

Dead Ringer



*Una Historia Aleccionadora de Asesinato, Locura y Violencia
por Chuck Morrison*

Dead Ringer

Un Escenario para Warhammer el Juego de Rol
Por Chuck Morrison



TABLA DE CONTENIDOS



Introducción	... página 2	El Consejo de Ancianos	... página 13
Un Poco de Historia	... página 2	Aldeanos	... página 14
Por un Camino Solitario	... página 3	Encajando las Piezas	... página 14
Carnada de Lobos	... página 3	En el Jardín de Morr	... página 15
Bienvenidos a Ehrtzhofen	... página 4	Tinto de Averland Sur	... página 15
La Gründenfest	... página 4	Llegada de los Desesperados	... página 16
Unas Cuantas Preguntas	... página 5	Desenlace	... página 16
Relajación	... página 7	Atando Cabos Suelos	... página 16
El Doktor ha Espichado	... página 7	El Precio del Fracaso	... página 17
Una Escena Terrible	... página 7	¿Y Augustin Vorster?	... página 17
Curiosos Tatuajes Cadavéricos	... página 10	Experiencia	... página 17
Palabras	... página 10	<i>Dramatis Personae</i>	... página 18
Letras	... página 10	Agradecimientos	... página 19
Figuras	... página 11	Documentos	... página 20
Complicaciones a la Investigación	... página 12		
Retortijones Extraños	... página 12		

Portada y Mapas a Mano por [TJ Adamowicz](#)
Color de Portada por [Alfredo Lopez, Jr](#)
Traducción por [Alejandro D. Rubio M.](#)



:: Introducción ::

Dead Ringer comienza justo a las afueras del pueblo de Ehtzhofen, que a efectos de este escenario está ubicado en Talabecland y situado frente al Gran Bosque, pero con un poco de esfuerzo puede reubicarse en cualquier aldea remota del Imperio. Es un escenario no lineal que funciona mejor para un grupo de 3 a 6 Personajes Jugadores de cualquier nivel de experiencia que tengan tendencia a la investigación, estómagos fuertes y veinticuatro horas libres.

UN POCO DE HISTORIA

Ehtzhofen es una pequeña aldea que puede encontrarse cerca de la frontera Talabecland-Ostemark, en el extremo norte de las Colinas Kölsa y la parte más meridional llega al Gran Bosque, justo al noreste de Kappelburg. Ha sido una aldea soñolienta la mayor parte de su existencia. De hecho, sus habitantes se enorgullecen de vivir en un pueblo donde nunca ha pasado nada importante. Es decir, hasta hace cinco años, cuando se pone en movimiento una serie de acontecimientos que cambiaría para siempre la tranquila aldea de Ehtzhofen.

Endris Pfluger era un pobre mercader con elevadas aspiraciones cuando se trasladó a Ehtzhofen hace ocho años. Recibiendo préstamos de un prestamista en Talabheim, realizó el sueño de su vida de poseer y administrar su propio banco. Por desgracia, el pueblo de Ehtzhofen no creció tan rápidamente como Pfluger había esperado, y las inversiones de su banco en el mercado de Talabheim fueron desastrosas. Se hundió cada vez más en coerciones financieras hasta que las amenazas de cárcel de sus acreedores le indujeron a una acción de otro modo impensable: mataría al habitante más rico del pueblo, Bertholdt Halbgewachsen, y usurpar su patrimonio. Sabía bien que no podría llevar sus planes a buen término en solitario, por lo que buscó a otro habitante de Ehtzhofen que también estaba en una situación financiera desesperada: el molinero Cristoff Bolstetter, quién había abordado a Pfluger hace poco para un préstamo para reparar su decrepito molino. Bolstetter accedió a ayudarlo si podía reclamar una parte de los beneficios. Conocía a un galeno en el cercano pueblo de Freital llamado Paulin Wegener que necesitaba un nuevo trabajo rápidamente, ya que estaba en peligro de perder el actual por incompetente. Pfluger decidió que era la persona perfecta para llevar a cabo el envenenamiento de Halbgewachsen, pues podría hacerlo bajo el auspicio de tratamiento de alguna afección imprecisa, que Halbgewachsen temía continuamente contraer. Sin embargo, una vez muerto Halbgewachsen, quedaba el asunto de tratar con su patrimonio, lo que sería supervisado por el alcalde del pueblo, Eberlein Bartenbach. Afortunadamente, Bartenbach era susceptible a la transacción, no por impagos ni deudas financieras sino simplemente por codicia. Ahora todo estaba en su sitio, y solo quedaba un único obstáculo: el galeno actual de la

aldea, Augustin Vorster. Bartenbach despidió de inmediato a Vorster, diciéndole que su “período como galeno de la aldea había finalizado”, y sería sustituido durante la semana. Esto asoló a Vorster, quién amaba Ehtzhofen y la había servido bien durante los últimos doce años. Desprovisto de su estatus en la comunidad, su posición en el Consejo de Ancianos y de la única ocupación para la que había sido entrenado, se hundió en una profunda depresión pública. De hecho, a menudo se le podía encontrar en la taberna del pueblo emborrachándose con cada gota de alcohol disponible hasta desmayarse, solo para comenzar de nuevo el ciclo al día siguiente al volver en sí. La gente murmuraba que había enloquecido.

Durante este tiempo Paulin Wegener llegó de Freital (por medio de Talabheim, donde se detuvo brevemente para comprar medicinas) y tomó posesión del cargo. Convenció a Halbgewachsen de que sufría una afección poco común pero muy grave que se trataba sola con un elixir especial, que debía administrarse diariamente. Wegener esperaba que Halbgewachsen muriera rápidamente, pero el viejo estaba muy sano y fuerte, y una semana de “terapia” solo sirvió para debilitarle lo suficiente para restringirlo a su cama. En este punto Pfluger y Bolstetter, bajo fuerte presión de sus acreedores, le dijeron a Wegener en términos muy claros que finalizara el trabajo para el que se le había contratado. La mañana siguiente, Wegener dispuso cinco veces la dosis normal, lo que debería haber sido más que suficiente para matar un hombre ordinario, pero solo sirvió para inducir a Halbgewachsen al coma. Wegener le declaró muerto rápidamente y fue enterrado –vivo- al día siguiente.

Poco después Bartenbach anunció que Halbgewachsen no había dejado Testamento ni Última Voluntad, por lo que su patrimonio había sido entregado a disposición de la aldea de Ehtzhofen. Tras el primer anuncio se produjo otro rápidamente: Halbgewachsen no era tan rico como parecía ser, pues en realidad tenía grandes deudas con acreedores de Talabheim. El dinero que quedaba tras satisfacer todas las deudas difícilmente incluso podría pagar un Gründfest (una fiesta semi habitual que celebra la fundación del pueblo), pero a la luz de la trágica muerte de Halbgewachsen, Pfluger donaría el resto. Pfluger actuó como anfitrión de las fiestas de ese año.

Con el Gründfest tras ellos, siempre tenaz Alguacil del pueblo Erschel Neunecker insistió en realizar una investigación rutinaria sobre la muerte de Halbgewachsen, a pesar de las afirmaciones del galeno y de las objeciones explícitas del Consejo de Ancianos. A falta de otra cosa que hacer en el pequeño pueblo –de hecho, este era el primer “trabajo real” que tenía en meses- Neunecker se lanzó en cuerpo y alma a la investigación. Tenía el cuerpo de Halbgewachsen exhumado, e hizo un descubrimiento horrible que aterrorizaría al pueblo: marcas de arañazos del

interior del ataúd indicaban que Halbgewachsen había sido enterrado vivo. Seguro ahora de estar tras la pista de algo grande, Neunecker continuó su trabajo de investigación. Un apunte escondido en uno de los voluminosos diarios de Halbgewachsen le condujo a una caja fuerte en Talabheim, que contenía su Testamento y Última Voluntad. Este documento dejaba todo lo que tenía Halbgewachsen a Fritz Trubin, el “tonto del pueblo” con quién entabló una improbable pero cercana amistad. Neunecker regresó a Ehrtzhofen con la intención de chantajear a Bartenbach.

El intento de chantaje al buen alcalde fue el primer –y último– error de Neunecker. Dejó el testamento original en su lugar en Talabheim y trajo con él una copia para amenazar al alcalde. Neunecker creyó que estaba a salvo porque Bartenbach no sabía dónde estaba el testamento original, pero no había contado con el temperamento volcánico del Alcalde. Bartenbach aplastó el cráneo de Neunecker con su bastón esa noche, y enterró el cuerpo en un lugar donde pensaba que nadie lo encontraría jamás, - en la tumba de alguien. La desaparición del Alguacil sorprendió al pueblo, pero no era muy querido y tenía muchos enemigos; Neunecker tenía la mala costumbre de arrestar a los habitantes del pueblo bajo falsas acusaciones y luego exigir una tasa para liberarlos. El consenso general fue que abandonó Ehrtzhofen para escapar de represalias de

uno o más ciudadanos agraviados. No mucho después de su desaparición, la enojada gente del pueblo derribó la cárcel y la horca.

El óbito de Halbgewachsen y la desaparición de Neunecker sacó a Vorster de su depresión. Al darse cuenta de que algo iba terriblemente mal, recordó la investigación de Neunecker, descubriendo el testamento de Halbgewachsen y desentrañó toda la información implicando al Consejo de Ancianos en la muerte de Halbgewachsen. Vorster incluso descubrió el cadáver de Neunecker cuando se dio cuenta de que recientemente se había alterado la tierra sobre una tumba muy antigua. Cuando exhumó el ataúd, encontró el cadáver de un Neunecker muy golpeado, golpeado en la cabeza con las huellas que coincidían con el bastón de punta de oro del alcalde. Luego procedió a exhumar el cuerpo de Halbgewachsen al amparo de la oscuridad y descubrió la verdadera causa de su muerte: veneno.

En este punto, los últimos vestigios de la depresión de Vorster se desvanecieron y fueron reemplazados por un único objetivo: vengarse del Consejo de Ancianos por arruinar su vida para su propio beneficio egoísta. Este pensamiento le consumía día y noche hasta que construyó un complejo plan para exponer a los miembros del Concilio como los asesinos y depravados avaros que realmente eran.



Es el anochecer que abre *Dead Ringer*; los PJs caminan por un indescriptible camino de tierra flanqueado a ambos lados por maleza que da paso a bosquesillos aislados de árboles, que finalmente espesan en un oscuro bosque. Una ligera brisa hace crujir las hojas y el lugar está lleno de una calma relajante. El humo se eleva a través de las copas de los árboles a cierta distancia, indicando la presencia de un pueblo cercano. En la distancia, los PJs de vista aguda detectan un hombre encapuchado caminando en la misma dirección a la que ellos se dirigen. Con los últimos rayos de sol desvaneciéndose rápidamente, con una tirada exitosa *Normal de Percepción*, un PJ puede distinguir el brillo de una empuñadura de espada y un par de esposas.

Si los PJs no se acercan al hombre en unos as altos (y no toman precauciones para ser escuchados), él les oye y se gira, con la mano en la espada. Se presenta como Albrecht Lutenschleger. Va a asumir las tareas como Alguacil de Ehrtzhofen justo tras su llegada, y afirma que está bajo la protección de la milicia del pueblo y los Patrulla de Caminos –si es dañado de alguna manera, todo el poder de Ehrtzhofen caerá sobre los responsables (una presunción falsa pues Ehrtzhofen no tiene milicia y no se ven Patrullas de Camino por ningún lado). Una vez determine que los PJs no le plantean ningún daño (si, de hecho, no lo hacen), ofrecerá escoltarles al pueblo y proporcionarles lugar donde

alojarse de forma gratuita por las molestias. Parece receloso de estar en el exterior solo en la oscuridad. Si los PJs le ofrecen permitirle que camine con ellos, acepta agradecido, diciéndoles que ha recorrido toda la distancia desde Talabheim solo, y sería muy incómodo si cayera alguna desgracia sobre él a menos de un kilómetro de su destino.

CARNADA DE LOBOS

De pronto, el bosque tras ellos se estremece. Las ramas se rompen y las hojas vuelan mientras los PJs se giran justo a tiempo para ver una mujer vestida con túnicas estrellándose directo a los árboles. Casi encima de ella hay una manada de Lobos Gigantes (ver página 96-97 del *Bestiario del Viejo Mundo* o *Dramatis Personae* para una aproximación) con al menos un lobo por PJ. La mujer está sangrando por lo que parece una herida grave en la pierna, y agarra una sucia bolsa de cuero cerca de su pecho. Se tropieza con una rama y cae al suelo a los pies de los PJs. Con una mirada desesperadamente aterrada, grita, “¡Ayudadme por favor! ¡Por la gracia de Sigmar, salvad mi vida!”

Los PJs solo pueden elegir batallar; los Lobos Gigantes están sobre ellos en un instante. Lutenschleger desenfunda su arma y se sumerge, absolviéndose a sí mismo en la batalla en la medida de sus posibilidades. La manada de

lobos opera con una estrategia de separar a los PJs unos de otros y atacar dos lobos a una persona. Esto dejará algunos de los PJs libres para atacar y a otros atrapados en medio de un torrente de desgarradores dientes y garras. Si la batalla va mal (muere algún lobo), los lobos restantes intentarán acorralar a los PJs contra el borde del bosque, donde acechan dos Lobos Gigantes más. Si la batalla va muy mal (mueren más de dos lobos), los lobos restantes se retiran hacia el bosque y desaparecen lamiendo sus heridas.

La batalla con los Lobos Gigantes debería ser agotadora pero no una amenaza de muerte; idealmente, al menos un PJ sufrirá heridas. La mujer que han salvado se presenta como Madalena Precht y lo agradece efusivamente. Explica que estaba recogiendo hierbas medicinales y flores bonitas para decorar el jardín de su patrono, Augustin Vorster, un

galeno retirado e inventor a tiempo parcial del pueblo de Ehtzhofen. Ofrece llevar a cualquier PJ herido a Vorster, quién seguro está agradecido, y puede que incluso les recompense por las molestias además de atender sus heridas. Si los PJs abren la bolsa de Madalena, encontrarán un puñado de flores y hierbas, justo como dijo.

Es importante que Lutenschleger no muera en esta batalla, ya que es esencial al otorgar a los PJs la autoridad de llevar la investigación en su nombre en la siguiente sección. Sin embargo, debería estar herido, lo suficiente para guardar cama (quizás una profunda herida en la pierna o en el abdomen le impide moverse demasiado). Esta incapacidad da lugar a que tenga que dirigir la investigación desde la cama, lo que hace realmente a los PJs sus agentes, ya que son los únicos en el pueblo que conoce o en quienes confía.



.: Bienvenidos a Ehtzhofen .:

Ehtzhofen está a solo media hora de viaje del lugar de la batalla con la manada de lobos, Escondido entre los confines del Gran Bosque. Dentro de las tupidas y empalagosas ramas que componen los límites del pueblo puede encontrarse una única taberna, un río bifurcado, un banco, una granja, diversas chozas e incluso algunas mansiones de los habitantes ricos o nobles. Una suave colina se alza al noreste de la carretera de entrada, sobre la que hay un grupo de asientos de mármol agrupados bajo un gran pabellón. Al oeste yacen las ruinas de una cárcel abandonada, con ventanas rotas y la puerta ladeada, crujiendo ruidosamente a partir de una única bisagra en funcionamiento. Ahora está oscuro, pero el pueblo es un bullicio de actividad –multitud de gente se mueve de aquí para allá, llevando linternas y armando revuelo alrededor de grandes mesas como si se preparan para un festival. Se ven algunos aldeanos encendiendo antorchas en largas estacas para protegerse de la creciente oscuridad.

Madalena renquea al principio, gritando detalles de la gloriosa victoria de los PJs sobre los Lobos Gigantes del Gran Bosque. El estridente ruido atrae a una considerable multitud a los PJs, curiosos por más chismorreos de la batalla. Pronto, la multitud marcha al oeste de la cárcel a la mansión de Vorster, y Augustin surge con mirada de preocupación por el tamaño de la herida de Precht, pero determina rápidamente que el alcance de la herida es menor. Precht entrega la bolsa de cuero a Vorster.

Vorster acepta la bolsa y dice, “Tienes que tener más cuidado Madalena, o esas flores serán tu perdición”. En este momento, Vorster advierte que Lutenschleger ha perdido mucha sangre y necesita ayuda. “Traed a ese hombre a mi casa, y cuidaremos de él. Podéis presentaros en el interior. Estoy en gran deuda con vosotros, valientes, y puedo empezar a pagarla ahora”.

Los sirvientes de Vorster llevan a Lutenschleger a una cama cercana. Mientras Vorster le examina, Maurice pide a los PJs que se presenten. Lutenschleger débilmente entrega los documentos que le identifican a él y su posición.

“Alguacil del pueblo ¿eh?” Pregunta Vorster. “No hemos tenido ninguno desde que desapareció el anterior. ¿Cuánto hace de eso Madalena? ¿Cinco años?”

Cuando el grupo ha terminado de presentarse, Vorster anuncia que estaba planeando una fiesta en honor de la fundación del pueblo (cuya fecha real se ha perdido en los confines del tiempo, y ahora actúa como una excusa adecuada cada vez que alguien quiere organizar una gran fiesta) –una “Gründenfest”- y sería descuidado si no invitara a los PJs como invitados de honor. De hecho, el festín está a punto de comenzar. Pide a Madalena que escolte a los PJs a la mesa principal y les sienta junto a los miembros destacados del Consejo de Ancianos bajo el pabellón de la colina. Vorster se unirá a ellos tan pronto termine de atender al herido Lutenschleger.

LA GRÜNDEFEST

Mientras Madalena guía a los PJs a sus sitios, cuenta una breve historia de la Gründenfest. Es una celebración semi habitual de la fundación de Ehtzhofen, cuya fecha exacta se perdió en la historia. Explica que el Consejo de Ancianos organiza el festival cada año, pero los miembros destacados de la comunidad (en otras palabras, cualquiera que pueda permitírsele) pueden anunciarlo en cualquier momento. De hecho, este es el tercero de este año, y algunos años se han visto hasta ocho. Es un momento de gran celebración, con todo el pueblo invitado a comer y beber para su disfrute. Espera que los PJs tengan hambre, dice, porque habrá abundante de comida y bebidas para todos esta noche.

Poco después de sentarse los PJs en la mesa de honor, llega Vorster. Está de buen humor; hace una elaborada reverencia a los PJs y luego alza su pichel al cielo. “Un brindis por mis nuevos amigos, que salvaron a mi sirvienta Madalena de un terrible final en las fauces de lobos gigantes. Que sigan en Ehtzhofen lo suficiente para pagar mi deuda. Por sus glorias duraderas y que sus fuerzas nunca desfallezcan. ¡Por los matalobos y por Ehtzhofen!”

Tras el brindis, Vorster presenta a los de la mesa, que componen todos los ciudadanos destacados de Ehtzhofen, a los PJs uno por uno. Eberlein Bartenbach, el alcalde del pueblo, saluda a los PJs con su bastón cuya punta de oro ha sido modelada en cabeza de león (“creo que amaba más al bastón que a su querida difunta esposa”, susurra Vorster. “En cualquier caso, nunca se le ve sin él”); Endris Pfluger, el banquero del pueblo y su esposa Beatrix; Cristoff Bolstetter, el molinero del pueblo y su esposa Clara, y por último Elspeth Wegener, esposa del galeno del pueblo —“el único miembro del sexo débil que ha servido nunca en nuestro Consejo de Ancianos”, dice, y luego ofrece sus condolencias por la desaparición de su marido. Susurra a los PJs no mencionarle el tema, pues es frágil y su marido está desaparecido desde hace algunos días. “Mejor no molestarla”, dice con un guiño. Juntos, explica Vorster, los cuatro integran el Consejo de Ancianos del pueblo, un grupo que decide las líneas apropiadas de actuación y por lo general determina la dirección futura de Ehtzhofen.

Tras las presentaciones, Vorster murmura una corta oración de agradecimiento a Sigmar, luego manda todos a empezar el festín. El propio Vorster se extiende sobre la mesa y arponea un trozo de carne del gran plato central de servir, recoge algunas papas y luego vierte una generosa cantidad de salsa sobre todo su plato. Madalena, ya recuperada, se revuelve veloz con una botella de vino en un vano intento de mantener llenos los vasos de todos. Al comenzar el festín, Vorster pide a los PJs que agasajen a los habitantes de Ehtzhofen con historias de sus aventuras. Los PJs humildes son presionados para que den al menos una historia de valor o de triunfo del bien sobre el mal.

Los PJs deberían estar hambrientos tras un largo día de viaje y la batalla con la manada de lobos, y se les anima a comer cordialmente, pues se lo han ganado. Al menos deberían beber el vino o cerveza que les ofrecen; sería un insulto para los anfitriones rechazarlo. Si por cualquier razón los PJs sospechan de la comida o bebida, pueden tranquilizarse mirando alrededor las diversas mesas: todos en el pueblo llenan la barriga con la misma comida y bebida que les han ofrecido, Vorster incluido.

Es importante usar la Gründenfest para dar dos informaciones claves: 1) Paulin, el marido de Elspeth Wegener, el galeno del pueblo, desapareció hace tres días, y 2) que Bertholdt Halbgewachsen ha sido enterrado vivo. La primera se logró tras la presentación de los PJs a Elspeth, y la segunda puede hacerse con la siguiente conversación:

Vorster se gira hacia Pfluger y le pregunta si disfruta de la mansión de Halbgewachsen. Pfluger, imperturbable, simplemente dice, “más de lo que lo hizo nunca el viejo” y

se baja un vaso de vino. Cuando alza la mirada para descubrir el malestar aparente en la mesa por hablar mal de los muertos, añade, “Sigmar le tenga en su gloria”.

“Terrible modo de morir”, dice Bartenbach desde el otro lado de la mesa

“En efecto”, dice Vorster, y se gira hacia los PJs. El viejo Halb, en cuya mansión reside actualmente Herr Pfluger, tuvo la desgracia de contraer una terrible enfermedad. Fue tratado por el Doktor Wegener-“

“Sigmar le guarde”, interviene Elspeth.

“Desafortunadamente”, continúa Vorster, “a pesar de los mejores esfuerzos del doktor, Halbgewachsen sucumbió y fue declarado muerto”

“Ojalá la historia terminara ahí”, dice Bolstetter.

“Así es. En cambio, nuestra historia termina cuando fue exhumado el ataúd un mes después durante la investigación tenaz de nuestro anterior Alguacil, Herr Neunecker. La tapa del ataúd estaba plagada de arañazos”, dice Vorster, levantando una ceja. “La pobre alma fue enterrada viva”.

Pfluger se inclina hacia adelante. “Eso no pasará más, amigos. Tenemos un sistema en Ehtzhofen que evita que ocurra. Cada ataúd lleva un trozo de cuerda atada a una campana. Si te ves dentro, solamente toca y te sacaremos”.

Vorster asiente: “Sí, la medicina no es una ciencia exacta, y hasta que lo sea, tendrán que continuar estos extraños preparativos”.

Elspeth se aclara la garganta suavemente. “Por favor, la Gründenfest es un momento de celebración ¿no es así? ¿Por qué caras largas? Dirijamos nuestra conversación a temas más alegres para reflejar este momento feliz”.

Vorster sonríe. “Por supuesto, cambiaremos de tema inmediatamente. Por favor, perdonad a un Viejo sus errores sociales”.

Además de la información crucial indicada arriba, los PJs encontrarán la Gründenfest un lugar ideal para reunir rumores sobre el pueblo y los sucesos actuales. Encontrarás multitud de ellos en el cuadro titulado “Rumorología de Ehtzhofen en la página 6. Como se supone que la reunión es amigable, todas las tiradas de *Cotilleo son Fácil (+20%)*.

UNAS CUANTAS PREGUNTAS

Los PJs pueden aprovechar la oportunidad que brinda la Gründenfest para hacer algunas preguntas. Las más comunes pueden encontrarse a continuación.

- *Sobre el marido de Elspeth*

Todos advierten a los PJs no mencionar el tema de Paulin Wegener en torno a Elspeth, ya que se ha tomado su ausencia muy a pecho. Ha estado ausente tres días, y se fue

sin previo aviso. La única vez que Paulin dejó el pueblo fue cuando viajó a Talabheim a comprar medicinas para el pueblo. Pero siempre se llevó un sirviente y algunos caballos, y esta vez no se llevó suministros, ni le dijo a su esposa que se iba.

Simplemente no regresó de su ronda diaria, visitando a los aldeanos y tratando diversas enfermedades. Fue visto por última vez por el lisiado, Hermann Schelegel. Hermann no sabe a dónde fue Paulin tras salir de su choza. Augustin Vorster se ha hecho cargo de sus tareas los dos últimos días –sin pagando medicinas y hierbas a la gente del pueblo. Algunos piensan que Paulin se fue con una amante para comenzar una nueva vida, otros que le ha ocurrido algo terrible.

Si los PJs abordan el tema de su esposa con la buena señora, estalla rápidamente en lágrimas y se excusa de las festividades. El ánimo de las personas para el resto de la cena se apaga, y la gente del pueblo será mucho menos cooperativa con los PJs difundiendo rumores y cotilleos.

• *Sobre el actual estado de la cárcel*

Si los PJs preguntan por qué la cárcel está hecha un desastre, o por qué no hay representante de la ley o alguacil presente en el consejo, la mesa queda en silencio por un momento:

Finalmente Bartenbach da un largo suspiro. “A decir verdad, el Alguacil probablemente abusó de su posición para extorsionar a los vecinos, pero no pudimos probarlo. Desapareció, tal vez víctima de sus propios excesos. No me sorprendería si algunos aldeanos enojados le mataron”.

Bolstetter asiente. “Desde luego la cárcel fue casi destruida por una turba de aldeanos tras la desaparición. Ha llevado todo este tiempo ahorrar fondos para reconstruirla”.

“Y ahora que tenemos”, añade Pflugger, “entiendo que nuestro Alguacil está gravemente herido. Recuperándose, por lo que me han dicho”.

Vorster asiente. “Saldrá adelante”.

Bartenbach sacude su cabeza con tristeza. “Me pregunto si el pueblo ha incurrido de alguna manera en la desaprobación de Sigmar. Quizás no estemos destinados a tener un Alguacil en Ehrzhofen”.

RUMOROLOGÍA DE EHRTZHOFEN

- Espíritus repugnantes moran en las ruinas de la cárcel. Los Ancianos del Pueblo planean pedir al Sacerdote de Morr que exorcice los espíritus en su próxima visita.
- Hay un montón de gente adinerada para un pueblo tan pequeño.
- Augustin Vorster dice que ha dejado atrás el pasado, pero nunca ha perdonado a Eberlein Bartenbach que le echara de su posición de galeno del pueblo hace cinco años. Nunca se hizo pública la razón del despido aunque la mayoría cree que tenía que ver con las luchas políticas del Consejo de Ancianos. Tras perder su último trabajo, Vorster perdió bastante la cabeza durante un tiempo. Curiosamente, salió de su depresión más o menos en el mismo momento que desapareció el alguacil.
- El tabernero Hensel Rosenstock agua su cerveza, pero su hidromiel vale cada chelín.
- Mucha gente ha quedado impune de un montón de cosas desde que el Alguacil desapareció.
- Las condiciones de trabajo en la granja Öler son poco mejor que la esclavitud. Normalmente no sería un problema, excepto que la cosecha no es tan buena este año.
- El Jardín de Morr local está encantado. El jardinero jura que ha escuchado suaves gemidos durante las últimas noches, así como sonido de muchas campanas. Probablemente solo es el viento, pero al coincidir con la desaparición del galeno del pueblo, este hecho tiene en vilo a todo el pueblo. Algunos creen que es el espíritu del Alguacil, Erschel Neunecker, que viene para vengarse.
- Hay un nigromante en el pueblo. Se ha visto una figura oscura desenterrando cadáveres al amparo de la noche.
- Elspeth Wegener odia Ehrzhofen y desea regresar a su ciudad natal de Talabheim. Su marido Paulin está de acuerdo, pero está esperando que haya una plaza para poder seguir ejerciendo su oficio.
- No pidas dinero prestado a Endris Pflugger. Cobra un interés usurero.
- Paulin Wegener se fue con otra mujer hace tres días y no se le ha visto desde entonces. ¿Quién se supone que hace de médico en el pueblo?
- La granja Öler tiene un serio problema de ratas.

“No seas tonto”, dice Elspeth. “La ley y el orden deben prevalecer, y hemos estado sin ella demasiado tiempo”.

Otros invitados, claramente incómodos por airear el sórdido pasado de su pueblo delante de extraños, cambian de tema rápidamente. La única información que puede sacarse de esto es: algunos creen que Neunecker tuvo un mal final, y su espíritu aún ronda las ruinas de la cárcel del pueblo.

• *Sobre el estado mental de Vorster tras ser despedido*

Si los PJs preguntan sobre esto a Vorster, mantiene el buen humor. “Nunca lo olvidaré. Me despidieron el 13 de Vorgeheim, 2517”, dice, y añade que fue un momento difícil para él. Cayó en una depresión que duró unos meses, pero finalmente salió de ella. No añade más detalles, pero otros tienen más que decir: Vorster se tomó muy mal ser sustituido. Se encontraba a menudo ahogando sus penas en el Laer Real, sumido en episodios de embriaguez pública, y una vez fue pillado bailando sobre el La Cima del Anciano sin que se escuchara música. Finalmente salió de su depresión (nadie sabe bien cuándo ni cómo, que no sea que “el tiempo cura todas las heridas”), y ahora pasa el tiempo jugueteando cerca e inventando cosas.

Si le preguntan por qué fue sustituido, Bartenbach dice que el Consejo de Ancianos se embarcó en un programa para revitalizar la economía de Ehrzhofen, y eso incluía traer sangre nueva al pueblo. El programa no funcionó, admite, y fue abandonado al poco. Pero tenían que respetar su compromiso con el nuevo galeno de todas formas.

• *Sobre el Jardín de Morr*

Algunos ciudadanos creen firmemente que el Jardín está encantado. Advierten a los PJs que no pasen demasiado tiempo allí, especialmente de noche. Se han oído extraños sonidos cerca de la ermita, y Clara Bolstetter jura sobre la tumba de su madre que escuchó un gemido profundo y lamentable no hace dos noches. El Sacerdote de Morr itinerante debe volver en menos de un mes, y justo a tiempo. Su llegada es muy esperada por la gente del pueblo y los Ancianos, para que calme los inquietos espíritus del Jardín de Morr local y exorcice la cárcel de demonios.

• *Sobre los intentos de Augustin*

La mayoría de los inventos de Vorster son un completo fracaso. Los del pueblo le siguen la corriente con ello porque aún no provocado ninguna (gran) explosión y parecen mantenerlo cuerdo. Augustin también lo admitirá fácilmente, aunque parece estar orgulloso del reloj de sol que donó al Consejo de Ancianos y el reloj de agua que mantiene con la hora en su mansión.

• *Sobre Bertholdt Halbgewachsen*

Las respuestas a preguntas sobre el “Viejo Halb” variarán dependiendo de a quién pregunten. La mayoría le recuerdan como un tipo generoso, pagando rutinariamente la factura de algunas de las mejores Gründenfest recordadas. Se aseguró de pagar los medicamentos para los que vivían en chozas, y que estuvieran lo más cómodos posible. Hasta pagó los salarios de los trabajadores de la granja de Öler cuando una extraña tormenta diezmó su cosecha. Muchos sospechan de él de dejar regalos al azar en las puertas de la gente, pero cada vez que le preguntaban culpaba tan solo a las “hadas del bosque”. Curiosamente, entabló una extraña pero duradera amistad con el tonto del pueblo, Fritz Trubin. Los dos pasaron bastante tiempo juntos en los últimos años de vida de Halbgewachsen.

Es de conocimiento común que Halbgewachsen falleció hace cinco años tras una corta enfermedad y no es sorprendente; después de todo, era viejo. Fue llorado, pero poco después de su muerte salió a la luz que no era tan rico como quería que la gente pensara. De hecho, cuando el

Concilio de Ancianos se vio obligado a disponer sus efectos porque no había dejado testamento para la disposición de su propiedad, todo lo que quedó tras pagar sus deudas era una suma ni siquiera suficiente para cubrir una sola Gründenfest. El banquero, Endris Pfluger, completó el déficit como gesto hacia el pueblo ya que el Consejo le permitió comprar la mansión Halbgewachsen.

RELAJACIÓN

Además del suministro casi ilimitado de excelente comida y bebida, habrá por supuesto, canto, baile, música y todo tipo de diversión que se tenga. Cuando la celebración decaiga, Vorster ofrece hospedar a los PJs durante la noche en la casa de huéspedes. Si se niegan, insiste en que debería al menos pagar una o dos habitaciones en el Laer Real por todo lo que han hecho. “No es una noche para estar bajo las estrellas, amigos. El Gran Bosque alberga grandes bestias, ya conocéis algunas –por favor, no tentéis que salga algo más”.

Sin importar dónde decidan quedarse los PJs, la noche pasa sin incidentes. No hay fantasmas acechando la cárcel abandonada y las campanas del Jardín de Morr están inusualmente en calma. Los PJs de oído agudo podrían distinguir un gemido apenas audible con una tirada *Difícil (-20%) de Percepción*, cuya localización es imposible de determinar; en cualquier caso, el gemido desaparece en minutos y el recinto vuelve a un estado de serena calma.

Será la última paz y tranquilidad que los PJs experimenten por un tiempo.



: El Doktor ha Espichado

Por la mañana temprano, el pueblo es sacudido por un grito espeluznante, que emana de la casa de Vorster. Si los PJs están alojados en la casa, el grito les debe despertar del sueño. Si eligen pasar la noche en otro lugar, las noticias de terribles cosas raras en la morada de Vorster les alcanzan rápidamente. Cuando los PJs llegan encuentran la puerta obstruida por gente apretujada tratando echar un vistazo dentro. Una joven aterrorizada está vomitando junto a un viejo roble, con lágrimas en sus mejillas. “¡Es horrible! ¡Simplemente horrible!” Es la mujer de la limpieza de Vorster, Agelte Nydecker; es quien descubrió su cuerpo. Agelte está demasiado traumatizada para ser de ayuda contestando preguntas de los PJs. Lo más que dice es: “Nunca pisaré esta casa de nuevo”, y vomita de nuevo.

Varios hombres grandes impiden la entrada. Si los PJs quieren entrar, estos hombres también les detendrán, pero luego Lutenschleger saldrá cojeando para ver qué ocurre. Al ver a los PJs, sonrío débil y dolido, y dice, “Entonces ¿qué es esto? Apartaos, chicos, y dejad pasar a los Matalobos. Necesito toda la ayuda que pueda conseguir”.

UNA ESCENA TERRIBLE

Los PJs son conducidos al interior de la mansión de Vorster. Está oscuro; pesadas cortinas bloquean cualquier fuente de luz exterior que ilumine la escena. El aire está cargado y huele dulce y enfermizo. Todos los Ancianos del Pueblo están presentes (o lo estarán pronto, dependiendo de lo rápido que lleguen los PJs y dónde pasaran la noche anterior). Los PJs finalmente llegan a una gran habitación, y mientras sus ojos se ajustan a la tenue luz, descubren que pueden distinguir siluetas, -formas metálicas, vagas y redondas como frascos y matraces. Lutenschleger se desploma en una silla cercana y suspira profundamente.

En el centro de la habitación está la causa del grito: el cadáver de Augustin Vorster, sentado en una pesada silla de madera, con la cabeza inclinada en un ángulo descuidado emanando sangre seca de la boca y nariz. La camisa se ha desabrochado y abierto para mostrar un pecho desnudo lleno de toda clase de extraños tatuajes. Situado prominente en el centro de su pecho inmóvil hay un mapa de

Ehrtzhofen, rodeado de palabras, letras y frases (*Documento 2*); encima del cual se puede encontrar un extraño poema terceto (*Documento 1*) y debajo, un curioso trozo de texto (*Documento 3*)

Los miembros del Consejo de Ancianos ya están conversando cuando los PJs entran en la habitación. Si se paran un momento a prestar atención, esto es lo que oyen:

“Espantoso”, dice Pfluger, quizás algo demasiado fuerte, “siempre pensé que traficaba con demonios”. Se gira hacia Lutenschleger y dice, “estaba fuera de sus cabales”.

Bolstetter se inclina cerca del cadáver de Vorster y lee el texto del Documento 1:

*Ay de aquellos que rechazan su propio socorro.
Acosarán males gemelos, el agua cae.
Toda esperanza descansa en un tonto.*

Como las otras pistas, este pasaje es críptico; su interpretación se deduce.

Ay de aquellos que rechazan su propio socorro: acontecerá dolor a la gente de Ehrtzhofen, que despidieron a su galeno.

Acosarán males gemelos: la aldea afronta dos problemas, los cuales se determinarán más tarde (los males se refieren al envenenamiento de la Gründenfest y el secuestro del médico del pueblo)

El agua cae: se refiere al reloj de agua tras Vorster, que escurre lentamente para contar doce horas, el tiempo en que el veneno será letal.

Toda esperanza descansa en un tonto: la solución a sus problemas de alguna manera yace con Fritz Trubin.

El pasaje no hace estallar destellos inmediatos de intuición de los miembros del Consejo de Ancianos, que continúan su conversación.

“¿Males gemelos?”, exhala Elspeth. “¿Qué significa eso?”

“Toda esperanza descansa en un tonto” -¿Creéis que quiere decir Fritz? ¿No estuvo Fritz ayudando un tiempo a Vorster el año pasado? Bartenbach se gira y le dice a nadie en particular, “Llama de inmediato a Trubin”.

“¿Qué sabe Magdalena de esto?” pregunta Bartenbach. Pfluger suspira. “Cuando la encontremos, te decimos. Nadie la ha visto desde la fiesta de anoche”. “¿Y de los sirvientes?”, brama Bartenbach.

“Todos dormidos en sus cuartos de atrás”, replica Pfluger. “Augustin les dio la noche libre tras la Gründenfest”.

“¿Qué desea hacer nuestro nuevo alguacil?”, dice Bolstetter.

Lutenschleger se encoge de hombros. “Tenemos que averiguar por qué se suicidó”.

Si los PJs pasaron la noche en la casa de huéspedes, serán también interrogados. Por supuesto, ninguno de ellos escuchó nada inapropiado durante la noche. Para ellos, la casa estaba en perfecto silencio hasta el grito.

En este punto los Ancianos del pueblo discuten varias opciones, dando a los PJs algún tiempo para echar un vistazo. La habitación está llena de engranajes y palancas, frascos y matraces. Tras el cadáver de Vorster hay un cilindro de casi medio metro de largo, con un trozo de cristal moldeado al lado marcado por líneas cada dos centímetros que ponen “horas”. Se puede ver el nivel del agua por el cristal y escuchar el lento goteo. Actualmente el nivel del agua está en la marca de 24 centímetros –al ritmo que el agua se drena los PJs tienen doce horas para descifrar la serie de pistas de Vorster.

En algún momento, aparece un sirviente acompañado de un joven. El joven tiene cabello rizado y aspecto descuidado; los botones de su chaqueta están abrochados en agujeros equivocados, y su camisa está fajada por delante y suelta por detrás. El sirviente aclara su garganta y presenta el joven a los Ancianos.

“Fritz Trubin, como ordenaron”, dice el sirviente con una leve reverencia, y luego se va de la habitación.

Bartenbach explica que “Fritz no es, como decirlo con delicadeza, la espada más afilada del cobertizo”.

“Es un idiota”, gruñe Bolstetter, con su paciencia claramente agotada. “Una mula tiene más seso”.

Bartenbach lanza una mirada furiosa. Fritz está distraído.

Bartenbach se aclara su garganta y sigue. “Bueno, en cualquier caso, cuando la carta de Vorster mencionó a un tonto, mi primer pensamiento fue Fritz. ¿Sabes quizás algo de estos sucesos, Fritz?”

Fritz menea la cabeza con tristeza. “¿Sabes quién más ha muerto hoy? Ernst Hiltner y Simon Schenckel. Otilia Schultess nació hoy.

“¿Comprendes lo que estoy diciendo?” grita Bolstetter. “¡Piensa chico! ¡Esto es importante!”

“Hace siete estaciones se hizo una Gründenfest este día” Bolstetter maldice por lo bajo. “Es inútil”.

Elspeth levanta la mano y avanza. “Basta, Cristoff”. Toma a Fritz de la mano y a lo acerca a los PJs. “Fritz no tiene muchos modales, pero tiene un talento: es capaz de memorizar gran cantidad de cosas. No estoy segura de si entiende lo que memoriza, pero puede recordarlas. Fritz pasó algún tiempo con el Doktor Vorster el año pasado, pero no estoy segura de lo que hacían”.

Si le preguntan, Fritz simplemente dice que Augustin tenía curiosidad por él, y quería saber cuánto podía memorizar. Vorster le tenía memorizando un libro de anatomía humana, uno de historia Imperial y finalmente todo el registro de

nacimientos y defunciones de Ehrtzhofen antes de que se cansara de él y desistiera.

Fritz realmente no sabe nada sobre el suicidio de Vorster ni del paradero del antídoto. Comió en el Gründenfest como todo el mundo. Preguntar a Fritz sobre algunos de estos puntos no da ninguna información útil en este momento.

El cuadro de texto críptico encontrado en el *Documento 3* es una pista crucial. Se puede leer desde la esquina inferior derecha y continuando verticalmente hasta alcanzar lo alto de la columna. El texto continúa hacia abajo en la siguiente columna, y al llegar a la parte inferior de la columna, continúa hacia arriba de forma ondulada. Dice:

Reniego del pueblo de Ehrtzhofen como el renegado de mí. La Gründenfest estaba envenenada, pero tengo compasión. He escondido el antídoto en algún lugar del pueblo. Únicamente resolveré las pistas que he dejado y admitiré que teníais razón en sustituirme. Fallad, y la gente de Ehrtzhofen sufrirá vuestro error.

Es importante que los PJs descubran como leer esta nota por ellos mismos, ya que les concede credibilidad a los ojos del Consejo de Ancianos, y a los de Lutenschleger. Sin embargo, no es razonable perder mucho tiempo en ello –ese tiempo podría emplearse mejor cazando pistas reales. Se pueden dar sugerencias para este fin si parece que el proceso está llevando demasiado (algo como sugerir tratar de encontrar palabras familiares en el texto, y seguir desde ahí), pero trata de no darles el “secreto”.

Finalmente, los PJs descubrirán como leer el texto en la nota. Esta debería ser la primera pista a resolver ya que expone el problema central del escenario, que el pueblo está envenenado y alguien debe encontrar el antídoto. Ninguna otra pista tendrá sentido hasta que se descubra esto.

Cuando los PJs sean capaces de leer el *Documento 3*, Lutenschleger se tambalea y levanta su mano para hablar:

“Si Vorster les envenenó a todos la pasada noche, también pudo haberme envenenado a mí. Entiendo que debo cumplir mi deber de proteger a la gente de Ehrtzhofen, pero no puedo investigar este terrible suceso en mi estado actual. Los matalobos han mostrado ser luchadores competentes en la batalla de la última noche y saber resolver problemas ahora. Les nombro mis sustitutos en este asunto. Se les ha de dar libertad sobre el pueblo, interrogar a quién quieran, buscar donde quieran y no ser obstaculizados en este asunto. Cualquiera que desobedezca esta orden responderá ante mí”.

Por otra parte, Lutenschleger desea que los PJs le informen directamente a él cuando hagan algún progreso, y solo a él. No conoce a nadie en el pueblo y no confía en nadie –única razón por la que los PJs están involucrados en la investigación los primeros. Insta a los PJs a guardar silencio sobre su misión y el progreso a fin de no provocar un pánico generalizado en el pueblo o descubrirse ante algún enemigo desconocido. Después de todo, Vorster podría no estar solo en esta trama; aún podría haber conspiradores acechando, vigilando y escuchando.

El Consejo de Ancianos no se opone a la intervención de los PJs. No solo les respetan los habitantes por salvar a Madalena de los Lobos Gigantes, sino que la mayoría del Consejo respetaba a Vorster tanto por su inteligencia como por su habilidad como galeno. Algunos de ellos continuaron viéndole incluso después de que Wegener se convirtiera en médico del pueblo, ya que Vorster era claramente más competente que su sustituto. A ninguno de los miembros del Consejo le gusta la idea de igualar su ingenio al de él, y algunos experimentan una molesta sensación de inquietud tras las intenciones de Vorster en esta serie de enigmas. Pfluger en particular no se fía, y no puede evitar la sensación de que Vorster se está cobrando algún tipo de venganza desde la tumba.

Si los PJs se niegan a ayudar, Lutenschleger deja claro que ellos están tan envenenados como el resto del pueblo. Deben, por tanto, investigar igualmente para encontrar el antídoto, ya que sus vidas están igualmente en la cuerda floja. En realidad, esto no es cierto, pues Vorster mezcló un veneno de dos partes. La primera parte se le dio a todo el que consideró responsable de su sustitución, el asesino de Halbgewachsen y el asesino de Neunecker: los cuatro miembros varones del Consejo de Ancianos. La segunda parte del veneno se la dio a todos; por sí misma, causará seguro molestias, pero requiere de la primera parte para matar. A pesar de las amenazas de Vorster de que todo el pueblo sufriría, fue bastante selectivo en cuanto a quién recibiría realmente daño letal –y esto no incluye a los PJs (ver *Retortijones Extraños* en la sección *Complicaciones de la Investigación* para los efectos del veneno en los PJs). Sin embargo, en conocimiento de todos los PJs, ellos están envenenados como el resto de Ehrtzhofen –y si no desentrañan las pistas que Vorster dejó atrás para encontrar el antídoto, morirán también.

Si los PJs siguen negándose, empieza a tirarles en la *Tabla de Malestar* de la página 12 un poco antes de lo habitual. Quizás un dolor de cabeza o un ataque de flatulencia incontrolable les impulse a la acción.

Por su seguridad y el bienestar del pueblo de Ehrtzhofen, las pistas tatuadas en el pecho de Vorster deben ser descifradas. El tiempo se agota.





:: Curiosos Tatuajes Cadavéricos ::

Los PJs deben sentirse libres de empezar por donde quieran con las pistas del tatuaje. Un consejo: los PJs tienen la notoria costumbre de hacer lo inesperado e inexplicable, por lo que el DJ debería familiarizarse a fondo con la información de esta sección, aunque solo sea para mantener a los PJs tras la pista si están trabados o si se encuentran en una búsqueda inútil.

Tras un breve tiempo de análisis, los PJs deberían percatarse de que las pistas del tatuaje caen en tres categorías generales: palabras, letras y figuras. Esta sección detalla la presentación de cada una. Durante el testeo, *Dead Ringer* pareció avanzar más fácilmente resolviendo las palabras primero, seguidas de las figuras y por último las letras, pero las pistas fueron diseñadas lo bastante abiertas para permitir a los PJs abordarlas en cualquier orden.

PALABRAS

Entre los extraños símbolos cubriendo el cadáver de Vorster hay siete palabras: ababa, oro, madam, ojo, rojor, adamada, y nomon. Pensando un poco y examinándolas detenidamente revela que solo tienen una cosa en común: todas se escriben igual hacia adelante y hacia atrás, un tipo de palabra llamada “palíndromo”.

Una vez los PJs se hayan dado cuenta de la relación entre las palabras, aún pueden seguir perdidos sobre qué hacer exactamente con esa información. Todas las pistas se refieren a un lugar del mapa, tatuado prominentemente en el pecho de Vorster. En este caso, los PJs pueden estar ya familiarizados con la ubicación a la que se refieren los palíndromos, otro palíndromo (en cualquier caso puede encontrarse en el mapa): el Laer Real. Una vez se descubra esta información, es de rigor un viaje a la única taberna de Ehzthofen, pero sería aconsejable que los PJs eviten la cerveza waterreddowned.

Hensel Rosenstock es el propietario del Laer Real, y será el principal contacto de los PJs durante su investigación en ella. La taberna es la típica de una aldea pequeña, con un solo piso y tres habitaciones vacías casi todo el año. Cuando los PJs entran, detectan algunos aldeanos sentados en el bar que sorben lentamente de sus pichetes, felizmente inconscientes de su inminente condenación.

Buscar en la taberna es inútil e improductivo. Lo único de interés en todo el lugar es un conjunto de huecos de madera tallados detrás de la barra. Rosenstock explica que también tiene un servicio de mensajería, así que la gente que pasa por el pueblo puede dejar cartas y tal a otros que vienen tras ellos. No es un gran negocio, pero está muy orgulloso de haber llenado 17 de los 60 huecos: los números 1, 2, 5, 6, 7, 11, 13, 14, 26, 27, 33, 35, 41, 44, 47, 51 y 58. Por ahora, admite, no hay muchos que hayan reclamado sus mensajes.

Rosenstock tiene peticiones de gente que prefiere un número a otro, por lo que los huecos no se llenan en orden numérico. A efectos de juego, los únicos huecos que importan son el 11, el 33 y el 44 – todos palíndromos numéricos. Vorster envió a sus sirvientes disfrazados en diferentes momentos en un período de varios meses para quedarse en el Laer Real y disponer que los papeles fueran colocados en esos huecos. El contenido de cada uno es el siguiente:

Hueco 11: *Documento 4*

Hueco 33: *Documento 5*

Hueco 44: *Documento 6*

El *Documento 4* es un recibo de la reparación del molino de Cristoff Bolstetter, hecha poco después de la fecha del *Documento 9*. El *Documento 5* es un certificado de defunción de Bertholdt Halbgewachsen, firmado por Wegener, incluyendo la causa y fecha de la muerte. El *Documento 6* es una lista de un texto médico sobre los efectos de la planta de jardín común Azalea. Escondido en el extremo de la esquina derecha del hueco 11 está el *Documento 7*, que requiere una tirada *Desafiante (-10%) de Buscar* para detectarse.

Si los PJs no captan qué huecos son importantes y piden verlos todos, simplemente diles que ningún contenido destaca en particular. Los huecos incluyen: recetas, poemas, órdenes de compra, recibos, certificados de nacimientos y de defunción, cartas sobre el clima, etc. Si quieren saber los que son importantes, deben resolver el enigma y decírtelo.

LETRAS

Las letras pueden ser algo más fáciles de resolver. La pieza vital de información sobre ellas es que solo dos de se refieren al mapa del pecho de Vorster, que se distribuye en coordenadas cuadrículadas. Las letras se refieren a una cuadrícula que contiene una sola vivienda: los Wegener.

Elsbeth actúa como guía de los PJs y les escolta a través de su mansión. Al entrar, lee el siguiente texto a los PJs:

Mientras Elspeth os escolta por un rápido recorrido de la Mansión Wegener, sois impresionados por la opulencia en comparación con la relativa mísera de Ehzthofen. Pasáis por una antesala, exquisitamente decorada con un perchero de roble, un banco y un reposapiés; la sala de estar tiene capacidad hasta para seis invitados con muebles importados de Bretonia, supervisados por un retrato de Paulin Wegener posicionado sobre el blasón de la familia Wegener, una estilizada y gigante W frente a martillos cruzados; hacia el este hay una gran habitación con un gran piano de cola de madera de cerezo, cerrado, bloqueado y cubierto con una fina capa de polvo; el único

otro distintivo de la habitación es una pintura adornando la pared del fondo de un barco azotado por una tormenta con el blasón Wegener en sus velas; la cocina tiene una despensa y una gran mesa de roble para la preparación de comida; el dormitorio principal está casi ocupado por una enorme cama y dosel, un gran espejo y un armario de cedro lleno de ropa, botas y zapatos; un pequeño dormitorio al final del pasillo ha sido repintado recientemente, y en el suelo yace lo que parece ser una mecedora a medio construir rodeada de diversas herramientas; frente a esta habitación hay una oficina llena de suministros médicos, elixires y libros; por último, bajando un pequeño tramo de escaleras hay una enorme bodega bien surtida, que se mantiene oscura y fresca todo el tiempo gracias a su ubicación.

Los PJs podrían tener algunas preguntas iniciales sobre el recorrido. Las más comunes están a continuación.

- ¿Por qué está el piano polvoriento? ¿Quién toca?

“Por desgracia nadie toca. El piano fue un regalo de bodas de los padres de Paulin; solo está para aparentar. Pero se regañará a los sirvientes por no limpiar adecuadamente”.

- ¿Qué hay sobre la habitación de la mecedora?

Con esto, Elspeth suspira y se ahoga en lágrimas. “Paulin y yo estábamos esperando un hijo pronto. Estaba construyendo esa silla para mi antes de desaparecer”.

- ¿Por qué es tan grande la boda de vinos?

“La familia de Paulin son comerciantes de vino. Proviene originalmente de Averland, donde aún llevan uno de los mayores viñedos del Imperio. Las botellas de vino del sótano eran de las posesiones más apreciadas de mi marido. Son”, dice, con voz entrecortada. “Son las posesiones más apreciadas de mi marido”.

- ¿La visitó Augustin últimamente?

“En realidad, sí. Me vio ni dos días después de las náuseas provocadas por la desaparición de mi marido. Yo estaba indispuesta en el dormitorio, y se tomó bastante tiempo. Me dijo que estaba mezclando un tónico y no quería que los vapores me molestaran. Me pregunto qué hacía realmente”.

Interrogar a los sirvientes es infructuoso, no tienen información útil. Los sirvientes de Wegener, como la mayoría de sirvientes de las familias de mercaderes, han sido enseñados a ser reservados y evitar espiar, cualquier conocimiento obtenido bien podría costarles sus trabajos, y en algunos casos, sus vidas.

- ¿Ha notado algo inusual en la casa?

“En absoluto”.

La investigación, como el Laer Real, implica múltiples variaciones de un mismo tema, en este caso, letras. Si han llegado hasta aquí, los PJs deberían estar atentos a cualquier

letra que destaque en cualquier lugar, pero especialmente una “W” o una “M”, que son las dos letras restantes del tatuaje. En la casa Wegener, deben venir dos cosas a la mente tras la breve visita: las pinturas de la sala de estar y de la sala del piano, ambas llevando una “W” (la “M” en el mapa no es más que una “W” al revés). Claramente las pinturas requieren un examen más a fondo.

Tras el retrato de la sala de estar, metido en el cuadro, está el *Documento 8*. No debería ser legible de inmediato; la clave para leerlo es la otra pintura (el texto necesita reflejarse en un espejo para leerse —está también al revés, como la “M” del tatuaje, con el fin de ser más difícil de leer). Sin embargo, puede ser que los PJs descubran por su cuenta que el texto está invertido, sin pistas adicionales de la pintura del barco. Si es así, recompénsales con experiencia extra, se lo han ganado.

Examinar la pintura del barco zarandeado por la tormenta es un poco más difícil, obtener la pista requiere una tirada exitosa *Desafiante (-10%) de Percepción*, que se vuelve *Rutinaria (+10%)* si algún PJ tiene experiencia en arte o posee la habilidad de Tasar. Tras el éxito, el PJ advierte que el nombre del barco (visible en su casco) ha sido cuidadosamente pintado con un nuevo nombre, “Spiegel”. Cualquiera que hable Reikspiel notará de inmediato la traducción: “espejo”. El papel del *Documento 8* debe ser llevado al espejo del dormitorio principal, y solo su reflejo será legible. Dice “toca relamido”. Esta pista es complicada, pero de nuevo es importante recordar que el asunto aquí son las letras. La pista realmente dice “toca RE-LA-MI-DO” que puede hacerse en el piano del salón.

Tocar las notas RE-LA-MI-DO en el piano provoca un sonido en el RE, el LA y el DO, pero ninguno en el MI. Aparentemente Vorster ha sujetado pequeños trozos de pergamino enrollado en el punto de martilleo de la cuerda MI, interfiriendo con las vibraciones. Quitar esas piezas de papel revela la información encontrada en los *Documentos 9, 10, 11 y 12*.

FIGURAS

La clave principal relativa a las figuras es que se unen para formar la forma de un edificio en el mapa. Cada figura irregular es parte del puzle inicial. Juntar estas figuras produce una forma igual a un único edificio del mapa: la finca Pfluger. La figura restante comprende un segundo puzle, que también hay que resolver en la finca Pfluger.

Para los que solo han resuelto las pistas basadas en letras en la finca Wegener, un breve recorrido por el interior de la mansión es irrelevante; no destacan formas claras y no se encuentran pistas. Fuera de la mansión las cosas son diferentes. Cristoff Pfluger les dice que mantiene un pequeño santuario dedicado a sus sagrados antepasados al sur de su casa, y sus sirvientes se habían quejado de extraños crujidos en el bosque por la noche. Diversas joyas falsas (en realidad, piezas cortadas de vidrios de colores) están incrustadas en el escudo, empuñadura de espadas y collares de las estatuas. Una de las joyas tiene una forma que es exactamente la misma que la pieza que queda en el

tatuaje de Vorster –algo que Pfluger puede revelar si los PJs están teniendo demasiados problemas, o puede encontrarse con una tirada exitosa *Desafiante (-10%) de Percepción*. En efecto, con una inspección detallada, es evidente que la joya ha sido apalancada de su fijación y se ha escondido una nota tras ella antes de ser recolocada. La joya es fácilmente retirable para revelar la nota, cuyo contenido puede encontrarse en el *Documento 13*.

El texto de la pista es: *Gestank comerá cualquier cosa*. Críptico, pero Pfluger dice a los PJs que Gestank es el nombre de uno de sus caballos –llamado así porque emite un olor asqueroso bastante resistente a los cambios de dieta y fuerte a los baños. Examinar a Gestank es irrelevante. Sin embargo, lo que entra debe salir, y la pista se encuentra ahora en la pila de estiércol. El estiércol de Gestank es tan maloliente que se guarda cerrado en su propio establo privado. Por desgracia, el espacio cerrado empeora las cosas, y el estiércol llega hasta la cintura en las esquinas (Gestank sufre de una versión equina de Diarrea Galopante, y los mozos de cuadra son incapaces seguir el ritmo de su producción). El hedor es realmente indescriptible.

Los PJs prudentes intentarán que Pfluger ordene a sus sirvientes cavar en el estiércol. Pfluger accede al principio,

pero los primeros dos sirvientes sucumben a ataques de vómitos y el tercero se desmaya de inmediato. Pfluger regresa a los PJs, alegando que parecen estar “hechos de otra pasta”. En realidad no hay más remedio que remangarse y cavar.

Buscar por el estiércol es un proceso arduo y para fuertes de corazón. Cada asalto pasado en el cobertizo requiere una tirada exitosa *Muy Difícil (-30%) de Resistencia* (los PJs con *Criar Animales* o *Adiestrar Animales* tienen un bono de +10%) con el fin de evitar vomitar (aunque los DJs generosos pueden querer modificar la dificultad de la tirada para PJs inteligentes especialmente precavidos). Si se falla la tirada, las siguientes dos rondas se deben pasar expeliendo el contenido del estómago del PJ al suelo. Si se falla la tirada dos veces en una PELEA, el PJ se desmaya por 1d10 asaltos. Si se supera la tirada, el PJ puede intentar una tirada Rutinaria (+10%) de Buscar. Dos éxitos en Buscar por el mismo PJ obtiene un verdadero éxito: una bolsa de cuero gastado que contiene algunas piezas de pergamino plegado que comprenden los *Documentos 14, 15, 16 y 17*.

Por desgracia, ese olor no se quitará de los PJs, sufriendo una penalización de -20% a *Empatía* el resto del escenario.



A continuación se listan diversas dificultades que los PJs podrían encontrar en el transcurso de su investigación.

RETORTIJONES EXTRAÑOS

Los PJs absorbieron una parte del veneno de Vorster durante la Gründenfest la última noche. Aunque sus vidas están a salvo, esto no implica que se sientan cómodos. El veneno les inflama e irrita su tracto digestivo, provocando un deterioro progresivo de cólicos abdominales que se extiende pronto al resto del cuerpo.

Una vez por hora durante sus investigaciones, cada PJ hace una tirada de Resistencia. Al principio es *Muy Fácil (+30%)*, pero cada hora que pase sin beber el antídoto produce que la tirada descienda un rango. La tirada de Resistencia de la siguiente hora es simplemente *Fácil (+20%)* y la siguiente *Rutinaria (+10%)*, y así hasta que al final es *Muy Difícil (-30%)* 6 horas después. Además, los momentos de tensión (como combates o cavar en el estiércol) requieren otra tirada, modificada por cuanto tensión esté pasando el PJ y cuantas horas hayan pasado desde la primera tirada. Cada tirada producida por la tensión nunca puede ser más fácil que la tirada de Resistencia modificada de esa hora.

Fallar la tirada asegura que el PJ pasará al menos el siguiente asalto retorcido con intensos calambres

musculares. Los calambres no se detendrán hasta que se pase la tirada de *Resistencia* (los PJs pueden intentar la tirada una vez por asalto). Un DJ generoso podría hacer estas “tiradas por asalto” cada vez más fáciles, pero ¿quién ha oído hablar de un DJ generoso?

Tras 6 horas sin el antídoto, los PJs que fallen su tirada de Resistencia tiran 1d10 en la tabla siguiente:

TABLA DE MALESTAR	
1	Dolores Musculares: -10% a Fuerza
2	Dolores de Articulación: -10% a HA
3	Espasmos de Garganta: la voz no puede ser superior a un susurro; -10% a Empatía
4	Fiebre alta: -10% a Resistencia
5	Flatulencia Incontrolable: -20% a Empatía
6	Zumbidos en los Oídos: -20% a todas las tiradas de Escuchar
7	Visión Borrosa: -10% a todas las tiradas de Percepción y Buscar
8	Espasmos en la Espalda: -10% a HA y Agilidad
9	Nauseas Incontenibles: -10% a Fuerza y Resistencia
10	Jaqueca: -10% a todas las Características; la puntuación de Mag se reduce en 1.

Las penalizaciones incurridas duran al menos 1 hora, o hasta que se supere la siguiente tirada de Resistencia. Pasar

una tirada de Resistencia elimina los resultados de los malestares anteriores –al menos hasta la siguiente hora. Las penalizaciones son acumulativas.

EL CONSEJO DE ANCIANOS

Durante el curso de su investigación, los PJs reunirán una gran cantidad de pruebas implicando a los miembros del Consejo de Ancianos en la muerte de Bertholdt Halbgewachsen (esa era la intención de Vorster desde el principio). Lutenschleger desalentará a los PJs de enfrentarse con cualquiera de los cuatro Ancianos, bien por razones políticas (no es prudente irritar a los políticos más poderosos del pueblo) bien porque las cuestiones planteadas por los pergaminos que los PJs reúnen durante su investigación no son relevantes para encontrar el antídoto. El tiempo apremia y los PJs realmente no tienen tiempo que perder, cualquier cuestión sobre el asesinato que surja en el curso de su investigación puede ser abordada por una investigación posterior, asumiendo que alguno sobreviva.

Lo más prudente para los PJs es mantener sus descubrimientos cerca de los chalecos hasta encontrar el antídoto. Sin embargo, los PJs podrían decidir enfrentarse al Consejo de Ancianos independientemente de estas consideraciones, especialmente cuando tengan claro que se han visto involucrados en un asesinato. Interrogar al Consejo de Ancianos es infructuoso. Elspeth es inocente de cualquier delito y no tiene conocimiento de la trama contra Halbgewachsen. El resto del Consejo negará las acusaciones; se pueden extraer respuestas rápidas a las preguntas de los PJs de lo siguiente:

- Claramente es una falsificación.
- ¿Por qué yo, un destacado miembro del Consejo de Ancianos, haré algo tan terrible?
- Sacáis a relucir una historia Antigua, que es bastante irrelevante para situación en cuestión.
- ¿No se supone que estáis buscando el antídoto para el veneno que nos está matando?
- Vorster está trastornado. ¡Se suicidó! Si un hombre puede hacerse eso, qué no hará a los demás.
- Esta no es mi firma.
- Esta no es la fecha correcta.
- ¿Por qué me molestáis con esto? ¿No se supone que hay que informar al Alguacil?
- Todo lo que pido es que os apresuréis a juzgar. Podemos tratar estas falsas acusaciones en un futuro.
- Eso no prueba nada.
- Considerad el origen: Vorster claramente está resentido contra nosotros porque le sustituimos. ¿Por qué os tomáis los últimos suspiros de un loco en serio?
- Por supuesto que hay una explicación para eso, pero estoy demasiado acalabrado para pensar en estos momentos.

Enfrentarse al Consejo de Ancianos con pruebas de su infracción solo sirve para alertarles sobre la verdadera intención de Vorster: descubrirlos como asesinos y ladrones. El Consejo de Ancianos ha temido de Vorster desde el principio, eso es por lo que le sustituyeron por

alguien menos competente. Muchos de ellos argumentaron que Vorster debía haber sido asesinado o exiliado, pero las cabezas frías triunfaron. Bartenbach anuló cualquier idea de dañar a Vorster porque le consideraba un borracho atrapado en medio de la depresión. ¿Cómo puede un hombre así hacer daño a alguien?

Pero ahora el suicidio de Vorster ha planteado de nuevo esas cuestiones: ¿deberían haberle matado o exiliado? ¿Descubrió su complot? ¿Intenta atacarles desde el más allá?

Mientras los PJs están ocupados resolviendo las pistas, el Consejo de Ancianos se prepara para lo peor. Bartenbach ha reunido discretamente a sus guardaespaldas personales (cuyas estadísticas generales se pueden encontrar bajo “espadas a sueldo” en *Dramatis Personae*), y los retiene en su mansión. Estos mercenarios no se usarán de ninguna manera para obstruir a los PJs hasta que encuentren el antídoto; los miembros del Consejo no son estúpidos, y todos desean librarse del veneno que corre por sus venas.

Sin embargo, enviarán a un individuo para seguir a los PJs y tomar nota de lo que encuentran. Cuando sea posible, este será uno de los del Consejo –incluso Elspeth ha recibido instrucciones de informar al Consejo con dicha información “por el bien de Ehtzhofen”. Para descubrir a los espías que no son miembros del Consejo, por ejemplo buscando alrededor del Laer Real, es necesario hacer una tirada *Difícil (-20%) de Percepción* específicamente para detectar a alguien. Dicha tirada de Percepción es más difícil porque los espías conocen la configuración del terreno y los PJs no.

Si los PJs encuentran y capturan un espía, les dice que simplemente trabaja bajo las órdenes del Consejo de Ancianos. Si preguntan, los miembros del Consejo dicen a los PJs que es su trabajo vigilar su progreso por la seguridad de Ehtzhofen. Una vez los PJs regresen a sus asuntos, se envía un espía diferente. Si descubren a 2 espías, el Consejo de Anciano cancela la persecución, creyendo que enviar más gente solo hará aumentar incluso más las sospechas de los PJs.

En el transcurso del día, a menos que los PJs sean muy cuidadosos evitando que se filtre alguna información, se vuelve evidente para el Consejo que sus peores temores se han hecho realidad. Vorster ha reunido pruebas implicándole en el asesinato de Halbgewachsen y se han vinculado a la búsqueda del antídoto. Hay dos cosas ciertas: 1) debe encontrarse el antídoto, y 2) los PJs no pueden quedar vivos. El Consejo no está preocupado por Lutenschleger ya que está herido y postrado en cama, pero los PJs están armados y son competentes, lo que representa una amenaza significativa –especialmente con la información que reúnen.

En resumen, interrogar a los miembros del Consejo de Ancianos es una pérdida de tiempo y solo sirve para alertar al Consejo de que los PJs son una amenaza significativa con la que tendrán que tratar tarde o temprano. Se puede encontrar más información en la sección llamada *Tinto de Averland Sur*.

ALDEANOS

Los PJs no son abandonados a su suerte en su búsqueda. Se ha corrido la voz de que el pueblo está en problemas, y aunque los aldeanos no saben exactamente qué problema es, saben que los PJs están tratando de salvarles. Aldeanos al azar molestan a los PJs por toda la aventura con buenos deseos, y de vez en cuando, -solo lo suficiente para irritar a los PJs- ofrecen un trozo de pan duro o una taza de caldo rancio para “mantenerles fuertes”. Una buena regla general es tener un aldeano cualquiera surgiendo con un tipo diferente de comida o bebida asquerosa cada vez que los PJs parezcan atascarse en una pista o puzzle, y ofrecer algunas sugerencias bastante inútiles.

Estos aldeanos inevitablemente apestan, pues la higiene no parece cruzarse en la mente de estos pobladores corrientes. Esto no se vuelve un problema hasta después de que los PJs se metan en el estiércol de Gestank, cuando incluso ese rango de habitantes comenzará a evitar a los PJs: “Ruego me perdone, señor, pero oléís *fatal*”.

Toma cuidadosa nota de como tratan los PJs a los habitantes, ya que están dando a los PJs lo mejor de su comida y bebida y muchas familias pasan hambre para hacerlo. Los rechazos enfadados, insultos o mala conducta tendrán consecuencia en la batalla final, como se detalla en *Tinto de Averland Sur*.

Los PJs pueden acudir a Lutenschleger a que les ayude a resolver diversas pistas, ya que es experto en investigar

crímenes y resolver puzzles. Lutenschleger está realmente dispuesto a ayudar, pero está gravemente herido y lucha contra el dolor y la fatiga, por lo que no está a plena capacidad. Además, es incapaz de moverse y cargarlo le produce gran dolor. Con tales restricciones, Lutenschleger podría a lo sumo ayudar a los PJs a resolver una de las pistas. Un esfuerzo superior le hace perder el conocimiento un tiempo. El mensaje debe ser claro: Lutenschleger es incapaz de hacer el trabajo de los PJs por ellos.

Los miembros del Consejo de Anciano serán muy útiles al principio, y luego cada vez menos por los detalles incriminatorios que surgen. Al final del día, ofrecerán la mínima ayuda necesaria –aún quieren encontrar el antídoto y sobrevivir a esta ordalía, pero cada poco de ayuda que dan a los PJs aprieta la soga alrededor de sus cuellos.

Otros aldeanos pueden ayudar con localizaciones generales y la historia de la aldea, pero muy pocos son incluso semianalfabetos y no están al tanto de los detalles de la defunción de Halbgewachsen o la política de Ehzthofen. Tienen que hacer bastante solo para sobrevivir.

En general, trata de no dar a los PJs demasiada ayuda gratuita. El propósito de *Dead Ringer* es ejercitar sus mentes más que sus músculos, reemplazar el choque de espadas por destellos de perspicacia. Sin embargo, puede ser comprensiblemente irritante mirar un simple puzzle sin llegar a esa intuición necesaria, por lo que anímales a seguir con otro puzzle o haz un descanso si están trabados. A veces, un puzzle difícil requiere una nueva perspectiva.



:: Encajando las Piezas ::

Si los PJs han resuelto correctamente todas las pistas, deberían darse cuenta de que los miembros del Consejo de Ancianos están implicados en la conspiración para asesinar a Bertholdt Halbgewachsen. Los *Documentos 4, 11 y 16* determinan las deudas de Cristoff Bolstetter y Endris Pfluger, y el hecho de que fueran pagadas de golpe en vez de a lo largo del tiempo. El *Documento 9* determina que todos los del Consejo de Ancianos recibieron 2.000 coronas de oro (los depósitos de Bolstetter y Pfluger han sido a las deudas que pagaron) el mismo día, poco después de la muerte de Bertholdt Halbgewachsen. Los certificados de defunción (*Documentos 5 y 10*) muestran que Wegener falsificó su ingreso y combinado con los *Documentos 6 y 15* está claro que Halbgewachsen murió envenenado por extracto de Azalea a manos de Wegener. Por último, La Última Voluntad y Testamento de Halbgewachsen (*Documento 14*) determina que Fritz Trubin debería haber heredado la fortuna, no el Consejo de Ancianos.

Los *Documentos 7, 12 y 17* componen otra pista. Al juntarse estos tres trozos de texto, los PJs tienen ahora el

siguiente pasaje críptico, escrito de puño y letra por Augustin Vorster:

*Procurad buscar la tumba de una
Con alma entrelazada a la mía
Ella comenzó el día que terminé
Y terminó el día que comenzó*

La traducción no es fácil y puede requerir alguna ayuda de los aldeanos. Los PJs están buscando el lugar de entierro de una mujer que nació el día que Vorster se mató (“ella comenzó el día que termine”), que es día de hoy -18 de Sommerzeit (pero puede cambiarse a cualquier día que el DJ opte para adaptarse a la campaña en curso)- y murió cuando Vorster dejó su trabajo hace 5 años (“y terminó el día que comenzó”): el 13 de Vorgeheim. La última línea es probablemente la más difícil de descifrar, pero cualquier miembro del Consejo de Ancianos, cuando se le pregunta, señala a eso como el día que Vorster consideró que “comenzó”. Es lo que impulsó su espiral de depresión y motivó su deseo de venganza. Si los PJs han llegado tan

lejos y están en la última línea, dales un descanso y haz que Elspeth Wegener o Eberlein Bartenbach den de forma voluntaria la información. Está claro que Vorster estudió a fondo el registro de defunciones del pueblo, encontró uno que coincidiera con el día de su despido y luego planeó su suicidio para caer el día de su nacimiento.

El cementerio es pequeño, por lo que encontrar un nombre vinculado a la fecha de nacimiento o muerte podría dar con la tumba correcta. Por desgracia ninguna de las lápidas está fechada por la creencia del pueblo de que datar la muerte trae mala suerte para todos –por lo tanto, el pueblo elige no conmemorarlas. Los registros de nacimiento y defunción se guardan en un único lugar, la oficina del galeno.

Apresurándose a la finca Wegener, los PJs descubren que no están los registros. Con una tirada exitosa *Rutinaria (+10%) de Percepción*, los PJs se dan cuenta de que la pequeña chimenea que calienta la oficina del galeno tiene un enorme montón de cenizas bajo ella. Pequeños trozos permanecen legibles, pero solo lo suficiente para confirmar que Vorster quemó los registros de nacimiento y defunción hace poco, posiblemente cuando Elspeth estaba indisputa.

Este aparente callejón sin salida solo puede resolverse recurriendo a la última línea del primer pasaje de Vorster del *Documento 1: Toda esperanza descansa en un tonto* (o quizás los PJs recuerden a Fritz citando las fechas de la muerte de dos personas antes en el escenario). Fritz, los PJs deberían ser conscientes que es un sabio, pasó algún tiempo con Augustin hace años, durante el cual Augustin le hizo memorizar cada registro de nacimiento y defunción de Ehrzhofen. Si los PJs se acercan a Fritz con una fecha de nacimiento o defunción, Fritz será capaz de darles un hombre asociado a ella; en este caso Otilia Schultess.

EN EL JARDÍN DE MORR

Exhumar el ataúd de Frau Schultess es una tarea ardua que requiere al menos de dos personas fuertes durante 3 horas. Tres personas pueden acortarla a 2 horas y cuatro o más a una –una razón para tomar “voluntarios” del Consejo de Ancianos (en realidad, algunas de las espadas a sueldo enviadas a seguirles) a su oferta para ayudar a cavar. Se requiere una tirada *Difícil (-20%) de Percepción* para detectar algo curioso: en esta tumba, y solo en esta tumba, se ha cortado la cuerda de la campanita que se supone que baja al ataúd a efectos de un rescate.

Tras pasar el tiempo adecuado cavando, los PJs de oído agudo escuchan con una tirada *Rutinaria (+10%) de Percepción*, un suave gemido que emana de debajo de sus pies. Solo un par de minutos después, varias palas golpean madera en vez de tierra y limpian la suciedad suelta revelando la tapa de un ataúd.

Si se levanta el ataúd es sorprendentemente pesado. Cuando los PJs abran la tapa, encontrarán lo que parece ser un cadáver masculino recientemente fallecido descansando junto a la comatosa figura de Paulin Wegener (cuyo pecho sube y baja de manera irregular mientras gime lamentablemente). Wegener es reconocible por el blasón de

su familia que está impreso en el costado izquierdo de su chaqueta. La propia tapa está arañada desde el interior, y las uñas de Wegener –las que no se han separado de lecho ungual- tienen sangre seca sobre ellas, y tiras de tela debajo. Cualquiera con experiencia médica es capaz de determinar que aunque Wegener está deshidratado, sobrevivirá desmejorado por las secuelas si le dan algo de líquido. Físicamente debería estar bien, pero su estado mental es una cuestión bien distinta.

El examen del cadáver que yace con él es intrigante. Parece haber muerto hace poco, pero ha sido embalsamado con destreza lo que hace difícil saber exactamente cuándo. Una tirada *Normal de Buscar* revela que fue asesinado por diversos golpes en la cabeza; muchas de las marcas aún están grabadas con los contornos del arma del crimen: una cabeza de león. Esto debería apuntar a Bartenbach, ya que ha estado caminando por ahí con un bastón con punta dorada en forma de cabeza de león durante todo el escenario. Registrar el cadáver deja una pistola podrida y unas esposas, revelando su identidad: Erschel Neunecker, asesinado por Eberlein Bartenbach hace cinco años.

Por último, buscar en el cuerpo de Wegener deja una nota en el bolsillo de la chaqueta bajo su blasón familiar, cuyo texto se encuentra en el *Documento 18*. Dice lo siguiente:

Tinto de Averland Sur, 2492

Si los PJs no se dan cuenta de inmediato que el mensaje de refiere a un tipo de vino (deberían recordar a Elspeth Wegener refiriéndose a los negocios de la familia Wegener en la sección Letras de “Curiosos Tatuaje Cadavérico), algún aldeano puede decirles que Averland Sur es el hogar de la familia Wegener, y alberga uno de los mayores viñedos del Imperio. La cosecha del 2492 del vino Tinto de Averland Sur es una de las más solicitadas de los vinos de las Provincias. Se ha vendido una sola botella por más de 50 coronas de oro en Averland, y a menudo dos o tres veces esa cantidad en Altdorf. Paulin Wegener tiene dos estantes llenos de la cosecha en su bodega, justo lo suficiente para curar a los habitantes de Ehrzhofen.

TINTO DE AVERLAND SUR

El encuentro en la bodega de vino tiene dos resultados posibles. Si los PJs fueron lo suficientemente cuidadosos de reservarse sus conclusiones, y descubrieron al menos 2 de los espías del Consejo de Ancianos, son libres de hacer lo que quieran en la bodega de Wegener, al menos hasta que inevitablemente lleguen los aldeanos.

Sin embargo, si no se cumplen esas condiciones, los PJs serán emboscados por ocho espadas a sueldo enviados por el Consejo de Ancianos (cuyas estadísticas pueden encontrarse en el *Dramatis Personae*). Las espadas a sueldo llegan poco después de los PJs y les atacan antes de que puedan alcanzar el antídoto.

Durante esta batalla los PJs probablemente sufrirán las penalizaciones infligidas por la *Tabla de Malestar*, pero también lo harán las espadas a sueldo. Como el combate es

especialmente tenso, el veneno se percibe más agudamente: una vez por asalto, cada PJ tiene que tirar en la *Tabla de Malestar* para ver qué penalizaciones sufrirá ese asalto. Para simplificar las cosas, tira solo una vez para obtener la penalización que compartirán todos las espadas a sueldo.

Esta es la batalla final de *Dead Ringer*, así que siéntete libre de retirar las interrupciones. Los PJs o espadas a sueldo heridos son arrojados a las estanterías; las botellas de vino se estrellan contra el suelo y se hacen añicos; Elspeth grita desde la escalera que no dañen las preciadas posesiones de su marido; botellas de vino usadas como armas improvisadas (lanzadas o usadas como porras); corchos volando y vino salpicando a los ojos de los PJs; todo vale.

A las espadas a sueldo no se les ha dicho qué es el antídoto ni dónde está (por eso llegaron tan rápido); simplemente tienen órdenes de matar a los PJs a toda costa. Por eso, los PJs tienen dos trabajos que hacer: cuidarse de las espadas a sueldo y salvar el Tinto de Averland Sur de su destrucción.

Las espadas a sueldo siguen la estrategia general de luchar contra los miembros de apariencia más dura de los PJs en grupos de dos contra uno e intentan apartarles del resto para que los más fuertes no puedan ayudar a los más débiles.

LLEGADA DE LOS DESESPERADOS

Tras algunos asaltos de alboroto general (o varios asaltos de paz y tranquilidad, si los PJs no han entablado combate con las espadas a sueldo), la bodega es invadida por los habitantes que han escuchado las noticias: ¡Hay un antídoto en la bodega de vinos de Wegener! Los primeros en llegar son los miembros del Consejo de Ancianos –que dieron las noticias a los aldeanos en un intento de crear una atmósfera turba para cubrir la muerte de los PJs. Los miembros del Consejo tratan de ir directamente a la cosecha de Tinto de Averland Sur de 2492, y se horrorizan si se ha destruido. Si los PJs han sido groseros con los habitantes o se han comportado mal durante su estancia en Ehtzhofen, los habitantes les devuelven la moneda: ignoran el combate y

empiezan a beber de las botellas de vino más cercanas (creen erróneamente que *todo* el vino tiene el antídoto). Sin embargo, si los PJs han sido amables y corteses, los aldeanos arriesgan sus propias vidas para ayudarles contra las espadas a sueldo. Si es así, la batalla terminará pronto.

Si los PJs están solos cuando llegan los aldeanos, su comportamiento previo hacia el pueblo de Ehtzhofen aún tiene consecuencias. Si los PJs han sido amables y educados, los aldeanos se paran y esperan instrucciones de los PJs. Habrá algún empujón entre la gente ansiosa por conseguir el antídoto, pero sin mayores complicaciones. Los miembros del Consejo de Ancianos están presentes y esperan educadamente su turno para el antídoto (pero no pueden evitar una sensación permanente de condenación, ya que son conscientes de que al menos alguna prueba que les incriminan están en manos de los PJs). Los ánimos se vuelven alegres cuando el antídoto se distribuye, y los aldeanos espontáneamente deciden celebrarlo bebiendo el resto del vino de la bodega.

Sin embargo, si los PJs se comportaron mal, el grupo de aldeanos crece hasta una turba y no pueden ser controlados. En un desesperado intento de beber el antídoto y salvarse, los aldeanos rompen indiscriminadamente botellas de vino y sorben el líquido derramado del suelo, las roban u ocultan, vuelcan estantes enteros y en general, provocan un amplio alboroto y destrucción. La turba no aminora hasta que todo el vino esté derramado, destruido o no quede. Los PJs desgraciados bien podrían quedar atrapados en lo peor de esta locura inducida por el veneno.

De cualquier manera, la aventura se decide, la bodega de vino de Wegener debería quedar en el mejor de los casos completamente desprovista de vino, y en el peor completamente destrozada. Si Paulin Wegener resucita, cae en una profunda y completa depresión que rivaliza con cualquier cosa experimentada por Augustin Vorster. Está muy preocupado de que si su familia descubre su ineptitud vigilando las botellas que le confiaron, pueda ser repudiado y destituido.



.: Desenlace .:

Cuando caiga la última gota del reloj de agua de Vorster casi al amanecer, se habrá acabado el tiempo para los miembros del Consejo de Ancianos. Si no se ha encontrado el antídoto, los dos venenos se juntan en el organismo de los cuatro varones miembros del Consejo de Ancianos, desencadenando una reacción fatal. Todos empiezan a echar espuma por la boca, luego se paralizan y por último expiran. Por suerte, los PJs y el resto del pueblo están a salvo de morir; solo experimentan un caso bastante desagradable de calambres musculares por los próximos 1d10 días.

Si los PJs encuentran el antídoto, la pregunta sigue siendo: ¿cuál es el destino del Consejo de Ancianos?

ATANDO CABOS SUELTOS

Asumiendo que los del Consejo de Ancianos sigan vivos al amanecer, los PJs tienen muchas otras opciones: pueden tratar de sobornales a cambio del antídoto, apresarlos y entregarlos a Albrecht Lutenschleger, torturarlos un poco en los establos privados de Gestank, o simplemente entregarlos a manos de los aldeanos. Ninguno de ellos tiene

ganas de pelea; quemaron su último cartucho enviando a las espadas a sueldo a ocuparse de los PJs y la turba de aldeanos para proporcionar cobertura.

Lutenschleger ha mejorado bastante al anochecer y puede volver a moverse, aunque con cuidado. Se acerca a los PJs y les agradece su trabajo: el pueblo de Ehrtzhofen está a salvo, y los PJs son héroes. Lutenschleger dice que le gustaría pagarles con los bienes incautados del Consejo de Ancianos, una vez determinada la cantidad que pertenece a Fritz y cuánto al pueblo. Por desgracia, llevará meses resolver el dónde y el cómo de las finanzas, por lo que los PJs tendrán que volver de nuevo si desean cobrar la gran deuda a su favor en la que ha incurrido Ehrtzhofen. Lutenschleger ofrece a cada PJ un lugar en el Consejo de Ancianos (ya que ahora hay cuatro vacantes), solo si se quedan. Si lo rechazan, Lutenschleger lo entiende – Ehrtzhofen realmente no es lugar para héroes tan extraordinarios, y la verdad sea dicha, los habitantes preferirían volver a la monotonía de sus vidas normales y mantener a los PJs vivos en sus recuerdos.

Una vez rechacen el ofrecimiento, uno de los aldeanos se adelanta y anuncia que tiene un regalo para los PJs.

“Sabemos que nunca podremos hacer nada por pagaros, pero hemos hecho una colecta entre la agradecida gente del pueblo y esperamos que este sea un comienzo”. Los aldeanos extienden una pequeña bolsa que contiene 7 chelines y 4 peniques, lo que representa toda la riqueza acumulada por los habitantes de Ehrtzhofen que no son nobles. “Es todo lo que tenemos, pero esperamos que os ayude a recordar a aquellos que nunca os olvidarán”.

Algunos otros aldeanos se avanzan y dan a los PJs otras bolsas, llenas de pan duro y carne podrida, y apestosos odres de matarratas de hace semanas. Si los PJs ingieren imprudentemente algo de esta comida o bebida, recordarán realmente Ehrtzhofen, ya que reviven los fuertes calambres abdominales de los que se recuperaron hace poco.

EL PRECIO DEL FRACASO

Si no resuelven el puzle y no se encuentra el antídoto antes del anochecer, Fritz trae a los PJs una pila de papeles que Vorster le ordenó guardar en su colchón hace más de un año –copias de todos los documentos que los PJs deberían haber encontrado por sí mismos. Vorster dio instrucciones a Fritz de mantener estos documentos escondidos hasta el anochecer del día que planeaba suicidarse. Fritz siguió estas instrucciones al pie de la letra.

Los documentos demuestran la culpabilidad de los miembros varones del Consejo de Ancianos, quienes murieron de envenenamiento de Vorster porque el antídoto nunca se encontró. También dirige a los PJs a la tumba de Otilia Schultess, donde yacen los cadáveres de Paulin Wegener y Erschel Neunecker, además de revelar que Bertholdt Halbgewachsen tenía en realidad la intención de dejar su fortuna a Fritz. Un último documento establece que nadie más en el pueblo fue letalmente envenenado (esto

incluye a los PJs) porque nunca ingirieron la primera parte del veneno de dos partes, que era necesaria para activar el veneno letal en sus organismos. Sin embargo, aun encontrando el antídoto rastreando la pista en el bolsillo del pecho de Wegener hasta la boda de vino, es demasiado tarde para evitar que el veneno en los organismos de los PJs les provoque un terrible ataque de diarrea galopante que dura 1d10 días. Vorster sugiere beber mucho líquido.

¿Y AUGUSTIN VORSTER?

Augustin Vorster en realidad no está muerto del todo. Parece que tomó una dosis cuidadosamente calculada de extracto de Azalea, justo lo suficiente para inducirle a un estado de coma indistinguible de la muerte. Su Última Voluntad ordena específicamente que el cuerpo se guarde en su sótano por un período de tres días antes de embalsamarlo y enterrarlo, como protección al diagnóstico incompetente de Paulin Wegener. Cuando resucita dos días después, Madalena le saca de la mansión y viajan juntos a Talabheim, para comenzar una nueva vida en la ciudad junto a la sombra del cráter.

Si los PJs descubren esta información, todo lo que necesitan es esperar en el sótano de Vorster hasta que Madalena regrese o Vorster resucite. Vorster les felicita por su ingenio y está dispuesto a responder cualquier pregunta que tengan. Si le amenazan, simplemente sonríe y les ofrece un soborno: “¿Qué os parece si os pago a cada uno 10 coronas de oro por las molestias?” Está dispuesto a negociar hasta 15 coronas de oro si los PJs aceptan simplemente dejarle en paz. Si los PJs lo rechazan, él no se resiste y está dispuesto a que le entren a Lutenschleger para un juicio por todos los problemas causados, con la certeza de que ha derrocado o destruido a los cuatro miembros del Consejo de Ancianos.

Recompensa de Puntos de Experiencia	
Combatir contra los Lobos Gigantes	5 PE
Resolver el Documento 3	5 PE
Resolver la pista de las Palabras	5 PE
Encontrar los Documentos 4-7	5 PE
Resolver la pista de las Letras	5 PE
Encontrar y leer el Documento 8	5 PE
Encontrar los Documentos 9-12	5 PE
Resolver la pista de las figuras	5 PE
Encontrar el Documento 13	5 PE
Encontrar los Documentos 14-17	5 PE
Encontrar el Documento 18	5 PE
Encontrar el antídoto	10 PE
Cada espía encontrado	5 PE
Evitar el combate con las espadas a sueldo	10 PE
Entablar combate con las espadas a sueldo	5 PE
Tratar a los aldeanos con respeto	5 PE
Encontrar a Vorster vivo	10 PE



.: Dramatis Personae .:

Esta sección actúa de referencia rápida para la gente importante de EHzthofen y cómo se relacionan entre sí. También incluye estadísticas de ejemplo de los Lobos Gigantes encontrados en “Por un Camino Solitario” y las espadas de alquiler que podrían o no fastidiar a los PJs en *Tinto de Averland Sur*.

Augustin Vorster

Despedido de su puesto de galeno del pueblo 5 años antes del comienzo de la Aventura, Vorster se ha recuperado de una profunda depresión y ahora pasa el rato como inventor. Es sociable e inteligente, pero abriga un rencor secreto contra el Consejo de Ancianos que dispuso toda la cadena de sucesos de *Dead Ringer* en marcha. Es quién ideó todas las pistas y plantó las notas conduciendo al antídoto así como las pruebas que incriminan al Consejo de Ancianos. Su presencia debería sentirse en todo el escenario, ya que durante el “día del veneno” siempre está en mente de todos.

Madalena Precht

Sirvienta del Doktor Vorster y su amante secreta, su principal trabajo es reunir las últimas hierbas que Vorster usa para suicidarse al principio de la aventura. Es su deber asegurarse que él resucita tras desarrollarse los sucesos de *Dead Ringer*, tras los que Precht y Vorster planean trasladarse a otra aldea y comenzar una nueva vida.

Albrecht Lutenschleger

El nuevo Alguacil, sustituto de Erschel Neunecker tras una completa falta de aplicación de la ley en EHzthofen durante los últimos 5 años. Planea establecerse aquí, y tiene visiones de restaurar la ley y el orden en la tranquila aldea, que parece haber conseguido ir bien sin ella. Es honesto y justo, una rareza en cualquier posición de autoridad. Herido en la batalla inicial con los Lobos Gigantes, Albrecht es relegado a un papel secundario en *Dead Ringer*.

Bertholdt Halbgewachsen

“El viejo Halb” era el ciudadano más rico de EHzthofen, antes de ser asesinado por una conspiración entre los miembros del Consejo de Ancianos dirigidos por un desesperado e indigente Endris Pfluger. Fue envenenado, luego enterrado vivo por el incompetente galeno sustituto Paulin Wegener. Halbgewachsen planeó dejar su herencia a la única persona del pueblo que nadie parecía gustar, el tonto del pueblo Fritz Trubin. Los planes se desvanecieron cuando el Consejo de Ancianos anunció a la aldea que

Halbgewachsen no había dejado testamento, y estaba en realidad muy endeudado. Sus riquezas se dividieron entre los miembros corruptos del Consejo de Ancianos.

Erschel Neunecker

Neunecker era el alguacil del pueblo que abusó de su posición arrojando ciudadanos bajo falsas acusaciones y luego especulando con sus familiares el dinero de la fianza. Nunca dejaba la fiesta en paz, insistió en comenzar una investigación sobre las sospechosas circunstancias que rodearon la muerte de Halbgewachsen. Fue él quien exhumó el cadáver de Halbgewachsen y descubrió que había sido enterrado vivo. Gracias a su tenacidad y un agudo trabajo detectivesco, encontró una copia del testamento de Halbgewachsen en una caja fuerte en Talabheim. Por desgracia, Bartenbach no se tomó bien sus intentos de chantaje y mató a Neunecker en una furia asesina, luego enterró su cuerpo en una antigua tumba. Neunecker fue más tarde encontrado y embalsamado por Augustin Vorster, quién volvió sobre los pasos del Alguacil para descubrir pruebas implicando al Consejo de Ancianos en el asesinato de Halbgewachsen y el robo de su fortuna.

Eberlein Bartenbach

Alcalde del pueblo y líder corrupto del Consejo de Ancianos, Bartenbach se dejó llevar por el plan de Endris Pfluger para disponer de Bertholdt Halbgewachsen y despojar el patrimonio de su fortuna. Siempre lleva consigo un gran bastón con un mango de oro tallado con la forma de una cabeza de león, que usó para hundir el cráneo de Erschel Neunecker hace 5 años.

Endris Pfluger

El cerebro de la trama para asesinar a Bertholdt Halbgewachsen. Pfluger estaba en una situación financiera desesperada en ese momento, y se enfrentó a la amenaza de cárcel de sus acreedores desde sus prestamistas en Talabheim. Usando el flujo de dinero ganado de la fortuna del hombre asesinado, revigorizó su cuenta bancaria y se trasladó a la mansión de Halbgewachsen. Ahora es bastante rico, y un miembro respetado del Consejo de Ancianos.

Cristoff Bolstetter

El molinero del pueblo, Bolstetter tuvo un mal momento financiero hace 5 años cuando se acercó a Pfluger a por un préstamo para reparar su envejecido y decrepito molino. Pfluger lo denegó por falta de fondos, pero le ofreció una

contrapropuesta: ayudarle a matar a Bertholdt Halbgewachsen y repartir el botín. Fue Bolstetter quien sugirió contactar con Paulin Wegener, un incompetente galeno del cercano pueblo de Freital que necesitaba un nuevo trabajo, y rápido.

Paulin Wegener

Hijo menor de una muy exitosa familia vitícola, Paulin no pudo participar en el negocio familiar y decidió estudiar medicina en su lugar. Apenas competente en el mejor de los casos, Wegener estaba a punto de irse de Freital tras el desastre que supuso su diagnóstico erróneo a un noble prominente. Por suerte, Cristoff Bolstetter le ofreció el trabajo de galeno en Ehzthofen, y no tuvo reparos éticos en envenenar a un paciente para hacerse rico. Al comienzo de *Dead Ringer*, Paulin se encuentra divagando en un estado de inconsciencia, compartiendo ataúd con el cadáver de Erschel Neunecker e la oferta de Vorster de vengarse de él y el resto del Consejo de Ancianos.

Elsbeth Wegener

La inocente esposa de Paulin Wegener, Elsbeth no sabe nada de la participación de su marido en el asesinato de Bertholdt Halbgewachsen. Está preocupada tras la desaparición de Paulin, que se perdió de repente tras su ronda tres días antes del comienzo de la aventura. Ayuda a los PJs tanto como pueda, pero está bajo las órdenes del Consejo de Ancianos de informar cualquier descubrimiento directamente a ellos. Desde que su marido se perdió, ha tomado su lugar en el Consejo, la primera mujer en la historia de Ehzthofen que lo hace.

Fritz Trubin

Fritz Trubin es considerado por la mayoría de aldeanos el tonto del pueblo, pero en realidad es una especie de sabio. Augustin Vorster le usó para memorizar los registros de nacimiento y defunción de la gente de Ehzthofen, con el fin de permitir resolver las pistas para encontrar el lugar de descanso de Erschel Neunecker y Paulin Wegener, lo que lleva al paradero del antídoto. Fritz es el auténtico beneficiario de la herencia de Bertholdt Halbgewachsen.

Lobos Gigantes

HP	F	R	Ag	Int	V	Emp	
39%	0%	32%	40%	33%	22%	37%	
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	4	8	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Movimiento silencioso

Armadura: Ninguna

Armas: Garras, dientes

Equipo: Ninguno

Espadas a sueldo

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
42%	31%	36%	38%	42%	33%	37%	33%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Descripción: Estas ocho espadas a sueldo están contratadas por el Consejo de Ancianos, quién les manda a seguir a los PJs durante su investigación. Si no les detienen, emboscan a los PJs en una batalla desesperada bajo la mansión Wegener, rodeados de caras botellas de vino de diversas cosechas.

Habilidades: Percepción +10%, Seguimiento

Talentos: Sangre fría, Desarmar

Armadura: Armadura de cuero completa, camisa de malla

Puntos de Armadura: Cabeza 1, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1

Armas: Armas de mano (espada) y escudo

Equipo: Ninguno

AGRADECIMIENTOS

Una vez más a [TJ Adamowicz](#) y [Freddy Lopez Jr.](#), hacen un trabajo increíble en muy poco plazo de tiempo. Si *Dead Ringer* parece profesional, es por su tiempo, talento y esfuerzo. Tengo una enorme deuda de gratitud con ellos.

Gracias de nuevo a mi grupo de texto que consiste en mi esposa Camily Morrison y mis Buenos amigos Leighton y Troy Allred. Sus consejos y apoyo son inestimables; su aportación condujo a la Tabla de Malestar así como a otros detalles bonitos.

Agradecimiento especial a [Alfred Nunez](#) y [Andreas Blicher](#) por su cartografía y hermosos mapas (usados como referencias para situar mi propio pueblo de Ehzthofen) y a [Nate Piekos](#) por sus increíbles fuentes. Las fuentes [Blambot](#) que aparecen en *Dead Ringer* incluyen "Jack Lantern" para el logo del título y "Whitechapel" y "Yankee Ghosts" para el texto de los Documentos. Si te gusta un buen cómic de fantasía revisa constantemente el gran [Atland](#) de Nate.

NOTAS DEL DJ

.: Documentos .:

Documento #1

*Ay de aquellos que rechazan su propio socorro.
Acosarán males gemelos, el agua cae.
Toda esperanza descansa en un tonto.*

Documento #4

Talabheim Construcción & Reparación



Factura de Reparación del Molino Ehrtzhofen

... 1660 coronas

Las reparaciones comenzarán al recibir el pago

Pago recibido

33 Vorgeheim, 2517

Documento #9

Primer Banco de Ehrtzhofen



Libro Mayor para 33 Vorgeheim, 2517

Eberlein Bartenbach

Deposita 2,000 coronas de oro

Paulin Wegener

Deposita 2,000 coronas de oro

Cristoff Bolstetter

Deposite 400 coronas de oro

Endris Pfluger

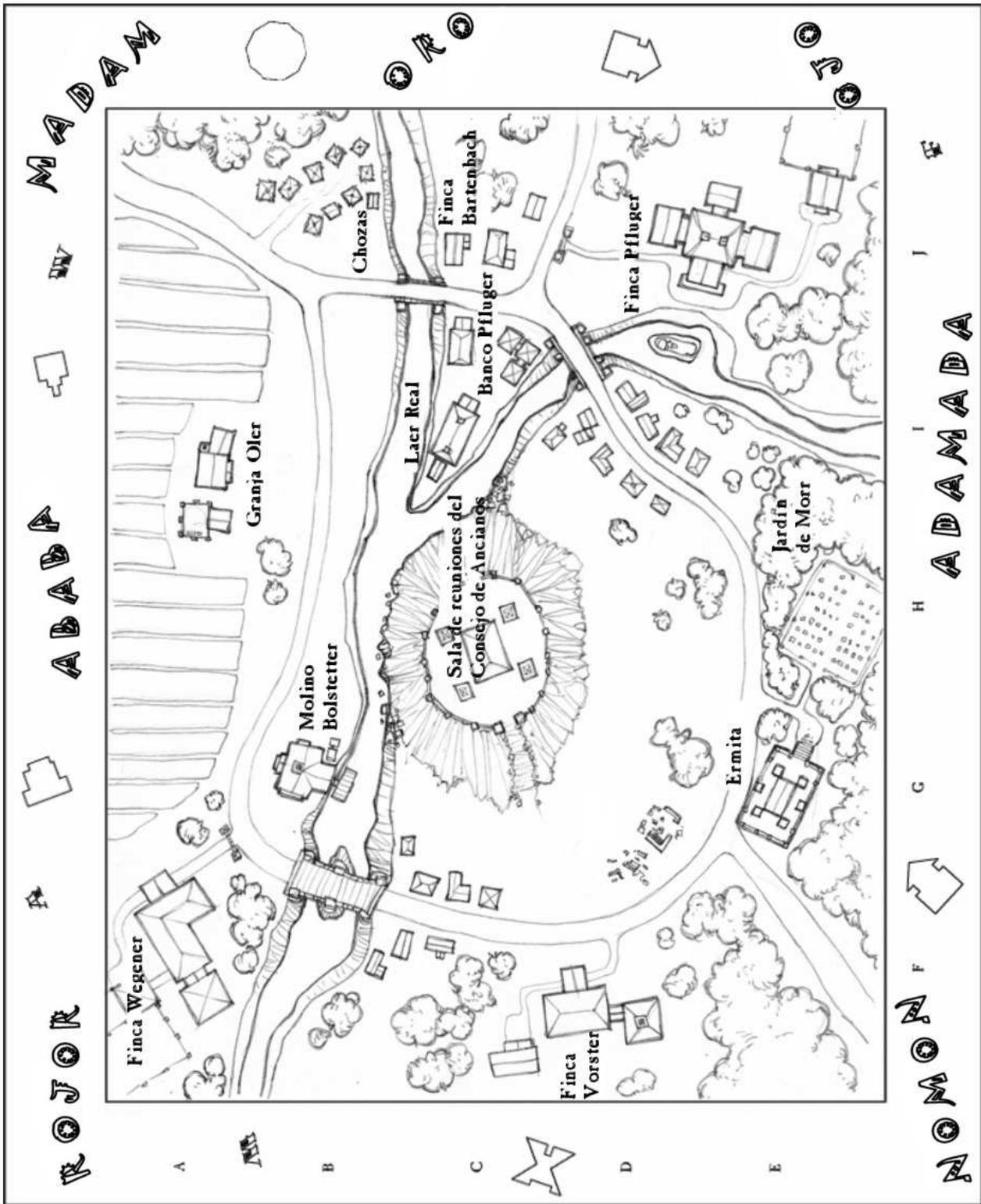
Deposita 710 coronas de oro

Documento #6

ENCICLOPEDIA DE REMEDIOS Y HIERBAS DE WITZPURGER

Página 26

AZALEA *Flor muy popular entre los jardineros, a pesar de que todas las partes de la planta de azalea son venenosas. Es un medicamento común, usado en pequeñas dosis como purgante para inducir el vómito y la diarrea -tener cuidado para evitar la deshidratación. En dosis moderadas, la planta de azalea puede causar salivación, debilidad, mareos, dificultad para respirar y pérdida del equilibrio. La ingestión de grandes cantidades de la planta de azalea produce parálisis, coma y la muerte. Recetar de precaución.*



Documento #3

R E D O Z H E U O L E P A I M B E
 O E E N A E U N L A O E D L E L U
 R H T E R D Q I B N D R A A D O P
 R R N N S E S C E T I O N G O D L
 E T E S I J A A U I D T E R G E E
 O Z G U A A T M P D N E N U E E D
 R H A S I D S E L O O N E N N H O
 T O L T N O I N E T C G V D E R G
 S F Y I E Y P T D O S O N E R T E
 E E D T T A S E R E E C E N L Z I
 U N A U E D A R A N E O A F E H N
 V S L I U M L E G A H M B E O O E
 A U L R Q I D S U L N P A S M F R
 R F A M E T E O L G O A T T O E
 I R F E R I V L N U I S S E C N

Documento #18

Sinto de Overland sur, 2792

Documento #7

*procurad buscar
con alma
ella començó
y terminó*

Documento #12

*la tumba
entrelayada a
el día
el día*

Documento #17

*de una
la mía
que terminé
que començó*

Documento #13

Gestans comerá cualquier cosa

Documento #5

GERTIFIGADO DE DEFUNCIÓN

Nombre del Difunto	<u>Bertholdt Halbgewachsen</u>
Causa Inmediata	<u>Disentería Aguda</u>
Causas Antecedentes	<u>Ninguna</u>
Fecha de defunción	<u>26 Vorgeheim, 2517</u>
Galeno	<u>Paulin Wegener</u>
Fecha de la Firma	<u>27 Vorgeheim, 2517</u>

Documento #10

GERTIFIGADO DE DEFUNCIÓN

Nombre del Difunto	<u>Bertholdt Halbgewachsen</u>
Causa Inmediata	<u>Asfixia</u>
Causas Antecedentes	<u>Deshidratación, Parálisis y Coma</u>
Fecha de defunción	<u>26 Vorgeheim, 2517</u>
Galeno	<u>Augustin Vorster</u>
Fecha de la Firma	<u>17 Nachexen, 2522</u>

Documento #15

Matasanos Medicinal

Ungüento de Morona, 30 bolsas ... 3 coronas
 Extracto de Azalea, 24 viales ... 6 coronas
 Dedalera, 12 bolsitas ... 12 coronas

Fecha de la venta 6 Vorgeheim, 2517

Recibo del producto: Paulin Wegener

Documento #11

3 Sommerzeit, 2577

Herr Pflüger,

Estamos muy decepcionados con la falta de pago de sus compromisos. Nuestros informes más recientes indican una deuda actual de 1.290 coronas de oro, que incluye los intereses devengados de los últimos tres años como resultado de la falta de pago. Si esto sigue así, no tendremos más remedio que embargar sus activos y enviarle a la cárcel por deudas.

Ludwig von Zerzettern

Presidente de Ahorros & Préstamos Tatabheim

Documento #16

33 Sommerzeit, 2577

Herr Pflüger,

Gracias por su reciente pago de 1.290 coronas que satisface la deuda en su totalidad.

Ludwig von Zerzettern

Presidente de Ahorros & Préstamos Tatabheim

Documento #14

Testamento y Última Voluntad

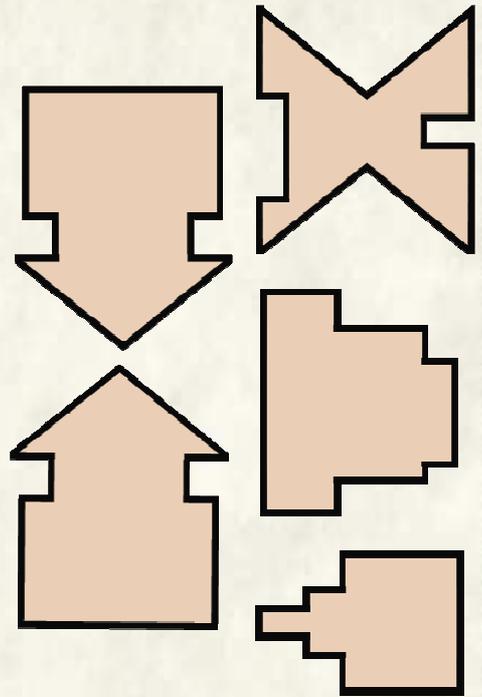
Yo, Berthold Halbgewachsen, en plenas facultades físicas y mentales, por la presente lego, en caso de mi muerte, todo mi patrimonio, que asciende a ocho mil coronas a Fritz Frubin, pero el tiempo que ha pasado con un anciano durante su último año en Ertzphöten.

B. Halbgewachsen

Date Don Hans Meegler

A día 14 de Flugzeit, 2514

Piezas del Mapa para Recortar



Documento #8

caso de guerra