

Noblesse Oblige

Un escenario De
Investigación & Intriga
para Warhammer El
Juego de Rol



“Vuelvo a preguntar, ¿No están también los bendecidos por un nacimiento noble cargados con obligaciones? ¿Y no es la principal de esas obligaciones el deber de socorrer a los menos afortunados?”

Jakob Creutzfeldt

Diseñado y Escrito por Charles Morrison
Ilustraciones por TJ Adamowicz
Retrato de Portada Pintado por Alfredo López, Jr.
Traducido por Alejandro D. Rubio Martín

TABLA de CONTENIDOS

Introducción.....1	Todas las Cosas Buenas.....15	Concesión de Experiencia..23
In Media Res.....1	Tarjetas para Doblar.....18	Agradecimientos.....24
Empujados al Servicio.....3	Documentos para los PJs..22	
Algunas Preguntas.....5	Información para el DJ.....23	

:: INTRODUCCION ::

Noblesse Oblige es una aventura no lineal de investigación de 4 a 6 Jugadores de cualquier nivel de experiencia. Está situada al sur de Hochland, pero puede tener lugar con poco esfuerzo en cualquier carretera importante del Imperio.

Trasfondo

La carretera que conecta Hergig y Talabheim también actúa como frontera entre los latifundios de dos familias nobles menores, los Creutzfeldt y los Durrenbach, quienes han rivalizado durante generaciones. La reciente Tormenta del Caos y la ausencia del Conde Elector Aldebrand Ludenhof de su Casa de Gobierno en Hergig ha envalentonado ambas familias. De hecho, la guerra abierta entre ambos se habría

producido si no fuera por el inesperado regreso del Conde de Talabheim; quién ha prohibido explícitamente

cualquier “guerra privada” hasta superar la crisis actual. Para resolver el conflicto en la parte sur de sus tierras (así como para enviar un mensaje de fuerza y liderazgo), el Conde Ludenhof ha enviado un Sacerdote Sigmarita como tercer bando neutral para negociar lo que espera sea una paz duradera entre las dos familias.

Siguiendo de mala gana las órdenes del Conde, cada familia ha enviado un grupo de representantes para intentar la reconciliación, o al menos guardar las apariencias mientras aplacan al Conde. Los representantes de los Creutzfeldt son 1) el hijo mayor y heredero Jakob Creutzfeldt, quién ha descubierto recientemente que es un mutante, 2) el hijo menor Friderich Creutzfeldt, quién culpa a los Durrenbach por la muerte de su primer amor, 3) el capitán mercenario y viejo amigo de la familia Arent Stretstorpe, quién cree en la reconciliación pero no confía en los Durrenbach, y 4) la “consorte” de Friderich, Grethe Rozenow, una asesina cualificada que está presente por si

las cosas salen mal y se le presenta una oportunidad de matar a un Durrenbach prominente. Representando a los Durrenbach están 1) Brigita Durrenbach, hija y heredera y presunto miembro de la secta de Slaanesh, 2) Ruprecht Durrenbach, hijo mayor (y cuyo único obstáculo para heredar la fortuna Durrenbach es Brigita), 3) Darathee Durrenbach, sacerdotisa d viuda e Shallya, y 4) Everd Setzingen, capitán mercenario, que espera que fracasen las conversaciones para incrementar sus ingresos. Cada uno de ellos tiene sus propias razones para esperar que fracasen las negociaciones de paz; de hecho, las familias ya habrían ido a la guerra sin la intervención del Conde Elector.

Los PJs se topan con la retaguardia de esta caravana y se encuentran rápidamente luchando por sus vidas en lo que parece ser un ataque fortuito de una banda de mutantes. Sin embargo, más tarde, se vuelve obvio que el ataque sirvió como distracción para el asesinato del representante del Conde Elector,

el Sacerdote de Sigmar. Debe quedar claro para todos que la mejor, y quizás la única, esperanza de encontrar al asesino es una investigación inmediata. Ya que no se puede confiar en ningún miembro superviviente de ningún bando, y los Patrullas de Camino más cercanos están a horas de distancia, un inexperto Iniciado que quiere evitar problemas con la nobleza endosa esta carga a los PJs. Junto a los PJs deben revisar las diversas intrigas nobles y pistas falsas para descubrir la razón tras el asesinato, y finalmente desenmascarar al verdadero culpable. La investigación está cargada de riesgos y ofrece pocas recompensas, pues cualquiera que sea el responsable de la muerte del sacerdote volverá probablemente a asesinar para evitar ser descubierto; y aunque los PJs pueden ganar un aliado si libran a una familia, sin duda ganarán la enemistad eterna de la familia considerada responsable. Los PJs deben agudizar su ingenio, pues descubrirán pronto, que muy pocas cosas en *Noblesse Oblige* son lo que parecen.

“Me gustaría que entendieras, antes que nada, que respondo a tus preguntas, plebeyo, no por obligación moral, ni miedo a represalias, ni por pena de nuestro querido difunto sacerdote. Al contrario, respondo porque soy inocente, y mi familia es inocente, e informarás de ello al Conde”.

Brigita Durrenbach

:: CAPITULO UNO: IN MEDIA RES ::

La aventura comienza mientras los PJs están viajando por la calzada Hergig-Talabheim. Sobre los ruidos forestales ambientales, una ligera brisa lleva suaves sonidos de música, mudas pausas de discurso y el crujido intermitente de múltiples ruedas de delante, justo pasada la curva en la carretera. Mientras los PJs avanzan, una caravana de tres

carretas sale a la vista, repleta de banderas de brillantes colores que llevan los escudos de la nobleza: una estilizada “C” incrustada en un escudo y diamantes enarbolan la última carreta (la más cercana a los PJs), la carreta de en medio porta una bandera con escudo cuartelado rodeando una “D”, y dos banderas enarbolan el primero (una roja y

verde con un Cuerno y un Arco, el símbolo fácilmente reconocible del Conde Elector de Hochland, y la otra lleva un cometa de dos colas). Debería ser obvio para los PJs que son testigos de una procesión de *Gente Importante*.

En la parte trasera de la caravana hay un grupo de rezagados, soldados y parásitos: dos trovadores altos con largo y lacio pelo rubio y laúdes, una hermosa mujer morena (Grethe Rozenow) que ríe mientras intercambia historias con los trovadores, y dos aburridos soldados. Los trovadores pululando perezosamente en la parte trasera de la caravana, son los primeros en ver a los PJs. Uno de ellos sonríe sociablemente y

llama a los PJs con la mano gritando “¡Venid! ¡Caminad con nosotros!”.

Se presenta como Mathias Neltzen, extraordinario trovador de la familia noble Creutzfeldt. Explica que él y su hermano Gunnar fueron traídos para entretener a la comitiva durante su viaje para negociar los términos de paz con una familia noble rival, los Durrenbach. Su voz se reduce a un susurro conspiratorio mientras explica que las dos familias han causado tantos problemas que el propio Conde Elector Ludenhof ordenó las negociaciones, y para asegurarse de que no hubieran más problemas envió su representante personal (en ese momento se inclina y hace señas hacia la primer carreta), Erasmus Heger, Sacerdote de Sigmar. Gunnar intenta callarle, “No es asunto de ellos lo *que* estamos haciendo.

¡Tienen suerte de que estemos compartiendo la carretera desde el principio!” pero Mathias no se calla: “He caminado

durante dos días seguidos y entre canciones *sois* la única compañía que he tenido. Ante esta buen gente sucede que empiezo a echar de menos un par de melones.”

Se gira de nuevo a los PJs y dice, “Así que, habladnos de vuestros viajes. Y no omitáis los cotilleos, es mi surtido y negocio”. Si los PJs se muestran reacios, Mathias ofrecerá un trato. “Rumor por rumor. Comienzo yo: he oído recientemente que Jakob Durrenbach, heredero y descendiente del Clan Creutzfeldt, ha sido obligado a casarse con Darathee Durrenbach, antiguo viuda y actual Sacerdotisa de Shallya, como parte del acuerdo de paz. Oh, si solo hubiera sido una mosca en la pared cuando Jakob lo descubra. Es un hombre ecuánime la mayoría de los días, pero todos tenemos nuestros límites, ¿no es así? Tu turno”. Continuará largando todos los rumores del *Apéndice C* hasta que él o los PJs no tengan más que contar. Luego se sentirá feliz de intercambiar una pequeña charla con los PJs durante un tiempo.

Limosna para los Pobres

Tras un breve período de conversación, Mathias es interrumpido por un fuerte ruido metálico procedente del bosque al este. Un vistazo rápido revela cinco mutantes vestidos con harapos que permanecen en el borde del bosque, gritando y golpeando oxidadas armas contra sus escudos (si es necesario, las características de los mutantes también puede encontrarse en el *Apéndice C*). Cuatro de

ellos tienen ballestas apuntando a las caravanas. El más alto de ellos, un mutante de dos metros con cuernos y piernas animales, da un paso adelante y vocifera en un tono profundo gutural: “Somos pobres y hemos sido desterrados por la sociedad. Solo tomamos lo que somos capaces de ganar por el trabajo honesto. Soltar vuestras armas, vuestro oro y manteneros fuera de nuestro camino”.

Los dos soldados están aparentemente trabajando mientras la retaguardia de la caravana intercambia miradas confusas, luego desenfundan sus armas, se agachan en posturas defensivas y esperan el siguiente movimiento de

los mutantes. La mujer se recoge su vestido y se escurre rápidamente al otro lado de la carreta. Ambos trovadores

quedan paralizados de pie, inmovilizados por el miedo. A lo lejos, la guardia delantera está en proceso de desmontar de sus monturas, pero no llegará al menos en tres asaltos.

Los PJs son libres de actuar ya; si cargan contra los mutantes, pueden abordarles este asalto, pero se enfrentarán a cuatro virotes antes de que puedan cruzar la brecha. Si se usa la magia en cualquier momento de forma obvia, dos de los mutantes deben superar una tirada Normal de Voluntad o huir en el acto de miedo. El resto de los mutantes permanecerán en su sitio el mayor tiempo posible, pero huirán si alguno de ellos es herido de gravedad. Si los PJs siguen el ejemplo de los soldados y esperan, los mutantes

seguirán golpeando sus armas los más ruidosamente posible. Si en el segundo asalto nadie ha soltado nada de oro, uno de los mutantes disparará su ballesta al compartimiento de carga de la tercera carreta, un disparo de advertencia. El líder repetirá sus

órdenes y amenazará con que la gente podría salir herida si no las cumplen. Cuando llegue la guardia delantera al final de la caravana (Arent y Everd discutirán sobre quién coordina la respuesta), los mutantes escenificarán una retirada en combate, disparando sus ballesta mientras poco a poco se desvanecen en el bosque. Si alguno de los mutantes es dejado atrás, morirá antes de ser interrogado, lo que haría que el resto del escenario fuera más fácil.

¿Qué Pasa Realmente Aquí?

Si el discurso del mutante de anterior suena extrañamente guionizado, es porque en realidad, estos mutantes son amigos de Jakob Creutzfeldt, quién ha creado un santuario secreto para ellos en una zona aislada de los cotos de caza Creutzfeldt. Tienen órdenes de hacer una escenita y llamar la atención, pero sin hacer daño a nadie, Jakob desea abordar el tema de la situación de los mutantes con el representante del Conde Elector, pero no desea llamar la atención ni las sospechas de los Cazadores de Brujas pareciendo simpatizar con mutantes. Espera que un intento de robo por mutantes indigentes le ayude a plantear esta conversación. Cuando la caravana llegue a su destino, Jakob planea decir que el ataque mutante ha sido el centro de todos sus pensamientos desde que ocurrió, y cree que ha dado en el clavo con la solución al dilema mutante: quizás si estuvieran alojados, alimentados y cuidados en un lugar donde pudieran ser supervisados por un grupo responsable,

“¡Venid, viajeros! Caminad con nosotros un rato y cambiad vuestras historias de lugares lejanos por refugio y compañía”.

Mathias Neltzen, Trovador

“Si por mi fuera, empezaría mi inspección con Everd Setzingen, el Espada a Sueldo Durrenbach. Un consejo, sin embargo: si es información lo que queréis de él, con dinero obtendréis más que con dolor”.

Arent Stretstorpe, Capitán Mercenario Creutzfeldt

serían una amenaza menos para los viajeros, y de hecho, para el propio Imperio. Jakob es lo bastante pragmático para saber que la recepción de esta idea será probablemente fría, pero es importante para él que la semilla sea plantada.

Un Muerto en la Caravana

Tras el ataque, los dos capitanes mercenarios preguntarán a los que están en la parte trasera de la caravana: “¿Hubo algún herido? ¿Qué dijeron los mutantes? ¿Qué querían? ¿Alguien reconoció a alguno de ellos? ¿Qué tipo de armas tenían? ¿Tenían algún rasgo particular?” y cosas así. Everd parece más preocupado sobre la autoridad con la que le ven las tropas, pero Arent parece preocuparse realmente por la gente de la caravana. Tras un momento, los miembros de la nobleza de ambas familias surgirán de sus respectivas carretas y fluyen hacia la parte trasera de la caravana para descubrir qué ha pasado.

Este es un excelente momento para el DJ de interpretar las tensiones entre las dos familias. Mathias dará a cualquier PJ cercano comentarios comunes sobre los acontecimientos que siguen, presentando a los principales

jugadores con una especie de regocijo ante los estragos que causan. En algún momento, Brigita Durrenbach intentará ordenar a Arent Stretstorpe que le dé una explicación de sus acciones durante el ataque. Friderich Creutzfeldt se ofende de inmediato por ello y le grita que Arent es un contratado de Creutzfeldt y no tiene que responder ante ningún Durrenbach. Mientras Jakob intenta contener a su hermano menor, Ruprecht Durrenbach responde que si la situación hubiera llegado hasta el combate, sus soldados tenían órdenes de proteger solo a los Durrenbach y su equipo, y si la mirada de la soldadesca Creutzfeldt fue un indicativo de sus habilidades, Friderich haría bien en dar media vuelta a su carreta y dirigirse de regreso a la protección de su padre. Friderich forcejea lejos del alcance de Jakob y desenfunda su espada, ofreciendo mostrar a Ruprecht de primera mano la habilidad de esgrima Creutzfeldt. Ruprecht desenfunda su espada y avanza hacia Friderich, pero es detenido por un grito desde la primera carreta. Vuelve la cabeza hacia un Iniciado Sigmarita que está corriendo hacia ellos.

“¡Está muerto!” grita en pánico. “¡Herr Heger está muerto!”.

:: CAPÍTULO DOS: EMPUJADOS AL SERVICIO ::

La caravana se sumerge de inmediato en la histeria por esta revelación. Una oleada de gente se apresura a la primera carreta, donde tres iniciados retiran con cuidado el cuerpo sin vida de Erasmus Heger del interior y colocándolo en la carretera. La Sacerdotisa de Shallya, Darathee Durrenbach, se apresura a su lado y coloca una mano en su cuello para comprobar el pulso y un pequeño espejo sobre su boca para comprobar su aliento. Tras casi un minuto sin empañarse el espejo, sacuda su cabeza y dice, “Está muerto”.

Jakob se abre camino hacia el frente de la multitud y pregunta “¿Qué ha ocurrido?” Pero Darathee niega con su cabeza: “no lo sé. Necesitaremos un Sacerdote de Morr para determinarlo. Pero era un hombre joven”.

Durante un breve momento cae un silencio sobre la multitud, pero luego comienzan las acusaciones. Ruprecht quiere saber quién estaba en la carreta durante el momento de la muerte, Friderich quiere la ubicación de cada Durrenbach y cada contratado por ellos, Everd grita que los guardias delanteros estaban bajo la responsabilidad de Arent y nunca debieron haber dejado la primera carreta, y luego grita tan fuerte que las acusaciones individuales no pueden oírse por el estruendo.

En este punto el DJ debería permitir a cada uno de los PJs una tirada de Percepción. El PJ con la menor tirada descubre una pequeña marca roja en el lado derecho del cuello del cadáver. La multitud está discutiendo tan acaloradamente que nadie se dará cuenta si el PJ se mueve para mirar. Tras una inspección detallada, está claro que no solo hay una marca roja en su cuello, sino que la marca envuelve una diminuta herida punzante. Es evidente que esta muerte no es un accidente, Erasmus Heger,

Sacerdote de Sigmar y Representante Personal del Conde Elector de Hochland, ha sido asesinado.

Los PJs deben ahora decidir lo que hacer con esta información. El curso de acción más obvia es ir inmediatamente al público y anunciar lo que saben; esto provocaría un segundo silencio sobre la multitud mientras varios miembros de las familias nobles empujan hacia adelante para comprobar. Brigita será la primera en preguntar a los PJs: “¿Quiénes sois? No sois parte de mi séquito, ¿estáis con los Creutzfeldt? ¿Cuánto tiempo lleváis aquí? ¿Dónde estabais cuando los mutantes atacaron?” y cosas así. Jakob indicará que no ha visto antes a ninguno de los PJs, pero Mathias responde por ellos, afirmando que

No estoy interesada en ningún sacerdote ni conversaciones de paz. Solo quiero que mi Friderich sea feliz”.

Grethe Rozenow, Consorte Creutzfeldt

llegaron poco antes del ataque mutante y que permanecieron en la parte

trasera de la caravana todo el rato. Si los PJs participaron en alguna heroicidad durante el ataque, les recrea en toda su gloria. Jakob entonces señalará que el ataque tenía como objetivo la carreta Creutzfeldt, por lo que si hay alguien que tuviera motivo para ello, deberían ser los Durrenbach.

Si los PJs deciden guardar silencio, las acusaciones continúan hasta que Mathias mira el cadáver, levanta una ceja, y se mueve para una inspección cercana. Acallará la multitud revelando esa información él mismo, y la escena anterior se reproducirá con el siguiente cambio: Brigita interrogará inicialmente a Mathias, luego su mirada cae sobre los desconocidos PJs y se abalanzará sobre ellos como posibles sospechosos.

Grethe Rozenow interrumpirá el interrogatorio de los PJs y sugiere que quizás uno de los mutantes fue el responsable. Sin embargo, Everd y Arent están ambos de acuerdo en que ninguno de los mutantes llegó nunca a entrar a rango de dardo de la primera carreta. Por lo tanto, cualquiera que matara a Erasmus debe estar entre la comitiva de la propia caravana.

Tras algunas preguntas y muchas miradas suspicaces, uno de los iniciados se adelanta. “Soy Reymer Kremptze, asistente personal de Erasmus. La responsabilidad de hacer un informe de este... incidente... al Conde recae sobre mí. Dirigiré de inmediato una amplia investigación,” dice, mirando a su alrededor. “Necesito ayuda, pero sinceramente, no sé en quién confiar”.

NOTA AL DJ

En la siguiente parte de esta aventura es crucial que los jugadores sigan generando confianza. Para que sea posible que a PJs desconocidos que sólo deambulaban por la caravana momentos antes se les pida que participen en una investigación que involucra a dos familias nobles y la muerte de un sacerdote muy respetado, deben quedar claras tres cosas:

1) Reymer Kremptze, el iniciado responsable de hacer el informe al Conde, no tiene experiencia y desea evitar cualquier paso en falso con la nobleza (realmente, es reacio a llevar a cabo una investigación a todos pero se da cuenta de que no puede evitarlo. Espera aparentar que investiga a fondo pero en realidad no desea ningún resultado; cree que los PJs están a mano a propósito por el propio Sigmar precisamente para este propósito). Por cierto, si alguno de los miembros de cualquier familia noble está molesto con la investigación, Reymer le remitirá directamente a los PJs.

2) La rivalidad entre las familias es tan grande que el beneficio político obtenido por endosar la culpa de esta muerte sobre la otra familia es mucho mayor que la afrenta a sus egos causada por ser investigado como simples campesinos.

3) La investigación no puede retrasarse hasta que llegue personal más cualificado. Reymer indicará que la mejor oportunidad de atrapar al asesino es investigar la escena e interrogar a la gente mientras los hechos están recientes, pero la verdadera razón es que desea despejar la investigación lo más rápido posible y continuar su camino antes de que caiga la noche.

Es deber del Director de Juego representar las tensiones entre las familias, mostrar la inexperiencia para investigar de Reymer y la dependencia de los PJs, e inculcar en los jugadores la necesidad de rapidez. Cuanto más hábilmente sean retratadas estas tres ideas por el DJ, más verosímil y divertido se vuelve el escenario.

En este punto se detiene bruscamente, con su mirada fija en los PJs. “¡Vosotros! ¿De verdad que no formáis parte de estas familias? ¿No debéis lealtad ni a los Creutzfeldt ni a los Durrenbach?” Cuando los PJs respondan negativamente, estrecha sus manos. “¡Alabado sea Sigmar, pues me ha enviado la respuesta antes de hacer la pregunta!

Seréis mis ojos y mis oídos durante esta investigación”. Se gira de nuevo a la multitud. “No se moverán ni las carretas ni los caballos hasta terminar la investigación. Creutzfeldt y Durrenbach, cooperaréis con estos hombres (y mujeres) como representantes del Conde Elector de Hochland. Cualquier interferencia será debidamente anotada en mi informe al propio Conde”.

Si los PJs se niegan a ayudar, Reymer les informa de que su “petición” de ayuda tiene el mismo valor legal que una orden del Conde. Si aun así se niegan, les amenaza con arrestarles (usando soldados de cualquier familia) hasta que el culpable haya sido descubierto, y que sin su ayuda, podría ser engañado para creer que *ellos* son responsables de la muerte del sacerdote, y odiaría tener que informar *eso* al Conde. Esto debería indicar dos cosas a los PJs: el iniciado no solo va en serio en involucrarlos en la investigación, sino que además es más astuto políticamente de lo que aparenta a primera vista. También les deberían hacer reflexionar sobre *por qué* está tan desesperado que participen. La verdad puede encontrarse en Nota al DJ a la izquierda.

Brigita Durrenbach se sorprende por este giro de los acontecimientos. “¡Claro que no!”; escupe. “Como miembro de una de las familias nobles más distinguidas de Hochland, no me rebajaré a ser interrogada por alguien de menor cuna. El Conde puede enviar a un noble a investigar. No cooperaré en esta farsa”.

Jakob escucha obediente su diatriba, luego sonrío levemente. “Herr Kremptze, por nuestra parte, el Conde tendrá la plena cooperación de los Creutzfeldt en esta investigación. Estoy seguro de que no solo encontraréis inocente a nuestra familia de toda culpa en el lamentable e inoportuno fallecimiento de Herr Heger...”. Hace una pausa y vuelve su mirada hacia Brigita. “Pero también estoy seguro de que descubriréis al verdadero culpable”.

Ruprecht frunce el ceño y susurra al oído de Brigita. Tras pensarlo un momento, ella suspira profundamente y dice, “por supuesto disculparéis mi anterior arrebato. Mi aflicción por la muerte del representante del Conde me abrumó temporalmente. Por supuesto que tendréis la plena cooperación de la casa Durrenbach durante vuestra investigación. Si hay algo que necesitéis de nosotros, por favor, hacérmelo saber y lo atenderé personalmente”.

Cuando todo el mundo está de acuerdo, Reymer envía algunos de los iniciados a buscar en las carretas cualquier prueba pertinente. Explica que se encargará de la responsabilidad de entrevistar a los sirvientes de ambas familias. Pide a los PJs que entrevisten a todos estos: Jakob Creutzfeldt, Friderich Creutzfeldt, Grethe Rozenow, Brigita Durrenbach, Ruprecht Durrenbach, Darathee Durrenbach y los dos capitanes mercenarios, Arent Stretstorpe y Everd Setzingen. Les da instrucciones de que presten especial atención a su paradero durante el ataque mutante (ya que ocurrió aproximadamente al mismo tiempo que la muerte del sacerdote) así como a cualquier posible motivo que pudieran tener para querer el fracaso de los acuerdos de paz. Solo están autorizados a preguntar; registrar a las personas o sus propiedades está prohibido sin la autorización expresa de Reymer. Cuando los PJs terminen, deben informarle y transmitirle sus hallazgos.

:: CAPÍTULO TRES: ALGUNAS PREGUNTAS ::

En este punto los PJs son libres de entrevistar a cualquiera de los ocho mencionados arriba, en cualquier orden. Todos aparecen en el *Apéndice A*, junto con un breve resumen de tres tipos de información que poseen: 1) información que está públicamente disponible a cualquiera que lo solicite y se ofrece voluntariamente, 2) información que está solo disponible como respuesta a una pregunta directa y 3) información que es secreta y debe descubrirse a través de otras fuentes (a diferencia de los dos primeros tipos, la información secreta siempre es verdadera). Cada uno de los personajes que figuran afirmará que estaba dentro de su respectiva carreta excepto Arent, Everd, Grethe y Darathee. A continuación puede encontrarse información más detallada sobre los personajes principales:

Jakob Creutzfeldt, Señor Noble

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
39	31	32	46	47	53	37	48
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	18	3	4	4	0	0	2

Descripción: Líder actual de la familia noble Creutzfeldt. Dotado de duras facciones aguileñas suavizadas por una mirada compasiva, va bien afeitado excepto por largas patillas que se extienden más allá del ángulo de su mandíbula. Su cabello ha empezado a ponerse gris en las puntas. Viste un traje gris claro de buen material; el costado izquierdo tiene impreso el emblema familiar Creutzfeldt.

Historia: Desde que su padre sufrió un debilitador ataque de parálisis hace seis años, Jakob ha sido el líder de facto de la familia Creutzfeldt. Con 39 años, es un hombre competente, seguro y compasivo, pero no siempre fue el caso. Hasta hace nueve años, se parecía mucho a su hermano menor Friderich: voluble, arrogante e irresponsable. Pero en su vida cambió de rumbo cuando,

mientras cazaba, encontró un montículo de Piedra Bruja y cometió el error de manipularla brevemente, en pocas semanas, se dio cuenta de que apareció

una pequeña mancha escamosa cerca de su hombro izquierdo. A pesar de sus intentos de cortarlo, afeitarlo, e incluso quemar la lesión, la mancha siempre reaparecía. Gradualmente llegó a la conclusión del hecho de que se había convertido en un mutante, y este descubrimiento le transformó. Comenzó a contemplar la situación de los mutantes en el Imperio y decidió que, dados sus recursos y posición en la provincia, había sido elegido por el Destino para ayudarles, una decisión que pareció confirmarse cuando la salud de su padre se desvaneció de repente, y Jakob fue empujado al papel de líder familiar.

Hace dos años, creó un santuario secreto para mutantes en una zona aislada de los cotos de caza Creutzfeldt, que mantiene restringida a la familia y el

personal. Se corrió la voz y pronto se transformó en una pequeña comunidad de mutantes, que parecían prosperar en un ambiente de cariño y apoyo, y de hecho actuaban mucho menos agresivamente que los que habían sido expulsados a las selvas para sobrevivir por su cuenta. Concluyendo que el experimento fue un éxito, luego buscó una manera de legitimarlo, pero ello requería alguna forma de apoyo Provincial, con lo que Jakob era reacio al riesgo. Por esa época, conoció a Darathee Durrenbach, Sacerdotisa de Shallya, en una cena de recaudación de fondos del ministerio local de Shallya para enfermos y pobres. Gratamente sorprendido de que una dama de una familia rival compartiera muchos de sus puntos de vista sobre la responsabilidad de la nobleza para cuidar a los menos afortunados, comenzó a cortejarla en secreto. Finalmente, se ganó su confianza y le reveló la naturaleza de su proyecto secreto. Inmediatamente ella aceptó la idea de proporcionar comida, refugio y cuidados a los que la sociedad había expulsado. Cuando se emitió la orden del Conde, Jakob le habló de sus planes de informar de su trabajo al Sacerdote Sigmarita. Darathee, sin embargo, se mostró en desacuerdo, creyendo que aunque era necesario hacer público su trabajo en un futuro, en este momento la sociedad simplemente no estaba preparada. Le advirtió que se llamarían a Cazadores de Brujas y cosas peores, y que si nombraba el tema a cualquier Funcionario Provincial, sería seguramente quemado en la hoguera. Jakob luego le contó sus planes de que algunos de sus mutantes escenificarán un robo, dándole una excusa fácil para sacar a relucir la situación de los mutantes en una conversación sin levantar sospechas. Sintiendo derrotada, Darathee accedió.

Mientras Jakob está haciendo los preparativos para el viaje a tierra neutral para las negociaciones de paz, su padre (Jakob Creutzfeldt der alt) se le acercó en un raro arrebato de lucidez y le ordenó traer un asesino con el propósito de asesinar a Durrenbach si se presentara la oportunidad. Jakob se negó al principio, luego accedió con la advertencia de que les

siguiera disfrazado hasta el momento en el que Jakob personalmente diera la orden de matar. Lo que no tiene intención de hacer.

Dónde estaba durante el ataque:

- Dentro de la carreta Creutzfeldt (Verdad, puede ser verificado por Friderich)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (Verdad, pero sospecha que Darathee está involucrada, ya que era la única sin ser él que tenía conocimiento previo de los ataques mutantes)
- No puede suponer quién mató a Erasmus (Falso, mencionado arriba; aunque cuando se le revele que Erasmus fue asesinado por un dardo asesino, empieza a

“¿Stretstorpe dijo qué sobre mí? Claro, si hubiera algún provecho de su muerte, lo hubiera matada donde estuviera.

Everd Setzingen, Capitán Mercenario Durrenbach

sospechar de su padre, quién ordenó al asesino estar presente por encima de las objeciones de Jakob).

- Ninguno de los Creutzfeldt estuvo involucrado (Verdad, pero a pesar de que se muestra confiado en esta afirmación, no lo sabe a ciencia cierta)
- Sospecha que Ruprecht está involucrado (Falso) debido a su ciega ambición (Verdad, Ruprecht es muy ambicioso) y Everd porque haría cualquier cosa por dinero (También Verdad, pero ninguno de ellos estuvo involucrado en la muerte del sacerdote)
- No sabe nada sobre los ataques de los mutantes (Falso, orquestó todo el asunto)
- Desea el éxito de las conversaciones de paz (Verdad, quiere que se ponga fin a la animosidad entre las dos familias)

Información Reservada:

- Está enamorado de Darathee Durrenbach (Verdad)

Información Secreta:

- Sospecha que Darathee está involucrada en el asesinato
- Grethe Rozenow es una asesina
- Tramó los ataques de los mutantes
- Él mismo es un mutante

Registrarle revela:

- Pistola con el emblema de la familia Creutzfeldt grabado en la empuñadura
- Broche familiar (en realidad, un silbato silencioso)
- Escamas mutantes en su hombro izquierdo (requiere quitarle a la fuerza su chaleco y camisa para comprobarlo)

Friderich Creutzfeldt, Noble

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
45	22	29	32	36	29	30	25
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	3	4	0	0	1

Descripción: Profundamente afectado por su odio a la familia Durrenbach, sus rasgos ya llevan las marcas de su mala voluntad. Lleva una constante mueca que contrasta por otro lado con su buen aspecto juvenil. Es un vividor y un granuja, y disfruta de la libertad de responsabilidad que trae la nobleza. Rubio y bien afeitado, su pelo es largo, suelto y desaliñado. Siempre viste llamativamente a la última novedad de la moda.

Historia: La historia de la vida de Friderich es de alguna manera opuesta a la de su hermano Jakob. Era un hombre de buen corazón hasta que su novia, hija de una de las más importantes familias nobles de toda Hochland, sufrió un accidente y murió durante una cacería con los Durrenbach. Este suceso que cambia la vida le transformó en lo que es hoy: un joven amargado, enojado e irresponsable que solo se preocupa por sí mismo. Friderich no solo culpa a los Durrenbach por la muerte de su amante (que fueron absueltos

“Realmente estoy a favor de ver el éxito de los acuerdos de paz. Me gustaría que tuvieran lugar sin interferencias externas”.

Ruprecht Durrenbach

de toda culpa en una indagación oficial), él es incapaz de decir algo positivo de ellos bajo ninguna circunstancia. Hace un año tuvo un breve romance con Brigita Durrenbach, planeaba hacer que ella se enamorara de él y luego romperle el corazón, pero la relación terminó antes de

tiempo cuando Brigita le encontró en la cama con una de sus sirvientas. Sin embargo, durante los dos meses que estuvieron, Ruprecht (confiando que Friderich iría a las autoridades) implantó la idea en la mente de Friderich de que Brigita estaba involucrada en una secta. Pero Friderich prefiere no actuar con esa información, sino guardarla en secreto hasta que pueda usarla para su provecho personal.

Friderich no tiene interés en la investigación, y se niega a responder a cualquier pregunta hasta que le vanzan en un juego de cartas. Esto puede simularse con tres tiradas de Jugar, donde el vencedor debe ganar al menos 2 de las 3. Friderich gana un +15% por trampas (si le pillan en una tirada de Percepción, responderá las preguntas).

Dónde estaba durante el ataque:

- Dentro la carreta Creutzfeldt (Verdad, puede ser verificado por Jakob)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (Verdad, y no podía importarle menos)
- No sabe nada de los ataques mutantes (Verdad, y de nuevo no le importa)
- No le importan para nada las conversaciones de paz (Falso, desea que fracasen y las disputas continúen)
- No responderá preguntas a menos que le ganen a las cartas (Verdad, su respuesta estándar a cualquier pregunta es “No confío en la gente que no juega a las cartas”)

Información Reservada:

- Considera a los Durrenbach personalmente responsables por la muerte de su primer amor (Verdad)
- Tuvo una breve aventura con Brigita Durrenbach, pero solo para romper su corazón (Verdad)
- Brigita es miembro de una secta del Caos (Falso)
- Ha visto una sorprendente cantidad de mutantes en los cotos de caza Creutzfeldt (Verdad)

Información Secreta:

- Ninguna

Registrarle revela:

- Ases de más para hacer trampa a las cartas

Grethe Rozenow, Asesina

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
58	49	38	43	44	48	41	44
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	19	3	4	4	0	0	0

Descripción: Su título adecuado es “consorte”, y viste en consecuencia, pero es una habilidosa asesina traída por si surge una oportunidad para matar un Durrenbach. Es morena con pelo rizado hasta los hombros; sus rasgos son inocentes y modestos, y generalmente lleva una leve sonrisa irónica donde va.

Historia: Incluso a los 28 años, Grethe tiene una larga historia como disciplinada asesina a sueldo. Sus miradas amables y modestas han desarmado hasta la más cuidadosa de sus víctimas. Hace cuatro años, le ofrecieron una gran cantidad de dinero para viajar con un grupo de mercenarios (entre los que se encontraba Everd Setzingen, el actual capitán mercenario Durrenbach) para matar a un general enemigo. Aunque este no era su método de actuación habitual y el plan era un pelín público para su gusto, la cantidad era demasiado buena para dejarla pasar.

Se cortó el pelo y lo tiñó de rubio en un esfuerzo por ocultar sus rasgos, y evitar largas discusiones con sus compañeros. Logró su objetivo, no sin antes impresionar a Setzingen. Su kit de utensilios, oculto en un compartimiento secreto bajo su asiento, contiene un frasco de líquido sedante así como dardos y una cerbatana. Sin saberlo Grethe, Darathee Durrenbach robó esos utensilios poco después de que fuera empaquetado, lo usó para asesinar a Erasmus y luego lo colocó nuevamente en la conmovición resultante.

Durante su estancia en la última noche en la posada, Grethe sorprendió a Jakob mientras se cambiaba de ropa, y vio las escamas verdes sobre su hombro izquierdo. Resolló y salió de inmediato de la habitación.

Dónde estaba durante el ataque:

- Oyendo a los trovadores detrás de la caravana (Verdad, pero desapareció al comienzo del ataque)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (Verdad, pero es consciente de que quién mató a Erasmus usó sus utensilios)
- No sabe nada sobre los ataques mutantes (Verdad)
- No le preocupan las conversaciones de paz (Verdad, solo está presente para cumplir sus acuerdos contractuales)
- Solo está presente para respaldar a Friderich (Falso, de hecho, ella desprecia a Friderich)

Información Reservada:

- Si se revela su identidad como asesina, hará constar que le pagaron por matar a un Durrenbach, no a un sacerdote, y ella no trabaja gratis (Verdad)
- No trajo venenos letales, solo venenos que inducen al sueño (Verdad, su arma preferida es la daga, donde puede asegurarse de que no comete errores)
- Jakob es un mutante

Información Secreta:

- Es una asesina

Registrarla revela:

- Una afilada, esbelta y distintiva daga (“para protección”, dice, pero parece tener un curioso diseño curvo, cuyo propósito es desconocido para los jugadores); su kit de utensilios de asesina está oculto en un compartimiento secreto en la carreta Creutzfeldt.

Arent Stretstorpe, Capitán

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
59	41	44	42	49	32	43	55
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	20	4	4	4	0	0	1

Descripción: Es un soldado contratado, pero ha sido amigo de la familia durante cinco años y actualmente entrena jóvenes Creutzfeldt para el combate. Su pelo está completamente gris, sus rasgos curtidos en batalla. Nunca jovial, siempre a la búsqueda de una emboscada oculta. Lleva perilla muy corta sin bigote. Su rostro tiene pequeñas cicatrices aleatorias de anteriores batallas salvado por los pelos. Lleva una armadura de placas ligeramente abollada.

Historia: Arent ascendió rápidamente en las filas militares Provinciales, promovido a menudo por su increíble mente táctica, aguda comprensión del campo de batalla, y notable frialdad bajo el fuego. Hace siete años, su prometedor carrera llegó a un repentino final tras una serie de desafortunados errores. Una aventura reciente con una prominente noble atormentó su consciencia y, por consejo

de un buen amigo, confesó sus pecados al respetado Sacerdote de Sigmar Erasmus Heger, quién estaba presente en el campamento. Por desgracia, Erasmus se vio envuelto en algunas deudas de juego y usó esa información para intentar chantajear a Arent. Arent se ofendió por ello y se desató una pelea, breve, otros soldados (uno de los cuales era Everd Setzingen) arrancaron a Arent de Erasmus antes de que fuera capaz de estrangular al sacerdote hasta la muerte. Este incidente puso fin a la carrera militar de Arent y le obligó a buscar empleo como mercenario. Dos años después, fue contratado por Jakob Creutzfeldt, y desde entonces se ha convertido en un amigo de confianza de la familia, y actuará como asesor de Jakob en la negociación.

Por desgracia, Erasmus cayó nuevamente en deudas de juego y envió una carta a Arent amenazando con revelar su aventura al marido de la noble a menos que le pagara 500 coronas de oro. Ruprecht Durrenbach interceptó la carta del chantaje y se ofreció a pagar a Erasmus si Arent transmitía malos consejos a Jakob en las conversaciones de paz. Arent, por temor a que se repita el fiasco que puso fin a su carrera militar, ha accedido a regañadientes a ceder a las demandas de ambos caballeros.

Es consciente de que Darathee Durrenbach perdió a su antiguo marido en plenitud de salud bajo circunstancias extrañas. También es consciente de que fue absuelta por una indagación oficial, pero sospecha que los Durrenbach sobornaron a los funcionarios responsables del veredicto.

Dos días antes de partir, mientras comprobaba su caballo en los establos Creutzfeldt, Arent oyó una extraña conversación que Jakob tenía con una figura en las sombras. Jakob le dijo que ordenara a sus hombres que debían ser ruidosos y bulliciosos, pero que no hirieran a nadie, aunque fueran atacados. Le entregó a la figura un trozo de papel, que contenía el “discurso que debía dar al iniciar el robo; constatando las palabras precisas y que no se desviara de él”, así como un “plan de contingencia” si las cosas salían mal. Luego estrechó la mano de la figura, miró a su alrededor y abandonó los establos. Arent nunca tuvo una buena visión de la figura en las sombras, pero notó que llevaba una capa (para ocultar sus piernas animales) y un sombrero bastante grande (para ocultar sus cuernos).

Dónde estaba durante el ataque:

- En la parte delantera de la caravana, atento la zona por si había peligro (Verdad)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (Verdad, pero sospecha de casi todo el mundo)
- Desea el éxito de las conversaciones de paz (Verdad, le gustaría ver la paz entre las familias antes de morir)
- Sospecha de Darathee porque su antiguo marido murió bajo extrañas circunstancias (Verdad, pero no puede ni imaginar un posible motivo para matar al sacerdote)
- Sospecha de Everd porque haría cualquier cosa por dinero (Verdad, pero señala que si Everd es el culpable, alguien debería estar manejando sus hilos)
- No sabe nada de los ataques mutantes (Falso)

Información Reservada:

- No puede responder por el paradero de Everd durante el ataque mutante porque Everd le ordenó ir al otro lado de la carreta para evitar un segundo ataque que nunca se materializó (Verdad, pero admitirá que ésta era una precaución prudente a tomar)

- No confía en el veredicto dado por la indagación que exculpó a Darathee (Verdad)
- Discutió con Erasmus sobre “tácticas de batalla” durante una campaña hace siete años (Falso, ver arriba)
- Niega haber matado a Erasmus (Verdad), pero no niega haberlo querido matar (Verdad)
- Si fuera el responsable de matar a Erasmus no lo habría hecho usado un cobarde dardo envenenado (Verdad)
- Jakob planeó los ataques mutantes (Verdad, pero solo lo revelará si es despedido por Jakob)

Información Secreta:

- Tuvo una aventura con una noble hace ocho años
- Confesó la aventura a Erasmus
- Erasmus intentó chantajearle en ese momento, pero fracasó
- Erasmus le ha intentado chantajear de nuevo hace poco
- Ruprecht se ha ofrecido a pagar la demanda del chantaje a cambio de transmitir malos consejos a Jakob

Registrarle revela:

- La carta del chantaje de Erasmus

Brigita Durrenbach, Noble

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
29	32	27	31	33	39	38	49
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	2	3	4	0	0	1

Descripción: Increíblemente bella y muy consciente de ello, es la heredera al título de la familia Durrenbach. De pelo rubio, largo y suntuoso, más evidente en las largas trenzas a cada lado de su cabeza. Fría y calculadora, sus ojos brillan intensamente bajo la pequeña tiara que viste.

Historia: Brigita Durrenbach fue nombrada heredera de las propiedades de la familia Durrenbach hace justo dieciocho meses, tras una amarga lucha de sucesión con su hermano mayor Ruprecht. Aunque Brigita es más joven que él, Lenhart Durrenbach (padre y actual cabeza de familia) cree que ella está mucho mejor preparada para devolver a los Durrenbach a un lugar destacado en la Provincia. Ruprecht protestó, pero en vano. Amargado y resentido por este giro de los acontecimientos, Ruprecht difundió rumores sobre Brigita con la esperanza de cambiar la opinión de su padre, pero hasta ahora sus maquinaciones no han tenido efecto. Como primera prueba del heredero elegido, Lenhart ha enviado a Brigita como representante en las negociaciones de paz ordenadas por el Conde Ludenhof.

Brigita desea hacer tiempo poner fin a la contienda con los Creutzfeldt para poder concentrarse en mejorar la situación de su propia familia, pero su breve e inoportuna relación con Friderich puso fin a eso. Ahora no piensa ceder en un solo punto en los acuerdos de paz a menos que primero reciba copiosas concesiones de los Creutzfeldt.

Brigita es astuta y decidida, razones por las que probablemente salió victoriosa de su batalla de sucesión sobre el más contemplativo y reservado Ruprecht. Cuando el marido de Darathee falleció y se hizo evidente que había veneno involucrado (un querido perro de la familia murió mientras aún lamía los restos del tazón de sopa caído de Ruprecht), Brigita se movió rápidamente para encubrir los detalles, sobornando a los funcionarios de la indagación para llegar a su veredicto final: “no hay suficientes pruebas que apoyen el paso a un juicio”. Esta acción salvó a la

familia Durrenbach del indeseable escrutinio Provincial, y consiguió el apoyo de Darathee durante los problemas sobre la sucesión.

En contra de su mejor criterio, seis meses después de haber sido nombrada heredera de la casa Durrenbach, intentó conciliar la disputa con los Creutzfeldt mediante una relación con Friderich. Lo considera su mayor error, pero no le guarda especial rencor, simplemente se culpa por exhibir un juicio extremadamente pobre.

Ruprecht cree firmemente que está más cualificado para llevar a su familia a la victoria sobre los Creutzfeldt. Ha difundido recientemente el rumor de que Brigita está involucrada en algún tipo de secta ilícita, con la esperanza de que al desacreditarla, ascienda él. Por supuesto, este rumor no tiene ninguna veracidad, pero ha deslizado una pequeña carta falsa en el bolsillo de Brigita que habla de su inminente iniciación en una secta de Slaanesh.

Dónde estaba durante el ataque:

- Dentro la carreta Durrenbach (Verdad, puede ser verificado por Ruprecht)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (Verdad)
- No sabe nada sobre los ataques mutantes (Verdad)
- Desea el éxito de las conversaciones de paz (Verdad, pero solo si los Durrenbach consiguen copiosas concesiones)
- Friderich alberga un gran odio por los Durrenbach, y le gustaría verlos arruinados (Verdad)
- Friderich incluso se atrevió a intentar seducirla (Verdad), en un claro intento de destruir su reputación (Falso)

Información Reservada:

- No pertenece a ninguna secta (Verdad)
- El marido de Darathee murió repentinamente (Verdad)
- Nadie lamentó su muerte porque era un abusón (Verdad), pero eso no quiere decir que Darathee le matara (Falso)
- Una investigación exculpó a Darathee de todos los cargos (Verdad)

Información Secreta:

- Los funcionarios al cargo de la indagación de la muerte del marido de Darathee fueron fuertemente sobornados

Registrarla revela:

- Una carta falsa informándola de una reunión secreta con una secta de Slaanesh de iniciación (colocada por Ruprecht)

Ruprecht Durrenbach, Noble

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
32	31	29	34	39	42	31	36
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	3	4	0	0	3

Descripción: Joven pero sin el entusiasmo que acompaña normalmente a la juventud, le inquieta constantemente el futuro de su familia y le preocupa que los Creutzfeldt salgan victoriosos y empobrezcan a los Durrenbach. Cree firmemente que es más adecuado que Brigita para llevar a su familia, y anda buscando formas de desacreditarla. Tiene el cabello rubio pálido que aparenta como si estuviera demasiado tiempo sin cortar. Lleva perilla con bigote muy corto, y parece serio en sus retratos, como si se concentrara intensamente sobre algo que de alguna manera se le escapa. Viste indumentaria discreta pero obviamente cara.

Historia: La naturaleza solitaria de Ruprecht le perjudicó en su intento de sucesión a las propiedades

Durrenbach, pero a diferencia de Brigita, no considera terminada la batalla. Participa activamente en una campaña de difamación, dando a entender por todos los medios disponibles que Brigita es miembro de una secta ilegal, y como tal, su pretensión a las propiedades Durrenbach es fraudulenta y debe ser revocada. Estaba furioso con Brigita por considerar una relación con los Creutzfeldt, pero sin embargo usó a Friderich como interlocutor para las demandas de las pretensiones sectarias de Brigita.

Cuando la orden del Conde les llevó a negociar con los Creutzfeldt, Ruprecht lo aprovechó como una oportunidad de humillarla públicamente. Para tal fin, ha falsificado una nota de una secta del Caos de Slaanesh invitando a Brigita a su ceremonia de iniciación, y se la deslizó en el bolsillo del vestido durante el viaje en carreta. Está esperando el momento oportuno para revelarlo a todos durante las negociaciones, pero las circunstancias de la muerte del sacerdote podrían mover su mano mucho antes.

Ruprecht, por su parte, no desea que los acuerdos de paz tengan éxito de ningún modo, manera o forma. Aunque no lo admitirá abiertamente, ve las conversaciones inoportunas, con intromisiones externas y se resiente de que el Conde se entrometa en lo que debería haber seguido siendo un asunto privado. Se apura por mantener una apariencia civilizada sobre ello, y si le preguntan, su manifiesto disgusto por todo el proceso puede llegar a ser bastante evidente.

Ruprecht es consciente del intento de chantaje de Erasmus sobre Arent; uno de sus exploradores interceptó la carta. Luego él contactó con Arent y le ofreció el siguiente trato: él pagaría el dinero del chantaje a Erasmus a cambio de que Arent transmitía malos consejos a Jakob durante las negociaciones. Arent accedió a regañadientes.

Ruprecht también sabe que Darathee envenenó a su marido, pero recitará obedientemente la política del grupo sobre el tema: “Una indagación formal por un Sacerdote de Morr encontró que la muerte se debió a causas naturales. Darathee se unió al Sacerdocio Shallyano por el dolor debido a su pérdida” (esta es la respuesta que todo Durrenbach dará). Realmente es bastante afectuoso con Darathee y la defenderá vigorosamente contra cualquier acusación.

Dónde estaba durante el ataque:

• Dentro la carreta Durrenbach (Verdad, puede ser verificado por Brigita)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (Verdad)
- Espera que las conversaciones de paz tengan éxito (Falso) pero no cree que ocurra (Verdad)
- Por mérito suyo, Friderich rompió su relación con Brigita (Falso, terminó él), porque él descubrió que ella estaba involucrada en una secta (Falso)

Información Reservada:

- Darathee no tuvo nada que ver con la muerte de su marido (Falso)
- No tiene mala fe contra los Creutzfeldt (Falso), y espera con interés el día en que las dos familias convivan (Falso)

Información Secreta:

- Está saldando con Erasmus la deuda del chantaje a Arent

Registrarle revela:

- Un pequeño sobre con varios toscos borradores de cartas que ha falsificado implicando a Brigita en una secta

Darathee Durrenbach, Sacerdotisa Shallyana

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41	44	38	47	33	43	49	44
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	3	4	4	1	0	1

Descripción: Tiene su larguísimo pelo moreno trenzado ceñidamente a ambos lados en un intento de disminuir su mirada glacial. En todos sus retratos hay una tristeza distante, como si estuviera anhelando algo que nunca pudiera tener. Viste túnica blanca con capucha, bajo la cual hay un vestido de tela blancuzca que termina en el cuello en un pequeño collar impreso con el símbolo de Shallya.

Historia: Darathee Durrenbach es una paradoja, una mezcla única de elevado idealismo y anclado pragmatismo que parecen crecer y disminuir sin razón aparente. Por el momento, el pragmatismo parece estar ganando. Ella cree que Jakob está siguiendo un rumbo que no solo le llevará a su destrucción, sino también a la destrucción de todo su trabajo. Comparte su idealismo respecto a la situación actual de los mutantes del Imperio, pero no su optimismo de que otros encuentren sus ideas atractivas. Ha tenido problemas para convencer a Jakob de que espere para revelar su trabajo hasta que su santuario puede considerarse como un ejemplo irrefutable de lo que el cuidado y la comodidad puede hacer por aquellos que la sociedad ha dejado de lado, pero en el actual clima político está segura de que la sociedad no recibirá sus esfuerzos gratamente. Sin embargo, Jakob cree que es su destino ayudar a los más pequeños de la sociedad, y no puede permanecer impasible mientras la sociedad sigue su programa de agresión contra los que se encuentran atosigados con mutaciones por causas ajenas a su voluntad. Darathee no está de acuerdo con su argumento de que a veces, uno debe obligar al caballo a avanzar en vez de colocar una zanahoria y esperar a que la siga. Para ello, Jakob planea escenificar un robo perpetrado por mutantes, que le permita discutir la situación de los mutantes con Erasmus, sin temor a ser etiquetado como simpatizante mutante.

Jakob también le confió, a modo de advertencia, que

“Hum, ¿Preguntas, dice? Muy bien, la apuesta son diez coronas de oro. Golpea mi mano y responderé tus preguntas. Pierde y lárgate”.

Friderich Creutzfeldt

su padre, que detesta a los Durrenbach, exigió que un asesino estuviera presente durante

las conversaciones, por si surgía “una oportunidad”. A cambio de su promesa de que el asesino no dañaría a nadie, Darathee incluso ayudó a Jakob a diseñar el falso compartimiento dentro de la carreta donde el asesino podría almacenar los utensilios de su oficio. Incapaz de persuadir a su amante por la fuerza de la razón, Darathee sintió que solo le quedaba un recurso: tenía que matar al sacerdote antes de que la conversación planeada por Jakob tuviera lugar. Al atardecer del primer día, cuando todo el mundo estaba dentro de la posada cenando, se excusó y salió fuera, retirando los utensilios y colocándolos en el falso compartimiento de su propia carreta después de empapar uno de los dardos en un frasco de veneno letal que había traído. Luego enterró el frasco antes de regresar a la posada. Usando el ataque mutante del segundo día como distracción, se deslizó hacia la carreta del sacerdote y lanzó

el dardo envenenado a su cuello. Cuando se acercó para confirmar su muerte, colocó una mano en su cuello, aparentemente para comprobar el pulso, y retiró el dardo envenenado, dejándolo caer a sus pies y cubriéndolo con tierra cuando estaba segura de que miraba.

De hecho, envenenó a su antiguo marido hace seis años porque le pegaba. Primero pidió ayuda a Ruprecht, quién le dijo que era su deber como esposa y un Durrenbach guarda silencio sobre el asunto y no mancilla el nombre familiar sacando a relucir los abusos en público. A día de hoy a Ruprecht le obsesiona el consejo que dio a su hermana menor, y se siente personalmente responsable de que Darathee tuviera que recurrir al veneno para resolver la situación. El asunto fue rápidamente silenciado por Brigita, quién pagó grandes sobornos a los funcionarios al cargo de la indagación. Darathee tuvo luego su nombre legalmente restituido, y prometió dedicar su vida a ayudar a otros.

Dónde estaba durante el ataque:

- Ocupándose de una pequeña niña enferma al otro lado de la caravana junto a la carreta de Durrenbach (Falso)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (Falso, lo planeó y lo llevó a cabo)
- No sabe nada de los ataques mutantes (Falso, Jakob le confió su plan, lo que usó como distracción para cubrir el asesinato de Erasmus)
- Desea el éxito de las conversaciones de paz (Verdad)

Información Reservada:

- Está enamorada de Jakob Creutzfeldt (Verdad)
- Tenía intención de anunciar su compromiso con Jakob en los acuerdos de paz (Verdad)
- Su marido le pegaba (Verdad) pero ella no le mató (Falso)
- Su marido falleció repentinamente (Verdad)
- Una investigación la exculpó del delito (Verdad; pero los funcionarios fueron sobornados para emitir un falso veredicto)

Información Secreta:

- Jakob planeó los ataques mutantes
- Grethe Rozenow es una asesina
- Envenenó a su marido, quién la maltrataba
- Mató a Erasmus para evitárselo a Jakob y continuar su trabajo

Registrarle revela:

- Hierbas curativas

Everd Setzingen, Veterano

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
49	44	42	45	45	29	44	32
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	17	4	4	4	0	0	0

Descripción: Everd es un mercenario contratado por los Durrenbach como protección adicional durante las negociaciones. Su temible rostro tiene una gran cicatriz que corta su labio superior por la derecha, estirando su, por otro lado, fácil sonrisa hacia una mueca perpetua. Trató de ocultarla con un grueso bigote, pero le resulta demasiado valiosa como forma de intimidación y ahora siempre va bien afeitado. Consternado por su prematuro pelo gris, se lo

rapó y solo luce un mechón marrón en lo alto de su cabeza. El único pelo que queda en su cara es un par de tupidas cejas que sirven para oscurecer sus ya sombríos rasgos. Mantiene su cota de malla brillantemente pulida.

Historia: Aunque alabado como un prometedor estudiante de la Guerra, Everd carecía de la disciplina y paciencia necesaria para ver su carrera militar a su máximo potencial. Tras servir el mínimo requerido por el Edicto Provincial, dejó el ejército para trabajar por libre como mercenario.

Mientras aún estaba bajo el servicio militar hace siete años, fue a ayudar a un tal Erasmus Heger, quién estaba a punto de morir asfixiado por Arent Stretstorpe.

Aunque no es consciente hasta día de hoy de qué iba la discusión, recuerda vívidamente el suceso y aún se pregunta de

vez en cuando porqué Stretstorpe no fue al menos encarcelado por su crimen (resulta que Erasmus decidió que la prisión sería contra producente, ya que impediría a Arent obtener un ingreso, un precursor necesario si Erasmus alguna vez encontrara la necesidad de chantajearlo de nuevo). Gran parte de la frustración de Everd es que Arent se niega sistemáticamente a dar detalles.

Hace seis años, la última misión de Everd en el ejército Provincial fue asegurarse de que la investigación sobre la muerte del marido de Darathee no se manipulaba. Aceptó un gran soborno de Brigita para mantenerse callado en su intervención, y se ha mantenido fiel a su palabra. Es decir, hasta que alguien le ofrezca un soborno mayor...

Hace cuatro años, Everd fue contratado como mercenario en una operación de distracción. Su trabajo consistía en atraer el contingente principal de soldados enemigos lejos de su general, dejándole expuesto al ataque a corta distancia de una asesina. Everd conoció a la asesina brevemente para coordinar estrategias, y estuvo coladísimo por ella, pero ella rechazó sus torpes avances. Cuando le echó el primer vistazo a Grethe Rozenow, tuvo un vago momento de destello. Aunque no puede dar exactamente con la cuestión de por qué le resulta familiar, está indignado por la sugerencia de que fuera contratada como consorte en el pasado. El descubrimiento de la peculiar daga de Grethe refrescará su memoria, dándole la certeza de que Grethe es la misma asesina con la que trabajó hace cuatro años.

Dónde estaba durante el ataque:

- En medio de la caravana en el lado más alejado, atento al peligro (Verdad)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (Verdad)
- No quiere que las conversaciones de paz tengan éxito (Verdad, espera seguir empleado, lo que no será posible si las familias dejan de lado sus diferencias)
- Conoce a Grethe Rozenow de algo de su pasado, pero no como consorte (Verdad, aunque no puede ubicar de dónde)
- Trabajó con Arent en una campaña de mercenarios para el Conde Electo hace siete años (Verdad)
- Durante dicha campaña, Arent y Erasmus tuvieron una discusión que llegó a las manos (Verdad, aunque desconoce la naturaleza de la discusión)
- Arent podría haber matado al sacerdote entonces, si no hubiera sido retirado por él y otros soldados (Verdad)
- El altercado de Arent con el sacerdote acabó con su carrera militar (Verdad)

“Shallya nos guarde de tiempos como este”.
Friderich Creutzfeldt

Información Reservada:

- No aceptó dinero para matar a Erasmus (Verdad)
- La singular daga de Grethe está diseñada específicamente para rebanar gargantas (Verdad)
- Grethe Rozenow es una asesina (Verdad, pero lo recordará solo tras presentarle la daga de Grethe)
- La investigación de Darathee fue manipulada por sobornos (Verdad, pero solo revelará esta información si le pagan 100 coronas de oro; puede reducirse en 10 coronas por cada nivel de éxito conseguido en una tirada Desafiante de Regatear)

Información Secreta:

- Ninguna

Registrarle revela:

- Gran cantidad de cuchillos, dagas y otras pequeñas pero afiliadas armas (cualquier PJ registrándole debe hacer una tirada Desafiante de Agilidad; cada nivel de fracaso provoca 1 Herida ya que el PJ se corta con una o más armas durante la búsqueda). Obviamente, si los PJs tienen alguna duda en cuanto a para qué está diseñada la daga de Grethe, Everd es el hombre a preguntar.

Sucesos Investigables

Los siguientes sucesos deben tener lugar en algún momento durante las entrevistas para proporcionar más información y romper la monotonía de la rutina pregunta-respuesta-pregunta. Idealmente deberían usarse solo después de que su “información desencadenante” haya sido descubierta por los PJs. La mayoría de los sucesos provocan que recaiga sobre uno o más personajes una cantidad significativa de sospecha, o al menos proporcionan un amplio suministro para nuevos interrogatorios. Realmente, a cada suceso le debería seguir una nueva ronda de entrevistas, y la información adicional debería salir a la luz mientras los personajes principales responden a los nuevos hechos extraídos de los sucesos. También se enumeran el resultado detallado de los registros de los personajes, algunos de los cuales son clave para el progreso del escenario.

UN COFRE LLENO DE KARLS

Un PJ (elige el que haya sido menos activo en el proceso de entrevistas) ve a Ruprecht lanzar algunas miradas cautelosas antes de abrir un gran baúl adjunto a la parte trasera de su carreta. Suspirando de alivio, lo cierra y le pasa la llave. El ángulo de visión evita al PJ discernir el contenido del baúl. Si los PJs deciden investigar el baúl, Ruprecht inicialmente se negará a abrirlo, indicando que contiene sus enseres personales y que no tiene nada que ver con la investigación. Si no se adelanta un PJ, Friderich se preguntará en voz alta si realmente no contiene el arma homicida. Reymer parece inseguro de sí mismo y mira a los PJs en busca de consejo: “Hurgar en la propiedad privada de un noble es un asunto serio. No soy un Patrulla de Caminos. ¿Y si ordeno forzarlo y resulta ser un regalo para el Conde? ¿Y si dañamos algún objeto de valor en el proceso de apertura? Me juego el cuello aquí”. Vacila un momento antes de llegar a una conclusión. “Necesito una buena idea de lo que hay en ese cofre antes de que ordene abrirlo. Tratad de averiguar lo que hay dentro, pero por el amor de Sigmar, hacedlo *discretamente*”.

Los PJs pueden intentar cualquier idea que prefieran para descubrir el contenido del baúl. La más exitosa implicará una distracción de algún tipo, decirle a Ruprecht que Reymer no quiere abrir el cofre y luego interrogarlo lejos del cofre probablemente sea la más exitosa. A los soldados Durrenbach se les ha dicho que protejan la carreta y especialmente el cofre, pero los guardas pueden ser persuadidos más fácilmente que Ruprecht (“¡Fuera del camino! ¡Funcionario Provincial trabajando!” o “¿Estáis interfiriendo en la investigación de la muerte del representante personal del Conde Ludenhof? Deberían ser suficiente), siempre que Ruprecht esté fuera de la situación. Si esperan,

podría darse una distracción (ver Porque el Honor lo Pide), si eligen sacar provecho de ello.

Si los PJs tienen éxito en determinar que el cofre a) es extremadamente pesado y b) está lleno de monedas, Reymer preguntará a Brigita si trajo una gran suma de dinero. Cuando responda negativamente, ordenará abrir el baúl y Ruprecht, no teniendo otra elección, lo cumplirá. En vez del arma homicida, contiene 500 coronas de oro. Un resuello se filtra por la multitud. Si los PJs no dicen nada, Jakob preguntará cuánto cuesta contratar a alguien para asesinar a un sacerdote de alto rango. Acorralado, Ruprecht se verá obligado a decir la verdad: trajo el dinero para pagar las demandas de chantaje de Erasmus a cambio de la “cooperación” de Arent en las conversaciones de paz. Arent admite a regañadientes que es verdad y revela la historia entera, incluyendo su aventura con la noble (aunque se niega a dar su nombre) y la confesión a Erasmus que provocó los dos intentos de chantaje (incluso presenta la carta de Erasmus si no ha sido ya descubierta). Parece abatido mientras se disculpa con Jakob, pero Jakob simplemente sacude la cabeza y dice, “Ya no eres un empleado Creutzfeldt”.

Por su parte, Arent negará su participación en el asesinato de Erasmus, diciendo “Si hubiera matado a Erasmus, hubiera muerto desangrado de un tajo en las tripas, no de un pinchacito en su cuello”.

Si en algún momento tras su despido, se pregunta a Arent sobre Jakob, revelará los detalles de la conversación que escuchó en los establos (ver la historia de Arent en la página 7). Solo revelará esta información si es despedido. **Desencadenante:** Antes de que ocurra este suceso, los PJs deben haber descubierto dos hechos: 1) que Everd haría lo que sea por dinero y 2) que Ruprecht haría lo que sea por hacer fracasar las conversaciones de paz.

EL INICIADO EXPLICA

En algún momento durante sus investigaciones, los PJs deberían querer saber los detalles de la muerte de Erasmus, y la mejor forma de averiguarlos es preguntar a los que estaban en la carreta con él: sus cuatro iniciados. Por su parte, Reymer salió de la carreta cuando escuchó el primer alboroto, al comienzo del ataque mutante. Los tres iniciados restantes permanecieron en la carreta. Erasmus se sentó más cerca de la ventana en el lado cercano de la carreta (es decir, el lado más cercano a los mutantes) y se asomó para descubrir la causa del alboroto. Se retiró de nuevo a la carreta y comenzó a contar a los iniciados lo que vio, y

“No le puedo ayudar mucho, me temo. Todo lo que sé es que vuestras familias quieren que estos trámites continúen. Vuestra pesquisa puede dar fruto antes si empezáis con los Durrenbach”.

Jakob Creutzfeldt

luego simplemente se desplomó, a mitad de frase. Ninguno de los iniciados vio a nadie en particular en la ventana, pero recuerdan “mucha gente corriendo”.

Desencadenante: No hay ninguno específico; este suceso ocurre solo si los PJs entrevistan los iniciados respecto a la muerte de Erasmus.

LA VIUDA NEGRA

Everd es consciente que Darathee envenenó a su marido y la investigación que siguió fue manipulada. Si los PJs le preguntan si sabe algo sobre estos sucesos, responderá “Quizás”. Ninguna cantidad de adulación, amenaza ni siquiera tortura conseguirán revelar su secreto; solo responderá a las coronas de oro.

En su opinión, si los PJs puján más que Brigita (que le dio un soborno de 50 coronas hace seis años), tienen derecho a la información. Si le preguntan

cuánto quiere por hablar, el responde, “100 coronas de oro”, pero puede regatear a la baja hasta un mínimo de 70 coronas por hábiles negociaciones (interpreta esto) y/o una tirada exitosa Desafiante de Regatear (10 coronas de oro menos por cada nivel de éxito obtenido). Si el grupo no tiene la cantidad mínima, Everd aceptará el equivalente en armamento; una ruta más peligrosa sería tratar de robar el dinero del cofre de Ruprecht (ver *Un Cofre Lleno de Karls*).

Darathee y cualquier otro Durrenbach negarán las afirmaciones de Everd (con la misma respuesta ensayada: “Una indagación formal por un Sacerdote de Morr encontró que la muerte fue debida a causas naturales. Darathee se unió al Sacerdocio Shallyano por el dolor debido a su pérdida”), y si se hace evidente que Everd es la fuente de estas afirmaciones (p.e. los PJs le señalan), Brigita le despedirá en el acto, y le amenaza con que nunca conseguirá otra vez trabajo en la Provincia. Everd se lo toma todo a su ritmo normal: a) duda que tenga alguna dificultad en encontrar trabajo de mercenario, dentro o fuera de la Provincia y b) su futuro inmediato está bajo control gracias al soborno de los PJs. De hecho, si le despiden los Durrenbach, actuará como sicario de Reymer Kremptze, al menos hasta que la investigación se finalice.

Desencadenante: Este suceso puede ocurrir en cualquier momento tras descubrir los PJs los rumores que rodean la desaparición del marido de Darathee y le pregunten a Everd sobre ello, pero antes de *Cojines y Venenos*.

PORQUE EL HONOR LO PIDE

Mientras los PJs están interrogando a otros, escuchan gritos desde el otro extremo de la caravana. Cuando llegan a la escena, presencian a Ruprecht y Friderich involucrados en una riña, peleando alrededor de la polvorienta carretera y golpeándose con los puños. Si los PJs intervienen de inmediato, la pelea terminará pues los hombres se ofenden por refrenarles manos campesinas. Ruprecht amenaza con presentar una queja formal ante el Conde y con presentar cargos contra el PJ que lo refrenó. Friderich regresa a su mesa de juego, apoya los pies en alto, y reanuda su mano. El incidente finaliza.

Si los PJs no hacen nada, Jakob llega dos asaltos después y dispara su pistola al aire. Ruprecht se levanta, se limpia la sangre de la boca y gruñe, “Esto no ha terminado,

mocos. Nadie insulta el honor de Lady Durrenbach”.

Mientras gira sobre sí para caminar de regreso a su carreta, permite a los PJs una tirada Desafiante de Percepción para notar un pequeño sobre que sobresale del bolsillo de su chaqueta, visible solo por un momento antes de que Ruprecht enderece la chaqueta y caiga al interior. Como cabría esperar, ir a ver a Reymer es inútil. Los PJs deben encontrar un modo de apartar a Ruprecht de su chaqueta lo suficiente para descubrir el contenido del sobre.

Dentro del sobre se puede encontrar cuatro borradores de la carta que Ruprecht falsificó para implicar a Brigita en una secta, con diversas revisiones y correcciones indicadas en todas. Al terminar la carta poco antes de partir,

Ruprecht empujó todos los borradores al bolsillo de su chaqueta, con la intención de deshacerse de ellos tan pronto la privacidad lo permitiera. Por desgracia,

se olvidó de ellos mientras su mente atendía otros asuntos durante el largo viaje en carreta. Cuando afronte las cartas Ruprecht admitirá que las falsificó en un intento de desacreditar a Brigita. Si aún no se le ha encontrado la carta a Brigita, ella la retira de su bolsillo en este momento.

Furiosa, abofetea a Ruprecht en la cara y amenaza con “llevar esto a su padre”. Ruprecht mira con odio a los PJs. Si Brigita es preguntada por cualquiera de los PJs sobre el posible destino de Ruprecht, ella les dirá lo agradecida que está por su ayuda, y que probablemente Ruprecht será despojado de su título, repudiado y exiliado de sus tierras. Incluso puede ser entregado a las autoridades para que responda como aprendió el nombre de un dios del Caos. Durante el resto de la aventura, debe decirsele a cada uno de los PJs que cuando miran a Ruprecht, él ya está mirándoles fríamente a ellos. Debe quedar claro que este incidente les ha generado un enemigo de por vida.

Desencadenante: Idealmente, este suceso debería ocurrir tras encontrar el *Documento#2* en Brigita, implicándola como sectaria y proporcionándole su motivación de matar a un sacerdote de Sigmar.

UN MUTANTE ENTRE NOSOTROS

Grethe es consciente de que Jakob es un mutante. No le importa mucho porque parece razonable y amable y gasta su dinero como cualquier otro. No lo revelará a menos que ocurra una de estas dos cosas: 1) Jakob prescinda de sus servicios sin pagarle, o 2) crea que va a ir a la cárcel por el asesinato de Erasmus y solo pueda librarse revelándolo. Es improbable que ocurra la primera, pero si se revela su identidad y se encuentra su kit de utensilios, la última es una posibilidad real. Si los PJs le dicen que va a ir a la cárcel a menos que pueda dar información que la exonere, se vendrá abajo y revela que Jakob tiene escamas en su hombro izquierdo, él es un mutante y probablemente esté involucrado en los ataques mutantes a la caravana. Jakob lo negará pero se niega a quitarse la camisa, si parece que va a ser reducido o revelada su identidad de mutante, hará sonar su silbato: sigue en *El Retorno de los Mutantes* del Capítulo Cuatro. La diferencia clave entre este suceso y descubrir las escamas de Jakob en un registro (ver abajo) es que aquí, los soldados de Jakob no están lo bastante cerca para evitar que los PJs intenten quitar la camisa de Jakob por la fuerza.

“¿Queréis permiso para qué? ¡Claro que no! No voy a exacerbar una situación ya tensa solo porque tengáis una ‘corazonada’”.

Reymer Kremptze

Desencadenante: Este suceso solo ocurre si 1) se encuentra el kit de utensilios de Grethe en *Cojines y Venenos*, Y 2) los PJs dicen a Grethe que irá a la cárcel si no desembucha.

SIRVIENTE RICO, NIÑO DESAPARECIDO

Cuando Darathee sea preguntada por su paradero durante el ataque, responde que estaba al otro lado de la caravana, cerca de la carreta Durrenbach, atendiendo a un niño que había enfermado. Cuando se le pida un nombre, dice que no lo sabe. Cuando se le pida una descripción, dice “un niño de cinco o seis años, cabello castaño polvoriento, pecoso. Su madre estaba preocupada porque había cogido fiebre, y lo estaba destrozando una fortísima tos”. Declara que tampoco sabe el nombre de la madre, ella no suele prestar atención a esos detalles, prefiere simplemente curar. Dirá que una de sus sirvientes, llamada Clara, puede verificar su paradero.

Todo eso está bien, a menos que los PJs intenten investigar sus afirmaciones -no puede encontrarse ningún niño con esa descripción por ningún lado de la caravana. Clara es bastante fácil de encontrar, y en efecto verifica la historia, pero los PJs que hagan una tirada de Percepción oirán el tintineo de 10 coronas de oro en el bolsillo del delantal. Clara no traiciona a su patrona admitiendo que Darathee la sobornó, pero también es completamente incapaz de explicar por qué una humilde sirvienta tiene la mitad de los ingresos anuales de un noble en su bolsillo.

Desencadenante: La afirmación del paradero de Darathee durante el ataque; sin embargo, al igual que *La Viuda Negra* o *El Iniciado Explica*, nada lo “desencadena” realmente a menos que los PJs investiguen la afirmación.

EJÉRCITO INADAPTADO

Brigita revela que ha seguido la pista a la entrada y salida de una gran cantidad de mutantes por territorio Creutzfeldt. Sospecha que Jakob está levantando un ejército privado de mutantes para hacer la guerra a los Durrenbach, y es capaz de presentar páginas y páginas de testimonios de actividad mutante en territorio Creutzfeldt (la mayoría de espías que trabajan para ella, pero algunos de viajeros al azar), incluso un reporte de que el propio Jakob cargó fuera del bosque hacia su propiedad a un mutante enfermo. Si le preguntan, tanto Grethe como Arent negarán haber visto ningún mutante en territorio Creutzfeldt, pero Friderich (quizás distraído por su juego de cartas) informará que durante la última cacería, su compañía no solo vio, sino que mató tres mutantes que invadieron su propiedad. En ese momento, supuso que el incidente era debido al reciente movimiento de mutantes producido por la Tormenta del Caos, pero los Durrenbach negarán haber visto algún mutante en su propiedad, que está adyacente a la de los Creutzfeldt.

Por supuesto, Jakob negará cualquier implicación con mutantes y acusa a Brigita de crear rumores difamatorios para desacreditar a su familia antes de los acuerdos de paz. Sin embargo, esta información puede ser verificada entrevistando a algunos sirvientes Creutzfeldt (o charlando con Reymer, quién ya los ha entrevistado): todos informarán que efectivamente ha habido muchos avistamientos mutantes en tierras Creutzfeldt durante los dos últimos años; Jakob incluso ha tenido que incrementar la paga de los encargados debido a ello. Ninguno de ellos ventilará sus sospechas sin ser pagados primero, pero unas coronas de oro abrirá sus bocas: dada la obsesión de Jakob

por ayudar a los menos afortunados que él, al menos uno especula que está funcionando algún tipo de refugio o santuario para mutantes en territorio Creutzfeldt.

Desencadenante: Este suceso solo ocurrirá si Brigita se siente amenazada, así como si le encuentran encima la carta falsificada del Documento#2. Si no, prefiere presentar esta información directamente al Conde Ludenhof.

COJINES Y VENENOS

Este suceso implica el descubrimiento del kit de utensilios asesinos de Grethe, y puede manejarse de dos maneras, dependiendo de cómo de bien parezca que los PJs lo están haciendo. Primera, si el escenario está progresando demasiado rápido (y desde luego, si la identidad de Grethe como asesina ya ha sido revelada), es mejor que los PJs encuentren la caja por sí mismo: cuando los PJs estén en grupo interrogando a un miembro del contingente Creutzfeldt, hazles tirar los dados. El PJ con la tirada más baja nota que uno de los iniciados (aparentemente duro de oído) comprueba la carreta Creutzfeldt golpeando la madera del suelo y los paneles bajo el asiento. El sonido de cada golpe es muy diferente, pero el iniciado continúa como si no pasara nada. Termina su búsqueda e informa a Reymer de que no observó nada anormal en la carreta Creutzfeldt. Los PJs tienen dos opciones: informar a Reymer de que el iniciado probablemente omitió un evidente compartimiento falso, o buscar en la carreta por ellos mismos. Si han aprendido algo de los sucesos anteriores, evitarán a Reymer e idearán alguna manera de buscar en la carreta ellos mismos. Si se aproximan a Reymer, será desdeñoso: “Por favor, confiad en nuestro trabajo, como nosotros confiamos en el vuestro”. Luego corresponde a los PJs encontrar una manera de buscar en la carreta Creutzfeldt sin conocimiento de Reymer o los Creutzfeldt. Un giro, es que tanto Jakob como Grethe parecen tener un gran interés en cualquiera que insista en su carreta, por lo que habrá que tratar con ambos antes de poder buscar a fondo. Solo después de que los PJs encuentren la caja Reymer estará interesado.

Sin embargo, si la aventura parece atascarse o los PJs no progresan preguntando, únicamente lleva un iniciado corriendo sin aliento hacia Reymer agarrando en sus manos una cajita cuadrada de madera. Informa que la halló en un compartimiento oculto en la carreta Creutzfeldt y la abre.

Dentro de la caja hay un tubo lanzardos desmontado cuidadosamente atado con una brillante cinta a un cojín de terciopelo. A lo largo de la parte inferior del cojín hay atados de manera similar once dardos, con una duodécima cinta restante desatada y colgando fuera del borde del cojín. En lo alto del cojín puede encontrarse un único frasco conteniendo un líquido oscuro: cualquiera con conocimiento de hierbas (incluyendo “Preparar venenos” o “Sabiduría Académica” en el área adecuada) las reconocerá como Henbell (usadas para causar letargo y a veces el coma) con una tirada Rutinaria. Si ningún PJ tiene las habilidades o el conocimiento necesario, el herbolario personal Durrenbach, Endris Petresson dará la información. El tamaño del dardo coincide con la herida punzante del cuello de Erasmus, confirmando que es el arma homicida.

Tras ver este descubrimiento, Jakob se verá obligado a revelar que Grethe es una asesina, traída bajo las órdenes de su padre por si las conversaciones de paz se tuercen y

surge una oportunidad de matar a un Durrenbach. Grethe señalará que el veneno del frasco es solo un sedante, no un veneno, y voluntariamente demostrará sus efectos en ella. Afirmar que los dardos envenenados no son su estilo; prefiere no dejar nada al azar.

Desencadenante: Este suceso debe tener lugar poco después de haber revelado la identidad de Grethe como asesina, encontrando la daga oculta que lleva y mostrándosela a Everd.

REGISTROS DE PNJS

Los registros son un único suceso; requieren de la autorización de Reymer antes de hacerlos. Aunque Reymer a menudo perdonará registros no autorizados que produzcan información nueva o útil (demostrando que es mejor pedir perdón antes que permiso), los registros sin autorizar que no proporcionen información útil serán notificadas al Conde en el mejor de los casos, y en los delitos particularmente escandalosos los PJs errantes serán arrestados y llevados a juicio por él mismo. Reymer se niega a permitir cualquier registro hasta que los PJs hayan preguntado a todos los personajes principales al menos una vez. Tras la primera ronda de preguntas, si piden permiso, autorizará un registro solo a los PNJs que no son nobles (Grethe, Arent y Everd), seguido de otra ronda de preguntas. Si la segunda ronda de preguntas no proporciona ninguna prueba concluyente, Reymer autoriza un registro colectivo. A menos que se indique lo contrario, obtener información de un registro requiere una tirada de Normal de Buscar. Los PNJS principales se enumeran abajo, en el orden en que probablemente serán registrados:

Arent Stretstorpe: Un registro rutinario de Arent revelará la carta del chantaje de Erasmus escondida dentro de su coraza (ver *Documento #1*). Reconocerá la carta del chantaje de Erasmus escondida en su coraza (ver *Documento#1*). Reconocerá el chantaje así como la razón del mismo (pero nunca el nombre de la noble), pero negará haber matado a Erasmus por las razones dadas arriba en *Un Cofre de Karls*. No reconocerá la participación de Ruprecht salvo obligado por pruebas adicionales.

Everd Setzungen: Registrar a Everd es cosa peligrosa. Tiene oculto en su cuerpo cantidad de cuchillos y dagas (“Soy coleccionista”), muchas de ellas sin fundas y muy afiladas. Un registro exhaustivo requiere una tirada Desafiante de Agilidad, si falla, el PJ sufre 1 Herida por nivel de fracaso.

Grethe Rozenow: Un registro rutinario de Grethe destapará una esbelta daga curva oculta en su muslo izquierdo. A menos que uno de los PJs sea realmente un asesino (o lo hubiera sido) nadie reconocerá el propósito de esta daga única. Sin embargo, un registro de Everd, destapa cantidad de dagas y cuchillos, lo que le convierte en el hombre a preguntar. Cuando Everd transmita la información de que la daga está destinada a rebanar gargantas, recuerda de repente dónde conoció a Grethe: aunque disfrazada en ese momento, trabajaba como asesina durante una campaña mercenaria hace cuatro años. Grethe admitirá a de mala gana la veracidad de su relato, pero niega haber asesinado a Erasmus por una simple razón: “No me pagaron por ello”.

Darathee Durrenbach: Lo único encontrado sobre Darathee son hierbas curativas; en el momento de registrarla, ya se ha deshecho del frasco de veneno y el dardo que usó para asesinar a Erasmus.

Ruprecht Durrenbach: Esto ya ha sido cubierto en Porque el Honor lo Pide; ver arriba. Es mejor encontrar el sobre en un suceso que un registro rutinario, por lo que si el suceso ha ocurrido antes de que los nobles se alineen para registrarlos, Friderich provoca a Ruprecht en una pelea insultado las habilidades de dormitorio de Brigita. El suceso luego ocurre como está escrito. Sin embargo, si Brigita es registrada antes que Ruprecht, el descubrimiento de su carta refresca su memoria en cuanto a la presencia de su sobre, y se apresura a excusarse para disponer de su contenido antes de que sea registrado. Cualquier PJ alfabetizado que le siga tiene una tirada Desafiante de Percepción para detectar el contenido del sobre mientras él lo rasga y vierte los fragmentos resultantes en una de sus bolsas.

Brigita Durrenbach: Incluso un registro superficial de Brigita revelará el *Documento #2*, que la implica como Iniciada en una secta de Slaanesh. Los PJs pueden sospechar por el extraño texto de la nota (especialmente la referencia a su “Pecaminosa Orden”, que parece más un juicio hecho por otros que algo que podría ser usado por un miembro de la propia secta), pero será tomada muy en serio por Reymer, ya que los adoradores del Caos tienen buenos motivos para matar a un Sacerdote de Sigmar. Brigita, por supuesto, negará cualquier conocimiento de dicha carta, pero en ausencia de información contradictoria, será arrestada. En un intento de desviar la atención sobre ella, revelará inmediatamente la información sobre mutantes en las tierras Creutzfeldt que ella guardaba para el Conde, lo que debería conducir directamente a los sucesos descritos en *Ejército Inadaptado* mencionado arriba.

Friderich Creutzfeldt: Incluso un registro exhaustivo no destapa nada salvo algunos ases de más para hacer trampa a las cartas, lo que (con suerte) los PJs ya habrán descubierto.

Jakob Creutzfeldt: Solo se le encuentra su pistola familiar en un registro rutinario, aunque su hombro izquierdo está cubierto de escamas mutantes. Normalmente lleva un chaleco y una camisa de tela gruesa para evitar levantar sospechas si alguien le pone una mano en su hombro, pero concede a cualquier PJ que le dé palmaditas una tirada Desafiante de Percepción, si tiene éxito informal de que siente algo “áspero” alrededor de su hombro. Dos niveles o más de éxito, significa que el PJ sintió algo definitivamente escamoso. Si le preguntan, Jakob responderá que fue herido ahí hace unos años y ahora lo protege con una hombrera de placa o armadura de escamas, la mantiene bajo sus ropas para evitar aparentar debilidad a sus enemigos. Se niega a quitarse la camisa para verificar esta información, indicando que la solicitud es ridícula. Reymer se niega a autorizar tal registro, y cualquier intento de reducir a Jakob o quitarle su camisa será tratado con dureza por sus soldados, quienes permanecen cerca. El broche en su peto izquierdo en realidad es un silbato silencioso, pero solo puede encontrarse con una tirada exitosa Muy Difícil de Percepción, y solo si se saca y examina específicamente.

Otras Consideraciones

Los PJs pueden intentar confiar en Mathias Neltzen para verificar la información que reciben de sus entrevistas, pero aunque Mathias es una buena fuente de cotilleos, es una espantosa fuente de información fiable. La evidente indiferencia de Mathias por los hechos y preferencia por los rumores sin fundamento le hacen un candidato poco ideal

para verificar la información cuestionable, y dado el hecho de que mostró una alarmante falta de control al inicio de la aventura con la discusión de asuntos privados con extraños, Mathias no es la persona a quién los PJs deberían confiar información sensible en ningún caso. Si insisten en discutir estos asuntos confidenciales con una evidente fuente que no es de fiar, siéntete libre de usar a Mathias para alimentar a los PJs con creciente información falsa que va desde lo simplemente escandaloso a lo tremendamente ridículo.

Trata de mantener la tensión en el aire en todo momento. Reymer emplea específicamente la ayuda de los PJs para evitar repercusiones en cualquier error con la nobleza; esto significa que los PJs experimentarán dichas repercusiones si cometen errores graves (como insultar a alguien, registrar sus pertenencias sin autorización previa, o si simplemente no muestran suficiente respeto durante las entrevistas). Las repercusiones van desde pequeñas multas a prisión, pero si los personajes se portan mal, la más probable es que se hagan enemigos de gente poderosa con profundos bolsillos y recursos abundantes, por lo tanto, no deberían sorprenderse si le persiguen asesinos o cazadores de recompensas en un futuro cercano.

Si los PJs se atascan, pasa inmediatamente a uno de los sucesos investigables descritos arriba, idealmente, los DJs deberían esperar a que ocurran los hechos

desencadenantes, pero una partida ideal es una cosa muy rara. No permitas que los jugadores se sientan frustrados; es mucho mejor pasar por diversos sucesos de una manera trepidante que afanarse en la misma sesión de preguntas y respuestas improductivas una y otra vez. Sin embargo, trata de no parecer demasiado severo en este enfoque. Cada suceso debería al menos sentirse que surge de manera natural debido a los sucesos anteriores en vez de por mandato del DJ (incluso si el mandato del DJ pasa a ser la causa). De lo contrario los jugadores comienzan a sentirse “encarrilados”: no importa lo que hagan los personajes, los sucesos se producirán como pre-ordenados por el DJ. Como jugador, hay pocas cosas menos satisfactorias que jugar una partida donde las acciones no parezcan producir diferencia en el mundo del juego. Evita esto a toda costa. Al mismo tiempo, los PJs deberían tener que trabajar para descubrir la información clave: si, por ejemplo, el DJ decide que Everd se acerque a los PJs y les cuente que intercambiará información valiosa sobre la investigación del marido de Darathee por dinero, aumenta su precio a 200 coronas de oro, o haz que sea una cantidad tan irracional que estén obligados a forzar el cofre de Ruprecht para conseguirlo. En definitiva, trata no solo de dar a los PJs información crítica (p.e. los detalles listados en el cuadro *Elementos de Investigación Claves*), asegúrate de que se la han ganado.

:: CAPÍTULO CUATRO: TODAS LAS COSA BUENAS ::

Al final, los PJs concluirán su investigación y harán un informe a Reymer. En este punto, el resultado del escenario depende totalmente de la cantidad de elementos de la siguiente lista de información crítica que los PJs hayan logrado descubrir:

Elementos de Investigación Claves

1. *Jakob y Darathee están enamorados* (descubierto preguntando tanto a Jakob como a Darathee en respuesta al rumor dado por Mathias; ver pág. 2)
2. *El kit de utensilios de Grethe no contenía ningún veneno* (detallado en *Cojines y Venenos*, pág. 13)
3. *El veredicto presentado en la investigación de Darathee estaba empañado con sobornos* (encontrado, bastante irónico, por sobornar a Everd en *La Viuda Negra*, pág. 12)
4. *Darathee no estaba donde afirmaba durante los ataques mutantes* (detallado en *Sirviente Rico, Niño Desaparecido*, pág. 13)
5. *Hay un santuario mutante en territorio Creutzfeldt* (detallado en *Ejército Inadaptado*, pág. 13)
6. *Jakob planeó los ataques mutantes* (descubierto preguntando a Arent sobre Jakob, pero solo después de que Arent sea despedido; ver *Un Cofre Lleno de Karls*, pág. 11)
7. *Jakob es un mutante* (detallado en *Un Mutante Entre Nosotros*, pág. 12)

Con esto en mente, el escenario puede resolverse por una de estas tres formas posibles:

1) *Los PJs descubren 3 o menos piezas de información clave*. En este caso, no han podido encontrar suficiente información para identificar al asesino. Vete a *El Largo Camino a Casa*, debajo.

2) *Los PJs han descubierto al menos 4 piezas de información*. Han hecho bien su investigación y quizás sospechen firmemente de Darathee o Jakob, o quizás de ambos. Vete a ¡*Los Culpables al Descubierto!*!, debajo.

3) *Los PJs descubren que Jakob es un mutante Y lo intentan verificar quitándole la camisa a la fuerza*. Vete a *El Regreso de los Mutantes*, debajo.

El Largo Camino a Casa

Al no descubrir la mayoría de elementos de información claves durante sus investigaciones, los PJs no tienen suficientes pruebas para convencer a Reymer de algún culpable. Tras escuchar cuidadosamente todo su informe, Reymer pide a los PJs que piensen quién mató a Erasmus. Sin importar su respuesta, Reymer estrecha sus manos y suspira, diciendo, “siento haberos molestado. Por desgracia no hay suficientes pruebas que justifiquen un arresto en este caso, y no estoy dispuesto a llevar a esta persona ante el Conde por la solidez de mera coincidencia y especulación. Haré mi informe al Conde, y tendrá que decidir la mejor manera de proceder desde allí. Sois, por supuesto, libres de iros. Por vuestro servicio al Conde Ludenhof durante estos momentos difíciles podría pagaros 10 coronas de oro a cada uno, y daros la eterna gratitud de la Provincia de Hochland. Gracias y que Sigmar os guarde en vuestros viajes”.

Con esto los PJs son despedidos y la aventura llega a un final bastante insatisfactorio. Concede puntos de experiencia apropiados a sus acciones.

¡Los Culpables al Descubierto!

Si los PJs descubren la mayoría de elementos clave mencionados, deben buscar a Reyner en su puesto al frente del campamento para darle el informe. Allí, bajo un pequeño pabellón improvisado de los artículos destinados a los acuerdos de paz y rodeado por ocho soldados, Reyner conversa con sus compañeros iniciados alrededor de una mesa de madera. Escucha el informe de los PJs creciente interés, y se convence poco a poco que debe tomar medidas. Pregunta a los PJs el nombre de la persona que piensan que es directamente responsable de la muerte de Erasmus Heger. Envió a cuatro soldados para escoltar esa persona de regreso a él.

Las noticias de este desarrollo se extienden rápidamente y en poco tiempo todos en el campamento compiten por un lugar alrededor del pabellón. Dieciséis soldados (ocho de cada familia) ocupan posiciones en un semicírculo alrededor de la entrada al pabellón, actuando como un cordón para contener al resto del populacho.

La persona que nombren los PJs es llevada al centro del círculo abierto y puesta bajo arresto. Si es alguien que no sea Jakob o Darathee, la culpabilidad de Darathee saca lo mejor de ella mientras colocan esposas al acusado. Se apresura al centro del círculo y confiesa su crimen. En este momento, Jakob sopla el silbato silencioso (los PJs pueden verlo con una tirada exitosa Desafiante de Percepción) y entra al círculo para calmar a Darathee. Continúa con los sucesos en *El Regreso de los Mutantes*.

Si los PJs nombran a Jakob, es llevado al centro del círculo, flanqueado por soldados pero no esposado. Reyner se levanta y dice, “damas y caballeros, esta parte de la investigación ha concluido. Necesitaré un representante que vuelva conmigo para ayudar con los detalles del informe de este incidente al Conde Ludenhof. He elegido a Jakob Creutzfeldt. El resto de vosotros puede regresar a sus hogares y familias. La Provincia de Hochland les agradece su asistencia durante estos momentos de gran dificultad”.

El público intercambia miradas curiosas, pero nadie se mueve. Sin embargo, el rostro de Jakob se oscurece. “¿Me estáis poniendo bajo arresto, Herr Kremptze?”

Reyner da un paso hacia adelante, fuera del pabellón y al aire libre, su voz apenas es un susurro. “Solo si te resistes. Por favor, no me obligues”.

Jakob frunce el ceño y dice, “estáis cometiendo un gran error. Soy culpable solo de ayudar a los menos afortunados que yo”.

En ese momento, Darathee se apresura a su lado. “Dice la verdad. Yo maté a Erasmus Heger”.

Un resuello colectivo reverbera por la multitud. Sorprendido, Jakob se gira hacia Darathee. “¿Tú qué?”

“Íbas a hablarle de nuestro trabajo. ¡Era un sacerdote de Sigmar, Jakob! Te habría quemado en la hoguera. Todo lo que hemos logrado habría ardido contigo. No podía dejar que sucediera”.

Jakob mira con tristeza a Darathee, luego a Reyner. “Lo siento, no quise que nada de esto sucediera”, dice y luego se pone el broche en los labios y sopla fuertemente. Continúa con los sucesos en *El Regreso de los Mutantes*.

Si los PJs seleccionan a Darathee, será acompañada al centro del círculo por un Jakob muy preocupado. Reyner se pone en pie y dice que Darathee será juzgada por el asesinato de Erasmus Heger.

Jakob se adelanta. “Eso es ridículo. Darathee es una Sacerdotisa de Shallya. Ha dedicado su vida entera a la misericordia y curación de los demás. Exijo saber por qué ha sido tratada de esa manera. Voy a presentar una queja formal ante el Conde”.

Pero Darathee le interrumpe y habla, con voz suave. “Cálmate Jakob. Yo le mate, y lo haría de Nuevo para proteger nuestro trabajo. Te dije que era demasiado pronto para que los demás lo supieran. Ellos simplemente no pueden entender lo que estamos tratando de arreglar. Algún día quizás, pero no ahora”.

Jakob mira a los soldados, pareciendo contar cabezas. “No voy a dejar que te lleven”, dice, y separa el broche de su pecho y lo sopla con fuerza. Continúa con los sucesos en *El Regreso de los Mutantes*.

El Regreso de los Mutantes

Tras soplar el silbato silencioso, es retirado de las manos de Jakob por un soldado Durrenbach. Tanto Jakob como Darathee son esposados y conducidos al pabellón. Reyner se acerca a los PJs expresando su agradecimiento una vez más, asegurándoles que una vez haya sido enviada y aprobada la documentación adecuada, serán recompensados generosamente por la tesorería del Conde. Les pregunta cómo fue posible descubrir toda esa información y en qué punto empezaron a sospechar la verdad. Mientras está conversando con los PJs, permíteles a todos una tirada Rutinaria de Percepción para percibir tres pequeñas bombas que ruedan a la periferia del campamento: si tienen éxito, pueden correr durante 1 asalto y medio antes de que las bombas exploten, y ponerse a salvo. Si nadie las percibe, oírán un grito de “¡Bomba! ¡Corred! ¡Corred!” al comienzo del siguiente asalto. Luego presenciarán tres bombas independientes prendidas rodando hacia ellos, una de las cuales se para a sus pies. Los PJs tienen ahora solo media acción antes de que la mecha explote la bomba.

El daño de la bomba puede determinarse usando las reglas de explosión del *Arsenal del Viejo Mundo*, o se puede usar el método rápido y sucio que sigue: la bomba causa 1d10 + 6 de daño a cualquiera que no corra antes de que la bomba explote. Siéntete libre de ignorar Resistencia y Armadura. Los que fallen la tirada de Percepción y corran solo tras escuchar a alguien gritar se llevan 1d10 + 5 de daño modificado por Armadura y Resistencia. Los que hagan la tirada de Percepción y corran inmediatamente no sufrirán todo el daño. A discreción del DJ, los PJs podrían encontrar objetos como sillas o mesas (o soldados) para ocultarse detrás. Reduce el daño adecuadamente.

Las múltiples explosiones provocarán el pánico masivo, causando caos total en el campamento. Hombres, Mujeres y niños corretean en direcciones al azar, gritando y buscando cobertura. Todos los PJs deben superar una tirada Normal de Voluntad para hacer cualquier cosa en el primer asalto tras las explosiones. Si tienen éxito, y luego declaran que están buscando específicamente a Jakob y Darathee, deben superar una tirada Normal de Percepción para verles a ambos siendo llevados a la carretera del bosque por tres soldados mutantes bien armados (uno de los cuales tiene

una ballesta) en medio del agitado jaleo del campamento. Tras el primer asalto, los PJs pueden hacer lo que quieran.

Las acciones de los soldados Durrenbach y Creutzfeldt durante los siguientes asaltos depende del estado de sus capitanes, Arent y Everd. Si ambos han sido despedidos, ningún grupo de soldados actuará de manera coherente, ya que no están entrenados para llevar la iniciativa sino simplemente para seguir las órdenes de sus superiores (incluso si Arent o Everd intentan llevarles a la refriega, ninguno de los soldados está particularmente dispuesto en arriesgar su vida de órdenes de un antiguo capitán). Si alguno o ambos capitanes aún está empleado por su respectiva familia noble, serán capaces de despertar en sus soldados hacia una fuerza de combate en tres asaltos, a pesar de la confusión que les rodea. Arent montará su caballo, luego carga contra los mutantes en el borde del bosque en un intento de evitar lo que cree es un intento de secuestro del líder de la casa Creutzfeldt. Será derribado por no menos de tres disparos distintos de saetas, y el ataque llega a su fin prematuro mientras sus soldados le sacan de la línea de fuego. Por su parte, Everd se pondrá a cubierto tras una de las carretas y supervisa la zona. No actuará sin órdenes de Brigita, a la que no puede localizar.

Los PJs pueden o no estar dispuestos a entrar en la refriega. Un estudio rápido cuenta no menos de doce mutantes armados y con armadura: nueve en el borde del bosque (incluyendo su líder Georg), seis de los cuales tienen ballestas, y los tres mencionados que llevan a Jakob y Darathee a salvo. Georg está coordinando la estrategia mutante según el plan de contingencia dado por Jakob. Al no tener fe en la inteligencia de sus lugartenientes mutantes, no ha compartido su plan con ellos. Si Georg muere antes de que Jakob alcance el borde del bosque, los soldados deben superar una tirada Dificil de Voluntad o entran en pánico y huyen de vuelta a territorio Creutzfeldt. Cualquier mutante que tenga éxito esperará a que llegue Jakob, luego seguirán sus instrucciones como si fuera Georg. Sin embargo, el líder mutante es difícil de matar, pues grita órdenes desde una posición agazapada tras su línea de soldados mutantes. Cualquier intento de golpearle con un arma de proyectiles sufre un -30% a la HP. Sin embargo, los proyectiles mágicos pueden resolverse como el DJ desee, pero algo de daño debería ser absorbido por los soldados de Gregor que están la línea de fuego.

Tanto Darathee como Jakob están esposados, y les llevará 8 asaltos de trastabilleo tras de la explosión alcanzar la seguridad del borde del bosque y al resto de los soldados mutantes. Desde ahí, los mutantes se interferirán por el trío de Jakob, Darathee y Georg, frenando a sus perseguidores con virotos y, si es necesario, combate cuerpo a cuerpo. Georg requiere 6 asaltos de carrera ininterrumpida para desaparecer con Jakob y Darathee en los bosques para siempre. Ha escondido un par de sementales a dos kilómetros de la carretera para su huida.

El propósito de Jakob es huir con Darathee y Georg (y tantos soldados mutantes como sea posible) y volver a territorio Creutzfeldt donde supervisarán la transferencia de su santuario mutante a un lugar más seguro, más lejano, quizás fuera del Imperio, en los Reinos Fronterizos. Si le cogen antes de llegar al borde del bosque, intentará interferir en la búsqueda de Darathee. Después de eso, se rendirá y espera el juicio. Darathee hará lo mismo por

Jakob si es atrapada. Ambos dejarán atrás a regañadientes al otro, sabiendo que es más probable un intento de rescate si uno de ellos logra huir.

Escudriñando en las Cenizas

Independientemente del resultado de la batalla, los PJs deberían regresar al campamento y ayudar a los heridos, que yacen esparcidos por la caravana en diversos grados de severidad. Reymer está muerto, debido a la metralla en la cara y espalda. Los otros tres iniciados, que estuvieron ubicados en el centro de las explosiones, están muertos o mortalmente heridos y más allá del alcance de la atención médica o mágica. Solo unos pocos soldados Creutzfeldt y Durrenbach sobreviven, muchos heridos de gravedad.

Se puede encontrar a Friderich bajo la carreta Creutzfeldt, jugando a las cartas. Grethe está desaparecida, al igual que un caballo. Brigita está conmocionada pero ilesa, y puede encontrársela gritando órdenes a los sirvientes, enviándolos a buscar agua y vendas para los heridos. Ruprecht está sangrando por una herida en la cabeza, pero probablemente sobrevivirá.

Por desgracia, el resto de miembros de ambas familias nobles echan la culpa de todos estos sucesos sobre los hombros de los PJs, y no será bueno acercarse a ellos por ninguna razón. Debe quedar rápidamente claro que los PJs harían bien en evitar esta zona en un futuro próximo. Y sin representantes supervivientes que informen al Conde, los PJs pueden olvidarse de recibir ningún dinero de la Provincia por su ayuda durante la investigación. En Hochland, al menos, es una perogrullada decir que las acciones no buenas quedan impunes.

Lo Que Depara el Futuro

Así termina *Noblesse Oblige*. Si Jakob, Darathee y Georg escapan, los PJs pueden encontrarse con ellos de nuevo si alguna vez se aventuran en Los Reinos Fronterizos. Si Georg escapa y los cualquiera de los otros dos sobrevive, conducirán al resto de mutantes en un intento de rescate, preferiblemente antes de que se dicte sentencia. Si Georg escapa y no sobrevive ninguno de los otros dos, se desilusionará con el Imperio en general y con Hochland en particular, y comenzará a reclutar a otros mutantes con miras a asaltar el palacio del Conde Ludenhof en Hergig.

Si Darathee sobrevive pero Jakob muere (ya sea por las acciones de los PJs o los soldados cercanos), la pérdida de su único y verdadero amor la llevará a caer en el camino de la Magia Oscura. Culpará a los PJs de su muerte, e intentará convertirse en una poderosa hechicera con el fin de exigir una lenta y dolorosa venganza. Usará su ejército de mutantes como agentes para reunir objetos e información que le ayude en la búsqueda. Los PJs no se darán cuenta durante meses, quizás incluso años, pero han hecho una poderosa enemiga.

Si Jakob sobrevive pero Darathee muere, dedicará todo su trabajo futuro a los mutantes en su memoria. Finalmente, puede surgir una nueva religión por todo el Imperio cuyos únicos seguidores son mutantes, y cuyo objeto de adoración es una humana que se preocupó por ellos sin importar su apariencia o estatus. Puede incluso surgir una variedad única de Templarios Mutantes.



Nombre: Jakob Creutzfeldt

Edad: 39

Descripción: Actual líder de la familia noble Creutzfeldt, aunque su delicado padre aún está vivo.

Dónde estaba durante el ataque:

- Dentro de la carreta Creutzfeldt (V)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (V)
- No puede suponer quién mató a Erasmus (F)
- Ninguno de los Creutzfeldt estuvo involucrado (V)
- Ruprecht está involucrado (F)
- No sabe nada sobre los ataques de los mutantes (F)
- Desea el éxito de las conversaciones de paz (V)

Información Reservada:

- Está enamorado de Darathee Durrenbach (V)

Información Secreta:

- Sospecha que Darathee está involucrada en el asesinato
- Sospecha que Grefhe está involucrada en el asesinato
- Grefhe Rozenow es una asesina
- Tramó los ataques de los mutantes
- Es el gestor de un santuario mutante
- Él mismo es un mutante

Registrarle Revela:

- Pistola, broche/silbato, escamas mutantes

Frase Favorita: *“Es tarea de la nobleza ayudar a los menos afortunados que ellos”.*

Cita Relevante: *“Mi sospecha caería sobre Ruprecht, en colusión con su mercenario. Ruprecht vería nuestra familia destruida y nuestras tierras tomada antes de permitir que las conversaciones de paz continuaran”.*

Nombre: Friderich Creutzfeldt

Edad: 22

Descripción: Es un vividor y un granuja, y disfruta de la libertad de responsabilidad que trae la nobleza.

Dónde estaba durante el ataque:

- Dentro la carreta Creutzfeldt (V)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (V)
- No sabe nada de los ataques mutantes (V)
- No le importan para nada las conversaciones de paz (F)
- No responderá preguntas a menos que le ganen a las cartas (V)

Información Reservada:

- Considera a los Durrenbach personalmente responsables por la muerte de su primer amor (V)
- Tuvo una breve aventura con Brigita Durrenbach (V)
- Brigita es miembro de una secta del Caos (F)
- Ha visto una sorprendente cantidad de mutantes en los cotos de caza Creutzfeldt (V)

Información Secreta:

- Ninguna

Registrarle revela:

- Ases de más para hacer trampa a las cartas

Frase Favorita: *“¿Hace una partida de cartas? No se aproveche de mí, es una nueva afición mía”.*

Cita Relevante: *“No sé si es importante y no estoy seguro de ello, pero siempre he sospechado que Brigita Durrenbach es miembro de una secta ilícita, posiblemente de naturaleza caótica”.*



Nombre: Grethe Rozenow

Edad: 28

Descripción: Su título adecuado es “consorte”, y viste en consecuencia, pero es una habilidosa asesina traída por si surge una oportunidad para matar un Durrenbach.

Dónde estaba durante el ataque:

- Detrás de la caravana (Verdad, pero desapareció poco después del comienzo del ataque mutante)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (V)
- No sabe nada sobre los ataques mutantes (V)
- No le preocupan las conversaciones de paz (V)
- Solo está presente para respaldar a Friderich (F)

Información Reservada:

- Si se revela su identidad como asesina, hará constar que le pagaron solo por matar a un Durrenbach, (V)
- No trajo venenos letales con ella (V)
- Jakob es un mutante (V)

Información Secreta:

- Es una asesina

Registrarla revela:

- Una afilada, esbelta y distintiva daga (“en mi profesión, debo, por supuesto, tomar medidas para protegerme”), cuyo propósito solo puede revelado por Everd, a menos que uno de los PJs sea o haya sido un asesino.

Frase Favorita: “¿Te importaría atarme esto? Este vestido a veces tiene vida propia”.

Cita Relevante: “Solo estoy aquí para respaldar a Friderich en lo que quiera que decida”.



Nombre: Arent Stretstorpe

Edad: 47

Descripción: Es un soldado contratado, pero ha sido amigo de la familia durante cinco años.

Dónde estaba durante el ataque:

- En la parte delantera de la caravana (V)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (V)
- Desea el éxito de las conversaciones de paz (V)
- Sospecha de Darathee porque su antiguo marido murió bajo extrañas circunstancias (V)
- Sospecha de Everd porque haría cualquier cosa por dinero (V)
- No sabe nada de los ataques mutantes (F)

Información Reservada:

- No puede responder por el paradero de Everd (V)
- El veredicto del caso Darathee podría ser dudoso (V)
- Discutió con Erasmus sobre “tácticas de batalla” durante una campaña hace siete años (F)
- Jakob planeó los ataques mutantes (V)

Información Secreta:

- Tuvo una aventura con una noble hace ocho años
- Confesó la aventura a Erasmus
- Erasmus le chantajeó ahora y en el pasado
- Ruprecht se ofreció a pagar la demanda del chantaje

Registrarle revela:

- La carta del chantaje de Erasmus

Frase Favorita: “Las batallas se ganan por la fuerza de la mente, no por la de los brazos”.

Cita Relevante: “El marido de la viuda Darathee murió de repente en plenitud de salud. Ella fue absuelta, pero he oído que la indagación fue casi superficial”.



Nombre: Brigita Durrenbach

Edad: 26

Descripción: Increíblemente bella y muy consciente de ello. Viste una pequeña tiara, símbolo de las líderes Durrenbach femeninas.

Dónde estaba durante el ataque:

- Dentro de la carreta Durrenbach (V)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (V)
- No sabe nada sobre los ataques mutantes (V)
- Desea el éxito de las conversaciones de paz (V)
- Friderich alberga un gran odio por los Durrenbach (V), y le gustaría verlos arruinados (V)
- Friderich intentó seducirla (V)

Información Reservada:

- No pertenece a ninguna secta (V)
- El marido de Darathee murió repentinamente (V)
- Nadie lamentó su muerte porque era un abusón (V), pero eso no quiere decir que Darathee le matara (F)
- Una indagación exculpó a Darathee de toda culpa (V)

Información Secreta:

- Los funcionarios al cargo de la indagación de la muerte del marido de Darathee fueron fuertemente sobornados

Registrarla revela:

- Una carta de iniciación a Slaanesh (colocada por Ruprecht)

Frase Favorita: *“La grandeza es un destino que no se concede, sino que se toma”.*

Cita Relevante: *“¡Friderich! Ese despreciable no se detendrá ante nada para ver a nuestras familias seguir en desacuerdo ¿sabes que incluso intentó seducirme?”*



Nombre: Ruprecht Durrenbach

Edad: 29

Descripción: Le preocupa que los Creutzfeldt salgan victoriosos y empobrezcan a los Durrenbach. Cree firmemente que es más adecuado que Brigita para llevar a su familia, y anda buscando formas de desacreditarla.

Dónde estaba durante el ataque:

- Dentro la carreta Durrenbach (V)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (V)
- Espera que las conversaciones de paz tengan éxito (F) pero no cree que ocurra (V)
- Brigita es miembro de una secta del Caos (F)
- Puede ser confirmado por Friderich Creutzfeldt (V) quién tuvo una relación con ella (V), pero la rompió porque descubrió su vinculación con la secta (F)

Información Reservada:

- Darathee es inocente de la muerte de su marido (F)
- No tiene mala fe contra los Creutzfeldt (F)

Información Secreta:

- Está pagando a Erasmus la deuda del chantaje a Arent

Registrarle revela:

- Pequeño sobre con varios toscos borradores de cartas falsas de iniciación de Brigita a Slaanesh

Frase Favorita: *“Los Creutzfeldt siempre han estado celosos de los logros y posición de nuestra familia en la Provincia”*

Cita Relevante: *“Es mi triste deber informar que comparto la sospecha de que Brigita está involucrada en una secta de algún tipo, aunque soy y siempre seguiré siendo, su leal hermano”.*



Nombre: Darathee Durrenbach (Sacerdotisa de Shallya)

Edad: 32

Descripción: En todos sus retratos hay una tristeza distante, como si estuviera anhelando algo que nunca pudiera tener.

Dónde estaba durante el ataque:

- Al otro lado de la caravana cerca de la carreta Durrenbach, ocupándose de un niño enfermo (F)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (F)
- No sabe nada de los ataques mutantes (F)
- Desea el éxito de las conversaciones de paz (V)

Información Reservada:

- Está enamorada de Jakob (V)
- Su marido le pegaba (V) pero nunca recurrió a la violencia como solución (F)
- Su marido falleció repentinamente (V)
- Una investigación la exculpó del delito (técnicamente Verdad, pero los funcionarios fueron sobornados)

Información Secreta:

- Jakob planeó los ataques mutantes
- Grethe Rozenow es una asesina
- Envenenó a su marido, quién la maltrataba
- Mató a Erasmus para evitárselo a Jakob y continuar su trabajo

Registrarle revela:

- Hierbas curativas

Frase Favorita: *“La misericordia de Shallya no discrimina. Está disponible gratuitamente para todos”.*

Cita Relevante: *“Los caminos de Morr son realmente misteriosos. Pobre, hombre”.*



Nombre: Everd Setzingen (Capitán Mercenario)

Edad: 39

Descripción: Mercenario contratado por los Durrenbach como protección adicional durante las negociaciones..

Dónde estaba durante el ataque:

- En medio de la caravana en el lado más alejado (V)

Información Voluntaria:

- No sabe quién mató a Erasmus (V)
- Quiere que las conversaciones de paz fracasen (V)
- Conoce a Grethe Rozenow de algo de su pasado, pero no como consorte (V)
- Trabajó con Arent en una campaña de mercenarios para el Conde Electo hace siete años (V)
- Durante dicha campaña, Arent y Erasmus tuvieron una discusión que llegó a las manos (V)
- El altercado de Arent con el sacerdote acabó con su carrera militar (V)

Información Reservada:

- No aceptó dinero para matar a Erasmus (V)
- Trabajó con Grethe Rozenow en una campaña mercenaria hace cuatro años, pero parece muy diferente
- La daga de Grethe es para rebanar gargantas (V)
- Grethe Rozenow es una asesina (V)
- La investigación de Darathee estuvo amañada por sobornos (V)

Información Secreta:

- Ninguna

Registrarle revela:

- Gran cantidad de objetos afilados (ver página 11)

Frase Favorita: *“Puedo hacerlo, pero te costará”.*

Cita Relevante: *“La cara de la consorte me es familiar, pero no sé por qué. Y no, no he pagado por ello”.*

Documento #1

Mi querido Acert,

Espero que al recibir esta carta te encuentres bien de salud y con empleo remunerado. En cuanto a la cuestión que discutimos, creo que una suma no menor a quinientas monedas de oro será suficiente para lograr una resolución satisfactoria a nuestros intereses. Una vez dicha cantidad haya llegado a mis manos, consideraré el asunto manejado y no me volverás a oír hablar de nuevo del tema.

Mi más profundo agradecimiento por tu cooperación,

Seamus Hogg

Documento #2

Brigita,

Desde que fuiste aceptada en nuestra Pecaminosa Orden, hemos esperado con impaciencia tu paso de la Ignorancia al Caos a través del Ritual de Iniciación. Ha llegado el momento. Por favor, reúnete con su Superior en el Lugar Indicado la próxima vez que Morrdeik esté llena.

¡Ullabado sea Slaanesh!

~ APÉNDICE C:: INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO ~

~ Bestiario ~

A continuación se detallan otros PNJs que no son los ocho principales que pueden jugar algún papel en el escenario:

Georg, Líder Mutante

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
45	56	42	44	32	38	37	33
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	22	4	4	5	0	0	1

Descripción: Encargado por Jakob para dirigir la escenificación del robo de la caravana, Georg es astuto y tiene una buena comprensión de las tácticas básicas de combate. Hace varios años, era un simple campesino que fue reclutado de su aldea por Templarios Sigmaritas en busca de sectarios renegados del Caos. Obtuvo sus mutaciones tras ser expuesto a la Magia Oscura en la batalla subsiguiente.

Mutaciones: Patas animales, Cuernos (BF – 1 si se usan como arma)

Equipo: Escudo, hacha a dos manos

Soldados Mutantes

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
39	37	39	34	35	25	28	22
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Descripción: A diferencia de Georg, estos soldados han sido mutantes de nacimiento y fueron abandonados en los bosques poco después. Al comienzo del escenario, dos de ellos tienen miedo instintivo de la magia y deben superar una tirada Rutinaria de Voluntad si se usa de manera obvia. Sin embargo, este no es el caso al final del escenario, durante el cual están equipados con cota de mallas, escudos, ballestas y hachas.

Mutaciones (una por mutante): Generadas al azar de la tabla 229 del Libro de Reglas

Equipo: Escudos oxidados, ballestas, 8 virotes cada uno

Soldados Creutzfeldt / Durrenbach

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Emp
41	33	35	33	37	29	31	28
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	16	3	3	4	0	0	1

Descripción: Soldados de ambas familias; todos bien disciplinados y suelen actuar coherentemente. Hay diez soldados por cada familia, para un total de veinte.

Equipo: Cota de malla, escudo, espada. Cinco soldados de cada familia están equipados con ballestas y tienen 12 virotes cada uno.

Rumores

- 1) Jakob Creutzfeldt está siendo obligado a casarse con Darathee Durrenbach como parte de los acuerdos de paz (Falso, pero Jakob y Darathee están enamorados y planean anunciar su compromiso en el acuerdo de paz)
- 2) Brigita Durrenbach es una bruja (Falso)
- 3) El Viejo Durrenbach fue envenenado por Ruprecht con el fin de ganar el control de la familia (Falso), pero su padre lo sospechaba (Falso) y eligió a Brigita como su sucesora (Verdad, pero solo porque creía que Brigita estaba mucho más capacitada para dirigir a la familia)
- 4) Arent Stretstorpe y Everd Setzingen lucharon juntos en campañas mercenarias del pasado (Verdad), y se odian mutuamente (Falso, pero es cierto que Arent no respeta a Everd)
- 5) El viejo Creutzfeldt no ha estado en su sano juicio durante los últimos años (Verdad), y es por lo que no está asistiendo a las conversaciones de paz (Verdad)
- 6) Ruprecht Durrenbach se resiente de su hermana porque fue elegida en vez de él para dirigir su familia (Verdad)
- 7) Darathee Durrenbach se convirtió en Sacerdotisa de Shallya porque estaba sumamente abatida por la prematura muerte de su joven marido (Falso)
- 8) Friderich Creutzfeldt coquetea con la magia oscura y se ha sabido que sacrifica animales en Hexenstag (Falso)
- 9) Grethe Rozenow puede leerle la fortuna por una pequeña tarifa (Falso)
- 10) En medio de las conversaciones de paz, el Conde va a barrer con su ejército y destruir a ambas familias de una vez por todas (Falso)

Concesión de Puntos de Experiencia

Cada rumor conseguido de Mathias	5 puntos
Acceder a ayudar a Reymer de inmediato	15 puntos
Interactuar adecuadamente con la nobleza	15 puntos
Cada pedazo de información descubierta	20 puntos
Desenmascarar a Jakob como mutante	25 puntos
Nombrar a Darathee como asesina	25 puntos
Matar o capturar a Georg	20 puntos
Capturar a Jakob	25 puntos
Capturar a Darathee	40 puntos
Ayudar a los heridos tras la batalla	15 puntos

~ AGRADECIMIENTOS ~

Me gustaría dar las gracias a TJ Adamowicz por proporcionar las ilustraciones para este escenario. Su sitio web puede encontrarse en la acertadamente llamada www.tjadamowicz.com. Muchísimas gracias también a Alfredo Lopez Jr., quien hizo un trabajo increíble coloreando las ilustraciones a lápiz de la foto de portada y en poco tiempo para empezar, visita www.lopezstudios.com para su trabajo. Me gustaría dar las gracias a Jim Sharkey por la idea de las Tarjetas para el DJ (www.wfpr.de/treasury/en/treasury11.html), sobre las que están basadas este escenario. Son una gran forma de hacer que los jugadores sean instantáneamente conscientes de quién les está hablando, y se vuelven necesarias cuando el número de PNJs a no perder de vista es grande, lo que ocurre en *Noblesse Oblige*. También muchas gracias a mi grupo de juego de pruebas, que consiste en mi esposa Camilyn y una camarilla de Allreds: Troy, Sean y Leighton. Por último, gracias a Games Workshop y Black Industries; he disfrutado jugando en sus sandbox.

Noblesse Oblige fue creado usando Pages v 1.0.2 en un Apple Powerbook. Las fuentes en los Documentos #1 y #2 son "Yankee Ghosts" y "Whitechapel" respectivamente; ambas son obra de Nate Piekos y pueden adquirirse en www.blambot.com. Cualquier comentario, pregunta o crítica respecto a este escenario puede dirigirse a camnchar@gmail.com

~ NOTAS DEL DIRECTOR DE JUEGO ~