ven, jurarían haber visto una paloma volar desde atrás, hacia el cielo nebuloso.

Cuando Lenko habla, lo hace con una voz ronca, desmoronada por años de desuso. Confiesa sus crímenes, el asesinato del Padre Marbad y cómo intentó matar a Heidrun, pero no se atrevió a hacerlo al descubrir que estaba embarazada. También confiesa el contrabando y explica la naturaleza de la Boca de Morr. Si se le presiona, incluso teoriza que el brujo Krijn (a quien ha visto, pero con quien, obviamente, nunca ha hablado) es hijo del Barón Eldred.

Sin embargo, para desconcierto de Theodora, no la nombra como su patrona. Razona que ella debe buscar su propia penitencia, y que el hecho de que le pagaran para cometer sus crímenes no los excusa. Es poco probable que la misericordia de Sepp inspire un cambio de opinión en Theodora, por supuesto, pero espera que el amor de Shallya arraigue en su corazón.

Tras enumerar sus numerosos pecados y crímenes, Lenko solloza en silencio, luego vuelve a sumirse en el silencio, esperando su castigo.

HACIA LA BOCA DE MORR

Independientemente de lo que esté sucediendo en Fauligmere, ahora los PJ deberían ser conducidos hacia la Boca de Morr para el gran final. La forma más sencilla de lograrlo es que un superviviente herido del grupo de Krieger regrese tambaleándose a la ciudad: Seth Reizbar.

LO QUE SUCEDIÓ

Poco después de llegar al estanque de Knochenpfütze, Krieger y sus hombres se dispersaron y descubrieron el canal oculto hacia la Boca de Morr. Antes de que pudieran explorar con más profundidad, la Bestia atacó, diezmando a los hombres de Krieger. Voluria y Krieger se retiraron hacia la Boca de Morr, y en cuanto Voluria comprendió la importancia de lo que encontraron allí, clavó su daga entre las costillas de Krieger. Entonces tomó una de las barcas de los contrabandistas, hundió la otra y se deslizó río abajo.

Seth Reizbar se tambaleó por el pantano para escapar mientras los fanáticos luchaban contra la Bestia. Al tropezar con la Boca de Morr, encontró a Krieger sangrando, presa del pánico, y huyó a la ciudad.

¿Y AHORA QUÉ?

Reizbar se tambalea, sangrando y jadeando, a través de las puertas de la ciudad. Los guardias lo dejan pasar. Uno incluso lo ayuda a ir al centro. Si los PJ no pueden verlo, Reizbar solicita su presencia junto con el Barón. Cuando lleguen los PJ, lee o parafrasea lo siguiente:

EL SÉQUITO DE KRIEGER

Si los PJ viajan con Krieger cuando este se adentra en el pantano para descubrir el estanque de Knochenpfütze, la situación se resuelve de forma diferente. Por ejemplo, ¡los PJ están presentes cuando la Bestia ataca!

Durante la batalla, Krieger y Voluria se retiran río abajo hacia la Desembocadura del Morr. Los PJ, si están presentes, deben superar una **tirada Normal (2d) de Observación (Int)** para verlos partir. Una vez hecho esto, tendrán que arriesgarse a un combate con la Bestia que los seguirá inmediatamente, sufriendo cada uno al menos un ataque. De lo contrario, pueden esperar a que la Bestia se retire al estanque o dar un rodeo. Sin embargo, en este caso, Voluria ya habrá consumado su traición a Krieger y se habrá esfumado río abajo cuando lleguen.

Cuando la Bestia finalmente se sacie, los únicos supervivientes probablemente sean los PJ y quizás Seth Reizbar, si está presente. El único rastro de Krieger o Voluria es el brasero de Krieger, aún encendido, que yace en el suelo rocoso cerca del canal que lleva a la Boca de Morr.

Reizbar se desploma sobre una trampa para anguilas abandonada hace tiempo. Su pierna izquierda parece gravemente herida, y la cantidad de barro que le salpica la cara y la ropa sugiere que se cayó varias veces antes de llegar a las puertas de la ciudad.

“¡Sigmar, sálvanos!”, grazna. “¡Es terrible! ¡El monstruo... la sangre! ¡Y Herr Krieger! ¡Toda esa sangre! ¡Ni rastro de la elfa!”

Estremeciéndose, Reizbar parece darse cuenta de dónde está. “¡Tenía razón! ¡Todo este pueblo, sirvientes de los Dioses Oscuros! ¡El monstruo del estanque debe ser una criatura del Caos! ¡El brujo debe haberlo conjurado! El río desemboca en una cueva terrible, un pasaje al mismísimo Inframundo. ¡Estamos todos condenados, condenados para siempre!”

Reizbar se sume en una extraña mezcla de gritos y sollozos desgarradores. Nunca del todo estable ni siquiera en los mejores momentos, sus experiencias en el pantano lo han trastornado por completo.

¡Presumiblemente, los PJ se apresuren a investigar! Si no, quien esté al mando en la mansión von Stauffer se lo solicita. Después de todo, nadie quiere que la noticia de la muerte de Krieger a manos de una bestia del Caos llegue a Altdorf. Un suceso tan desafortunado sería un mal presagio para Fauligmere. Eldred o Theodora podrían ofrecer una mayor parte del tesoro de Voluria como incentivo, o señalar que la caverna que describe Reizbar bien podría ser la ubicación del naufragio élfico.

EN EL PANTANO

Lo que sigue asume que los PJ siguen el rastro de Krieger en el pantano y se topan con los restos de su grupo y otras pistas. Una vez que los PJ se adentran en el pantano, avanzan a buen ritmo y rápidamente encuentran el estanque Knochenpfütze ... donde la Bestia ha fijado su residencia recientemente, respondiendo finalmente a la llamada de su ama elfa oscura para regresar al mar.

EL ESTANQUE KNOCHENPFÜTZE

Si los PJ ya habían visitado el estanque con Lenko Sepp, lo reconocen de inmediato. También deberían poder encontrar fácilmente la cueva de Sepp, que quizá ya hayan identificado como importante.

Los hombres de Krieger encontraron rápidamente el enorme árbol muerto que bloqueaba el canal hacia la Boca de Morr y concluyeron que conducía a un lugar importante. Apenas hicieron este descubrimiento, el primer fanático fue arrastrado al agua por la Bestia, entre gritos.

Cuando los PJ llegan al estanque, se encuentran con las consecuencias de la batalla. Quedan algunos cuerpos destrozados, pero la mayoría de los cadáveres han sido arrastrados bajo tierra para que la Bestia los coma. Sangre, armas abandonadas y árboles destrozados son los principales indicios de que aquí se libró una batalla. El árbol caído que oculta el canal a la Boca de Morr se ha desprendido y ahora es claramente visible.

A LA BOCA DE MORR

Una rápida trepada por las rocas lleva a los PJ a la Boca de Morr, y al comienzo del Capítulo Cinco. Si no parecen interesados en ir hacia allí, un PNJ hábil podría sugerirlo. En casos extremos, Piet van Paling puede llegar en su bote y ofrecerse a llevar a los PJ allí. Siendo prácticamente la única persona en Fauligmere con una fuente de ingresos (como lo demuestra su elegante pipa de marfil, su único capricho), Piet puede incluso ofrecer pagar a los PJ diez monedas de plata a cada uno para averiguar por qué Voluria está interesada en su túnel de contrabandista y para asegurarse de que permanezca abierto.



CAPÍTULO CINCO

LA CANCIÓN DE LA BRUJA

A estas alturas, los PJ deberían tener una comprensión casi completa de lo que está sucediendo. Con suerte, habrán establecido un vínculo entre Saskia van Oort y el brujo, y deducido que existe una conexión entre este y el barón Eldred.

También podrían haber empezado a sospechar de la traición de Voluria, o al menos de que esconde algo (¡ojalá la presencia de cadáveres de elfos oscuros en el pantano no se haya descartado como insignificante!).

A lo largo de este capítulo, los PJ se adentrarán en la Boca de Morr, donde encontrarán a Krieger y quizás decidan su destino final. Después (con suerte) viajarán a través del río subterráneo. Al otro lado, interrumpirán un enfrentamiento entre Krijn (quien, tras descubrir la Boca de Morr por sí mismo, presenció el apuñalamiento de Kreiger y decidió perseguirlo) y Voluria, y ambos pedirán ayuda a los PJ. Y justo cuando todo parece ir viento en popa, se acerca un esquife cargado de corsarios elfos oscuros. Los PJ tendrán que pensar rápido para evitar que descubran la Boca de Morr y encuentren una nueva ruta hacia Reikland para asaltar y saquear.

POR LA BOCA DE MORR

A medida que los PJ se acercan a la Boca de Morr, esta parece no haber cambiado desde su última visita (suponiendo que Lenko Sepp los haya llevado allí). No hay rastro de Krieger, Voluria ni nada fuera de lugar visible desde fuera.

Cuando entren, lee o parafrasea lo siguiente en voz alta (ten en cuenta que esto se escribe asumiendo que los PJ ya han visitado la caverna; si no es así, adaptación):

La caverna está oscura, y el único sonido es el del río, que cobra velocidad a medida que se estrecha. En la orilla cercana, la casa del ermitaño es más o menos como la recuerdas: un tosco conjunto de mantas y cajones. La orilla opuesta, en cambio, parece bastante transformada: montones y montones de cajones y barriles ocultan casi todo el resto de la caverna. Del pequeño y rudimentario embarcadero cuelgan cuerdas, y el agua se agita sobre lo que parece ser el naufragio de un pequeño bote de remos.

Presumiblemente, los PJ querrán investigar la otra orilla del río. Tendrán que mojarse o usar su ingenio para cruzar. El río le llega al pecho a un



hombre alto en la mayoría de los tramos, y cruzarlo sin resbalar río abajo requiere una **tirada Normal (2d) de Brío (Fue)**. Hay mucha cuerda al otro lado, así que si uno de los PJ consigue cruzar, puede tender fácilmente una cuerda para que los demás puedan cruzar.

Desde la última vez que los PJ estuvieron aquí, los contrabandistas han remontado el río desde el mar y han descargado bastante carga. Sin ninguna señal de seguridad de Piet van Paling, con la vista puesta en Fauligmere, no se detuvieron; simplemente dieron la vuelta y navegaron río abajo. Las cajas, cajones y barriles están llenos de una desconcertante variedad de mercancías, la mayoría bastante valiosas si se les encuentra mercado, y ninguna lleva el sello del factor que indica que han sido debidamente gravadas en el puerto de Marienburgo (ni en ningún otro lugar). Además del vino bretoniano y la pólvora negra que se mencionan en la página 25 (la cerveza Agua de Trueno ha desaparecido, destinada a algún puerto bretoniano o estaliano), hay un pequeño barril de brandy bretoniano de alta calidad y varias cajas de tela de algodón árabe sin teñir (¡jun Lujo!). Además, hay rollos de lona, rollos de cuerda, pilas de madera y barriles de alquitrán: todos artículos esenciales para la vida marinera.

También hay un segundo bote en la orilla, detrás de una pila de cajas, volcado sobre un armazón de madera. El bote ha sido claramente reparado recientemente, y algunas de las herramientas y la cola utilizadas aún se encuentran tiradas cerca. Un rastro de sangre se dirige hacia el bote, y debajo yace el cuerpo postrado de Matthias Krieger.

TODAVÍA NO ESTÁ MUERTO

Krieger aún no ha muerto, aunque sin la intervención de los PJ, pronto lo estará. Dependiendo de cómo se acerquen los PJ y de su relación con ellos hasta el momento, es posible (¡incluso probable!) que su primer indicio de que Krieger aún no ha muerto sea cuando se da la vuelta y dispara al PJ más

cercano con su pistola. Si los PJ anuncian su presencia lo suficiente como para no sorprenderlo, Krieger simplemente los apuntará con su arma hasta que decida confiar en ellos o concluya que son sirvientes de los Poderes Ruinosos (momento en el que queda en el aire si usará su único disparo contra el PJ más cercano o contra sí mismo).

Si los PJ están favorecidos por los Fanáticos, les contará exactamente qué sucedió... o al menos, lo que recuerda haber sucedido:

"La Señora Voluria y yo encontramos este lugar mientras huíamos de ese engendro del infierno en el estanque. No podía creer lo que veían mis ojos; es mucho peor de lo que pensaba. Esta no es la guarida de un solo brujo. Estamos lidiando con una banda de criminales en el mejor de los casos y con una secta en el peor. Puede que ni siquiera sepan que han sido contaminados por el Caos...". Krieger tose, y la sangre le mancha los labios. "Uno de ellos, quizás el propio brujo, estaba al acecho aquí. Debía de estar escondido detrás de todas estas malditas cajas. Me atrapó cuando estaba de espaldas; nunca lo vi. Caí al río y casi me ahogo antes de poder volver a la orilla. Sigmar, no dejes que otro inocente pague por mi error". Krieger se desploma hacia atrás, con las fuerzas a punto de desvanecerse.

"No he visto a la Señora Voluria desde entonces. ¿Se la llevaron los villanos? Uno de los botes ha desaparecido. ¿La arrastraron a lo más profundo de esta maldita cueva? ¿O sigue luchando contra ellos ahora mismo? Por favor. Debéis encontrarla, encontrar al brujo y llevar la justicia a Fauligmere".

Si los PJ acceden, Krieger les entrega con gusto su pistola, pólvora y Balas Sagradas, con un gruñido: "Denle una al brujo de mi parte".

Krieger está gravemente herido y necesita superar una tirada de Primeros Auxilios o un tratamiento similar para sobrevivir una hora más. No solicitará asistencia médica a los PJ, instándolos a encontrar al brujo y rescatar a Voluria.

Si los PJ preguntan si es posible que fuera Voluria, y no algún brujo o sectario oculto, quien lo apuñaló, se quedará perplejo, luego pensativo, y luego sombrío.

"Por su bien, espero que no...", murmura con tono sombrío.

¿PÓLVORA MOJADA?

La caída de Krieger al río podría haber arruinado la pólvora que llevaba, especialmente cualquier cosa que tuviera cargada en su arma en ese momento. Si Krieger aprieta el gatillo, puedes invitar al PJ objetivo a gastar un punto de fortuna.

Si lo hace, tiene suerte y la pólvora de Krieger está mojada. El arma no se dispara. Por supuesto, si ese es el caso, tendrán que usar la pólvora de baja calidad que llevaban los contrabandistas si quieren recargar el arma... lo que empeorará la calificación de No Fiable del arma en 1 (hasta un mínimo de 1)...

EL RÍO SUBTERRÁNEO

Navegar por el río subterráneo es, por un lado, bastante sencillo. El río fluye prácticamente en línea recta hacia el norte y es prácticamente imposible perderse o dar la vuelta: si uno flota río abajo, debe necesariamente desembocar en las Marismas Malditas, no lejos del mar. Por otro lado, es

completamente oscuro, con aguas turbulentas y quién sabe cuántos peligros y riesgos sumergidos. Llegar al otro lado es fácil. Llegar al otro lado seco e intacto es bastante más difícil.

En definitiva, el viaje por el río subterráneo puede ser tan fácil o tan espeluznante como se desee. Con suerte, los PJ quedarán prácticamente intactos, pero lo suficientemente drenados y debilitados como para que lo que sigue sea interesante. Lo que se describe a continuación es una opción de dificultad media.

EL MEDIDOR DE PROGRESIÓN

Construye un medidor de progresión de cinco casillas con un marcador de evento en la quinta casilla. Coloca una ficha de casco en la segunda casilla y una ficha de río en la primera. Después de cada tirada para que los PJ naveguen río abajo, avanza la ficha de río, tenga éxito o no. Si falla, avanza la ficha de casco. Si la ficha de casco llega a la casilla de evento, el barco se hunde y los PJ caen por la borda. Llegarán al final del río tras un viaje aterrador, oscuro y doloroso, rebotando contra las rocas y luchando por mantenerse a flote; sufren 2 puntos de estrés y 2 de fatiga. Un personaje que saque ✨ ✨ en su tirada para guiar el barco cae por la borda y corre la misma suerte. (Caer por la borda podría ser incluso más fácil, según las circunstancias).

Cuando la ficha de río llega a la casilla de evento, los PJ han llegado a la otra orilla.

Los PJ pueden usar diversas tiradas para dirigir o guiar el barco, según lo consideren oportuno. Brío (para remar) y Coordinación (para manejar el timón) son las candidatas más obvias, pero los jugadores creativos pueden idear otros usos. Las tiradas de Brío y Coordinación deberían tener una **dificultad Normal (2d)** y sufrir al menos ■ debido a la oscuridad; más si los PJ no trajeron suficiente luz. La mayoría de las demás habilidades serían al menos **Difícil (3d)**.

El túnel tiene unos dieciséis kilómetros de largo, por lo que recorrerlo probablemente tomará más de una hora. El viaje de vuelta tomará al menos el doble (y probablemente cuatro veces más) de ese tiempo, ya que la corriente estará en contra de cualquier embarcación.

EL TÚNEL

Aunque las bocas de las cavernas de ambos extremos parecen no ser más que cuevas naturales, el túnel que las conecta es una obra de arte enana, recto como una flecha, con runas enanas inscritas en arcos regulares cada pocas docenas de metros.

A cada orilla del río, a media distancia, hay dos pasarelas estrechas y planas de piedra. Durante los años de paz previos a la Guerra de la Barba, los contrabandistas enanos enganchaban sus barcas a un poni o una mula (o a varios enanos inusualmente robustos) y usaban el animal de tiro para arrastrar la barca río arriba, caminando por la orilla del túnel. Ahora, hay suficientes trozos de la pasarela desmoronados, infestados de hongos extraños o enterrados bajo desprendimientos de rocas como para hacer que ese viaje sea poco práctico y tan peligroso como navegar.

Cualquiera que estudie el pasaje mientras lo recorre puede realizar una **tirada Media (2d) de Educación (Int)** o una **tirada Difícil (3d) de Sabiduría popular (Int)** para determinar que el túnel es, de hecho, obra de enanos. Las ventajas de la tirada indicarán que no solo está bien construido, sino que está construido para ser fácilmente derrumbado con cargas cuidadosamente colocadas si es necesario. Los enanos obtienen toda esta información automáticamente con solo un vistazo rápido; sin necesidad de tirar. Una ✨ en la tirada puede causar que un aventurero desprevenido ¡caiga por la borda!

UN PORTAVOZ

Tú, el DJ, podrías encontrar útil proporcionar a los PJ un asistente experto durante esta fase de la aventura, alguien que pueda navegar por el río y explicar las implicaciones de cosas como la presencia de los elfos oscuros. Piet van Paling podría ser ideal para este propósito. Después de todo, tiene un barco, conoce el camino y tiene un interés personal en mantener Fauligmere intacto. Por supuesto, Piet teme a la Boca de Morr, al brujo y al cazador de brujas, por lo que los PJ podrían tener que persuadirlo bastante.

Otra opción adecuada es el Barón Eldred, quien no dejará de reconocer las implicaciones de los elfos oscuros y podría tener algún asunto pendiente con su hijo. Sin embargo, Eldred carece de la experiencia en navegación de van Paling.

Dependiendo de cómo se le haya utilizado en el Capítulo Cuatro, Lenko Sepp también podría ser una herramienta valiosa para este rol. Como antiguo contrabandista, Sepp sabe manejar un barco y conoce el río. Claro que Sepp puede haber retomado su voto de silencio, pero imitar conceptos complejos como “¡los elfos oscuros tendrán libre acceso a Altdorf si no los detenemos!” puede ser divertido por sí solo.

En cualquier caso, recuerda que los PJ son la estrella del espectáculo. Puedes usar PNJ para minimizar los desafíos y avanzar rápidamente hacia las partes de la historia que tu grupo encuentre emocionantes (algunos grupos podrían encontrar tedioso un encuentro prolongado en el río; otros lo encontrarán desgarrador), pero en última instancia, deberían ser las decisiones y acciones de los personajes jugadores las que importen para el desenlace de la historia.

EL OTRO LADO

Cuando los PJ emerjan del otro lado del río subterráneo, se encontrarán en una ciénaga envuelta en niebla. El río fluye desde la caverna, gira inmediatamente a la izquierda y forma una amplia poza antes de serpentear por la ciénaga salobre hasta el mar. Los bancos de arena, los árboles sumergidos y otros peligros hacen que esta ruta sea segura solo para contrabandistas experimentados, pero el olor a sal en el aire debería indicar que el canal podría desembocar en el mar.

Más adelante hay una lengua de tierra arenosa con forma de montículo, con el bote de Voluria varado al borde de la poza. Cualquiera que caiga por la borda acabará aquí, junto al bote. En tierra firme, Voluria y Krijn luchan, mientras Saskia forcejea, atrapada en un profundo lodo.

Lee o parafrasea lo siguiente en voz alta a medida que emergen:

Estáis bastante seguros de que, de hecho, no estáis emergiendo al inframundo al salir de la caverna, pero con la desolación que os rodea, la niebla envolvente y los ominosos árboles muertos que se ciernen sobre vuestra cabeza, podríais ser perdonados por pensarlo. Más adelante, donde el río se curva, hay una playa de arena, con lo que suponéis que es el barco desaparecido del otro lado del túnel, sacado del agua.

El graznido de las gaviotas y el fuerte olor a sal en el aire sugieren que no estáis lejos del mar, pero lo que llama vuestra atención es el inquietante canto que atraviesa la niebla: ¡el brujo debe estar cerca!

Los PJ probablemente buscarán al brujo y podrían aprovechar esta oportunidad para sacar armas o prepararse. Identificar la ubicación de Krijn no será difícil: las llamas parpadeantes de su magia son visibles a través de la niebla. Deja que los PJ se acerquen a una distancia considerable antes de que la niebla se disipe, revelando la escena y activando un paso de **recuperación**. Lee o parafrasea lo siguiente en voz alta:

Al disolverse la niebla, véis dos figuras enzarzadas en combate: el brujo y Voluria. Su malvado cuchillo ya está rojo de sangre, pero la magia del brujo la ha hecho retroceder.

A un lado, casi hundida hasta la cintura en un lodazal, Saskia van Oort lucha por liberarse. Os ve y grita, y ambos combatientes se giran hacia vosotros. El brujo habla primero.

“¡Por favor!”, grita, interrumpiendo su canción. “¡Tenéis que creerme! ¡Esa mujer es malvada!”

“¡No!” grita Voluria. “¡No le hagáis caso! Es un brujo, un esclavo del Caos”.

“¡El anillo de mi madre!” grita el brujo. “¡Dadme el anillo de mi madre! ¡Puedo acabar con esto si me escucháis!”.

Una vez finalizado este intercambio, Voluria reza a Khaine, la diosa élfica de la guerra y la batalla (y también del asesinato), y reanuda su ataque. Tira iniciativa y continúa en modo encuentro.

LA BATALLA FINAL

Krijn y Voluria tiran iniciativa por separado y usan fichas de iniciativa distintas. Saskia van Oort no participa en la batalla, salvo para pedir ayuda mientras se hunde más en el fango al final de cada asalto.

Krijn ya ha sufrido una herida crítica, ya sea obtenida al azar o seleccionada por ti, pero por lo demás está ileso al comenzar la batalla. Ya ha acumulado 8 puntos de poder. Voluria está ilesa, pero sufre 1 punto de fatiga.

Krijn y Voluria se centran inicialmente el uno en el otro, hasta que los PJ eligen un bando. Si los PJ se niegan a unirse a la batalla, Voluria realiza una sorprendente exhibición de agilidad y atletismo mientras Krijn lucha por atraparla y aniquilarla con su magia inexperta. Tras unos minutos, Voluria consigue ponerse detrás de él y degollarlo con una visible sonrisa de éxtasis en el rostro.

Durante esta batalla pueden ocurrir varios eventos, cada uno de los cuales puede activar un paso de recuperación si así se desea (excepto “El Primer Asalto”, por supuesto). Se detallan a continuación.

EL PRIMER ASALTO

En el primer turno de la batalla, Voluria realiza una maniobra para sacar una pequeña gema de una bolsa en su cinturón y luego la lanza al cielo. Se eleva a una altura imposible y resplandece con una luz púrpura. Esta es una llamarada para llamar a sus aliados elfos oscuros. Grita algo como “Mis parientes vendrán en nuestra ayuda” si los PJ parecen indecisos sobre si confiar en ella. Luego ataca al enemigo más cercano.

EL ANILLO DE VON STAUFFER

Si los PJ devuelven el anillo de von Stauffer a Krijn, este grita, se corta la palma de la mano con uno de sus talismanes y rocía el anillo con sangre antes de arrojarlo al pantano. Inmediatamente, la bestia del pantano se forma a partir de lodo, raíces, ramas de árboles y otros elementos naturales y

se alza en defensa de Krijn. Voluria no puede derrotar a Krijn ni a la bestia del pantano sola, así que si no tiene otros aliados en este momento, se retirará durante el paso de recuperación.

RESCATANDO A SASKIA VAN OORT

Con Krijn y Voluria distraídos el uno con el otro, los PJ son la única esperanza de supervivencia de Saskia. No es difícil rescatar a Saskia (una **tirada de Normal (2d) de Brío** o similar bastará), y aún más fácil lanzarle una cuerda, una enredadera o una rama de árbol para evitar que se hunda más. Una vez fuera de peligro, Saskia dejará de entrar en pánico el tiempo suficiente para contar su versión de los hechos a cualquiera que esté dispuesto a escucharla.

¡VOLURIA AL DESCUBIERTO!

Si los PJ atacan a Voluria o si no ve motivos para mantener su fachada, se deshará de su disfraz. Una vez que se quita las túnicas de los altos elfos, Voluria se revela como una sombra. Viste una túnica negra y cueros negros, todos estampados con siniestras runas élficas oscuras. Voluria se toma un momento para untarse la sangre de su daga por la cara formando un patrón siniestro, luego saca una segunda daga de su cinturón... una que gotea una sustancia verde viscosa. Esto restaura por completo su reserva de Agresión.

SECUESTRAADOR

Si las cosas le salen mal a Voluria, podría tomar a Saskia como rehén y ponerle un cuchillo en la garganta. Esto eliminará a Krijn del combate, al menos temporalmente, ya que no quiere herir a su única amiga en el mundo.

FINAL SOMBRÍO

Si Voluria o Krijn mueren, se producirá una pausa incómoda mientras el superviviente y los PJ se observan mutuamente y deciden qué hacer (o rescatar a Saskia, si aún no la han salvado).

Krijn agradecerá la ayuda de los PJ y les contará todo lo que quieran saber. Saskia también les explicará las cosas lo mejor que pueda. Krijn es genuinamente bondadoso, y si las buenas intenciones les importan a los PJ, Saskia las enfatizará. Sin embargo, Krijn también está canalizando la magia pura del Caos y ha dado los primeros pasos en un camino que solo puede desembocar en locura, mutación y la pérdida de su alma. Hasta qué punto se ha corrompido y desquiciado hasta ahora es tema de debate e interpretación.

Voluria, por su parte, urdirá otra sarta de mentiras (o las mismas), cualquier cosa para mantener a los PJ dóciles y esperando la llegada de sus parientes asesinos. Hablará de cómo este túnel debe ser la ruta que sus antiguos barcos usaban para llegar al mar, y de cómo el naufragio que busca debe estar cerca... Si los PJ no se creen su historia o se muestran hostiles, Voluria huirá o atacará, lo que considere con mayor probabilidad de éxito.

No les des a los PJ demasiado tiempo para disfrutar de su victoria o derrota... Los parientes de Voluria se acercan.

LOS ELFOS OSCUROS

Cuando estés listo, lee o parafrasea lo siguiente:

Un cuerno resuena en el aire, rasgando la niebla como si fueran las garras de una bestia fantasmal. La niebla se disipa por un instante y véis una pequeña embarcación abriéndose paso por los canales del pantano, cubiertos de arena.

Una elegante embarcación, claramente de fabricación élfica, algo en la embarcación os parece extraño. Su casco oscuro, su mascarón enmarañado y sus velas rojo sangre os erizan el vello de la nuca. A medida que se acerca, el movimiento en cubierta se revela como una hilera tras otra de corsarios elfos armados con ballestas, docenas de ellos. Sus armaduras negras y sus capas oscuras parecen muy similares a los cadáveres descubiertos en el pantano alrededor de Fauligmere. En la proa, una bruja elfa oscura, ligera de ropa, lanza un grito de guerra ululante y espeluznante, claramente audible a través de la niebla.

Al parecer, los parientes de Voluria se han revelado.

Cualquier elfo noble reconocerá al instante a estos recién llegados como elfos oscuros, pero a los enanos y hombres del Imperio, especialmente de una provincia del interior como Reikland, les puede resultar más difícil distinguirlos. Una **tirada Fácil (1d) de Educación (Int)** o una **tirada Normal (2d) de Sabiduría popular (Int)** basta para recordar los informes de elfos malvados que asaltan los mares, tomando esclavos y vistiendo armaduras negras. Si aún no lo ha hecho, este sería un buen momento para que Voluria se revele.

Debería ser evidente para los jugadores que son demasiados elfos para luchar. Lo que puede ser menos obvio son las posibles consecuencias si se hacen con el control de la Boca de Morr. Si el Barón Eldred, Piet van Paling o Matthias Krieger están presentes, gritará: “¡Sigmar, sálvanos! ¡Si consiguen atravesar ese túnel, podrían navegar directamente a Altdorf!”.

Hay mucho en juego. Los elfos oscuros no avanzan a buen ritmo por el río pantanoso, pero sin duda llegarán a la entrada de la caverna en cuestión de minutos. Si Voluria sigue viva, corre a su encuentro. Los PJ tienen poco tiempo para actuar. ¿Y ahora qué?

Las decisiones que tomen los PJ probablemente se reducirán a una de dos opciones: luchar o huir. Estos conceptos se discuten a continuación, seguidos de consideraciones adicionales sobre cómo sellar el túnel.

HUIR

La más sensata de las dos opciones. Hay dos opciones generales: huir por el túnel o huir hacia el pantano. Si los PJ huyen al pantano al azar, los elfos oscuros no los perseguirán, pero podrían caer presa de los numerosos peligros del pantano. En cualquier caso, es poco probable que lleguen antes que los elfos oscuros a Fauligmere, y en su lugar, tendrán que lidiar con las consecuencias del éxito de los elfos oscuros en su plan maestro, en lugar de intentar obstruirlos.

Si los PJ huyen por el túnel, puedes resolver la persecución usando un medidor de progresión. Pueden usar habilidades y tiradas similares a las de su viaje río abajo, con cada dificultad aumentada en un punto debido a la nueva dirección de la corriente. Usa un medidor de progresión de veinte casillas para registrar los éxitos (o un medidor de diez casillas y mueve la ficha al inicio la primera vez que llegue al final) y alterna las tiradas con el esquite de los elfos oscuros: los PJ nombran a un personaje para que “dirija” su bote cada vez, y pueden intercambiarlo a medida que se acumula la

fatiga. Los elfos oscuros reman con una Fuerza de 4, 1 dado de pericia por ser marineros expertos y 3 dados de fortuna para representar sus filas de remeros. Dales a los PJ una ventaja de cinco éxitos, y si llegan primero al final, llegarán a la Boca de Morr con tiempo suficiente para preparar sus cargas. Dependiendo de cuánto les lleven de ventaja sobre los elfos oscuros en ese momento, ¡podría ser suficiente tiempo!

Si el medidor de progresión de los elfos oscuros alcanza a los PJ, cuatro corsarios elfos oscuros suben a bordo de su bote, y luego el esquite elfo oscuro retrocede un poco (mueve la ficha de rastreo dos casillas) para evitar embestirlos y potencialmente naufragar en el río. Los PJ deben enfrentarse a cuatro elfos oscuros letales en combate cuerpo a cuerpo antes de poder seguir corriendo más rápido que el resto. Repite esto según sea necesario cada vez que los PJ sean atrapados.

LUCHA

Esta es la opción menos deseable, aunque solo sea porque implica librar un combate extenso y complejo con muchísimos combatientes.

A menos que se vean obligados a un combate cuerpo a cuerpo, los elfos oscuros se conforman con mantenerse a distancia y acribillar a los PJ con virotos de ballesta de repetición hasta que todos mueran. Puedes abstraer el fuego concentrado de ballesta simplemente realizando un ataque contra cada PJ, añadiendo $\square\square\square\square$ a la reserva y añadiendo +1 de daño por cada $\clubsuit$ o $\heartsuit$ excedente. Repite cada asalto hasta que los PJ mueran, huyan o logren enfrentarse a sus atacantes, o de alguna forma, cambien el rumbo de la batalla.



UN SACRIFICIO HEROICO

Alguien podría resistir y luchar para ganar tiempo a los PJ. Un matador de trolls enanos podría decidir que es una buena muerte, siempre y cuando alguien siga vivo para contar la historia (como los otros PJ). Alternativamente, si Krijn está vivo y los PJ lo han tratado bien, podría ofrecerse a hacer lo que pueda para retrasar el barco élfico.

Si alguien se queda atrás para luchar valientemente, morirá casi con seguridad (probablemente no sea necesario tirar dados, a menos que se desee). Pero antes de que lo haga, les dará a los PJ el tiempo suficiente para llevar a cabo su plan.

En general, como está escrito aquí, se asume que los PJ huirán. Si logran encontrar alguna forma de restringir la movilidad de los elfos oscuros, como construir una barricada en la Boca de Morr, o reclutar aliados, como la milicia de la ciudad y los hombres de Krieger, todo podría desembocar en una batalla final culminante.

Si los PJ eligen esta opción y consiguen ganar, una buena explicación podría ser que, tras la batalla, Voluria no aparece por ningún lado. ¿Escapó? ¿Acaso no estaba muerta? ¿Siguen los elfos oscuros sabiendo del túnel? ¿Volverá? ¿Combustible para futuras aventuras!

SELLANDO EL TÚNEL

Presumiblemente, si escapan por el túnel, los PJ se centrarán en impedir que los elfos oscuros lo atraviesen. Sellando el túnel por completo resolverían su problema.

DERRUMBANDO EL TÚNEL

La opción más sencilla y quizás la más fiable. Los PJ derrumban el túnel colocando cargas de pólvora negra y detonándolas. Esto arruinará el túnel para siempre, destruyendo el sustento de los contrabandistas de Fauligmere, pero protegiendo al Reik del ataque de los elfos oscuros.

Fabricar las cargas de pólvora negra es fácil: todos los materiales están en la cueva del contrabandista. Colocarlas en la posición ideal y ajustar las mechas a la longitud correcta es un poco más complicado. La tirada es Dificil (3d) y requiere Inteligencia. Se puede aplicar entrenamiento en Habilidad de proyectiles (que abarca la experiencia con armas de pólvora negra) o Maña (que abarca operaciones delicadas como colocar trampas). (Un personaje con entrenamiento en Oficio y una especialización relevante, como Ingeniería, puede usarla en su lugar). Los enanos obtienen ☐ en dicha tirada, ya que pueden aprovechar las pistas adicionales de su conocimiento de la arquitectura y los túneles enanos. Un fallo significa que las cargas están mal colocadas y no explotan o, cuando explotan, no derrumban el túnel. Un éxito significa que las cargas se han colocado correctamente y, al detonar, derrumbarán el túnel. En cualquier caso, obtener Estrellas de Caos en la tirada significa que el personaje activo ha sufrido algún tipo de percance: una herida por ✨ una herida crítica por ✨✨, o ser completamente aplastado por el túnel que se derrumba por ✨✨✨.

LA BESTIA, UNA ÚLTIMA VEZ.

Obviamente, la Bestia acabaría rápidamente con cualquier esquiife o bote que intentara atravesar ese túnel. Los PJ podrían intentar atraer a la Bestia al túnel para hundir el esquiife. Si intentan esta táctica, aún tendrán que dejar atrás a los elfos oscuros como se describió anteriormente, y luego correr al estanque de Knochenpfütze para llamar la atención de la Bestia.

Esta es una idea divertida y emocionante que hará que la Bestia parezca tener un papel valioso en la aventura, así que debería funcionar. Pero no tiene por qué ser fácil: la Bestia podría atrapar a uno o más PJ en su camino para enfrentarse a los elfos oscuros.

Si la Bestia se instala en el túnel, esto es solo una solución temporal, en el mejor de los casos. Los elfos oscuros tienen mucha experiencia lidiando con este tipo de criaturas; de hecho, ¡fue Cruor Maraigh quien la envió a las marismas! Es solo cuestión de tiempo antes de que Cruor u otro elfo oscuro renueve los encantamientos que aseguraron la servidumbre de la Bestia y la envíe a destruir Fauligmere... a menos que algunos valientes aventureros puedan detenerla.

REGRESO A FAULIGMERE

Cuando el asunto de la Boca de Morr se resuelva finalmente, los PJ podrán regresar a Fauligmere cuando quieran. El pueblo habrá cambiado poco durante su ausencia, y todos estarán ansiosos y emocionados por escuchar la historia de sus aventuras.

Dependiendo de su posición en las distintas facciones del pueblo (Plebe, Nobleza, Fanáticos) y de quién quede con vida y en el poder, los PJ aún podrían tener influencia sobre el destino final de Fauligmere. A continuación se detallan algunos de los PNJ principales y sus tramas.

LADY THEODORA

Si se revelan sus crímenes, Lady Theodora es confinada por el Barón Eldred o quien ostente el poder en el pueblo. La sentencia por asesinato es la muerte, incluso para un miembro de la nobleza, pero Theodora suplicará clemencia y se hará la devota. Eldred no se atreve a matar a su madre y le permitirá hacer voto de pobreza y unirse a una orden mendicante sigmarita o shallyana... en algún lugar lejano. Krieger, por su parte, no tiene piedad. Será colgada al amanecer del día siguiente.

Si sus crímenes permanecen ocultos, Theodora encontrará una excusa para abandonar Fauligmere, y su relación con su hijo (que nunca fue buena) se verá permanentemente deteriorada. Podría tomar los votos y unirse a una orden mendicante, como se describió anteriormente, si los PJ han logrado despertar en ella una chispa de compasión y humanidad. De lo contrario, vivirá el resto de sus años tiranizando al personal de las diversas mansiones de su familia, mientras se muda a vivir con una serie de primos cada vez más lejanos.

BARÓN ELDRED Y WANDELINA

Con el destino de Heidrun revelado, Eldred finalmente puede llorar como es debido. Él y Wanelina comienzan a explorar su relación, aunque tímidamente, y tal vez incluso aprendan a amarse. Es posible que Eldred, Wanelina y von Schnell puedan vivir una vida larga y feliz en Fauligmere. O podrían ser quemados y expulsados de sus hogares por elfos oscuros, o ejecutados por herejía por un cazador de brujas, o sufrir cualquier otro destino atroz. ¡Esto es Warhammer!

KRIJN, EL BRUJO

Si Krijn regresa a Fauligmere, lo que suceda a continuación dependerá en gran medida de los PJ. Si Krieger sigue vivo, por supuesto intentará arrestarlo, juzgarlo por brujería (lo que significa ser "interrogado" por Geier hasta que confiese) y quemarlo en la hoguera. El Barón Eldred sugerirá enviar a Krijn a los Colegios de Magia, donde podrá evaluar su valía como aprendiz. Eldred es consciente de que Krijn probablemente ha llegado

demasiado lejos y probablemente será rechazado en los Colegios y entregado a merced de los cazadores de brujas, pero más vale una pequeña esperanza que ninguna. Si un mago PJ se ofreciera a asegurar que Krijn reciba el entrenamiento adecuado, tanto Krijn como Eldred estarían encantados. La reacción de la plebe ante tal giro de los acontecimientos depende de cuánto les gusten y confíen en los PJ; para ellos, lo importante es que el “asunto de los brujos” se acabe de una vez.

El reencuentro de Krijn y Eldred estará cargado de emociones mal expresadas, ya que ni padre ni hijo son expertos en estos asuntos.

MATTHIAS KRIEGER

Si Krieger ha sobrevivido, estará muy interesado en escuchar la explicación de los PJ sobre lo sucedido. Si la encuentra satisfactoria, dejará Fauligmere en paz. Si los PJ dicen la verdad, intentará que la justicia de Sigmar llegue a Saskia van Oort (por complicidad con) y a Krijn (por brujería), pero por lo demás estará satisfecho de que Fauligmere esté libre de la mancha del Caos y de que el ritual del Knochenpfütze sea una excentricidad inofensiva ... por ahora.

Si los PJ se aliaron con la plebe durante la reyerta en la ciudad, Krieger será menos indulgente y comprensivo. Si con sus acciones los PJ han permitido que un solo culpable (brujo, mutante o sirviente de los Dioses Oscuros) quede libre, Krieger será su implacable enemigo de por vida. Herido y en desventaja como está ahora, Krieger no duda en retirarse, pero tengan por seguro que volverá.

LA MALDICIÓN DE MANANN

Si Lenko Sepp, Krijn y Theodora abandonan Fauligmere (de una forma u otra), la Maldición de Manann finalmente se levantará. Los peces regresarán gradualmente al río Bäch y, en cierto modo, la prosperidad volverá a Fauligmere.

Por desgracia, la banda de contrabandistas que usaba el túnel de la Boca de Morr tendrá que reubicarse o desarrollar un nuevo modelo de negocio. Con los contrabandistas usando Fauligmere como una especie de base, algo de riqueza llegó a la zona. Ahora, Fauligmere no es más que un pequeño pueblo pesquero. Puede que finalmente haya suficiente para comer, pero Fauligmere nunca será rica.

Sin embargo, incluso después de que se levante la maldición, el peso de la tradición significa que la gente de Fauligmere seguirá practicando su ritual del Knochenpfütze.

HAZTE RICO (O MUERE EN EL INTENTO)

Si Krijn fue entregado legalmente, juzgado por brujería y ejecutado, Krieger pagará con gusto la recompensa de 5 coronas de oro que prometió. Si Krieger muere, Geier intentará quedarse con el dinero, pero Geier es un cobarde y cederá ante casi cualquier presión.

Eldred solo tiene agradecimientos que ofrecer a los PJ, pero podría proporcionarles una carta de presentación para un noble influyente con el que entabló amistad durante su estancia en Altdorf, lo que puede ser un excelente punto de partida para la próxima aventura. Si los PJ son aficionados a las palomas, Eldred les regala un hermoso pichón, un Hagersdorf Azul muy similar a von Schnell.

Los bienes de contrabando en la Boca de Morr se encuentran en la provincia ilegalmente, y su posesión, transporte y venta son un delito. Aun así, los PJ emprendedores podrían obtener una buena ganancia con algunos de los bienes portátiles más valiosos si logran conseguirlos antes que Eldred.

(Eldred los confiscará en nombre del Emperador y luego dispondrá su subasta en una ciudad comercial cercana. Las ganancias contribuirán en gran medida a reparar los daños causados por la crisis).

RECOMPENSAS Y EXPERIENCIA

Además de los puntos de experiencia habituales por sesión, los PJ pueden optar a puntos de experiencia adicionales a tu discreción.

Si los PJ lograron resolver el problema de la Boca de Morr de forma permanente (ya sea sellándola o asegurándose de que los elfos oscuros nunca se enterarán), se les otorgará un punto de experiencia adicional.

Si los PJ llevaron a Krijn con vida para ser juzgado o dispusieron que fuera llevado a los Colegios de Magia, se les otorgará un punto de experiencia adicional.

NUEVAS AVENTURAS

La amenaza de los elfos oscuros puede estar derrotada por ahora, pero Nemain Feagh y sus elfos brujos siguen ahí fuera. Voluria también podría estar en libertad. ¿Informarán los PJ de esta amenaza a las autoridades competentes? ¿Se encargarán de perseguir a los elfos directamente? Quizás alguien en Marienburg esté interesado en esta información o tenga los recursos necesarios para atacar a los elfos en el mar.

Si Krieger sigue vivo, su opinión sobre los PJ tiene un gran potencial narrativo en cualquier caso. Si los respeta y le agradan, podría ofrecerse a llevarlos en su próxima misión. Si los PJ se han ganado su enemistad, podrían ser su próxima misión. La muerte de Krieger tiene sus propias consecuencias. Quizás Geier guarde rencor y presente un informe poco halagador a la Sagrada Orden de los Templarios de Sigmar. Quizás la Sagrada Orden envíe a uno de los suyos a investigar la muerte de Krieger, y se centre en los PJ como su principal sospechoso.



REGLAS Y RECURSOS

BRUJERÍA

Los brujos a menudo carecen del entrenamiento y la disciplina que generalmente se asocian con un mago debidamente testado y probado que ha asistido a los Colegios de Magia. Sin embargo, esto también significa que un brujo puede emplear una gama más amplia de trucos y una variedad de estilos mágicos, al no haber sido obligada a adherirse a los principios y restricciones Teclisianos de los Colegios que prohíben a un mago estudiar más de un saber mágico. Esto también los hace tan peligrosos, y es una de las muchas razones por las que son perseguidos sin piedad por cazadores de brujas, magos y aquellos que buscan limitar el daño potencial que un brujo puede causar si no se les controla.

Esta libertad les otorga cierta flexibilidad y versatilidad. Pueden aprender y lanzar hechizos de varios saberes diferentes. En teoría, un brujo que sobrevive lo suficiente puede aumentar su poder hasta el punto de poder lanzar hechizos de las ocho órdenes de Colegio, así como su propia rama de lo que comúnmente se conoce como magia “pueril” o “menor”.

Esta flexibilidad tiene un precio muy alto. En primer lugar, los brujos nunca pueden aprender hechizos superiores al Rango 1. En segundo lugar, los brujos recorren un camino peligroso al lanzar magia. Sin el entrenamiento y la experiencia rigurosos que recibe un mago de Colegio, es mucho más probable que sufra fallos en los hechizos, y la exposición a los vientos puros y sin filtrar de la magia inevitablemente corrompe tanto la mente como el cuerpo.

Al iniciar una carrera de brujo, el personaje obtiene acceso al talento de Magia de Pueril, que a su vez le permite adquirir y lanzar hechizos de Magia Pueril. Estos hechizos tienden a ser de una magnitud ligeramente menor que los hechizos correspondientes de Magia de Colegio, pero son diversos y variados. Además de estos hechizos de Magia Pueril, los brujos pueden adquirir las cartas de talento de especialidad de la Orden en cualquiera de los Colegios de Magia. Una vez adquirido el talento de Colegio correspondiente, el brujo puede gastar sus avances para comprar hechizos de Rango 1 de esa Orden.

Además, estos talentos de especialidad de la Orden pueden engarzarse en la ranura de talento especial de Brujería de un personaje brujo. Al engarzarse, el brujo puede lanzar hechizos de ese tipo sin penalización adicional (siempre que tenga los hechizos necesarios en su mazo de acciones). Mientras la carta esté engarzada en su hoja de profesión, el brujo también se beneficia de la habilidad especial de la carta de talento de especialidad, aunque no cambia su registro de postura para reflejar la postura representada en una carta de Orden individual.

Un brujo puede intentar lanzar un hechizo de un Colegio o talento de especialidad que no esté engarzado en una de sus ranuras de talento de Brujería (aunque no se beneficiará de la habilidad de ese talento de especialidad). Sin embargo, esto conlleva un mayor riesgo, ya que el brujo debe añadir ♦ a cualquier tirada requerida para lanzar ese hechizo. Si se trata de un hechizo que no requiere ninguna tirada y el brujo aún desea lanzar un hechizo de una Orden que no esté engarzada en su hoja de profesión, puede sufrir voluntariamente 1 punto de corrupción para activar el hechizo.

PERSONAJES BRUJOS

Los brujos carecen del entrenamiento y la concentración necesarios para controlar y canalizar adecuadamente los vientos de la magia cuando comienzan a desarrollar sus poderes. Esto se hace evidente al no tener acceso a Canalización como habilidad profesional; no es hasta que empiezan a practicar el control y a aprender más sobre sus poderes incipientes, convirtiéndose en brujos más poderosos, que tienen acceso a ella.

Esto significa que, durante su etapa como brujo, un PJ debe confiar en su fuente innata de poder y en su intento de recuperar el equilibrio para impulsar sus hechizos. Sin embargo, existe otra opción, reflejada en la habilidad profesional del brujo. Una vez durante su turno, antes de lanzar un hechizo, un brujo puede sufrir voluntariamente una herida normal para obtener inmediatamente 1 de poder. Alternativamente, puede convertir voluntariamente una de sus heridas normales en una herida crítica (elegida al azar) para obtener inmediatamente un poder igual a la gravedad de la herida crítica. Si el brujo no sufre ninguna herida en ese momento, puede optar por sufrir una herida crítica en lugar de una herida normal para obtener más poder.

PERSONAJES MAGOS

Si un brujo sobrevive lo suficiente, puede volverse más poderoso. Estos personajes se conocen como Magos. Además de tener acceso a una mayor variedad de hechizos, un mago puede tener hasta dos talentos mágicos engarzados en su hoja de carrera. Los magos también obtienen acceso a Canalización y pueden ejercer cierto control sobre las energías que manipulan para su magia.

Los magos también son propensos a asumir mayores riesgos. Libre de las restricciones que un hechicero usa para practicar la magia con seguridad, un mago puede abrirse a los vientos mágicos, dejándolos fluir por su cuerpo para que sus efectos devastadores infundan sus hechizos con aún más poder. Antes de que un mago tire cualquier dado para lanzar un hechizo, puede elegir voluntariamente añadir ✨ a los resultados para sumar ■ a la tirada necesaria para lanzar el hechizo. Esto significa que un mago puede permitir intencionalmente que se produzca un lanzamiento erróneo para tener la oportunidad de lograr resultados aún mayores.



Las siguientes reglas son resumidas y adaptadas de las reglas completas para cartas de criatura que se encuentran en la *Guía de Criaturas*.

CARTAS DE CRIATURAS

Las cartas de criatura ponen al alcance de la mano toda la información que un DJ necesita para gestionar criaturas durante un encuentro. Las estadísticas importantes y la información del juego se organizan en una cara, con ilustraciones que el DJ puede mostrar a los jugadores en la otra.

Además de la comodidad de gestionar criaturas durante una sesión, el formato de las cartas facilita la preparación entre sesiones. Las cartas de criatura se pueden combinar con cartas de acción para crear una variedad ilimitada de encuentros que desafíen a los jugadores.

ACCIONES PERSONALIZADAS DE CRIATURAS

Algunas criaturas tienen iconos en el lateral de su carta que indican el número de cartas de acción, por tipo, que el DJ puede seleccionar para personalizar la criatura, haciendo que estos oponentes sean más diversos y desafiantes.

El DJ puede seleccionar cualquier carta de acción del tipo apropiado para la cual la criatura cumpla los requisitos indicados en la carta. Esto se suma a las acciones básicas a las que todos los PNJ y criaturas tienen acceso, siempre que cumplan con los requisitos específicos de la carta.



Cuerpo a cuerpo



Hechizo



A distancia



Bendición



Apoyo



ANATOMÍA DE UNA CARTA DE CRIATURA

1. **Nivel de amenaza.** El nivel de amenaza de la criatura.
2. **Nombre de la criatura.** Nombre de la criatura mostrado en la carta.
3. **Categoría.** El grupo de PNJ/Adversario al que pertenece.
4. **Umbral de Heridas.** El umbral de heridas de la criatura. Una vez que haya sufrido más heridas que su umbral, la criatura es derrotada.
5. **Características.** Las seis características de la criatura, incluyendo cualquier dado de fortuna asociado a ellas.
6. **Actitud.** La actitud predeterminada de la criatura, que el DJ puede ajustar, si lo desea, gastando dados de su asignación de Astucia.
7. **Reserva de A/A/P.** La reserva de dados de Agresión, Astucia y Pericia de la criatura.
8. **Índice de Daño.** El daño de los ataques de la criatura, que refleja su capacidad innata o predeterminada para la carnicería. Este valor puede intercambiarse por un índice diferente si la criatura está equipada con armas o efectos específicos.
9. **Valor de Absorción.** El Valor de Absorción de la criatura, que refleja su resistencia innata o predeterminada al daño. Este valor puede intercambiarse por un índice diferente si la criatura está equipada con armadura o efectos específicos.
10. **Valor de Defensa.** El Valor de Defensa de la criatura, que refleja su capacidad innata o predeterminada para evitar o desviar ataques. Este valor puede intercambiarse por una clasificación diferente si la criatura está equipada con armaduras o efectos específicos.
11. **Opciones de Cartas de Acción.** El número y tipo de acciones que el DJ puede añadir a la criatura para personalizar un encuentro.
12. **Resumen de Reglas Especiales.** Una breve lista de las habilidades o reglas especiales de la criatura. Consulta la entrada de la criatura específica para obtener más detalles.
13. **Icono de Producto.** Cada carta está marcada con un icono de producto para identificar rápidamente a qué producto pertenece. Las criaturas se identifican con el icono del conjunto del producto en el que aparecieron originalmente, así como con el icono del *Cubil de Criaturas*.

CORRUPCIÓN Y MUTACIÓN

Estas reglas son resumidas y adaptadas de las reglas completas de Corrupción y Mutación que se encuentran en *Vientos de la Magia* y la *Guía del Director de Juego*.

CORRUPCIÓN EN JUEGO

La corrupción es una forma de rastrear la exposición de un personaje a los efectos impredecibles del Caos. Puede atraer la desgracia, causar locura o conducir a la señal más evidente de corrupción: la mutación.

Cuando un personaje se expone a una influencia corruptora, potencialmente acumula corrupción. La corrupción se representa mediante fichas moradas con forma de diamante. Estas fichas se obtienen y se conservan de forma similar a los contadores de estrés o fatiga, y deben permanecer visibles para los jugadores y el Director de Juego. Vienen en denominaciones de 1 y 5 puntos para facilitar su seguimiento y están disponibles en *Vientos de la Magia* y la *Guía del Director de Juego*. No se han incluido fichas de corrupción en *La Canción de la Bruja*, pero cualquier tipo de ficha de rastreo puede sustituirse para su uso en esta aventura.

INFLUENCIAS CORRUPTORAS

Diversos encuentros o eventos pueden desencadenar la acumulación de corrupción al obligar a los personajes a realizar tiradas de Aguante. La magnitud del evento indica la dificultad de ignorar los efectos, así como la cantidad potencial de corrupción que se puede generar.

En cada caso, fallar una tirada resulta en una corrupción igual al nivel de desafío. Independientemente del éxito o fracaso de la tirada, el personaje también sufre una corrupción por cada Estrella del Caos generada durante la tirada.

Por ejemplo, fallar una **tirada Normal (2d) de Aguante** tras una exposición leve a una influencia corruptora resulta en dos corrupciones. Tener éxito en una **tirada Difícil (3d) de Aguante** mientras se genera una Estrella del Caos al estar expuesto a una influencia corruptora moderada resulta en una corrupción.

EXPOSICIÓN MENOR:

TIRADA NORMAL (2D) DE AGUANTE

Ejemplo en *La Canción de la Bruja*.

- Atascarse en un terreno corrupto en las Marismas Malditas

EXPOSICIÓN MODERADA:

TIRADA DIFÍCIL (3D) DE AGUANTE

Ejemplo en *La Canción de la Bruja*.

- Exposición prolongada a la magia oscura indómita de las Marismas Malditas (por ejemplo, pasar una noche entera en la cabaña de Krijn)

EXPOSICIÓN MAYOR:

TIRADA DESALENTADORA (4D) DE AGUANTE

No hay fuentes probables de corrupción importante en el contexto de *La Canción de la Bruja*. Ejemplos de *Vientos de la Magia* y la *Guía del Director del Juego* incluyen:

- Exposición a los salvajes Desiertos del Caos y sus alrededores
- Exposición directa a una gran cantidad de piedra de disformidad o uso de piedra de disformidad para alimentar hechizos

UMBRALES DE CORRUPCIÓN

Las diferentes razas del Viejo Mundo tienen una tolerancia variable a los efectos corruptores del Caos. Desde la perspectiva de los enanos y elfos, los humanos tienden a ser frágiles y fácilmente susceptibles a los estragos del Caos. Esta percepción se debe en parte a que los enanos y elfos gozan de una tolerancia increíblemente alta al Caos y no se ven afectados por la mutación como los humanos.

El umbral de corrupción de un personaje se basa en su raza y su nivel de Resistencia.

Humano: Resistencia + 5

Enano, Alto Elfo, Elfo Silvano: Resistencia + 10

MUTACIÓN Y LOCURA

Una vez que un PJ acumula más puntos de corrupción que el umbral de su personaje (basado en su raza y resistencia), la corrupción ha devastado su cuerpo y se manifiesta como una mutación (para humanos) o locura (para elfos y enanos).



MUTACIÓN

Para los humanos y otras razas susceptibles, al superar el umbral de corrupción, el jugador roba una carta de mutación del mazo. Además de sus otros efectos y reglas, cada carta de mutación tiene un nivel de gravedad que indica cuánta corrupción se consume en la transformación. Por ejemplo, si el PJ sufre una mutación con un nivel de gravedad de 4, devuelve 4 fichas de puntos de corrupción al suministro al robar esa carta.

Si, después de una mutación, el personaje sigue superando su umbral de corrupción, roba cartas de mutación adicionales hasta que el PJ tenga puntos de corrupción iguales o menores a su umbral.

LOCURA

Los enanos y los elfos son notoriamente resistentes a los estragos de la corrupción. Estas razas no solo tienen un umbral significativamente más alto que los humanos antes de sucumbir a la corrupción, sino que no sufren mutaciones físicas. De hecho, cuando un miembro de una de estas razas acumula una corrupción superior a su umbral, adquiere locura. Roba cartas de locura del mazo hasta que adquiere una locura con el rasgo Sobrenatural o Caos.

Además de sus otros efectos y reglas, cada carta de locura tiene un nivel de severidad, que indica cuánta corrupción se consume en la transformación. Por ejemplo, si un PJ elfo sufre una locura con un nivel de severidad de 3 durante este proceso, devuelve 3 puntos de corrupción a la reserva al robar esa carta.

Si, tras adquirir una locura de esta manera, el personaje sigue estando por encima de su umbral de corrupción, roba otra carta de locura, repitiéndose el proceso hasta que el PJ tenga puntos de corrupción iguales o menores a su umbral.

ACUMULANDO MUTACIÓN

El cuerpo humano solo puede soportar cierta cantidad de corrupción y energía del Caos antes de perder toda semejanza con su antiguo ser y degenerar en una monstruosidad espantosa, conocida como Engendro del Caos. Estas horribles mutaciones también causan estragos en la mente, erosionando la autoestima y la capacidad de funcionar del individuo.

CAYENDO EN EL CAOS

Si un personaje acumula más mutaciones que su Resistencia, se transforma inmediatamente en un Engendro del Caos (consulta la página 52 del *Tomo de Aventuras* para más detalles).

Quienes tengan la mala suerte de presenciar la transformación podrían buscar refugio, antes de que su antiguo aliado intente destruirlos con un pseudópodo amorfo y multicolor. La horrible transformación causa Terror 2.

Tras transformarse en un Engendro del Caos, el personaje ya no es apto para que un jugador lo dirija, y se debe considerar un personaje de reemplazo. A partir de este momento, el personaje se convierte en un PNJ y el DJ decide qué sucederá con él.

El Engendro del Caos puede desaparecer, dirigiéndose hacia los Desiertos del Caos, puede desbocarse en una orgía de sangre, o puede seguir a los personajes a distancia durante un tiempo, unido a ellos por vagos recuerdos de compañerismo.

CARTAS DE MUTACIÓN



Nombre. El nombre de la mutación, que proporciona información y contexto sobre la discapacidad indicada.

Rasgos. Cada carta de mutación tiene uno o más rasgos. Estos pueden compararse con el efecto desencadenante para ver qué tipo de mutación ocurre.

Efecto. El efecto de juego de la mutación se indica aquí.

Texto de ambientación. La descripción ayuda a añadir contexto e información adicional sobre la mutación.

Icono de producto. Cada carta está marcada con un icono de producto para identificar rápidamente de qué producto proviene.

Índice de gravedad. Este número indica la gravedad de la mutación. Cuanto mayor sea este número, más corrupción consume la mutación al manifestarse.

Si un personaje acumula más mutaciones que su Voluntad (y aún no se ha convertido en un Engendro del Caos balbuceante), obtiene inmediatamente una locura permanente por cada mutación mayor que su Voluntad. Por ejemplo, un PJ con Voluntad 3 obtendría inmediatamente una locura permanente al obtener su cuarta mutación, y otra locura permanente si obtiene una quinta mutación.

KRIJN



ⁱ Traducido como Bruja aunque Krijn sea un brujo. Siempre que se hace referencia a Krijn se dirá brujo, pero la canción y la superstición se tratará como bruja.

ⁱⁱ Siempre que se refiera a Heidrun, se denormirá *bestia del pantano*

ⁱⁱⁱ Siempre que se refiera a la Bestia invocada por Cruor se denominará *Bestia* (ilustración de la página 19)

^{iv} No se nombran antes, invinculantes.

VON STAUFFER

La familia von Stauffer, gobernantes de Fauligmere

FAVORECIDO

- + Cuando el Favor del Grupo llegue a 3, cada PJ añade ☐ a las tiradas de Presencia, Picaresca y Liderazgo que involucren a la nobleza.
- + Cuando el Favor del Grupo llegue a 5, cada PJ añade ☐ a las tiradas de Presencia, Picaresca, Intimidar y Liderazgo que involucren a cualquier personaje perteneciente al nivel económico de Bronce o Plata que tenga una disposición favorable a la nobleza.

DESAVORECIDO

- + Cuando el Desfavor del Grupo llegue a -1, cada PJ añade ☐ a cualquier tirada de Empatía que involucren a la nobleza.
- + Cuando el Desfavor del Grupo llegue a -3, cada PJ sufre un punto adicional de estrés al sufrir estrés durante interacciones sociales que involucren a la nobleza.

Barón Eldred, Lady Theodora, Baronesa Wandelina, la paloma von Schnell

REPUTACIÓN



