

WARHAMMER

EL JUEGO DE ROL



POLVO AL POLVO
ENEMIGOS AL SOL: PARTE I

IGAROL

ENEMIGOS DEL SOL: POLVO AL POLVO

"Apenas son suficientes mil años para formar un estado, pero basta una hora para reducirlo a polvo."

-Ernst Dewnar, Agente del Sudario

HISTORIA

Historias de muertos que caminan, todas las miradas se vuelven al este, a Sylvania. Una tierra maldita donde la magia oscura impregna cada arroyo, pradera y colina. Los nobles viven en oscuros y siniestros castillos y jamás se les ha visto. Dicen, susurran, que jamás envejecen y que son capaces de derrotar a la muerte mediante impíos rituales. ¿Qué importa eso, en realidad? Ningún otro habitante del Viejo Mundo paga tan pocos impuestos y la vida prospera, sin lujos. Puede que sea una región atrasada, donde la pólvora es cosa de brujas y saber leer una pérdida de tiempo, pero hay comida en el plato (no importa su origen) y mientras la empalizada resista y el sol se alce, ninguna criatura perturbará la vida.

INTRODUCCIÓN

En **Polvo al polvo** los aventureros se adentrarán en las tierras de Sylvania buscando una cura para sus males, pero encontrarán una tierra salpicada por la magia negra poblada de terroríficas criaturas. Una cruel conspiración para envolver el Viejo Mundo para siempre en las sombras, donde la noche será eterna y los hijos de Nagash reinarán sobre un mundo de muertos. **Polvo al polvo** es una aventura de **Warhammer: El juego de rol** (2ª edición); para el desarrollo de **Polvo al polvo** se han utilizado los suplementos **Amos de la noche** y **Bestiario del Viejo Mundo**.

Polvo al polvo es una aventura pensada para jugadores de 1000-1500 PE acumulados. En ella los aventureros deberán impedir que un impío ritual nigromántico sea completado. Se enfrentarán a enemigos de este mundo, y del más allá; protegerán las vidas de los vivos, y de los que están aún por nacer. Todo para buscar la redención por haber cometido uno de los más atroces crímenes del culto de Morr: haber devorado carne humana. Algunos de los enfrentamientos son bastante duros, pero hay una importante presencia de PNJ que podrían actuar de colchón en caso de un combate inesperadamente adverso para los aventureros.

POLVO AL POLVO COMO PARTE DE ENEMIGOS DEL SOL

La intención es la de realizar una campaña completa que implique a los principales clanes vampíricos. Una gigantesca conspiración donde cada enemigo tiene un objetivo concreto, que forma parte de un gran plan ideado por Dintomaz, vampiro del clan Necarca, para destruir el sol, o al menos ocultar su luz para la eternidad. Dicho objetivo requiere de un ritual, y este ritual requiere de una serie de ingredientes específicos relacionados con la naturaleza de la vida y la muerte, cada uno de los cuales debe ser recogido por los adversarios de cada aventura. Los títulos provisionales de los escenarios de la campaña **Enemigos del sol** son: **Polvo al polvo**, **Sangre de dragón**, **Corazones helados**, **Lujuria eterna** y **Mentes huecas**.

¿POR QUÉ ESTÁN AQUÍ?

Polvo al polvo es una búsqueda de redención en las malditas tierras de Sylvania. En el caso de los jugadores del autor se trataba de buscar una salida aun desagradable suceso. Tras haber jugado la aventura **Teme lo peor**, disponible para su descarga en la web de Igarol, los protagonistas habían comido, involuntariamente, carne humana. Al hacerlo habían quedado condenaos por las leyes de Morr. Manfred Harwitt, un ex-cazabrujas alcohólico, también fue víctima del suceso y encaminó sus pasos hacia el lugar donde más se sabe sobre la no-muerte: Sylvania. Allí buscó contactar con la Iglesia de Morr para esclarecer qué podía hacer para evitar convertirse en una criatura monstruosa. Es el reclamo de Manfred Harwitt, desde Sylvania, lo que lleva a los aventureros a esa tierra.

El Director puede inventar sus propias razones para que se grupo de jugadores termine en esta tierra. Así como un encuentro oportuno con Manfred Harwitt, quien podría ofrecerles dinero (algo que los aventureros buscan, como siempre) a cambio de sus servicios y la promesa, tal vez, de una tumba que saquear. Cuando entre en escena la Iglesia de Morr, los recursos económicos a los que podrían acceder los aventureros serán mayores. Así como cierto reconocimiento social de la Fe, nunca despreciable.

POLVO AL POLVO Y NOX ARCANA

Polvo al polvo es una aventura inspirada en el disco *Transylvania* de **Nox Arcana**. Algunos de los eventos programados en la aventura tienen asociado el título de alguno de sus temas, la intención es que el Director reproduzca esos temas en el momento en el que se juegue el evento. Esta música puede darle mayor ambiente a la aventura y hacer más rica la sesión de juego.

COMUNIDAD UMBRÍA

Esta partida ha sido diseñada con la intención de ser jugada en el sistema **Rol por web** (RPW) de Comunidad Umbria, pero es muy fácil adaptarla a una partida de mesa. Las partidas mediante el sistema RPW se caracterizan por la gran información y detalles de los escenarios así como una perceptible evolución de los PJ y sus jugadores conforme avanza la aventura, permitiendo profundizar en el espíritu del PJ; a cambio de invertir un considerable tiempo en completar la aventura. Período que puede variar desde unos pocos meses hasta varios años, en función del ritmo y los detalles. Dejo en manos del lector jugar las posibilidades y variaciones que esta partida ofrece.

REGLAS DE LA CASA: ADAPTACIONES DE DARK HERESY

El autor es consciente de algunos fallos del reglamento de **Warhammer** que fueron solucionados por *Fantasy Flight Games* al desarrollar **Dark Heresy**. Entre ellos el desglose de **Carisma** y **Engañar** en dos habilidades separadas, la creación de los **Puntos de Fatiga** y la acción **Derribo**. Todas estas incorporaciones han sido utilizadas por el autor en sus partidas, y es probable que aparezcan en la aventura. Si el Director no quiere utilizar estas reglas caseras es libre de ignorarlas.

MARCA DE LA CASA: DETALLES RECURRENTES EN POLVO AL POLVO

Para mantener la cohesión de la trama el Director debe recurrir a una serie de elementos concretos que estén omnipresentes a lo largo de la aventura. El principal de todos ellos es el polvo, que puede aparecer sobre una superficie, respirarse en el aire o avanzando amenazador hacia los aventureros. Otro de los elementos es la plata, presente en forma de armas, colgantes, anillos, monedas, etc. O tal vez de un modo más metafórico, como el brillo de la luna o su reflejo en el agua. Los cráneos como elemento siniestro de la decoración. La piel blanca también es recurrente, los sylvanos son gente de piel blanca en general, su tierra suele estar cubierta de nubes de lluvia y tienden a vestir de largo y sombrero, incluso en verano, por lo que el sol no alcanza su piel.



LA HISTORIA DE LA CASA VON BRACH

Dieter von Brach, noveno barón de Brachland era un noble ajeno al mal del vampirismo, un señor feudal como otro cualquiera, en una tierra maldita. Recluido en su fortaleza, herencia de su familia, gobernaba sus dominios a través de subordinados. Él no se juntaba con las clases bajas, seres inferiores por nacimiento, subyugados a la voluntad de su señor por ley.

Como miembro de la clase privilegiada se movía en otros círculos: los de los festejos y la opulencia, así como la asociación a ciertas reuniones secretas; si bien algunas de ellas tenían cierto componente vampírico él, como muchos otros, no eran capaces de comprender por completo lo que estaba sucediendo; para ellos era una reunión secreta marcada por el ocultismo. Había rumores, claro, él los había oído alguna vez en su vida. Era un noble sylvano, estaba acostumbrado a las mentiras y leyendas que salpicaban su tierra, una campaña de difamación de las provincias imperiales contra su gente. Pero no daba crédito a los rumores, sus vasallos, sí. Típico de los campesinos: culpar a los gobernantes de la existencia de criaturas malignas.

En su tradicional mascarada que celebraba para recibir el otoño, evento social que atría a muchos nobles de la región, conoció a su futura esposa, y quedó locamente enamorado. Es más, ella era Gabriella von Carstein, de la rama mortal de los von Carstein, ajena al vampirismo, por el momento. Los vampiros no se casaban con simples mortales, a menos que fueran de linaje ilustre y proporcionara beneficios al clan. Él era de una familia antigua y respetable, poseedor de una tierra que, dentro de Sylvania, no pertenecía al clan; ninguna objeción habría al compromiso. No tardaron mucho en casarse, y ella en quedarse encinta. Se esperaba el nacimiento del bebé para su próxima mascarada, ¡qué gran ocasión para la presentación de su primogénito! Tras nueve meses de tranquilo y apacible embarazo la mujer tuvo un parto muy complicado, y el hijo nació muerto. El noble se sumió en una profunda desesperación. Confiaba en tener un heredero legítimo al que legar sus bienes. Su esposa no entendía esa necesidad de un hijo, él podía gobernar eternamente en la inmortalidad. Pronto ella sería convertida, al haber logrado una posición de poder que favorecería al clan. ¿Para qué necesitaba un hijo? Dieter, en su tradicional visión de la nobleza consideraba que un señor sin heredero era frágil. Tendría un hijo suyo, se convertiría en vampiro, y cuando el hijo fuese adulto también se convertiría. Un linaje imperecedero de von Brach.

Su mujer quiso hacerle desistir de sus intenciones, y al no poder convencerle con palabras habló con sus señores vampiros, quienes le convirtieron. Privando a su marido de la ocasión de tener hijos. Pero no pudo evitar que poco antes una concubina quedara encinta. Su mujer tenía intención de convertirle próximamente. Era su última oportunidad, ¿qué ocurriría si el parto volvía a ser una decepción, o si su hijo moría antes de ser adulto? Su mujer le había arrebatado todos los posibles hijos que podría haber tenido. El parto se preveía de nuevo para la mascarada y el noble hizo una proclama: toda familia cuyo bebé naciera en el mismo mes que su hijo quedaría exenta de impuestos durante diez años. Los habitantes de su tierra se apresuraron en concebir un bebé que aliviara sus penas, un retoño que vendría caído del cielo. Tras esta proclama se escondía una oscura conspiración. Dieter von Brach fue visitado por una otra de ultratumba, Dintomoz, un poderoso hechicero nigromante del clan Necarca, con una propuesta: si el noble le entregaba nueve bebés neonatos se aseguraría de que su hijo no muriera hasta alcanzar la edad adulta, que nada podría acabar con su vida hasta su vigésimo cumpleaños. Su esposa, Gabriella le dijo que no confiara en él, los necarcas no hacían favores a los mortales sin un precio, en magia. Pero Dieter se sentía traicionado por su esposa, y no le escuchó. Tal fue la convicción de las palabras del Necarca que Dieter quedó convencido de lo que decía.

Ahora, la sed de sangre de Gabriella von Carstein parece insaciable, la fecha de la mascarada se acerca, y con ella el nacimiento de los bebés. Todo está listo...

ÍNDICE GEOGRÁFICO DE BRACHLAND

Una descripción de las principales localizaciones en las que transcurre **Polvo al polvo**.

Puerto fluvial Craneonegro

La posada "El cráneo negro" es un apeadero obligatorio para todas las embarcaciones que navegan río arriba, situada donde el Altaver desemboca en el Aver Negro es también un modesto puerto fluvial con una docena de casas y almacenes en torno al negocio fluvial. No es lo que se dice un asentamiento típico sylvano, aquí los negocios prosperan mientras en la demás regiones de Sylvania se basan en la subsistencia. La población fija del embarcadero es de 44 personas, pero este número se incrementa en función del número de personas que están de paso, retenidas uno o varios días hasta encontrar un transporte por río o carretera que les lleve. Cuenta con varios almacenes, una modesta herrería-carpintería, un telar artesanal y un burdel. La herrería-carpintería presta sus servicios a las embarcaciones, al igual que el telar donde se confeccionan, además de ropa, velas para la navegación fluvial. Las chicas del burdel no son de aquí, sino jóvenes de otros lugares que se ganan unas monedas en un lugar apartado de su hogar. Algunas de estas chicas desaparecen, bien porque se marchen, voluntariamente o no, bien porque acaben muertas en extrañas circunstancias.

La Ciénaga de las Hadas

Su nombre proviene de las fantasmagóricas luces que pueden verse en ella de noche. Muchos creen que estas luces las producen hadas, y que conceden deseos a quienes logren capturar una; nunca nadie lo ha logrado, y son muchos los que han desaparecido en sus aguas, sin rastro. Las luces son producidas por algún tipo de corriente mágica que fluye por ella, por eso en su extremo sur se construyó la Torre Vigilante. Está ciénaga es hogar de algunas criaturas peligrosas, entre ellas los cadáveres andantes de quienes se ahogaron en sus aguas.

La Torre Vigilante

Esta estructura de piedra es un poderoso foco de corriente mágica, el *Dhar* fluye a través de ella, permitiendo a los nigromantes canalizar con facilidad sus poderes. Es una estructura escalonada de piedra de unos ochenta metros con un techo abierto, desde ella Dintomoz va a convocar la nube de polvo que cubrirá la región. Una nimiedad comparado con lo que espera lograr al completar el ritual.

El bosque de Dawilauf

Este, en apariencia, apacible bosque es un buen terreno de caza (en varios sentidos). Los animales que viven en él son alimento para los campesinos, y los campesinos alimento para las criaturas que acechan. En su interior se encuentra el mausoleo de la familia von Brach, custodiado por hechizos protectores, trampas y cosas que es mejor que el hombre no sepa. También es terreno de caza para la baronesa Gabriella von Carstein y del gran lobo salvaje que Dintomoz controla con su magia nigromántica, aunque no es probable que los aventureros se lo encuentren si el lobo no quiere.

La granja de la familia Petru

Esta modesta granja apenas proporciona sustento para la familia Petru. Madre, una hija y un hijo; ambos ya mayores. También proporciona alimento a un trabajador ajeno a la familia: Fred Rasec, quien vino a vivir con ellos el invierno pasado, tras la muerte del señor Petru. Tienen una docena de cerdos y algunas gallinas, junto a un perro ladrador. No tienen animales de tiro, pero no los necesitan pues no aran los campos. Su granja está próxima al camino y están acostumbrados a ver, no muy a menudo, viajeros. Les ofrece su hospitalidad, a cambio de algunas monedas.

Stoodhof, pueblo atormentado

Stoodhof es una ciudad que ofrece pocas diversiones, entretenimientos o negocios que ofrecer, se trata más de una población dormitorio que de una ciudad en sí. Los negocios artesanales son escasos, el comercio reducido a unos cuantos tenderos de nula relevancia. Agricultores y ganaderos con un hogar dentro de la débil protección de sus muros. Los edificios religiosos están descuidados y sólo la industria maderera parece tener algún futuro en el lugar.

Torre del Lamento: La Torre del Lamento es la fortaleza de Stoodhof, una torre de piedra de gran altura rodeada de un muro. Su nombre proviene de los gritos de dolor del primer von Brach cuando perdió su primera y única esposa en el parto de su primogénito. Cuenta con un elegante salón de piedra decorado con las más exquisitas telas, estatuas y lámparas de oro. En ella se celebra cada otoño la tradicional mascarada de los von Brach.

El descanso perturbado: Una de las pocas posadas de Stoodhof, es un lugar austero y aún así cuenta con algunos lujos muy raros en Stoodhof, como una bañera, lámparas de aceite (en lugar de velas) y una pequeña bodega de vinos.

Plaza del mercado: Sin duda el lugar más sociable de la ciudad. Esta plaza pentagonal concentra los edificios importantes de Stoodhof, que son pocos: la posada de El descanso perturbado, el Templo de Sigmar, la herrería, una fuente conmemorativa del nombramiento de Hans von Brach como tercer conde de Brachland y un taller de telas, el único negocio realmente productivo en Stoodhof. Entre estos edificios se sitúa una zona empedrada.

Templo de Sigmar: Pese a lo atrasado que pudiera parecer estar Sylvania,



el culto al primer Emperador se practica con regularidad. Aunque para los sylvanos Sigmar se asemeja mucho a un dios-guerrero que otorga fuerzas para repeler a los invasores. En ciertos sentidos se asemeja a Ulric. Dirige la iglesia el Padre Karras, un ex-mercenario.

Templo de Shallya: Es la deidad más respetada, especialmente como matrona y protectora de los niños. Su templo es casi el único ejemplo de lujo en Stoodhof (aparte de la Torre del Lamento). En origen era un templo blanco brillante, con el tiempo y el polvo se ha ido oscureciendo y aunque los campesinos se afanan en limpiarlo sigue sucio día tras día. Aquí las sacerdotisas practican artes curativas, son tres: una sacerdotisa de mediana edad y dos iniciadas más jóvenes (17 y 25 años). Una tirada exitosa de **Carisma** y/o una ofrenda piadosa podría proporcionar atención médica similar a la de un galeno.

Campo de Morr: El cementerio de Stoodhof es un amplio recinto abierto rodeado por una cerca de madera de menos de un metro de altura, en su interior se entierran los cuerpos de los difuntos y se mantienen sus tumbas. En Sylvania los cementerios aún se sitúan dentro de las ciudades, como ocurre en otros muchos enclaves del Imperio; por lo que son foco de insalubridad. Sin mencionar los horrores que puede desencadenar despertar a los muertos.

Puente sobre el Lauf: Este viejo y decrepito puente de madera es el paso entre la ciudad de Stoodhof y la Torre del Lamento. Es muy estrecho, no obstante las carretas pueden pasar a través de él sin problemas, no así los carros y carruajes cuya envergadura les impide cruzarlo. Esto no es algo que preocupe a los habitantes, no hay carros que crucen ese puente por la zona.

Campo de justas: Esta explanada de hierba es el lugar donde los von Brach solían celebrar las justas, con el tiempo se instalaron definitivamente en el Fuerte Bracher y dejaron de utilizarlo, Su uso fue recuperado con la celebración de la mascarada, una vez al año. Más allá de esa fecha, no suele usarse.

Fuerte Bracher, hogar de los von Brach

El castillo de la familia von Brach desde hace nueve generaciones. Su presencia no está contemplada en el escenario y no se describen sus características, pero es lo bastante grande como para alojar a los nobles, su servicio, y una pequeña guarnición.

Mausoleo de la familia von Brach

Esta cripta ha albergado a todos los miembros fallecidos de la familia von Brach desde su nombramiento como barones de Brachland. El mausoleo de la familia von Brach es una estructura de mármol que hace mucho tiempo dejó de ser blanco; decorada con los símbolos heráldicos de la Casa. Franquean la entrada dos estatuas de bravos guerreros de tamaño natural. Su cráneo es descomunamente grande y carece de la carne que debería cubrirlo, por lo que representa una calavera. El mausoleo consta de dos pisos:

El piso superior: son las tumbas de los anteriores barones von Brach. Su interior se compone de una antesala de pequeño tamaño y una gran cámara elíptica unidas por un pasillo.

Antesala: Las esculturas en madera policromada (muy desgastada) de dos antepasados de la familia ocupan esta sala. Hay algunos ajuares junto a ellas, unas copas de plata cubiertas de polvo, algunas medallas religiosas y un grabado. El valor de este botín es de unas 80 coronas de oro.

Pasillo: Este pasillo contiene un trampa, que puede encontrarse con una tirada de **Buscar**, en cuanto uno de los personajes pise su suelo una cuchilla del tamaño de una vaca surgirá sobre sus cabezas, está unida al techo por una cadena y oscilará hasta perder inercia. Elige uno de los personajes (el que vaya en cabeza) si falla una tirada de **Agilidad** desafiante (-10) sufrirá un impacto de daño 6 en el cuerpo.

Cámara principal: contiene los restos de los anteriores barones de Brachland. Sus cuerpos han sido momificados en el interior de los ataúdes. Además de contener otros ataúdes vacíos, esperando a sus dueños. En el centro hay una pequeña estructura de piedra que contiene tierra roja, arcilla. Un símbolo del descanso eterno. Bajando por una escalera de caracol se accede al piso inferior.

El piso inferior: consta de una única habitación. Ocupa un lugar central una gran mesa de metal circular con cuatro brazaletes en esquinas opuestas. *Nota del autor:* en el plano se ve manchada de sangre pero de momento debe estar limpia. Junto a ella hay otra mesa de madera repleta de inquietantes herramientas de tortura y más a la derecha hay al menos tres docenas de ataúdes del tamaño de un bebé. En el extremo opuesto de la habitación hay varias mesas de oro y maderas nobles vacías, aunque el polvo se ha acumulado en su superficie. Una tirada de **Buscar** muy difícil (-30) revelará la salida secreta al bosque de Dawilauf.

PRÓLOGO

NO HAY LUGAR PARA EL DESCANSO

La aventura tiene su origen en la confluencia de los ríos Aver Negro y Altaver, en la baronía de Brachland. Los aventureros están a bordo de una barcaza mercante que transporta mercancías río arriba. Entre diversos productos de índole agrícola y ganadera, además de una pequeña caja de cubiertos de plata, hay unas cajas selladas de gran valor para el patrón de la embarcación. Contienen el valioso y escaso cristal. Seis docenas de copas de cristal envueltas en lana y paja para que no sufran el menor daño. A los nobles sylvanos les gusta tomar el vino (o la sangre) en copas de cristal transparente.

UN TRONCO EN EL CAMINO

Navegar río arriba tiene sus ventajas, pocas; es lento, pero la propia lentitud hace más estable el viaje, sin sobresaltos. Cuando hay suerte sopla el viento y empuja la embarcación, cuando no, hay que ayudarse de los remos. La lentitud también puede ser un inconveniente, especialmente si se transportan productos perecederos. El mayor riesgo al navegar río arriba es que si un tronco baja con la corriente es más difícil de esquivar.

Es lo que le va a suceder al *Vida honesta*: un tronco, un árbol en realidad, ha bajado con la corriente y va hacia la embarcación. La aventura da comienzo con el repentino grito de alarma de uno de los marineros. Un enorme tronco se dirige contra la embarcación. Todos a bordo verán cómo la madera se aproxima a gran velocidad. Hay unas pértigas preparadas en la borda, para situaciones como ésta, pero los marineros se están mostrando torpes a la hora de coger una y esgrimirla. Si alguno de los aventureros coge una pértiga para desviar el tronco haz que realice una tirada de **Habilidad de Armas** desafiante (-10). Si ningún personaje reacciona haz la tirada por uno de los PNJ. En caso de tener éxito lee lo siguiente:

La corriente arrastra el tronco hacia la embarcación, más que un tronco parece un árbol, grande y amenazador. Se aproxima con una engañosa lentitud y crece por momentos. En el último momento una pértiga golpea el tronco y este gira sobre sí mismo, pasando rozando el casco mientras las ramas arañan a los más cercanos a la borda. Tras un angustioso momento queda tras la embarcación, inofensivo. Los rostros de los que están a bordo se giran hacia su salvador, quien aún lleva la pértiga entre sus manos.

Si los aventureros (o un PNJ) no lograron desviar el tronco lee lo siguiente:

Con ayuda de pértigas lo han intentado apartar, pero no se ha podido evitar el embite. El crujido y el temblor han paralizado los corazones de la tripulación por un instante. Una nube de polvo se alza desde la cubierta, provocada por la fuerza del impacto. Los marineros, con cierta experiencia en carpintería fluvial, han reforzado el casco interno con tablones, por si acaso, pero no han observado daños en la embarcación.

Tras el incidente la barcaza seguirá su camino hacia Craneonegro. El patrón de la nave ordena revisar el casco en busca de daños.

En este momento no hay mucho viento así que la tripulación, Helmut y Josef, ha de esforzarse por contrarrestar la corriente. Es un trabajo duro, pero no les importa, saben que el puerto fluvial de Craneonegro está cerca y allí les espera comida, cerveza y, con suerte, una cama caliente. Los marineros charlan animosos sobre lo que van a pagar con el dinero honradamente ganado. El patrón les anima, él también quiere llegar a puerto. Desea comprobar si los daños de su embarcación son tan nimios como aparentan. Su embarcación es su vida, y a sus cincuenta y cuatro años no está dispuesto a que toda su vida se hunda.

Este es el marco en el que los aventureros inician este escenario, la inminente llegada al puerto fluvial de Craneonegro. El patrón de la *Vida honesta*, Derek Ocbert, les ha prometido llevarles hasta ahí, es lo más cerca que les puede dejar de Stoodhof, después el Aver Negro discurre hacia el este, hacia el corazón de Sylvania. Allí, en Stoodhof, les espera un viejo amigo, Manfred Harwitt quien, en su búsqueda de la salvación de sus cuerpos por haber comido carne humana, les ha enviado mensaje diciendo que ha encontrado una posible cura para sus males. Les ha indicado que acudan a Stoodhof, en la baronía de Brachland y pregunten por él en la posada *Descanso perturbado*.

Si los aventureros no jugaron **Teme lo peor** el Director deberá inventarse un pretexto y una conexión con Manfred Harwitt.

A excepción del incidente con el tronco, el viaje transcurre sin incidentes, y cuando la luz comienza a dar paso a la noche se avistan las estructuras de Craneonegro, su viaje por río está a punto de concluir.

POR UN POCO DE PLATA

La barcaza se aproxima a los muelles, ya hay dos mozos preparados para atar las sogas a los tocones del embarcadero. Otra figura, una joven embozada en una capa granate espera junto a ellos con un cesto de mimbre. Tan pronto como la Vida honesta está aseagrada la muchacha se acerca al patrón y le entrega el cesto de mimbre.

“Mi señor padre lamento no poder atenderle, ha acudido al funeral de mi tía Jerma y vendrá esta noche, pero ha dejado todos los papeles preparados. Tenga, mi madre le ha preparado unas mermeladas para que las disfrute”.

El patrón se despedirá de los aventureros y, tras rozar el cráneo negro con la palma de la mano, entrará en la posada, la noche se cierne sobre el puerto y empieza a refrescar. Se echa una polvorienta manta sobre los hombros y desaparece tras la puerta de *El cráneo negro*. *El cráneo negro* recibe su nombre de un cráneo de madera pintado de negro que cuelga del cartel de la posada, una lámpara en su interior ilumina los huecos de los ojos, dándole cierto aspecto turbador. Es costumbre entre los marineros tocarlo al embarcar o desembarcar para que les de suerte, por lo que la pintura está algo gastada. Todo PJ que toque el cráneo negro gana un **Punto de Suerte** durante la escena de prólogo.

Nota: Si los aventureros lograron que el tronco no dañara la embarcación el patrón se mostrará agradecido y les devolverá el importe de sus pasajes: 12 coronas de oro.

No hay tiempo para el ocio, aún. El deber les llama, nada más entrar por la puerta. En *El cráneo negro* les espera un hombre, su nombre es Kurt Maiser, cochero de profesión. Manfred Harwitt le pagó para que llevase a los aventureros hasta Stoodhof, pero de eso hace ya una semana (el cazabrujas esperaba que los aventureros llegaran antes), y el cochero ha invertido esa semana en beber, saciar su barriga y su entrepierna. Actividades que han mermado considerablemente su bolsa, ahora ligera de peso y su propietario deseoso de llenarla de nuevo.

En cuanto entráis por la puerta se os aproxima un hombre que viste ropas marrones y una capa beis muy raída, lleva un hacha en el cinto y migas de pan en la camisa. El sombrero de ala ancha oculta su frente, avanza hacia vosotros y se planta apenas a tres pasos. “¿Conocen a cierto cazabrujas bebedor?”

Manfred Harwitt le envía, eso les dirá tiene un carro preparado desde hace una semana. Una semana en la que les ha estado esperando a que llegaran. Hoy ya es tarde, y no podrá llevarles a Stoodhof, pero mañana con la primera luz podrían partir hacia la ciudad, donde el cazabrujas les espera. Es bastante probable que los aventureros se muestren satisfechos de contar con un transporte que no tendrán que pagar, no del todo.

En esa semana que ha estado esperando su bolsa se ha visto menguada, y el cochero les exige cien monedas de plata (100 chelines o cinco coronas) por los gastos ocasionados. Una oportuna tirada de **Negociar** moderada (+0) podría reducir este dinero en diez monedas por cada grado de éxito. Una vez cerrado el trato los aventureros podrán disfrutar de una noche en Craneonegro antes de partir al alba.

MENTIRAS, LEYENDAS Y VERDADES

El interior de la posada está frecuentado por los habituales de lugar que juegan a las cartas, sin apostar, beben cerveza, vino o charlan de sus cosas. También hay algunos que están de paso, esperando transporte o buscando trabajo en las barcazas. Helmut y Josef están en la posada, bebiendo unas cervezas mientras negocian un acuerdo amoroso con dos señoritas del lugar. Destaca una pareja de enanos que beben cerveza mientras dan cuenta de un plato de judías blancas y unos trozos de carne. Beben cervezas en jarra grande y ya se han bebido dos cada uno. No son reacios a que alguien se siente con ellos, pues gustan de charlar sobre las oportunidades que se presentan en las Montañas Negras para un par de buenos mineros. Hay otro enano (y van tres) en la sala, pero este no tiene cara de amigos; pelo naranja, anillos, collares, tatuajes: es un matador. Su nombre es Kurdrim Nudillos de Hierro, y es matagigantes. Ha oído rumores, un dragón se ha despertado en Khazid Azham, un enemigo formidable, el más grande de todos y aspira encontrar una muy noble muerte enfrentándose a él. Quién sabe, quizá logre emular a Skalf el Matadragones. Derek Ocbert habla con uno de los lugareños, parece ser el carpintero, y le está pidiendo que le eche un ojo a su barco, por si algo está estropeado, tras unos minutos de charla se marcharán juntos. Cualquier personaje con la habilidad **Oficio (Carpintero)** podrá ayudar en las reparaciones, ganándose 10 chelines de plata.

Hay un débil fuego en una esquina, es la única fuente de calor, pues el tiempo acompaña. Hay algunas mesas vacías y dos mozos (uno de ellos mozo de cuadra) y dos muchachas (una de ellas la hija del dueño) atienden a los clientes. Si los aventureros quieren pueden obtener algo de información. He aquí algunos rumores varios:

- Con motivo del nacimiento de su hijo el barón von Brach ha prometido que los nuevos bebés estarán exentos de impuestos.
- Se han avistado criaturas oscuras en el pantano de las Hadas, han asaltado a algunos viajeros.
- Un grupo de artistas circenses viaja por estas tierras, son más ladrones y embusteros que artistas.
- Las lluvias de este año han sido muy abundantes y la cosecha ha sido excelente. Brachland prospera.
- La mascarada del barón von Brach se avecina, los nobles de Sylvania acudirán a ella. Una buena ocasión para los negocios.

Jules Wagner llegará a la posada tras el encuentro con Kurt Maiser, cubierto de polvo del camino. Se servirá una copa de vino y su hija se acercará para preguntarle qué tal el funeral. Lo máximo que puede alquilar a los aventureros es una habitación en la planta baja, con mantas y una gran ventana cerrada con barrotes de hierro. Ningún ladrón se colaría por ella.

Preguntar por la existencia de los condes vampiro puede acarrear encuentros molestos con los lugareños. Especialmente si el interlocutor es Jules, pues el barón von Brach le concedió sus privilegios.

¿Los condes vampiro? Eso son patrañas. Mentiras. Mentiras todas. Ningún pueblo permitiría que una criatura de la oscuridad le gobernara. Sólo al insinuarlo se insulta a todos los buenos sylvanos. El conde von Brach es un gran hombre, ¡y humano! Yo mismo le vi hace dos años, cuando su hijo falleció. El pobre estaba destrozado. Condes vampiro...sandeces.

EL POLVO DEL CAMINO

Con el primer rayo de sol el ruido de cascos de caballos despierta a los aventureros, después alguien golpea su ventana con el puño, fuerte y en repetidas ocasiones. Si los aventureros no se levantan Kurt aparecerá, poco después, golpeando su puerta.

Arriba señores, hemos de llegar a Stoodhof y, con mucha suerte, podremos estar allí poco después del anochecer.

Kurt es muy optimista, tanto que ni él mismo cree que puedan llegar a Stoodhof esa noche, hay 90 kilómetros hasta allí y no quiere forzar a los caballos. Lo más probable es que hagan el viaje en dos etapas. Una tirada de **Tasar** les revelará esto a los personajes. Kurt no tiene planeado detenerse, quiere llegar a Stoodhof mañana por la noche. Una vez los aventureros se levanten (y tal vez coman algo) saldrán al exterior.

Vuestro transporte es una calesa descubierta de cuatro caballos, cubierta de polvo. "Por haber estado una semana en una cochera", les dirá Kurt. Los animales están descansados, Kurt se sube al juego delantero y espera, impaciente, a que los aventureros suban. No viajan solos, dos enanos (Orzad y Valdor) y una mujer están en la calesa. La mujer tiene la piel muy blanca y se cubre con un manto gris oscuro, porta un colgante de Shallya y no habla mucho.

Puede que ya conocieran a Orzad y Valdor la noche anterior. La mujer es Alice Martz, una matrona que acude a Stoodhof con motivo del nacimiento de los muchos bebés que se preveen ese mes, buscando ganarse algún dinero.

El camino a Sylvania es como cualquier otro camino del Viejo Mundo: carreteras en mal estado, hierbajos que crecen descontroladamente, piedras que saltan al paso de las ruedas, inseguridad constante y campos de cultivo. A su izquierda está el Altaver, río que riega esta zona, nace en las Montañas Negras y es afluente del Aver Negro.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Evitar que el tronco dañe la embarcación: 30 PE (sólo a quien lo haga).

Rozar el cráneo negro: 10 PE (sólo a quien lo haga).

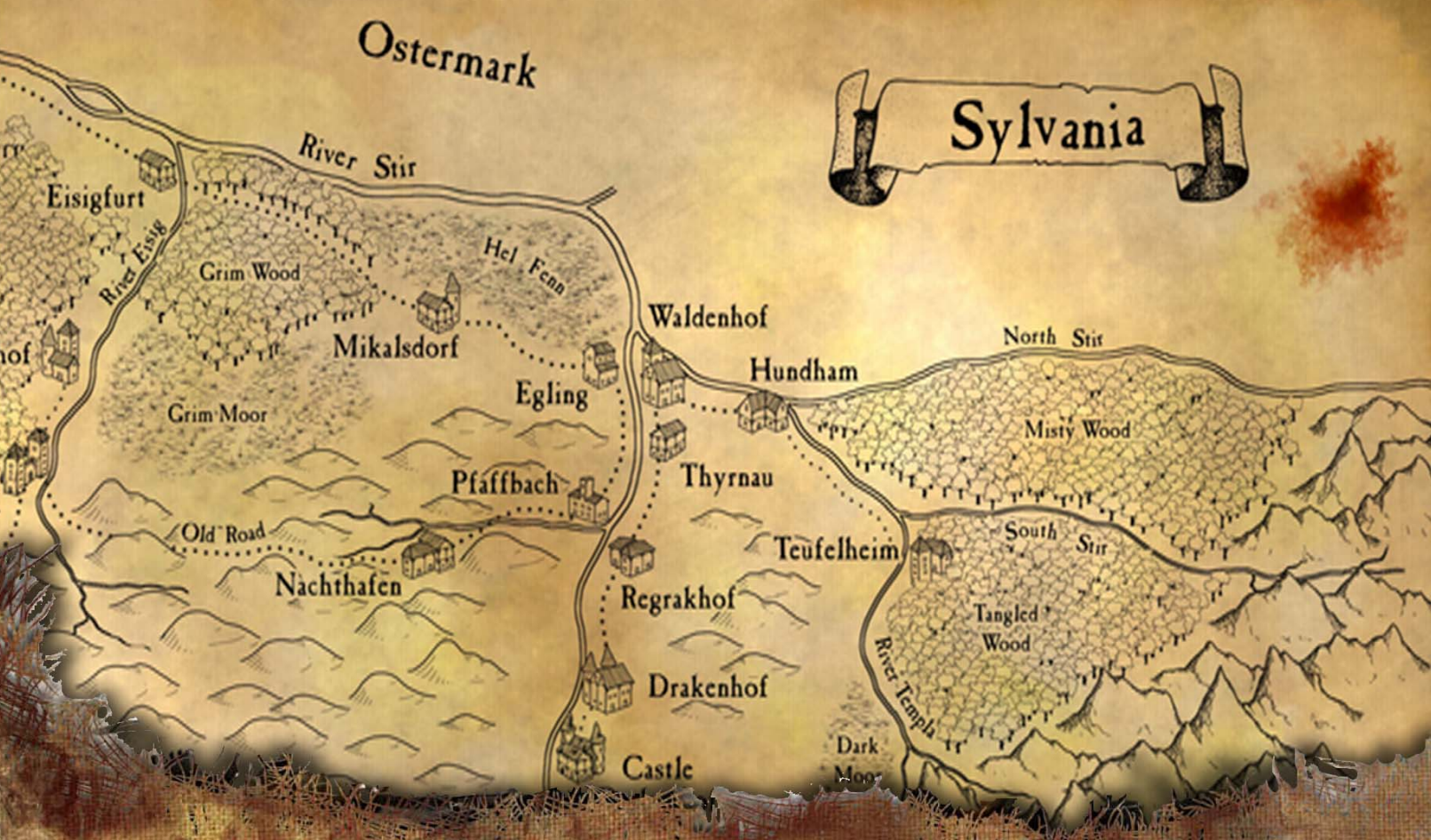
Aceptar el pasaje que Kurt Maiser les ofrece: 15 PE.

Ayudar a reparar la Vida honesta: 20 PE.

Entablar buenas relaciones con los mineros enanos: 30 PE.

Descubrir algún cotilleo: 5 PE por cada retazo de información.

No ofender a Jules Wagner: 30 PE.



CAPÍTULO UNO

EL DÍA SE HIZO NOCHE Y LA NOCHE TEMIBLE

La primera escena presenta el siniestro escenario en el que se desarrollará la aventura. Los aventureros viajan por un camino de Sylvania en calesa, el cochero no es de los que pierden el tiempo y azuza a los animales para que corran. Puede que sea sólo prisa por llegar a su destino, aunque puede que haya algo más. Un temor a la muerte y a los muertos.

SYLVANIA, TIERRA MALDITA

(I. Transylvanian overture)

Están en Sylvania, tierra de crueles señores feudales; devoradores de niños, bebedores de sangre y oscuros hechiceros, todos ellos. O eso es lo que se dice en el Imperio. Lo cierto es que los nobles son generosos (todo lo generoso que puede ser un noble) con su pueblo pues buscan su lealtad; si bien desde la distancia, pues no se juntan con los plebeyos.

Sylvania, tierra de muertos, se presenta como un fértil lugar donde los pastos son abundantes y las cosechas crecen fuertes. Ni rastro de oscuridad, por el momento. Brilla el sol, los pájaros cantan y esponjosas nubes surcan los cielos.

Todo es una cortina de humo, el oeste de Brachland no es el caso de Sylvania, los pastos y campos son inusualmente fértiles debido a la influencia de los dos ríos. El primer tramo del viaje discurre a orillas del Altaver, un primitivo sistema de canales y acequias toma el agua que los campesinos necesitan del río para regar sus campos. Son muchos los campesinos que, con la primera luz del día, han empezado a trabajar en el campo. Se cruzan con algún pastor solitario que les obliga a detener su carruaje. ¿Los demás viajeros? La mujer no se muestra interesada en los motivos del viaje de los aventureros y permanece callada cuanto puede. No sucede lo mismo con los enanos, que si bien hablan en su propio idioma no paran de charlar sobre los últimos rumores de los yacimientos de las Montañas Negras. Las viejas minas tomadas por los goblin parecen despejadas y muchos enanos y humanos acuden a ellas en busca de trabajo en la minería, e incluso de tesoros.

El camino se va volviendo más húmedo y el solitario río da paso a un terreno encharcado donde la maleza crece descontrolada. Pueden notar cómo las ruedas de su carro se hunden por el lado izquierdo en el terreno, Kurt intenta compensar el desnivel conduciendo pegado al lado derecho de la carretera, pero a veces eso no basta para equilibrar la calesa. Una tirada de **Percepción (Tacto)** avisará a los aventureros de lo que está sucediendo. Si preguntan a Kurt sobre los motivos les responderá que se están acercando a la Ciénaga de las Hadas, y el terreno es húmedo blando. Una exitosa tirada de **Sabiduría popular (Imperio)** desafiante (-10) les podría aportar más información sobre el lugar (Ver **Índice geográfico de Brachland**).

En algún momento Kurt se detendrá a comprobar si el barro está obstruyendo las ruedas. En esa pausa los personajes podrán realizar una tirada de **Oficio (Herbolario)** fácil (+20) para descubrir la presencia de *Sigmafoil* en el borde del camino. Hay suficiente para cinco dosis.

Sigmafoil: Es una planta curativa típica de los pantanos que se recoge en verano, aunque también es posible encontrarla en otoño. Triturada y cocida se puede tomar en forma de infusión. Un herido grave que beba esta infusión recupera 1 **Herida**, y un herido leve recupera 1 **Herida** cada hora hasta un máximo igual a su **Bonificador de Resistencia**.

A TRAVÉS DE LAS CIÉNAGAS

(2. The voyage)

Atrás quedan los pastos y los campos de cultivo. Ahora están en la auténtica Sylvania, ningún cultivo crecería aquí. Su calesa les conduce por un camino que discurre entre una ciénaga maloliente. Se palpa la humedad en el ambiente, por suerte brilla el sol con apacible luminosidad y sus rayos rebotan sobre el agua lanzando destellos a los ocupantes de la calesa. Una tirada de **Percepción (Vista)** desafiante (-10) permitirá ver figuras en la ciénaga, están aisladas unas de otras, pero son muchas. Con dos o más grados de éxito se pecarán de que más que adentrarse en la ciénaga parecen surgir de ella. Kurt dirá que seguramente se trata de jóvenes que buscan las hadas de la ciénaga. *“Hay mucho imbécil en estas tierras, cualquiera de esos idiotas se resbala y acaba ahogado”*.

Tras seis horas de marcha ya ha pasado mediodía, y el sol comienza su descenso de la tarde, aún les quedan al menos cuatro horas de luz. Lo que empezó siendo un desnivel del terreno ahora es algo exagerado, la calesa se inclina al hundirse en el barro, Kurt les pedirá que carguen peso en el lado contrario para compensar. Al acelerar el ritmo el barro salta hacia los ocupantes que estén en el borde de la calesa.

Los dos enanos se sienten incómodos en la ciénaga, más de lo normal. No les gustan los pantanos, son terrenos sin ningún valor y un foco de enfermedades. La comadrona se tapa la cara con un paño para no respirar el maloliente aire.

En la distancia se puede ver una torre solitaria: es la Torre Vigilante. *“Abandonada desde hace algunos años”* como siempre Kurt es una fuente de información. Sobre la torre se congregan nubes negras que amenazan tormenta, quizá esta noche sufran el azote de la lluvia. Parece que la interminable ciénaga desaparece en el horizonte, y las llanuras volverán de nuevo al paisaje. Dejan la torre atrás y siguen su camino a Stoodhof.

POLVO

(3. Gossamer mist)

Una columna de luz verdosa se alza hacia el cielo a vuestra espalda. Todos os volvéis hacia ella, algunos están de espaldas y tienen que girar el cuerpo para poder verla bien. La luz surge desde la Torre Vigilante; Kurt detiene la calesa y se gira para contemplar lo que está sucediendo. Las nubes parecen concentrarse en el punto donde la luz se alza y poco a poco algo pasa a vuestro alrededor. El polvo del camino se alza, despacio, hacia el cielo como si de tornados se tratara, el viento se hace intenso y agita vuestras ropas; muy lentamente sucede lo mismo hasta que todo a vuestro alrededor, a muchos kilómetros a la redonda es una cortina de polvo que se alza hacia el cielo. En el punto donde surge el rayo la concentración de polvo es tal que se vuelve opaco, ocultando el cielo; y esa masa opaca se empieza extender.

“¡Nos vamos!”. El estallido del látigo no deja lugar a dudas, y la calesa reanuda la marcha a gran velocidad.

El polvo de la magia necarca cubre el mundo. Dintomoz ha invocado su hechizo y está ocultando el sol, su duración es limitada, pero completando el ritual logrará que sea eterna. Lo ha convocado para convencer a Gabriella von Carstein de que es capaz de hacerlo. Para convencer a todos los vampiros que puede ocultar el sol, para siempre.

Es posible que el polvo de mucho que hablar a los aventureros, deja que hablen cuanto quieran mientras su calesa avanza por una carretera cada vez más oscura. Kurt no tardará en pedir a los pasajeros que enciendan los faroles.

GEMIDOS DE ULTRATUMBA

El polvo se ha vuelto tan denso que el día se ha hecho noche, los faroles de la calesa son la única iluminación de la que disponéis. El pantano esta próximo a terminarse, no queréis permanecer en él mucho más, os da mala espina. Algo inquieta a los caballos, que reducen la marcha

hasta el punto de ir al paso. Lurt les azuza con el látigo, maldiciendo. “¿Qué hacéis? ¡Vamos, pequeños! ¡Al galope! ¡Al galope, maldita sea!”. Los caballos aprietan un poco el paso, justo en ese momento una figura se cruza en la carretera y es arrollada por la calesa. El choque hace que todos tembléis en los asientos y el vehículo se detenga. Orzad es el primero en saltar a tierra, ¡chof! Y una maldición. “Hay barro por todos lados”. El enano se asoma bajo el carruaje y exclama “¡Aún está vivo, ayudadme!”. En efecto, bajo el carruaje se oían gemidos.

Bajo la calesa hay un zombie, y no es el único que hay cerca. Elige a un personaje PJ, o PNJ, para una tirada de **Percepción (Vista)** difícil (-20) debido a la iluminación. Si fracasa se considera sorprendido en combate, si acierta podrá realizar una tirada de iniciativa. El zombie empieza el combate *Derribado*.

Pronto a vuestro alrededor empiezan a oírse más y más de esos gemidos inhumanos. Primero se escuchan los chapoteos de pies al pisar charcos. Después las hierbas de la ciénaga se agitan y entre sus aguas surge una horda de criaturas que se aproxima a vosotros. Son muertos andantes, ¿qué esperan de los vivos?

Que mueran. El número de enemigos es inmenso, pero esto no debes comunicárselo a los personajes, haz que vayan apareciendo progresivamente, hasta el punto en que decidan que su única salvación reside en huir.

Polvo en el cielo: La capa de polvo que cubre el cielo es de naturaleza mágica, de gran fuerza. Un personaje, especialmente un hechicero, podría tener alguna idea sobre cómo librarse del polvo. Los hechizos como *Brillo estelar*, funcionarán, pero durante la mitad de tiempo habitual. La capa de polvo se cerrará en cuanto sufra una brecha.

EL HOMBRE DE LA CAPA NEGRA

(4. The black coach)

Vuestra calesa se desplaza tan rápido como los ya cansados caballos lo permiten, pero la masa de muertos andantes no deja de crecer. A Ambos lados del transporte unas manos muertas y frías intentan agarrar a los de su interior. Alice se sitúa en el centro de la calesa, el lugar más seguro. Kurt, desde el pescante, azuza a los caballos mientras golpea a la masa zombie con su hacha. La calesa apenas avanza a un ritmo aceptable, los caballos se abren paso como pueden.

Deben abrirse paso a través de la masa de muertos. Para ello el cochero, o cualquier otro personaje que conduzca deberá acumular cinco grados de éxito en diversas tiradas de **Conducir**, que representan los esfuerzos del cochero por abrirse paso a través de la horda. La dificultad de esta tirada empieza siendo desafiante (-10). Cada vez que el cochero acierta una tirada reduce la dificultad en una categoría, y cada vez que falla aumenta la dificultad en una categoría. Por cada grado de éxito por encima del éxito ordinario se acumula un punto para el resultado final, y cada vez que falle por un grado de fracaso por encima del fracaso normal reduce en un punto el resultado necesario. Un personaje con la habilidad **Conducir**, puede asistir al cochero, proporcionando un +10 a la tirada. Otra forma de ayudar al cochero es ir despedazando, literalmente, a los zombies del camino.

Cualquier ataque que hagan desde la calesa tiene un +30 a su tirada de ataque, debido a la gran concentración de enemigos y su posición elevada. Por cada 5 **Heridas** completas que provoquen aplican un bonificador de +10 a la tirada de **Conducir** del cochero. El máximo de combatientes cuerpo a cuerpo que pueden participar es de cuatro, uno a cada lado, uno en el pescante (si no está ayudando al cochero) y otro en la parte de atrás. Debido a las condiciones del combate las tiradas de **Esquivar** son difíciles (-20). Aquellos con armas de proyectiles pueden utilizarlas desde el interior del vehículo. Los zombies, cuyo número de ataques por asalto queda a discreción del Director, siempre emplearán *ataque total*, por lo que no pueden parar y/o esquivar. Aunque se les aplica un penalizar de -10 a su tirada de ataque por el movimiento del carro.

Cuando hayan completado este desafío lee o parafrasea lo siguiente:

El cochero hace cuanto puede por hacer avanzar la calesa a través de los zombies, muchos son los derribados. Se atascan entre las ruedas y bajo la calesa, frenando aún más el avance del vehículo. Una nueva figura aparece frente a vosotros. Cabalgando en dirección contraria una figura negra surge de la noche. Un hombre con capa negra, a caballo, enarbola un estandarte de Morr mientras golpea con su hacha a las criaturas. Avanza veloz y con su montura derriba media docena de criaturas de la noche, después, rodea la calesa golpeando sin piedad con su hacha y repite el proceso por el lado izquierdo. En apenas un instante ha liberado el carruaje de la presencia de criaturas. Kurt no lo duda y azuza violentamente a los caballos para que avancen tan rápido como puedan. Las criaturas quedan atrás, incapaces de seguir la velocidad del carro. Por fin, cuando están a salvo el hombre descubre su rostro: es Manfred Harwitt.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Compensar el desnivel de la calesa: 20 PE.

Encontrar Sigmafoil: 15 PE.

Descubrir las figuras de la ciénaga: 30 PE.

No dejarse sorprender por el zombie: 15 PE.

Matar uno o más zombies antes de huir: 20 PE.

Lograr sobrevivir a la horda zombie: 70 PE.



CAPÍTULO DOS

UNA TIERRA DE SOMBRAS

Algo oscuro sucede en esta tierra. Los muertos se alzan para dar caza a los vivos y no se distingue la noche del día. Su viejo amigo: Manfred Harwitt ha acudido en su ayuda, y ahora les explica por qué les ha convocado en esta tierra.

UNA MISIÓN DE VALIENTES

“No hay tiempo que perder, seguid avanzando. ¡Cochero, pronto te pediré que te detengas! Después podrás seguir tu camino. Hay una granja a unos diez o quince kilómetros. Resguardaos allí”.

El cazabrujas, sobrio por rara vez en su vida, cabalgaba junto a la calesa lanzando furtivas miradas a su alrededor. El estandarte ondeaba al viento mientras el polvo seguía cubriendo el cielo. La ciénaga quedaba atrás pero nunca se sabía cuándo podía acechar una criatura oscura, o cientos de ellas.

Manfred continúa por el camino que los aventureros estaban siguiendo. La ciénaga queda atrás y reaparecen los campos sin cultivar y un bosque, mal asunto el del bosque. La carretera lo atraviesa. Harwitt no para de mirarlo, buscando algo en él. Tras un par de kilómetros ordena al cochero que se detengan, junto al bosque de Dawilauf. Stoodhof está al otro lado del bosque y el cochero insiste en seguir.

“Puedes seguir tu camino, mis amigos vienen conmigo, hemos de cumplir una misión de valientes” Manfred pronuncia estas palabras con la esperanza de que los dos enanos se unan a ellos, pero no surten el efecto deseado. Los enanos se miran entre ellos, sin decir nada.

Un PJ podría intentar convencer a los enanos de que se unan a ello mediante una tirada de **Carisma** desafiante (-10), o de **Negociar** si les prometen algo de oro, la dificultad de la tirada dependerá de la cantidad ofrecida. Con el asunto de los muertos andantes y el

día como si fuera noche no están muy dispuestos a arriesgarse. Convenzan o no a los enanos Kurt hará restallar el látigo y seguirá su camino.

“Estamos aquí porque un gran mal se cierne sobre nuestro mundo, lo que habéis visto es una pequeña muestra de lo que va a suceder si no lo impedimos” En estas tierras habitan criaturas de la noche con oscuros poderes, capaces de alzar a los muertos y vivir eternamente, pero no pueden contemplar la luz del sol”. Para eso estamos aquí, para acabar con esa criatura y sus hordas de muertos andantes. Vamos a purificar lo que sin duda debe ser su guarida, en el nombre de Morr”. Alzó, orgulloso, el estandarte del dios de la muerte y los sueños.

Una tirada de **Sabiduría popular (Imperio)** difícil (-20), de **Sabiduría académica (Historia o Magia)** y/o de **Sabiduría académica (Teología o Nigromancia)** rutinaria (+10) les informará de que está hablando de vampiros. Los grados de éxito podrían ampliar la información obtenida.

Manfred les entrega unas lanzas con inusual brillo en la punta, están bañadas en plata. ¿Por qué en plata? Una tirada de **Sabiduría académica (Nigromancia)** rutinaria (+10) les proporcionará la respuesta: es una de las debilidades de los vampiros.

Armas de plata: Las armas de plata son menos apropiadas para el combate que las armas de hierro, por lo que sufren un -10 a la tirada de **HA** al empuñarlas. A cambio, si logran infligir al menos una herida a un vampiro, infligirán 3 **Heridas** adicionales. Si una tirada de ataque obtiene un resultado de 96-00 el arma se habrá mellado, reduciendo 2 puntos su daño hasta que sea reparada. Si se detiene un ataque con un arma de plata se deberá superar una tirada de **Habilidad de Armas** desafiante (-10) o el arma se romperá.

Es un bosque abierto, estos bosques son hogar de muchas criaturas inocentes, ideales para la caza. O lo serían si los simples campesinos tuvieran permiso para cazar. Normalmente pertenecen a un señor feudal y no está permitido a los plebeyos cazar en ellos. Normalmente. Esto es Sylvania, aquí los campesinos gozan de libertades de las que la mayoría de los imperiales son privados y pueden cazar cuanto comida quieran (los nobles disfrutaban de otra clase de comida). Manfred les conduce con paso seguro y decidido a través de la vegetación, en teoría aún sería de día, pero la oscuridad es total.

VIGILANTES EN LA ROCA

(5. Sentinels of stone)

Llegarán a su destino, no han tenido que adentrarse mucho en el bosque. Tal vez sólo baste eso para encontrar la muerte en este lugar.

El mausoleo de la familia von Brach es una estructura de mármol que hace mucho tiempo dejó de ser blanco; decorada con los símbolos heráldicos de la Casa. Franquean la entrada dos estatuas de guerreros de tamaño natural. Su cráneo es descomunadamente grande y carece de la carne que debería cubrirlo, por lo que representa una calavera. La luz de las antorchas le confiere un toque más siniestro.

La entrada a la cripta está cerrada con un pesado rastrillo de acero para levantarlo hace falta superar una tirada de **Fuerza** muy difícil (-30), cada personaje que ayude reduce en una categoría la dificultad. Si fallan podrán repetir la tirada, pero cada tirada adicional acumulará un **Punto de Fatiga**.

El pesado rastrillo se alza, el óxido y el polvo acumulado durante décadas impregna vuestras manos y antebrazos. Manfred pide un tronco para sujetar el rastrillo y uno de vosotros lo coloca para evitar que el rastrillo ceda, por seguridad añadís un segundo tronco.

Han entrado en el mausoleo y hacia él encamina sus pasos Manfred, con la antorcha en una mano y su pistola ballesta en la otra. La cripta parece susurrar a los recién llegados. El cazabrujas explica lo que deben hacer, primero acabar con toda criatura que encuentren, después asegurarse de que él purifica correctamente la cripta con los símbolos de Morr, para que ningún no-muerto pueda entrar en ella. Llama especialmente la atención una estatuilla de madera pintada de negro con forma de cuervo, que situará en el piso inferior del mausoleo.

Rodearán a la criatura en el exterior, cuando ésta intente entrar en el mausoleo y atacándole con plata y enarbolando el estandarte de Morr triunfarán sobre la criatura. Ese es el plan. Manfred entrega una lámpara de aceite a los jugadores y él se queda con otra, les recomienda que la tengan encendida pero la tapen con una capa. Los jugadores pueden repartirse por el exterior del mausoleo como más les guste.

LOS ICONOS DE MORR Y LA CRPTA DE LOS VON BRACH

Manfred Harwitt ha descubierto, a través de Ernst Dewnar, que un ritual de nigromancia se va a llevar a cabo en la región de Brachland, y sus señores feudales están implicados. Está convencido de que el lugar donde va a celebrarse es en el mausoleo de los von Brach, y allí dirige a los aventureros. La aparición de la columna de luz y el hechizo de polvo le ha pillado por sorpresa, pero sigue resuelto en su decisión de combatir al vampiro. Purificará el lugar y aguardará a que este aparezca, para darle muerte.

Realmente lo que Manfred pretende no va a funcionar como él espera. Pese a su repulsión por los símbolos sagrados los vampiros son criaturas de gran fuerza de voluntad y pueden sobreponerse a sus propias debilidades. Por si fuera poco, el ritual va a celebrarse donde él cree, pero no hoy y no en las circunstancias que él imagina. El plan del vampiro Dintomoz es conservar cinco mujeres embarazadas con cinco niños no-natos para su propio ritual. Tan sólo necesita la cripta para canalizar su magia oscura.

Si bien el ritual no va a celebrarse hoy, y la espera es en vano, el haber purificado el lugar les dará cierta ventaja cuando realmente se enfrenten al vampiro.

TERRORES NOCTURNOS

(6. Into the shadows)

La guardia se está haciendo eterna. Hace ya muchas horas que es de noche, por encima de la nube de polvo, que proseguía en el cielo, densa y siniestra. El tiempo refresca y todos os protegéis como podéis. Manfred ha ordenado apagar las antorchas. Es sabido que los vampiros pueden ver en la oscuridad, pero no había que delatar la posición con un fuego. Habrá que soportar el frío. Pasan las horas y no hay rastro de ninguna criatura. Parece que la primera luz del sol ilumina el cielo, sólo en apariencia, tras la nube de polvo que lo oculta.

Ni Gabriella ni Dintomoz van a venir a la cripta, no hoy. En cambio Gabriella no anda muy lejos, es una neonata y tiene mucha sed de sangre. Se encuentra en esos bosques, acechando a su presa, dos granjeros locales, de la granja de los Petru. Se trata del hijo (y propietario) y de su trabajador contratado. Gabriella tiene intención de saciar su sed de sangre con los dos. Aún tiene mucho que aprender pero ha tenido la prudencia de procurarse su alimento en un lugar que aunque lejos de Fuerte Bracher (para que no puedan reconocerla los que creen que está embarazada) está en las inmediaciones de Stoodhof (pues busca atemorizar a los campesinos y acostumarlos a lo que está por venir). Los granjeros gritarán, de terror, al verse bajo ataque.

Un grito en la mañana. Un grito desesperado, de un hombre. No muy lejos de aquí alguien está siendo atacado por algo aterrador. Los sonidos del bosque parecen cesar para quedar reducidos al pataleo de unos pies contra el suelo. "Vamos", Manfred no lo dudo, y descubriendo su farol avanza hacia el origen de los gritos.

Si los personajes deciden acercarse, como un grupo de aventureros haría, descubrirán, no muy lejos una figura encapuchada sobre un cuerpo tendido. El cuerpo permanece inmóvil mientras el encapuchado permanece sobre él. No muy lejos, apenas a seis metros, hay un joven de veintipocos años, aterrado, sentado en el suelo y con la espalda pegada a un árbol.

Al oír ruido de pasos levanta la vista hacia vosotros. En algún momento de su vida fue una mujer, o se le pareció, ahora es una criatura humanoide de aspecto aterrador, la sangre del hombre mana se escurre entre sus afilados colmillos, impregnando de sangre su cuello y su pecho. Aún sostiene entre sus garras al moribundo, cuya sangre mana de una herida en el cuello.

A la tirada de **Miedo** ha de sumarse una segunda tirada de **Voluntad** rutinaria (+10), aquellos que la fallen ganarán 1 **Punto de Locura**. Aquellos personajes con armas de proyectiles podrán atacar a la criatura, quienes empuñen armas de plata se podrán aproximar a ella, sin embargo...

Al ver la plata de vuestras armas muestra sus colmillos y ruge. Se incorpora de un salto y adopta una postura amenazante. Manfred no lo duda y dispara su pistola ballesta sobre la criatura. El cazabrujas sorprende a todos con su puntería y la criatura recibe el impacto. La plata perfora con facilidad su cuerpo y sale huyendo. Apenas tenéis tiempo de reaccionar mientras sale corriendo a gran velocidad, dejando atrás el cadáver del granjero, junto a su aterrado y para lizado compañero.

Los personajes pueden seguir disparando a la criatura uno o dos asaltos más, pero esta logrará huir. Los vampiros son reales, ellos han visto uno de ellos, una de ellos. Nada pueden hacer por el muerto, pero su compañero necesita que le saquen de su ensimismamiento. Cuando por fin se reponga dirá que es Hans Petru, vive cerca de allí, en una granja. Es un buen lugar como cualquier otro para descansar y recuperar fuerzas.

Hans insistirá en llevarse el cadáver de su trabajador, no era familia suya pero siente que debe enterrar su cuerpo. Si hay algún sacerdote de Morr deberá insistir en cumplir los deseos de Hans. Si bien el oscuro bosque puede inferir un aura de miedo sobre los aventureros no tienen nada que temer, a menos que el Director quiera darles algún susto.

LA GRANJA DE LOS PETRU

La granja no estaba lejos, apenas tardaron media hora en recorrer a pie el camino. Media hora cargada de tensión por si aquella criatura volvía a aparecer. No lo hizo, y pronto estuvieron en el interior de la granja. La débil valla de madera servía para mantener al escaso ganado dentro del recinto, pero no protegía de ningún otro riesgo. Tuvieron un grato hallazgo, en la entrada de la casa, junto al camino, y sin caballos estaba su calesa. Se oía ruido de voces en el interior de la granja y el joven Petru entró veloz, para dar las noticias.

Kurt Maiser condujo la calesa hasta la granja de los Petru, y allí decidió pasar la noche, no está contento por haber tenido que desembolsar monedas de su propio bolsillo para pedir refugio y comida, pero no le quedaba otra opción. La comadrona y los dos enanos también estarán allí (si no acompañaron a los aventureros). El fallecido no era especialmente querido, era un trabajador más. De los que vienen por la zona, trabajan unos meses y se marchan a otro lugar, uno más entre cientos. La hija siente especial alivio con su "marcha" pues, aunque no es muy bonita, es joven y el fallecido se le había insinuado a ella con regular e incómoda insistencia.

Lo que relaten o no, depende de los aventureros. Pasar el día y la noche (si necesitan descansar) allí, y comer, les costará dos monedas de plata, a cada uno. En el interior estaban los que habían viajado en la calesa, más la familia Petru. Son una familia que acude una vez al mes a Stoodhof, por lo que no están muy informados sobre lo que allí sucede; aunque podrían conocer los grandes acontecimientos de la región, como la mascarada.

“Barre el polvo, no la suerte” Dijo la madre a la hija cuando ésta cogió la escoba para limpiar el polvo que los aventureros habían dejado en la sala cuando entraron.

Una tirada de **Sabiduría popular (Sylvania)** revelará que da mala suerte limpiar en festivo. No hay nada más que añadir a esta noche. A la mañana siguiente la nube de polvo proseguirá en el cielo, y la visibilidad será muy reducida. Kurt Maiser conducirá y llegarán siete horas después a Stoodhof.

TODO ESTO ESTÁ MUY BIEN. PERO ¿CUÁNDO DORMIMOS?

Los acontecimientos presentados en **Polvo al polvo** suceden durante un corto período de tiempo y no hacen distinciones entre la noche y el día. Por este motivo, habrá ocasiones en las que los aventureros se encuentren con que no pueden, simple y llanamente, descansar adecuadamente.

Es obligación del Director advertir repetidamente a los jugadores acerca de esta situación, y obligarles a descansar en cuanto puedan, bajo la amenaza de que pueden empezar a sufrir penalizadores acumulativos en las pruebas físicas (o en toda clase de tiradas si el Director lo considera apropiado).

BAJO LA TORRE DEL LAMENTO

(7. Castle Dracula)

La ciudad de Stoodhof apenas merecía ese título, cierto era que vivían más de ciento cincuenta personas allí, pero las destartaladas casas de madera y el muro de apenas tres metros de altura, con poca o ninguna torre, apenas ofrecía protección en caso de ataque. Bajo el manto de oscuridad de la nube de polvo se presentaba triste, desolada, descuidada y decadente. La economía de subsistencia no era amiga de las grandes concentraciones de población, y Stoodhof se mantenía viva debido a la voluntad de sus habitantes, no a su propia economía.

Pese a que hay muchas tabernas, *El descanso perturbado* es una de las pocas posadas de Stoodhof. Es una modesta fonda con media docena de habitaciones, un comedor, una cocina, un establo pequeño y una leñera, poco más. Su carro deberá detenerse junto a la puerta mientras los animales son conducidos al interior del establo. Buenos animales, les han traído hasta aquí.

No hay muchos visitantes en la ciudad, y los que hay son nobles de Sylvania que han acudido a la mascarada de los von Brach. No se hospedan en la ciudad, ellos no se juntan con la plebe; los que pueden se alojan en la Torre del Lamento, y los que no en el campamento provisional del campo de justas. Los dos enanos proseguirán su viaje, el cochero se mostrará muy favorable a proseguir su camino, aún sin haber dejado descansar lo suficiente a los caballos.

En el interior les espera un importante personaje: Ernst Dewnar, Agente del Sudario. Es el responsable de la implicación de Manfred Harwitt (y por extensión, de los PJ) en la caza de vampiros. Si los aventureros tienen preguntas él es quien mejor puede responderlas. Tiene información muy valiosa (y peligrosa, hasta el punto de estar prohibida) en una serie de papeles que guarda en un tubo de cuero. Se trata de algunas leyendas sobre Nagash, los vampiros, sus debilidades y una vaga referencia a un conjuro que envolverá el mundo en tinieblas. Esto último ha cobrado fuerza en su mente y se haya preocupado por las consecuencias que podrían desencadenar la desaparición del sol (no a nivel biológico, sino para la supremacía de los vampiros).

Manfred no tardará en tener una jarra de cerveza en la mano. Cómo acabe la tarde depende de su voluntad. Tras relatarle a Dawner lo sucedido en el Dawilouf llegará a la conclusión (errónea en parte) de que la vampiresa es una de las invitadas a la mascarada de los von Brach. Hay muchos nobles en el campo de justas, podría ser cualquiera de ellos. La posada tiene vistas a la Torre del Lamento, la luz que apenas logra filtrarse entre la nube de polvo permite verla y la actividad del campamento, con grandes pabellones y carpas.

Les pedirá que ayuden a su orden a combatir la amenaza de los vampiros. Los aventureros pueden decirle que sí, que salvar vidas y acabar con criaturas oscuras está muy bien y es muy loable pero que la vida es cara... Ernst Dewnar cuenta con el respaldo de importantes de la Iglesia de Morr; con su apoyo político y económico. Encima sólo porta una pequeña cantidad de dinero (30 coronas) que podría ofrecer como pago anticipado a los aventureros. En los próximos días espera la llegada de una comitiva de la Guardia Negra, y traerán dinero.

UNIRSE A LA GUARDIA NEGRA

Esta condición no es obligatoria para los aventureros, pero teniendo en cuenta que van a trabajar para la Iglesia de Morr durante esta aventura, y durante la campaña, si la juegan, sería interesante que los PJ se mostraran favorables a ingresar en la Guardia Negra. Esto no obliga necesariamente a encaminar su experiencia hacia las profesiones disponibles en **Amos de la noche**, pero sí les da acceso a ellas.

Entrar al servicio de la Guardia Negra es una carrera de por vida, abandonarla supone convertirse en un proscrito. Un miembro de la Guardia Negra debe cumplir todos los preceptos de la Iglesia de Morr (para más información consultar **Warhammer: el juego de rol** y el **Tomo de salvación**). A cambio recibe un salario semanal (a pagar cuando puedan disponer de ese dinero de los miembros del culto), alojamiento y pertrechos gratuitos en los templos y santuarios de Morr y +10 a las tiradas de interacción con los devotos de Morr. El salario del acólito varía en función de los avances adquiridos.

Avances	Salario semanal	Parte del botín
6	2 coronas	-
12	3 coronas	1/2
18	4 coronas	1/2
24	7 coronas	1
30	10 coronas	1
36+	15 coronas	1

Nota: Si los PJ jugaron la aventura **Teme lo peor**, o comieron carne humana por alguna otra razón, Ernst les podrá asegurar que una vida (¿Toda una vida? Toda una vida) al servicio de la Iglesia de Morr puede asegurar la salvación del cuerpo y el alma. Además de algunas riquezas materiales.

Los PJ tienen el resto de la tarde para indagar por el pueblo, tal vez con algunas tiradas de **Cotilleo**. Lo que sí se percatarán es de el gran número de mujeres en avanzado estado de gestación que tiene la ciudad, se les puede ver, solas o en grupos, cumpliendo con sus quehaceres diarios, moviéndose con ese peso extra. No obstante, no son caras de felicidad lo que tienen, ni los varones tampoco. Es normal, esa nube de polvo (que obviamente no es natural) les atormenta a todos; pues ignoran su significado.

No es que los sylvanos sean ignorantes respecto a los vampiros, pero tienen una visión distinta respecto a los demás viejomundanos; para ellos es sólo un tipo de monstruo más. A veces vienen orcos, a veces las cosechas se pierden, a veces los hombres bestia atacan granjas, a veces los guerreros del Caos descienden desde las montañas, y a veces vienen los vampiros. Uno entre muchos peligros.

EL PRIMER INGREDIENTE: CINCO CORAZONES DE BEBÉS NEONATOS

El primero de los ingredientes que el vampiro Dintomoz necesita para su impío ritual son cinco corazones de bebés neonatos. Estos corazones representan la fuerza de una nueva vida. Para conseguirlos convenció a Dieter von Brach de que le proporcionara los medios para conseguirlos, y este accedió, mediante su proclama de noble apariencia. El ritual no estará listo para cuando los bebés nazcan, pero Dintomaz ha encontrado el medio de mantener a las mujeres a punto de parir, por tiempo indefinido. Mediante magia oscura planea “congelar” a las mujeres en su estado y descongelarlas a tiempo para el ritual, y los partos. Este es su objetivo en esta aventura: los cinco corazones.

SUSURROS EN LAS PAREDES

(8. Visitors in the night)

Anochece. La escasa luz del día da paso a las primeras sombras de la noche. En la Torre del Lamento se encienden las primeras antorchas, la mascarada del barón von Brach va a celebrarse. Ruido de caballos en la calle y sonido de trompetas. En la plaza del mercado se han congregado seis jinetes, y una muchedumbre curiosa. Un heraldo del noble comunica una nueva al pueblo.

“Se hace saber que Su Excelencia la baronesa von Brach está de parto. Todas aquellas mujeres que estén en estado y prevean que su hijo va a nacer en los próximos treinta días a partir de este momento deben presentarse en la Torre del Lamento. Su Excelencia el barón von Brach les recibirá en audiencia. Ésta es su proclama”.

Mientras los heraldos recogen la proclama, e inician el regreso a la Torre del Lamento, la noticia llena de regocijo al pueblo, el barón va a cumplir su promesa y liberará de impuestos a los padres de los bebés. El pueblo parece despertar de su sopor y las mujeres se visten con sus mejores ropas. Si los aventureros quieren hablar con los heraldos no obtendrán demasiada información. El barón les ha pedido que lean la proclama. Ahora deben volver, los invitados a la mascarada están apunto de llegar. Darán la vuelta a sus monturas y se alejarán dejando tras ellos una nube de polvo.

Nota: Si los aventureros hablaron con los alguaciles, y estos vieron sus armas, informarán a su señor de su presencia.

Un personaje con la habilidad **Sentir magia** podrá escuchar unos susurros que ningún otro puede. Dos o más grados de éxito permitirán saber que se está manipulando el Dhar.

Susurros. Aún no ha anochecido cuando aterradores voces parecen surgir en todas partes. En las paredes, en las mesas, en el aire, e incluso en la cerveza. Nadie parece percatarse de ello.

FALSO PARTO

Evidentemente la baronesa no está de parto. Quien sí lo está es la concubina del barón, no sobrevivirá al nacimiento de su hijo. Dintomoz se asegurará de ello. Está convocando oscura magia para proteger al retoño antes siquiera de que llegue a este mundo, a costa de la vida de su madre. Absorbe la vitalidad de la concubina y canalizando el *Dhar* envuelve al pequeño en un aura protectora que durará veinte años. De momento es algo provisional, con alcance para varios días; pero una vez el barón cumpla su parte del trato Dintomoz extenderá la protección hasta los veinte años. Los susurros que se pueden oír son las consecuencias de la manipulación del *Dhar*, y la alteración del tejido de la vida y la muerte.

ESPOSAS DE LAS TINIEBLAS

(9. Brides to darkness)

Las embarazadas del pueblo están abandonando sus hogares, vestidas con sus mejores galas. Queda a discreción de los aventureros cómo se comporten mientras estos sucesos que se desarrollan. Hay gente desconfiada, por supuesto, la capa de polvo que cubre el cielo no es algo que se tomen a broma pues empiezan a creer que estará ahí durante mucho tiempo (y así será si nadie lo impide); pero la mayoría de la población se muestra satisfecha con la marcha de aquellas embarazadas, seguros de que volverán con algún papel que les libre de los impuestos (la mayoría no saben leer, pero para ellos la palabra escrita tiene un carácter cuasireligioso).

Poco a poco la gente de la ciudad se animará, olvidando los malos augurios y los recientes temores. Es en ese momento cuando los aventureros se darán cuenta del gran número de embarazadas que hay en la ciudad: son al menos medio centenar, todas con su pesa barriga. A eso habría que añadir las que estando embarazadas no se les nota. Acuden a la Torre del Lamento, pero no van solas. Tal vez la intención del barón fuera que tan solo acudieran las mujeres embarazadas, pero a este grupo se le han añadido otros: esposos, hijos, hermanas, hermanos, madres, familiares y vecinos. Hasta tal punto que su número se aproxima a los trescientos. ¡Quizá puedan ver a los asistentes a la mascarada! La oscuridad que sucede a la caída del sol es solventada por la luz de las antorchas que portan algunos de los que acompañan a la muchedumbre, por lo que visto desde la distancia se asemeja a una serpiente de fuego que avanza hacia la Torre del Lamento, a través del puente sobre el Lauf.

Este puente no fue construido para soportar tanto peso, ni ese tránsito y empezará resentirse. Una tirada de **Perspicacia (Tacto)** difícil (-20) permitirá notar los crujidos por encima de los temblores de cientos de pasos, dando tiempo para prepararse para la tragedia.

La gente cruza el estrecho puente del Lauf hacia la Torre del Lamento, todos conversan animados y especulan sobre lo que el barón les va a ofrecer cuando les vea junto a su torre. De repente el puente cruje bajo los pies de los peatones y se oye un restallido similar al de un látigo. La muchedumbre se queda en silencio. Suena otro restallido, seguido de un crujido mientras el puente empieza a inclinarse hacia vuestra derecha. Alguien grita, muchos gritan. Las vigas que sustentan el puente se parten y la estructura de madera se desploma sobre el río, arrastrando a quienes lo cruzaban.

Existen tres posibilidades de comportarse durante el accidente.

Primera, que los aventureros salten al agua (algo que podrían plantearse los que sepan nadar). No es tan importante la altura del salto como la distancia recorrida. El puente es bajo y no hay riesgo de daño, y aunque lo hubiera éste sería reducido por el impacto contra el agua. Sí es importante saber cuánto se va a alejar. La distancia segura es de cuatro metros, se considera que al avanzar en horizontal mientras se cae se avanzará un metro, por lo que realmente la distancia necesaria para alejarse del peligro es de tres metros. Se aplican las reglas de salto horizontal sin carrerilla. Si se recorre una distancia igual o superior a la exigida no sucederá nada, el personaje caerá al agua sin sufrir daños. Si es menor a la exigida se considera ¡*Al agua pato!*

La segunda opción es aferrarse al puente mientras se desploma, profundidad del río no es suficiente para cubrir por completo la estructura por lo que quien se mantenga sobre el puente estará a salvo. Para ello se requiere una tirada de **Fuerza** desafiante (-10) mientras el personaje lucha por aferrarse mientras todos se desmorona la gente le golpe al caer o directamente trata de aferrarse a él. Si lo consigue se mantendrá sobre el derribado e inclinado puente, puede que aferrado a un tablón, a una cuerda, o a otra persona. Si falla se considera ¡*Al agua pato!*

La tercera opción es no hacer nada, o dejarse deslizar por los tablones cuando el puente se incline, en ese caso el personaje podrá aferrarse a la barandilla o parte del puente, cayendo al agua pero manteniéndose aferrado al puente, y por tanto sin necesidad de nadar. Para hacerlo se necesita una tirada de **Agilidad** difícil (-20). tener éxito significa aferrarse al puente, aunque sufrirá un impacto en el Cuerpo de 1D10+3 de daño al ser golpeado por aquellos que caen desde una altura mayor. Fallar la tirada se considera ¡*Al agua pato!*

¡**Al agua pato!** Cuando esto ocurra el personaje caerá muy cerca del puente y trozos del mismo, o incluso personas, podrían caer sobre él, y herirle. Se considera un impacto en la Cabeza de daño 1D10+4. Adicionalmente el personaje deberá hacer una tirada de **Nadar** muy fácil (+30) para salir del río. Apenas tiene corriente y aunque tiene una profundidad de dos metros cualquiera puede impulsarse desde el fondo para coger aire, lo que facilita (aunque no impide) el no morir ahogado.



PUNTOS DE EXPERIENCIA

- Adentrarse en el bosque de Dawilauf: 20 PE
- Convencer a los enanos de que les ayuden: 20 PE
- Obtener información valiosa sobre la naturaleza de los vampiros: 20 PE
- Descubrir la entrada secreta de la cripta: 30 PE
- Expulsar al vampiro: 20 PE
- Trasladar o enterrar el cadáver del difunto: 10 PE
- Obtener información acerca de los von Brach en Stoodhof: 20 PE
- Detectar los susurros del Dhar: 20 PE (solamente al personaje que lo logre)
- Sobrevivir al desplome del puente: 50 PE.

ENEMIGOS
DEL SOL:
POLVO AL POLVO

CAPÍTULO TRES DE CARNE Y HUESO

Tras el accidente acontecido el barón de Brachland mostrará un sospechoso y violento capricho en ver en persona a las embarazadas de su ciudad. Cualquiera que le desaire se verá enfrentado a fuerzas sobrenaturales.

TÍTERES Y MÁSCARAS

(10. Grande masquerade)

Ajeno, o no, a todo lo que está sucediendo el barón von Brach celebra su tradicional mascarada. Ha invitado a la nobleza y la burguesía local a su fiesta y nada podrá perturbar la celebración. El ruido de la música y el festín se escucha por encima del lamento de los heridos y los gritos desesperados de quienes intentan ayudarles. Un mar de antorchas y velas iluminan la Torre del Lamento mientras los cadáveres flotan el río o quedan varados en sus orillas.

Algunos de los guardias y escoltas de los nobles colaboran con los vecinos en el rescate, no todos; pero la nobleza, inmune a las desgracias de la plebe, prosigue con su fastuosa celebración. Un río de nobles vestidos con caras sedas, guantes de piel de zorro, collares de oro y plata y capas de armiño, ocultos por máscaras de vivos colores con bordes de plata. No son menos ostentosas las mascotas, cuyo valor, sumado al de las ridículas ropas que llevan los animales, podría alimentar a una familia durante toda su vida. Los aventureros pueden estar ayudando a rescatar a los que han caído al río o acampañar a los que quieren pedir ayuda al noble.

Cierra la comitiva un grupo de soldados del barón a caballo, que impedirán que nadie se aproxime a los nobles, a excepción de las mujeres embarazadas. Quienes, tal y como dicen los soldados, deben ir solas a la torre. Tan sólo dos de ellas están dispuestas acudir. La rudeza con la que estos hombres tratan a los campesinos y el excesivo interés en las mujeres embarazadas despiertan recelo y desconfianza entre los habitantes, quienes se niegan a dejar partir a las mujeres. Ellas quieren ir, confían en poder obtener ayuda.

Se produce un tumulto cuando los ecinos se niegan a dejar ir a las mujeres y uno de los jinetes cae de su caballo, partiéndose el hombro en el choque. Sus compañeros desenvainarán las espadas y embestirán con sus caballos para dispersar a los campesinos. Rescatarán a su compañero y partirán hacia la Torre del Lamento, no sin antes amenazar a los campesinos con que volverán, con más hombres.

MEMENTO MORI

(II. Memento mori)

Los cadáveres son trasladados al Campo de Morr, donde serán atendidos por sacerdotes de Morr, tanto Ernst Dewnar como Manfred Harwitt, así como cualquier otro personaje piadoso de Morr, sentirán la necesidad de colaborar en el traslado de cadáveres y su preparación para el sueño de Morr. Un sacerdote de Morr no cesa de decir “memento mori”, una tirada de **Hablar idioma (Clásico)** muy fácil (+30) o de **Sabiduría académica (Teología)** muy fácil (+30) revelará que es una frase común el el culto de Morr: “recuerda que morirás”.

Algunos murieron sin ni siquiera llegar a vivir. Había muertos entre las embarazadas de Sttoddhof. Una doble pérdida, y diez veces más triste. Son muchos los que se han ahogado, sus cuerpos fríos y piel blanca están expuestos en el suelo del cementerio hasta que alguien traiga mantas con las que taparlos. También había víctimas de otras heridas, los apalstamientos de huesos y las heridas abiertas también se veían. Algunas astillas del puente, del tamaño de una flecha, estaban clavadas en los cuerpos y habían desangrado a las víctimas.

Memento mori.

Ya se habían iniciado los preparativos para el masivo funeral, los enterradores, ayudados por voluntariosos vecinos, cavaban tumbas en el cementerio; se estaba levantando viento y ello hacía que la tierra volara en forma de polvo, obligando a los presentes a taparse la boca para no tragarlo.

Memento mori.

El templo de Shallya también esta abarrotado, pero de heridos. Sacerdotes de diversas deidades (no más de seis o siete) están aquí para prestar tanto apoyo espiritual como curativo a los heridos. Si algún personaje resultó herido recuperará D10 **Heridas** si se lo pide a las shallyanas. La ciudad pasará el resto de la noche atendiendo a los muertos y los heridos.

BRAMIDO DE CUERNOS

(I2. The howling)

Amanece. La nube de polvo sigue ahí, pero la luz del gran astro logra iluminar la región. Gracias a ello aún se pueden recuperar algunos cadáveres más del río, que se descuentan del número de desaparecidos. Ha sido una tragedia que tiene conmocionada a la ciudad, pero el buen noble muestra una faceta siniestra. El barón está muy enfadado porque las mujeres no han acudido a su mascarada, los invitados a su fiesta ya se han ido y no ha podido exhibir a las mujeres, como si de un divertimento se tratara. En la mentalidad de la nobleza una ofensa merece un castigo.

Los invitados a la mascarada desmontan el campamento (ellos no, por supuesto, sus criados), ajenos por completo a la desgracia local (aunque puede que hayan oído algo a través de sus sirvientes) y a los planes de von Brach. Piensa enviar una expedición de castigo a Stoddhof para que le traigan a las embarazadas. De mañana suenan cuernos de guerra, la guarnición de la Torre del Lamento se reúne a los pies de la misma. Sus órdenes son capturar (vivas, por supuesto) a todas las embarazadas que puedan. La noticia recorre las calles de la ciudad, están a punto de sufrir un ataque.

Normalmente la guarnición no superaría los diez hombres; sin embargo con motivo de la mascarada su número se ha triplicado para garantizar la seguridad de los asistentes. No hay luchadores entre los campesinos, ni excesivas armas. Algunos arcos de caza y muy pocas lanzas, lo demás consiste en armas improvisadas. A la falta de armas se añade la falta de soldados. No hay ningún entusiasmo en luchar, salvo aquellos que se vean directamente afectados: los familiares de las embarazadas.

Suenan las campanas, el pueblo está bajo ataque. Las tropas del barón von Brach marchan sobre Stoddhof. Con el puente destruido sólo es posible cruzar el Lauf por un vado río arriba, un kilómetro por encima del viejo puente. Se trata de un grupo de veinte soldados a caballo, acompañados de otros cuatro en dos carretas con jaulas (donde tienen intención de encerrar a las embarazadas). Conocen los domicilios de las embarazadas y a por ellas van. No les hace gracia la labor que se les ha encomendado, e incluso la deploran, pero es lo que les han ordenado. El barón les ha asegurado que no quiere causar daño alguno a las mujeres (lo cual es técnicamente cierto) aunque ha insistido en que se castigue a cuantos se opongan.

Con estas órdenes los jinetes marchan por la ciudad, entrando en casas señaladas. Muchas de las mujeres se han refugiado prudentemente en otros lugares, algunas podrían estar en el templo de Shallya. Aún así hay quien permanece en su casa, y es allí donde los soldados se dirigen.

Si los aventureros (y quienes hayan logrado convencer) tienen intención de intervenir se puede organizar una pelea con parte de las tropas del barón que arrastran a una embarazada al interior de la jaula. No está previsto que sea un pelea dura, ni siquiera violenta. De hecho los soldados del barón insistirán a los aventureros para que desistan de la lucha, aunque si son atacados se defenderán. Opcionalmente, si alguno de los aventureros estuvo implicado en el incidente en el que un soldado se rompió el hombro uno de los soldados podría reconocerlo e, ignorando a sus compañeros, lanzarse en solitario a por el personaje.

Cuando el combate con los soldados, en caso de producirse, alcance un punto peligroso lees o parafrasea lo siguiente:

De repente algo hace retroceder a las tropas del barón, el inconfundible sonido de guerreros marchando. Las calles se llenan con el sonido de los cascos de los caballos y pesadas botas de cuero. Una columna de soldados, ajenos a la región de Brachland, avanza por la calle en silencio.

HOMBRES DE NEGRO

(13. Nocturne)

Los soldados vacilan en seguir luchando, incluso retroceden. Un grupo de hombres armados, de aspecto siniestro, ha llegado a la ciudad. Visten largas cotas de malla negras, jubones y polainas negras con capas también negras, el único contraste de color son sus pieles blancas y unos colgantes de plata. Los hombres del barón no se esperaban esto, nadie se lo esperaba. A ellos les habían mandado a luchar contra unos campesinos, no tropas de no se sabe qué lugar.

Una tirada de **Percepción (Vista)** rutinaria (+10) revelará que los colgantes tienen el símbolo del cuervo. Son acólitos militantes de la iglesia de Morr: la Guardia Negra. En principio no habrá que temerles como adversarios, pero eso los soldados del barón no lo saben, y prefieren alejarse que quedarse a averiguar sus intenciones.

El pueblo les recibirá como vecedores, ofreciéndoles, bebida, comida y muestras de afecto varias. Son hombres sombríos, pero no son de piedra. Tratarán amablemente a los campesinos e incluso algunos aceptarán lo que se les ofrece. Ernst Dewnar esperaba que llegaran, y da gracias porque hayan llegado antes de lo que esperaban (no estaba entre sus preocupaciones la salud de los campesinos, sino las consecuencias de la captura de las embarazadas). Son un grupo de doce hombres, más un jinete. Trece hombres.

"Trece es un número de mala suerte, pero sin duda es una prueba de Morr, que debemos superar".

Mientras algunos de los guardias negros se entretienen con los vecinos Ernst le informará a su líder de lo sucedido hasta el momento, y de algunos detalles sobre la naturaleza de su adversario. El asunto de las embarazadas es el principal tema de conversación, es obvio que ellas son una parte esencial del plan vampírico. El corazón de un bebé es un macabro ingrediente habitual de la magia oscura. No están seguros de qué necesita el vampiro; ella, corregirá Ernst, el vampiro es una mujer. Se sospecha de la mujer del barón, una von Carstein de la rama mortal, al menos hasta hace poco; es lo más lógico. Eso descarta, en principio, al barón von Brach, aunque lo sigue situando como culpable; sino es un vampiro ya, lo será en un futuro. Como vampiro no puede estar embarazada, por lo que todo el asunto del heredero del barón von Brach es una farsa. La vampira es, pues, una neonata.

"Bien, los neonatos son más débiles y coléricos, podríamos tenderle una emboscada".

Se ha alimentado hace poco, pero no tardará mucho en tener sed. Sin embargo, surge un problema un neonato no tiene la capacidad mágica para convocar la nube de polvo que cubre el cielo, ni levantar las hordas de muertos que encontraron en la Ciénaga de las Hadas, una tirada de **Sabiduría académica (Nigromancia)** revelará esta información. Así pues, hay alguien más.

MIENTRAS TANTO, EN LA TORRE DEL LAMENTO...

Un problema más inmediato para los aventureros, y quienes les rodean, son las tropas del barón. Una vez recuperados de la impresión inicial, podrían reorganizarse en la Torre del Lamento y lanzarse de nuevo a la carga; especialmente si el barón von Brach se lo ordena. No va a diezmas a sus hombres, ni ahorcarlos; aunque le encantaría hacerlo, como escarmiento y advertencia, no puede hacerlo porque pronto necesitará a esos hombres vivos. Después, quizá, llegue el escarmiento.

Dintomoz está preocupado por la llegada de la Guardia Negra, sabe de su existencia y su propósito, y teme que sean un obstáculo para sus planes; más allá de esta primera fase. Ha de encontrar una forma de poder deshacerse de ellos, matándolos a ser posible, sin arriesgarse él mismo ni su infalible plan.

Von Brach también está preocupado su hijo, su bastardo, ya ha nacido y desea protegerlo para poder presentarlo en sociedad como su legítimo heredero; pero el Necarca no cumplirá su parte del trato a menos que se le entregue a las embarazadas.

Tienen en mente un plan para usar a sus hombres en el rapto de sus mujeres, sin que tengan que enfrentarse a demasiados peligros y garantizar así el éxito; pero primero deben deshacerse de la Guardia Negra y Dintomoz sabe cómo hacerlo...

MURCIÉLAGOS EN EL CAMPANARIO

(14. Bats in the belfry)

Campanas. Una vez más suenan las campanas. Algo se aproxima, en el cielo nocturno puede verse cómo una sombra oscura se acerca al pueblo. Avanza zigzagueando al pueblo, como una serpiente. El cuerpo y la cola siguiendo la estela de la cabeza. Se mueve con una engañosa lentitud. En unos instantes está sobre el pueblo, sobrevolando las calles y atacando a los aldeanos que se han atrevido a salir a la calle por la noche.

ENEMIGOS
DEL SOL:
POLVO AL POLVO

Se trata de una bandada de murciélagos, convocada por Dintomoz, que vuela por las calles atacando a los desprevenidos. Pese a que hay un gran número de ellos considera que hay un único enjambre al que se enfrenten los aventureros. Este enjambre no debería causar severos problemas a los aventureros, 2 ó 3 heridas como máximo.

CRIATURAS DE LOS VAMPIROS

Los dos eventos (**Murciélagos en el campanario** y **Terreno sagrado, anatema de muertos**) que engloban el ataque nocturno sobre Stoodhof requieren de cierta improvisación por parte del Director, por lo que se recomienda que tenga una idea clara de los pasos que siguen sus jugadores. Aun cuando estén en un lugar “seguro” mientras dure el ataque se deben ver forzados a abandonar ese lugar; bien por decisión propia (para ayudar a algún campesino o campesina bajo ataque; o tal vez a un niño víctima de múltiples mordiscos) o bien obligados por las circunstancias (los murciélagos han entrado por una de las ventanas, o con los nervios alguien ha prendido fuego a la casa y amenaza con desplomarse). El objetivo último es refugiarse en el santuario de Morr, donde estarán completamente a salvo de los no-muertos.

Sin embargo, hasta que eso suceda los PJ podrían estar a merced de los no-muertos en las calles de Stoodhof, por lo que será necesaria un apropiado grado de descripción por parte del Director. Pueden producirse encuentros en las calles del pueblo, pero la huida debe ser siempre una solución factible y poco arriesgada. De nada sirve matar un zombie si al doblar una esquina van a encontrar tres más.

Esa es la sensación que debe transmitir el Director, que los enemigos parecen ilimitados.

TERRENO SAGRADO, ANATEMA DE MUERTOS

(15. Gothic sanctum)

Una vez estén en la calle, huyendo de los murciélagos deberán buscar un auténtico lugar seguro. Encontrarán puertas y ventanas de casas cerradas, por mucho que las golpeen sus ocupantes no les permitirán pasar (en caso de que derriben estos accesos los murciélagos entrarían tras ellos). Al doblar una esquina se encontrarán a dos zombies (ambos mujeres, o al menos lo fueron una vez) alimentándose de una anciana que no corrió lo suficiente. Están entrenados con su alimento, por lo que no atacarán a los aventureros si estos no les atacan; unos treinta metros tras ellos, muy cerca del santuario de Morr, hay otra media docena de zombies. ¿Acaso los zombies de la Ciénaga de las Hadas han llegado a Stoodhof?

En realidad son difuntos locales, reanimados mediante nigromancia. Por ello su número se concentra en torno al Campo de Morr; no obstante el santuario de Morr es un lugar seguro. Cualquiera que se fije podrá notar que los zombies, pese a que se arremolinan en torno al edificio, no pueden o no quieren cruzar. Una tirada de **Sabiduría académica (Teología o Nigromancia)** revelará que ciertos lugares sagrados, no todos, son un refugio contra los no-muertos. Esta tirada es fácil (+20) para cualquier devoto de Morr. Los cadáveres son incapaces de entrar en el recinto, pese a que cuenta con amplias entradas apenas taponadas con barricadas nada seguras, pero sí son capaces de agarrar a cuantos desprevenidos se asoman por sus ventanas y puertas; dado el gran número de refugiados en el interior (se han percatado de la seguridad del lugar), no son pocos los que se ven forzados a asomarse por ellas. Algunos de estos desafortunados son atacados por los zombies.

Los zombies se concentran aquí, especialmente en la cara este del edificio. Hay más criaturas en los otros lados, pero en menor cantidad. Un nuevo problema se suma pues las calles que llevan al santuario se han llenado de más zombies, y están atrapados. Desde una de las ventanas laterales del edificio (las coordenadas W13 en el mapa proporcionado) unas manos tratan de llamar la atención de los aventureros, para que busquen refugio. Su salvación es una estrecha ventana de piedra de muy poco espesor. Las otras ventanas están erizadas con lanzas y alabardas de la Guardia Negra, que lucha a través de ellas contra los no muertos. No toda la Guardia Negra está dentro, parte se ha quedado rezagada en el pueblo, donde lucha fervientemente contra los cadáveres animados.

Suenan las campanas, el pueblo está bajo ataque. Las tropas del barón von Brach marchan sobre Stoodhof. Con el puente destruido sólo es posible cruzar el Lauf por un vado río arriba, un kilómetro por encima del viejo puente. Se trata de un grupo de veinte soldados a caballo, acompañados de otros cuatro en dos carretas con jaulas (donde tienen intención de encerrar a las embarazadas). Conocen los domicilios de las embarazadas y a por ellas van. No les hace gracia la labor que se les ha encomendado, e incluso la deploran, pero es lo que les han ordenado. El barón les ha asegurado que no quiere causar daño alguno a las mujeres (lo cual es técnicamente cierto) aunque ha insistido en que se castigue a cuantos se opongan.

Entrar por la ventana, y trepar hasta ella, requiere de una tirada, como acción completa, de **Escalar** fácil (+20), debido a los muchos salientes en la pared que pueden servir de apoyo. Se puede obtener un +10 a esta tirada por cada personaje que ayude, peor en caso de que no podrá realizar ninguna otra acción en combate. Se debe subir de uno en uno, en el segundo intento y sucesivos la horda de criaturas se abalanzará sobre los aventureros. Se considera que hay un gran número de criaturas en torno a ellos, por lo que se considera que disponen cada asalto, en conjunto, de 4 **Ataques**. Por cada 6 Heridas completas que inflijan los aventureros a esta horda se disminuye en ese asalto el número de **Ataques** de la horda en 1, hasta un mínimo de 0. Estos ataques cuentan con un +30 y no pueden ser parados o esquivados. Una vez todos logren entrar pasarán gran parte de la madrugada combatiendo a los no muertos, desde la seguridad de los muros, hasta su aniquilación.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Ayudar en el rescate de heridos: 20 PE

Dispersar a los soldados de von Brach: 20 PE

Atender a los heridos: 10 PE

Aliarse con la Guardia Negra: 30 PE

Destruir una bandada de murciélagos: 20 PE

Buscar refugio en la catedral y vencer a la horda: 40 PE



ENEMIGOS
DEL SOL:
POLVO AL POLVO

CAPÍTULO CUATRO AMANECER

Esta escena se desarrolla tras el gran ataque sobre Stoodhof, y pone en bandeja al barón von Brach el poder raptar a las embarazadas; sin embargo la llegada de un nuevo grupo de personas altera los planes del barón, y ofrece una ayuda inesperada, y sospechosa, a los aventureros.

POST MORTEM

El día amanece aún más triste, si es posible. Al polvo del cielo se une el humo de los incendios apagados durante la noche. Son muchos los daños, materiales y humanos, que la horda de no-muertos ha dejado sobre Stoodhof. Los vivos se lamen sus heridas y enfrentan, cada uno como puede, a sus problemas.

El nuevo día muestra un pueblo víctima de un ataque contra el que no estaba preparados. Los aventureros pueden disponer de este día para dedicarse a sus propios asuntos, mientras los vampiros preparan su próximo movimiento. Pueden recuperar fuerzas, reunir información o comprar algún equipo, en cuyo caso la disponibilidad del mismo será una categoría inferior a la establecida debido a los recientes daños y la escasez de productos. Cinco miembros de la Guardia Negra han muerto durante la noche y a ellos, junto a los otros muertos y los cadáveres de los zombies, se les rinde un fúnebre durante el día. Los vivos incinerados en piras individuales y los muertos quemados en una gran hoguera. El humo y las cenizas se suma al polvo del ambiente.

CARAVANA DE GITANOS

(16. Gipsy caravan)

Un convoy de carros llega a la zona. Se trata de un grupo de gitanos, gente que vive al margen del mundo (o de sus leyes), no deseando ser molestados. Al menos eso puede parecer. Nómadas. Se instalan en el campo de justas, ahora desocupado tras la marcha de los nobles. No parecen preocupados por los recientes acontecimientos. Una tirada de **Cotilleo** podría aportar información sobre quienes son:

Éxito simple: son un clan gitano de artistas.

Un grado de éxito: son un clan nómada, feriantes y trileros, que vagabundea por las provincias del este del Imperio, pasan por la zona cada año o cada dos años.

Dos o más grados de éxito: Son patriarcales y muy respetuosos con sus mayores, entre sus atracciones está una bruja que puede predecir el futuro invocando magia oscura.

Una visita aportará curiosa información sobre esta gente, y lo que les mueve a visitar Stoodhof.

No parecen tener miedo, ni preocupaciones. Son un pueblo nómada, o casi. Van de un lugar a otro dentro de una región del Viejo Mundo. Cuanto poseen está en sus carretas, guardado en propiedad comunal. Son muchas las carretas y carros que pertenecen a esta gente. La mayoría de estos vehículos son de techo cerrado, bien mediante una lona o bien mediante una superestructura de madera. Sin embargo, todos y cada uno de ellos están pintados de vivos colores, mostrando imágenes de animales, algunos de ellos tan raros y exóticos que nunca los habéis visto. Son un pueblo apegado a sus animales: el total de mulas, caballos, perros y ganado dobla al de personas, que rondan la cuarentena.

Aun cuando los aventureros no quieran visitarles habrá vecinos que sí lo ahrán, trayendo la noticia de la propuesta de la hechicera (bruja, recalcará Harwitt).

Lo primero que percibirán los aventureros es que esta gente no habla el reikspeil, chapurrean un tileano mezclado con la jerga de su gente, lo que hace difícil comunicarse con ellos. Todo aquel que lo intente deberá superar una tirada de **Hablar idioma (Tileano)**. Fallar implica no lograr transmitir o captar todo el mensaje.

Si en algún momento de la conversación los aventureros (o sus acompañantes) se muestran como líderes del pueblo o ricohombres serán presentados al patriarca del clan, Pietro Grimaldi. El patriarca tiene un acuerdo que ofrecer: entre su gente hay una mujer “santa”, bendecida por los dioses, capaz de romper los maleficios; como el que afecta a la región. A cambio de romper el maleficio el patriarca pide una nimiedad: 300 coronas de oro, a pagar por el pueblo. Negociables.

PIETRO GRIMALDI

La oferta de Grimaldi no está exenta de cierta relación con los sucesos de Heideldof (más información en **Sangre en las salchichas**, aventura de descarga gratuita en la web de Igarol). En uno de los muchos viajes de su clan por el Imperio ha visitado Heideldorf en varias ocasiones. Su fiestas de las salchichas es una buena ocasión para sacar dinero con sus espectáculos circenses y han disfrutado en ocasiones de sus delicias culinarias.

Enterado de los sucesos acaecidos en este último año Pietro está preocupado por si su gente, y él mismo, han sido contaminados por las salchichas. Ha hecho una promesa al dios Morr en la que jura que ayudara a la gente que vive atormentada por las criaturas de la no vida si perdona a su gente la maldición. Por esa razón ha acudido a Stoodhof en cuanto ha tenido noticia de los sucesos ocurridos. Ha viajado con parte de su clan, los carruajes más veloces y no lastrados por el peso de las ferias, para ofrecer su ayuda. Aunque esta ayuda no entra en conflicto con hacer un buen negocio...

Trato hecho

Si Stoodhof acepta pagar la suma acordada no se taradrá demasiado en reunir el dinero, aunque sea mediante aportaciones desiguales, ya se encargarán los vecinos de que el gasto sea soportado por igual por todos los vecinos.

Si fueron los aventureros quienes se entrevistaron con Pietro los campesinos, convencidos por los recientes actos de que son gente de fiar, les pedirán que sean ellos quienes entreguen el dinero al líder gitano; en cuyo caso tienen la opción de negociar con él. Una tirada enfrentada de **Regatear** permitirá a los aventureros reducir el precio a pagar en un 5% por cada grado de éxito, hasta un máximo del 15%. Ese dinero sobrante pueden devolverlo al pueblo o quedárselo ellos; en este último caso deberán convencer a los aldeanos, mediante una tirada de **Engañar**, de que pagaron a Pietro Grimaldi el precio acordado.

JORNADA DE REFLEXIÓN

Una mujer embarazada, con su marido y su primera hija intentaron huir de Stoodhof esta mañana. Han encontrado al marido muerto en el camino, el cuello roto, la hija estaba llorando junto al cadáver y la embarazada ha desaparecido. Ha sido una criatura sobrenatural la que lo ha matado. Partiéndole el cuello como si de una galleta se tratara.

Eso es lo que se comenta en el pueblo, lo cual hace discutir asuntos recientes. La oferta de los gitanos merece, al menos, ser discutida. Eso es lo que creen los campesinos. Están dispuestos a pagar esa cantidad si se libran de la nube de polvo. No les preocupa sólo la presencia de criaturas nocturnas, sino lo que la ausencia de sol les pueda hacer a sus cosechas y los pastos. Por ello se mostrarán de acuerdo, aunque a regañadientes, de pagar el oro exigido por los gitanos; que saldrá de los bolsillos de los campesinos. Aclaran que, en caso de ser engañados, tomarían “represalias severas” contra los gitanos.

¿Cuál es el papel de los aventureros en todo esto? Son meros observadores, junto a la Guardia Negra, de lo que está sucediendo. La Guardia Negra no opina sobre la validez o no de los argumentos de los gitanos, a excepción de Harwiit que se muestra partidario de quemar a la bruja y solventar el asunto del polvo matando al vampiro. Apartado en un extremo de la plaza hay un niño, uno de los hijos de los gitanos, que está escondido, muy atento a lo que sucede en la reunión del pueblo. Una exitosa tirada de **Percepción (Vista)** enfrentada a una de **Escondarse** del niño permitirá descubrirle, haciendo que huya al campamento. De lo contrario se enterará de lo hablado en la reunión y se lo contará a su gente.

BRUJAS Y BRUJOS ..

Para esa noche están previstas dos intervenciones mágicas. La primera es la de la bruja Ras'ha que llevará a cabo un ritual desde el crepúsculo al amanecer. Se trata de un proceso que requiere gran esfuerzo y concentración, así como la ayuda de su gente. Si todo sale bien logrará dispersar el hechizo de polvo.

El segundo acontecimiento mágico es de menor trascendencia pero que afectará directamente a los aventureros. Dintomoz va a convocar al Gran Lobo Cazador para que ataque Stoodhof. Espera que esta temible criatura sirva de distracción mientras los hombres del barón von Brach secuestran a cuantas mujeres embarazadas puedan. Tan sólo necesita cuatro más (ya tiene una), pero cuantas más consigan mejor.

LA CANCIÓN DE LA BRUJA

(17. From dusk till dawn)

Danzan y danzan en torno a la hoguera, la bruja y dos niñas rodean las llamas con sus movimientos. La vieja se mueve con la misma gracia que las niñas, indiferente a las limitaciones de la edad. Suenan las flautas, tambores y timbales mientras el fuego arde con inusual brillo que se alza hacia el cielo. Coordinando todo: música, danza y llamas. En un espectáculo de suma concentración.

El ritual pagano que deshace el polvo del cielo empezará en el crepúsculo y proseguirá hasta el amanecer. Un grupo de gitanos protegen el lugar y no permiten pasar a nadie. Si el niño les informó de las intenciones de los campesinos irán armados con hachas, espadas, lanzas y alguno portará armadura de malla (en su Cabeza y Cuerpo), desconfiados por lo que pudiera suceder. Si el niño no pudo informar portarán armas cortas y armaduras de cuero, vestidos con ropas llamativas como si de un espectáculo se tratase, en cierto modo lo es. Una tirada de **Sentir magia** podrá revelar que, en efecto, se están convocando los vientos de la magia, por lo que la bruja tiene verdadero poder. Imposible saber si logrará eliminar la tormenta de polvo.

Manfred Harwitt no perderá detalle a la escena, ha sido incitado por von Heiser, también presente, para que finalizado el ritual, sea cual sea el resultado, atrapar a la bruja y enjuiciarla por brujería, junto a quienes se considere cómplices. Sólo las necesidades del momento han retrasado que se produzca tal suceso.

DEPREDADOR

(18. Night of the wolf)

A la luz de la hoguera los aventureros y vecinos observan cómo se desarrolla la escena, esperanzados por lo que va a suceder. Conforme pasa el tiempo y ven que aquel asunto se va a alargar por toda la noche se van retirando a sus casas. Cansados de ver una y otra vez lo que parecen ser los mismos movimientos.

Un aullido suena en la noche, sería un aullido más de lobo sino fuera por la fuerza y proximidad de éste. Las llamas iluminan una colosal criatura cuadrúpeda, un gran lobo que parece el mismo Ulric reencarnado. Muestras sus afilados y echa a correr, en busca de una presa, mientras el pánico se extiende.

Entra en escena el Gran Lobo del Dewilauf. El animal está siendo controlado por Dintomoz, por lo que actúa de un modo inteligente, atacando presas desprevenidas, hiriendo, retirándose y atacando de nuevo. Es labor del Director preparar un escenario, bien rural (los alrededores del campo de justas) o urbano (las calles de Stoodhof) para el encuentro con el lobo. Se deberán realizar diversas tiradas de **Movimiento silencioso** del lobo enfrentadas a la **Percepción** de los aventureros. Si los aventureros tienen éxito verán al lobo a una distancia de 3D10 metros de ellos. Si fallan el enfrentamiento tira D10 y consulta en la siguiente tabla quién será la víctima del lobo (*Ataque de carga y sorpresa*):

Tirada	Resultado
1-4	Un aldeano de Stoodhof
5-7	Un PNJ aliado
8-9	Un PJ al azar
10	El PJ con menos capacidad combativa

Después de 1D5 asaltos el lobo huirá del combate (mediante tiradas de **Escondarse**) y se deberá repetir el proceso hasta que el lobo muera.

MIENTRAS TANTO... EN STOODHOF

Mientras los aventureros combaten con la bestia los hombres del barón von Brach entran furtivamente en la aldea, secuestrando a mujeres embarazadas e hiriendo o matando a quienes se interponen en su camino. Se les ha intimidado y sobornado para que actúen sin dudar. Ahora Dintomoz ya tiene lo que quería, y podrá cumplir su parte del trato.

ECOS DE ULTRATUMBA

(19. Echoes from the crypt)

La bruja termina su danza cubierta de sudor, y pide agua que enseguida le sirven. Se sienta en el suelo mientras los miembros de su clan le atienden con sumo respeto. ¿Eso es todo? ¿Qué pasa con el polvo? Un fulgor naranja surge en el cielo, seguido de una oleada de luz que ilumina el campo de justas. Poco a poco las ombras dan paso a la luz del sol, cuya intensidad crece y crece. El polvo comienza a dispersarse, permitiendo a los cálidos rayos de luz calentar sus rostros. Los pocos aldeanos presentes se abrazan unos a otros, en un júbilo silencioso. Pronto ese mismo polvo que deja pasar la luz del sol cubre el mundo, polvo y más polvo se acumulan en los tejados, el suelo la gente y toda superficie sobre la que pueda posarse, cubriendo, con varios dedos de altura, el mundo.

Circula un rumor entre la gente, que luego es confirmado: durante la noche se ha raptado a algunas de las embarazadas, y se desconoce su paradero. Una cruel carcajada resuena en toda la región. Sea lo que sea lo que el vampiro quería de las embarazadas, lo ha conseguido.

Los aventureros no tendrán mucho tiempo para descansar, enseguida les informarán que un carruaje negro cerrado, escoltado por varios jinetes ha salido de la Torre del Lamento con dirección al bosque del Dawilauf: al Mausoleo de los von Brach.

NOMADAS

En cuanto el sol haya surgido entre las nubes (o su oferta sea rechazada si es lo que ocurrió) los gitanos levantarán el campamento y se irán. Han hecho su negocio y nada les retiene aquí ya.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Obtener rumores válidos sobre los gitanos: 20 PE

Entrevistarse con Pietro Grimaldi: 30 PE

Romper el maleficio: 30 PE

Regatear satisfactoriamente con Grimaldi: 20 PE

Descubrir al espía antes de que se entere de lo hablado por los aldeanos: 20 PE.

Devolver el dinero regateado a los aldeanos: 30 PE.

Acabar con el Gran Lobo: 30 PE

CAPÍTULO CINCO

NI EL SOL, NI LA MUERTE

La última escena presenta el ritual final para mantener los bebés no-natos en su estado actual, listos para ser utilizados cuando Dintomoz los necesite. En ella los aventureros y sus aliados se enfrentarán contra las tropas de la no vida y un poderoso e inhumano adversario: un vampiro.

Preparativos

Estos rituales nigrománticos requieren de cierto tiempo, como le informarán sus aliados, pero deben acudir antes de que sea demasiado tarde. Su primera tarea es conseguir un transporte, si no disponen de medios propios una exitosa tirada de **Carisma** fácil (+20) les proporcionará una carreta con caballos de tiro y conductor, no es gran cosa pero es lo que la aldea puede ofrecer. En caso de fallar la tirada podrían conseguir el mismo transporte, previo pago de 15 coronas de oro. Otro asunto es el reclutamiento de voluntarios, la Guardia Negra está diezmada, por lo que aceptará cualquier ayuda. Una exitosa tirada de **Mando** conseguirá tantos voluntarios como grados de éxito.

NO CONFÍES EN LAS SOMBRAS

(20. Shadow hunters)

Dawilauf, ya estuvieron antes en ese bosque, con un vampiro. Mala experiencia. La de hoy no es menos sobrecogedora, se dirigen a enfrentarse de nuevo con ella, y sus esbirros. Por lo menos esta vez saben a lo que se enfrentan, saben cómo combatirlo y no están solos, la Guardia Negra (lo que queda de ella) les acompaña a este incierto y peligroso destino.

El viaje transcurrirá hasta las inmediaciones de la cripta, por caminos cubiertos de polvo donde las ruedas de los carros que les precedieron han dejado surcos fáciles de seguir. Lo malo es el viento del este que se ha levantado, provocando que el polvo discurrá por el aire, entorpeciendo la vista y asfixiando a quienes no protejan su boca y su nariz. La luz del sol, mezclada con el polvo, confiere un aura naranja oscura a los objetos sólidos, como rocas y árboles.

Este polvo impide una correcta visibilidad a media y larga distancia; por ello no verán los carruajes detenidos junto al camino hasta que casi estén sobre ellos. Una tirada de **Percepción** difícil (-20) permitirá avistarlos a tiempo para detener el carruaje sin que les vean. Si fallan el carruaje se acercará tanto que serán vistos por los tres guardias que esperan a que termine el ritual. Si tienen éxito podrán bajar del vehículo e intentar sorprender a los guardias con una tirada de **Movimiento silencioso** rutinaria (+10) enfrentada a la **Percepción** de los guardias.

Los tres guardias están a pie, pero a *media acción* de distancia de sus monturas; por lo que podrían montar a caballo en el primer asalto. Si las cosas no les son favorables huirán del combate, alejándose cuanto puedan de Brachland, antes de que el barón pueda vengarse.

Las embarazadas no están en los carruajes, lo que hará suponer a los aventureros que las han llevado a la cripta.

UNA BREVE PARADA

Si a los aventureros se les ocurre parar en la granja de los Petru, estos seguirán donde les dejaron. Trabajando día a día. La única información que pueden aportar es que dos carruajes pasaron junto a su granja hace poco tiempo, escoltados por jinetes.

LA CRIPTA

(21. Lair of the vampire)

Mal asunto. La zona estaba plagada de muertos andantes, un gran número de ellos. Son una parte de los que surgieron de las ciénagas, de eso estaban seguros. Han deambulado estos días por la zona y ahora rodean la zona circundante a la cripta.

En realidad el asunto es más sencillo de lo que parece. Basta con pasar corriendo entre los lentos zombies. Una tirada de **Agilidad** rutinaria (+10) permitirá pasar entre sus garras hasta la cripta; esta tirada reduce su dificultad en una categoría por cada punto de **Movimiento** que el personaje tenga por encima de 4 (incluida su montura) y aumenta su dificultad en una categoría por cada punto de **Movimiento** que el personaje tenga por debajo de 4 (tal vez debido a un equipo pesado). En caso de fallar sufrirá un ataque (se recuerda que la acción correr concede un +20 HA al oponente) por cada grado de fracaso en la tirada, estos ataques se pueden esquivar del modo habitual, pero no parar. Los miembros de la Guardia negra, y los voluntarios que hayan podido reclutar, defenderán la entrada de los zombies mientras los aventureros, Ernst, Manfred y Bertold entran en la cripta a enfrentarse con el vampiro.

Entrada secreta

Si los aventureros encontraron la entrada secreta en su anterior visita al mausoleo podrán entrar por allí tras superar a los zombies. En caso de que así sea podrán saltarse el evento El sello y pasar directamente a No es sino el principio, sorprendiendo a quienes estén en el piso inferior.

EL SELLO

(22. Sealing the crypt)

Entrar en la cripta es fácil: está abierta. Lo malo es que dentro de la cripta hay tres guardias muy bien armados (lanzas, espadas, dagas, escudos, cotas de malla largas y yelmos) con las instrucciones de luchar contra quien se acerque (se esperaban, pues la llegada de los aventureros). Pese a que superan numéricamente a los guardias estos tienen la firme determinación de luchar hasta el final; pues la muerte es una alternativa mejor a lo que Gabriella les hará si fracasan una vez más.



ENEMIGOS
DEL SOL:
POLVO AL POLVO

Una vez derrotados los guardias podrán cerrar la cripta, impidiendo que nadie salga y bajar a enfrentarse con el vampiro y quien esté abajo.

Con un pesado ruido metálico el sello queda impuesto en la cripta, el polvo del suelo se alza cuando el pesado rastrillo de acero golpea el suelo. La Guardia Negra, a ambos lados del rastrillo susurra unas palabras de protección a Morr, se desean suerte y se dirigen cada uno a su destino.

A pesar del jaleo que pudiera haber por el combate los que están el piso inferior no acudirán a lucha, deseando completar el ritual que protegerá al bebé.

NO ES SINO EL PRINCIPIO

(23. Ordo Dracul, Ave Dracula)

En torno a un altar hay tres figuras encapuchadas. Uno es un hombre, un noble, que sólo puede ser el barón Dieter von Brach. La segunda figura es una mujer atractiva pero de temible aspecto, el vampiro con el que ya se enfrentaron en el Dawilauf. La tercera figura es la más inquietante de todas, es un aterrador monstruo humanoide de piel blanca, humano una vez, en una época lejana, ahora consumido por siglos de práctica de magia oscura. Es otro vampiro, de poder muy superior al de la mujer. Una mirada suya ha bastado para que os quedéis paralizados.

En el centro del altar hay un bebé, apenas debe tener un día o dos, cubierto con una manta púrpura mirando con tiernos ojos la escena, sin llorar.

El gran combate final entre Dintomoz, Gabriella, Dieter von Brach y los aventureros. Dintomoz está presente pero enquanto los aventureros hagan su entrada (con armas de plata) quedará convertido en polvo; polvo que se alzarán del suelo y avanzará flotando hasta abandonar la estancia. Cualquier personaje que supere una tirada de **Sentir magia** fácil (+20) detectará algún hechizo oscuro procedente de ese polvo.

Cielo despejado e iconos de Morr

Si lograron romper el maleficio (con ayuda de los gitanos) aplica un -10 a la **Habilidad de Armas, Fuerza y Voluntad** de Gabriella debido a la influencia de la luz solar, aun dentro de la cripta.

Si además colocaron símbolos de Morr en la cripta Gabriella sufrirá una pérdida adicional de 10 puntos de **Resistencia**.

Esto facilitará mucho la labor de los jugadores.

La primera reacción de von Brach será proteger al bebé con su cuerpo (aunque éste ya no pueda sufrir daño alguno) y negociar con los presentes. Les podría ofrecer hasta cien coronas de oro a cada uno si se marchan. Esto nos ervirá de nada contra los miembros de la Guardia Negra, peor los aventureros podrían tener otra opinión. Gabriella, por el contrario, se mostrará agresiva.

Si entraron por la puerta secreta podrán sorprender a los vampiros en plena faena (ya completada), haciendo las cosas más fáciles a los aventureros. Los guardias del piso superior (atentos al combate que tiene lugar en el exterior) tardarán D10 asaltos en darse cuenta de lo que sucede abajo y aparecer para participar en el combate.

Huido Dintomoz los dos nobles lucharán contra los aventureros, decididos a exterminarlos. Cuando sean derrotados sólo quedarán ellos y el bebé. Ni rastro de las embarazadas, ¿de quién es ese niño? A Bertold von Heiser no le importará, ha sido manchado por el Caos; por lo que intentará acabar con él de un espadazo. Así de dramático. Si nadie se lo impide, con una tirada enfrentada de **Habilidad de Armas**, la hoja alcanzará al bebé.

Sin embargo no le causará daño alguno, salvo que el bebé comenzará a llorar. Sea lo que sea lo que le han hecho los vampiros, ahora no se le puede dañar.

¿Quién es este niño? ¿Qué o quién era esa bruma? ¿Dónde ha ido? ¿Tendrán problemas por haber matado a un noble? ¿Qué espera la Guardia Negra de ellos? Y sobre todo: ¿dónde están las embarazadas?

DINTOMOZ

Dintomoz no debe participar en el combate, es el gran antagonista huidizo. No le importan los nobles vampiros, una vez ha conseguido lo que quiere (las embarazadas) y ha cumplido su parte del trato (proteger al bebé) abandonará a esa gente para proseguir con su misión. Dintomoz es capaz, con gran fuerza de voluntad, de desafiar al sol, por lo que (aprovechando el polvo que se ha levantado y su firme voluntad) huirá convertido en una bruma hasta encontrar un refugio. Para después continuar con su búsqueda de ingredientes.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Derrotar a los guardias que custodian los carruajes: 20 PE

Derrotar a los guardias del piso superior: 30 PE

Impedir que Bertold ataque al bebé: 30 PE

Manfred sobrevive: 40 PE

Cruzar entre los zombies: 20 PE

Derrotar a Gabriella von Carstein y Dieter von Brach: 100 PE

Ernst sobrevive: 40 PE

Adicionalmente los jugadores recibirán un **Punto de Destino**.

EPÍLOGO

Hasta aquí los eventos de **Polvo al polvo**. El Director debería resolver las dudas que pudieran tener sus jugadores. En caso de que Dieter von Brach sobreviviera será interrogado por la Guardia Negra; en caso de que muriera (o por alguna circunstancia huyera) los acólitos de Morr registrarán la Torre del Lamento mientras solicitan formalmente a las autoridades de Sylvania una orden judicial para registrar el Fuerte Bracher (aun sin la orden, llevarán a cabo la investigación).

El niño resultará ser el hijo del conde von Brach, mientras se mantenga en secreto quién era su madre se le considerará el heredero legítimo de la baronía. Todo podría cambiar si el secreto es revelado.

¿Las embarazadas? Al no encontrarlas en el Fuerte bracher sólo hay una posibilidad: tras la partida de los aventureros al mausoleo de los von Brach, apenas una hora después, se vio una caravana de carruajes que se dirigía hacia las Montañas Negras. Las mujeres deben ir en ellos, eso es lo que esperan los vecinos. Sus familias no tienen mucho dinero pero pagarán a los personajes si (algún día) devuelven a las mujeres sanas y salvas.

Entre los documentos encontrados habrá uno de razonable interés para la Iglesia de Morr. Se hace referencia a la compra de material y herramientas de minería para una expedición Khazid Azham, en las Montañas Negras (recordarán que era donde los mineros enanos y el matagigantes iban allí). Esto no sería excesivamente importante si no fuera por la dirección tomada por Dintomoz al huir y la información que se pudo obtener del interrogatorio de alguno de los guardias de von Brach.

Así pues, las pistas señalan las Montañas Negras como su próximo destino, en **Sangre de dragón**.

DRAMATIS PERSONAE

Un listado de PNJ y criaturas para **Polvo al polvo**. En general este listado muestra todos los PNJ de mayor o menor relevancia que intervienen en la aventura, para que el Director tenga un rápido acceso a ellos.

Nota: A todos los valores de daño de las armas se les ha incluido el valor añadido del talento *Golpe poderoso*, en caso de tenerlo.

HABITANTES DE BRACHLAND

Los humanos presentes en los dominios de la Casa von Brach, habitantes de Stoodhof, el Fuerte Bracher y los territorios vecinos.

DIETER VON BRACH, BARÓN DE BRACHLAND

Noveno barón de Brachland, noble sylvano, humano. Felizmente casado con Gabriella von Carstein, futuro padre de un hijo. Es un hombre que no ha alcanzado aún los treinta años, no muy inteligente, arrogante pero bien relacionado. Es conocido por la tradicional mascarada otoñal que su familia realiza desde hace seis generaciones.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
45	36	33	32	39	52	47	53	1	14	3	3	4	0	-	-

Habilidades: Carisma+10, Charlatanería, Consumir alcohol, Hablar idioma (Clásico, Reikspiel), Jugar, Leer/Escribir, Mando, Montar, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Estrategia y tácticas), Sabiduría popular (Imperio, Sylvania+10), Tasar.

Talentos: Cortés, Don de gentes, Especialista en armas (Esgrima, Parada), Negociador Orador experto.

Armas: Florete (1D10+1; Rápido, Preciso); main-gauche (1D10; Equilibrada, Defensiva).

Equipo: Ropas elegantes, título nobiliario y feudo, joyas por valor de 86 coronas.

DEREK OCBERT (BATELERO, EX-BARQUERO)

Este capitán de barcaza ha surcado los ríos del sur y el este del Imperio toda su vida, primero como marinero y luego como patrón. Es un hombre de bastantes palabras, y con buen ojo para la compra venta de productos en las escalas de su recorrido. Conoce la mayoría de los puertos y a quienes trabajan en ellos y siempre se toma unas cervezas con sus más antiguos conocidos, con el oído bien puesto a provechosos negocios.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
41	43	44	38	40	37	30	32	I	14	4	3	4	0	-	-

Habilidades: Carisma, Consumir alcohol, Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar, Lengua secreta (Jerga montaraz), Nadar+10, Navegar, Orientación, Percepción, Regatear, Remar, Sabiduría popular (Imperio, Sylvania), Supervivencia, Tasar.

Talentos: Orientación, Pelea callejera, Puntería, Viajero curtido.

Armadura: Chaqueta de cuero. **Puntos de armadura:** 1 PA (Brazos y Cuerpo)

Armas: Ballesta (1D10+4; 32/64; Recarga: completa)

Equipo: 10 virotes, barcaza, 150 cornas de oro en productos mercantiles.

JULES WAGNER (POSADERO, EX-BURGUÉS)

Jules Wagner es el dueño de la posada, y alcalde del puerto, por nombramiento feudal de Dieter von Brach. Jules es un modesto comerciante, vive de su embarcadero y la posada le da ingresos adicionales. Aunque maneja mucho dinero y tiene más de lo que necesita, vive sin grandes lujos, pues los impuestos que recauda pertenecen al barón von Brach; sin embargo se lleva un buen pellizco de sus actividades y busca nuevas formas de ampliar su negocio. Tal vez con el patronazgo de algunas embarcaciones fluviales propias: una auténtica compañía comercial.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
42	37	37	43	46	44	37	49	I	14	3	3	4	0	-	-

Habilidades: Buscar, Carisma, Charlatanería, Conducir, Consumir alcohol, Cotilleo+10, Hablar idioma (Reikspiel, Sylvano), Leer/Escribir, Percepción, Regatear+10, Sabiduría popular (Imperio, Sylvania), Tasar+10.

Talentos: Cortés, Etiqueta, Negociador.

Equipo: Ropa buena, ábaco, una posada con embarcadero, un almacén pequeño, título de alcalde 4D10 coronas de oro.

HELMUT Y JOSEF, REMEROS

Estos primos, por parte de madre, son los empleados de Derek en su barcaza. Son básicamente músculos, le ayudan a cargar y descargar las mercancías.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
35	36	47	36	33	31	27	32	I	12	4	3	4	0	-	-

Habilidades: Carisma, Consumir alcohol, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar, Percepción, Remar, Sabiduría popular (Imperio, Sylvania).

Talentos: Pelea callejera.

Armadura: Chaqueta de cuero. **Puntos de armadura:** 1 PA (Brazos y Cuerpo)

Armas: Lanza (1D10+4, Rápida).

Equipo: Botella de licor, baraja de cartas, 2D10 chelines.

ORDAZ Y VALDOR (MINEROS ENANOS)

Esta pareja de hermanos enanos proviene de las Montañas Centrales. Han abandonado su hogar en busca de un nuevo trabajo, han oído rumores de que la Mina Perdida de Khazid Azham, en las Montañas Negras, ha sido reabierto, y están muy interesados en los tesoros que pudieran encontrarse en su interior, es un buen lugar para ganarse la vida. Dada su vida en las Montañas Centrales han tratado mucho con humanos y pueden llegar a mostrarse amigables.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
45	36	33	32	39	52	47	53	I	14	3	3	4	0	-	-

Habilidades: Criar animañes, Escalar, Escondarse, Hablar idioma (Khazalid, Reikspeil), Oficio (Minero+10), Orientación, Percepción, Sabiduría popular (Enanos), Tasar.

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Especialista en armas (A dos manos) Muy resistente, Odio visceral, Orientación, Robusto, Visión nocturna.

Armadura: Chaqueta de cuero. **Puntos de armadura:** 1 (Cuerpo y Brazos)

Armas: Pico a dos manos (1D10+4, Impactante, lento).

Enseres: Ropa normal, Pico, Pala, Lámpara de seguridad, Aceite para lámpara.

KURT MAISER (COCHERO)

Cochero de profesión. Acostumbra a trasladar mercancías entre Craneonegro y Stoodhof. En su vida se ha enfrentado en algunas ocasiones a criaturas no-muertas, pero lo achaca a la influencia del Caos y las brujas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
38	44	36	35	45	30	37	36	I	12	3	3	4	0	-	-

Habilidades: Código secreto (Montaraz), Conducir, Criar animales, Hablar idioma (Reikspeil), Montar, Orientación, Percepción, Sabiduría popular (Imperio), Sanar, Supervivencia. **Talentos:** Desenvainado rápido, Viajero curtido.

Armadura: Chaqueta de cuero. **Puntos de armadura:** 1 PA (Brazos y Cuerpo).

Armas: Ballesta (1D10+4; 32/64; Recarga: completa).

Equipo: 10 viroles, botella de licor, 1D10 coronas de oro, calesa y cuatro caballos de tiro, látigo y cuerno de cochero.

ALICE MARTZ (BOTICARIA)

Comadrona de mediana edad, viste con mucha decencia y se pone nerviosa ante el contacto físico con cualquier otra persona.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
24	31	31	42	36	43	41	37	I	11	3	4	4	0	-	-

Habilidades: Cotilleo, Hablar idioma (Clásico, Reikspeil), Leer/Escribir, Oficio (Boticario), Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Ciencias), Sabiduría popular (Imperio), Sanar.

Talentos: Muy resistente, Resistencia a venenos.

Armas: Cuchillo (1D10)

Equipo: Poción curativa, 3D10 chelines de plata, Herramientas de boticario.

ALDEANO

El típico habitante de Stoodhof y las granjas vecinas. Gente poco instruida e ingenua pero bastante feliz. No están agobiados por los impuestos y la vida les sonríe cuando los muertos no se levantan.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
24	31	24	38	31	28	29	33	I	11	3	2	4	0	-	-

Habilidades: Criar animales, Hablar idioma (Reikspeil), Oficio (Granjero), Sabiduría popular (Imperio), Supervivencia.

Armas: Armas improvisadas (1D10-1)

MILICIANO

La leva que se recluta en Brachland en caso de ataque. Son tropas poco disciplinadas pero con experiencia en combate, pues se han enfrentado en numerosas ocasiones a las criaturas muertas.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
41	38	36	35	37	26	33	30	1	12	3	3	4	0	-	-

Habilidades: Buscar, Conducir, Criar animales, Esquivar, Oficio (Arquero), Percepción, Supervivencia.

Talentos: Audaz, Golpe poderoso, Recarga rápida.

Armadura: Chaqueta de cuero, Gorro de cuero. **Puntos de armadura:** 1 PA (Cabeza, Cuerpo y Brazos).

Armas: Lanza (1D10+3; Rápida) y escudo (1D10+1; Especial, Defensiva), o arco (24/48m; 1D10+3, Recarga: media acción).

Equipo: Ropas desgastada de colores uniformes, botas recias.

VASALLO (ALGUACIL)

Las tropas del barón de Stoodhof. Mantienen el orden e imparten justicia en su nombre.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
37	37	38	42	31	39	37	38	1	13	3	3	4	0	-	-

Habilidades: Carisma, Conducir, Criar animales, Intimidar, Mando, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Leyes).

Talentos: Desarmar, Don de gentes, Etiqueta.

Armadura: Chaqueta de cuero y gorro de cuero.

Puntos de armadura: 1 PA en Brazos, Cabeza y Cuerpo.

Armas: Espada (1D10+3); Escudo (1D10+1; Defensivo, Especial).

Equipo: Ropa de buena artesanía, Caballo con silla y arreos.

GUARDIA NEGRA

Los acólitos al servicio de Morr, azote de los no-muertos.

MANFRED HARWIIT, EX-CAZABRUJAS ALCOHÓLICO (EX-SOLDADO, EX-CAZARRECOMPENSAS, CAZABRUJAS)

Manfred fue presentado en la aventura **Teme lo peor**. Sus atributos han sido adaptados a este escenario. Manfred camina con un chirriante e inseguro andar. Su una vez poderosa constitución se ha reducido a una cáscara de lo que era, principalmente debido a años de fuertes bebidas. Manfred es delgado y escuálido, su cara esta cubierta de lunares, y su pelo es blanco como la nieve. Manfred fue hace tiempo uno de los cazadores de brujas más respetados de Ostland. Descubrió y derrotó a varios cultos del Caos y desbarató otras numerosas amenazas para el Imperio. Entre sus contemporáneos y los cazadores de brujas más jóvenes, es una figura respetada.

Nota del autor: Manfred es un PNJ especial y cuenta con un **Punto de Destino** y, por extensión, con un Punto de Suerte.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
53	45	44	46	42	36	49	39	2	16	4	4	4	0	4	1

Habilidades: Buscar, Cotilleo+10, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel), Intimidar+10, Montar, Movimiento silencioso, Percepción, Rastrear, Sabiduría académica (Nigromancia), Sabiduría popular (Imperio), Sanar, Seguimiento, Supervivencia.

Talentos: Audaz, Desarmar, Errante, Especialista en armas (Ballesta, Caballería, Parada), Golpe conmocionador, Golpe letal, Golpe poderoso, Recio, Sangre fría, Sexto sentido.

Reglas especiales: *Alcohólico:* Manfred padece el trastorno *Sed terrible* (página 207 de **Warhammer: El juego de rol**).

Desgastado: Una dura vida a la caza de brujas y unos últimos años de alcoholismo han desgastado a Manfred. Todas sus tiradas de **Fuerza** y **Resistencia** tienen un penalizador de -10. Este rasgo no modifica su perfil.

Armadura: Armadura de cuero completa, Cota de malla con mangas. 3 PA (Brazos y cuerpo), 1 PA (Cabeza y Piernas).

Armas*: Pica de jinete (estandarte de Morr) (1D10+5; Agotadora, Impactante, Rápida), Hacha (1D10+5); Rodela (1D10+1; Contundente, Defensiva, Equilibrada); Pistola ballesta (1D10+2; 8/16; Recarga: 2 completas).

Equipo: Manto negro largo con capucha, 10 virotes con puntas de plata, tres lanzas con puntas bañadas en plata, estandarte de Morr, collar de Sigmar, caballo de guerra ligero con silla y arreos, dos lámparas de aceite, 22 coronas de oro.

ERNST DEWNAR, AGENTE DEL SUDARIO

Acólito de la Iglesia de Morr, erudito, espía. Es un Agente del Sudario, investigadores de toda muerte sospechosa o indicio de nigromancia. Estudiante de Historia de la Universidad de Nuln, Dewnar acabó abrazando el culto de Morr para saber más sobre los Condes Vampiro de Sylvania. En los tres años que estuvo al servicio del templo de Morr en Nuln, oficiando funerales y conservando las tumbas no descubrió nada de su interés, hasta que fue reclutado por la Guardia Negra como investigador. Su educación académica jugó un papel crucial en su reclutamiento, pues la Guardia Negra necesita de hombres inteligentes que sepan cosas que los simples hombres ignoran. Es su primer encuentro directo con la nigromancia y está resuelto a descubrir la verdad y acabar con los vampiros.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
44	38	42	46	47	49	51	44	2	14	4	4	4	0	3	-

Habilidades: Buscar, Carisma, Cotilleo, Disfraz, Escondarse, Hablar idioma (Clásico, Reikspeil+10), Intimidar, Leer/Escibir, Percepción, Rastrear, Sabiduría académica (Historia, Nigromancia+10, Teología), Sabiduría popular (Imperio), Sanar+10.

Talentos: Audaz, Cortés, Guerrero nato, Imperturbable, Reflejos rápidos, Resistencia a la magia.

Armadura: Chaqueta de cuero y camisa de malla. **Puntos de armadura:** 3 PA (Cuerpo) 1 PA (Brazos)

Armas: Cuchillo de plata (1D10+1).

Equipo: Túnica de Morr, Collar del cuervo, Dos libros sobre nigromancia (erudita), material de escritura.

SOLDADO DE LA GUARDIA NEGRA

Brazo armado de la iglesia de Morr. Su deber es hacer la guerra a los no muertos. Están aquí a petición de Ernst, quien comunicó a sus superiores eclesiásticos un posible caso de vampirismo y nigromancia en la región. No se entra en la Guardia Negra sin valor o destreza probadas, pues es un oficio donde se arriesga la vida contra seres que no perdonan un error, por lo que sus miembros son, en esencia, disciplinados y devotos. Sus armas están forjadas en plata, anatema de vampiros, y las veneran cual si de santos se tratara.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
51	42	43	48	46	38	47	28	2	14	4	4	4	0	4	-

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Reikspeil), Intimidar, Lengua secreta (Jerga militar), Montar, Percepción, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Nigromancia, Teología), Sabiduría popular (Imperio)

Talentos: Amenazador, Audaz, Certero, Especialista en armas (A dos manos, Ballesta, Caballería), Golpe poderoso.

Reglas especiales:

Armas de plata: Las armas de plata son menos apropiadas para el combate que las armas de hierro, por lo que sufren un -10 a la tirada de **Habilidad de Armas** al empuñarlas. Acambio, si logran infligir al menos una herida a un vampiro, infligirán 3 **Heridas** adicionales.

Armadura: Armadura de malla completa. **Puntos de armadura:** 3 PA En Cuerpo y Brazos

Armas: Alabarda de plata (1D10+5; Especial), Espada (1D10+5); Ballesta (32/64; 1D10+4; Recarga: completa).

Equipo: Agua bendita, collar del Cuervo, 10 virotes bañados en plata.

BERTOLD VON HEISER, CAPITÁN DE LA GUARDIA NEGRA

Segundo hijo de una familia noble menor. Forzado a entrar en una institución religiosa a una tierna edad pronto abandonó los estudios. Sintiendo la llamada de las armas... La típica historia de un noble que acaba combatiendo para una orden religiosa. Lo que

caracteriza a Bertold es que se considera una persona incorruptible, carente de vicios o pasiones, lo que le convierte en alguien ideal para la labor que desempeña. El problema es que ha combatido con tanto éxito las atrocidades de la nigromancia y la magia oscura que ha quedado en cierto modo inmunizado a los horrores, y no lamenta ni piensa antes de cometer alguna barbaridad. Cree firmemente poder encontrar la marca de la oscuridad con un simple vistazo y que ha sido elegido para librar al mundo de esa maldad.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
58	43	52	48	47	50	52	46	3	17	5	4	4	0	7	-

Habilidades: Adiestrar animales, Carisma, Charlatanería, Consumir alcohol, Esquivar, Hablar idioma (Clásico, Reikspeil), Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Mando, Montar+10, Percepción, Rastrear, Sabiduría académica (Estrategia y tácticas, Historia, Nigromancia, Teología) Sabiduría popular (Imperio)

Talentos: Audaz, Certero, Cortés, Desenvainado rápido, Don de gentes, Especialista en armas (A dos manos Parada, Pólvora), Etiqueta, Golpe letal, Imperturbable, Parada veloz, Pistolero experto, Puntería, Recarga rápida, Sangre fría, Sexto snetido, Viajero curtido.

Reglas especiales:

Redentor delirante: Bertold von Heiser, sufre el trastorno *Redentor delirante* (página 203 de **Warhammer: El juego de rol**), cree poder descubrir a los siervos de los vampiros con una simple mirada. Por ello considera que los bebés que van a nacer en el pueblo se pondrán a su servicio antes siquiera de nacer; por lo que ellos, y por extensión sus madres, deben ser purgados en la hoguera.

Armadura: Armadura de placas completa.

Puntos de armadura: 5 PA en Todas.

Armas: Guadaña de plata (Arma grande) (1D10+5; Impactante, lenta); Rodela (1D10+1; Contundente; Defensiva; Equilibrada); Pistola de buena calidad (8/16; 1D10+4; Recarga: 2 completas; Impactante; Poco fiable).

Equipo: 4 estacas de madera de espino, agua bendita, símbolo del Cuervo, 32 coronas, joyas por valor de 80 coronas.

Gitanos de Grimaldi

Los miembros de la caravana de gitanos.

Pietro Grimaldi, Patriarca (Extorsionador)

Este rechoncho hombre de cara amable y trato paternal es en realidad un desapasionado jefe criminal que sólo está en Sylvania para cumplir con una promesa que hizo al dios Morr cuando estuvo al borde de la muerte. No obstante no le prometió al dios que no se beneficiaría al ayudar a otros. Como patriarca le preocupa el bienestar de su clan y no les arriesgará en ayuda de otros...

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
47	41	41	46	42	37	40	44	2	15	4	4	4	0	-	-

Habilidades: Cotilleo, Esquivar, Hablar idioma (Reikspeil, Tileano), Intimidar, Lengua secreta (Jerga gitana), Mando, Percepción, Regatear, Sabiduría popular (Imperio), Seguimiento, Tasar.

Talentos: Amenazador, Callejeo, Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Pelea callejera.

Reglas especiales:

Lealtad al clan: Todos los miembros del clan tienen un +10 a todas las tiradas para resistirse a delatar o suministrar información comprometida sobre su gente.

Este rasgo se aplica a todos los miembros del clan.

Patriarca: Las tiradas de interacción social con miembros de su clan tienen un +10.

Armadura: Justillo de cuero.

Puntos de armadura: 1 PA (Cuerpo).

Armas: Hacha de mano (1D10+5)

Equipo: Ropa de buena artesanía, joyas por valor de 60 coronas de oro, clan gitano.

Rasha, Bruja Gitana

Bruja, chamán y espiritista, esta anciana es la líder espiritual de la caravana gitana.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
28	29	33	38	40	44	49	38	I	I3	3	3	4	2	-	-

Habilidades: Buscar, Canalización, Carisma, Cotilleo, Criar animales, Hablar idioma (Tileano), Lengua secreta (Jerga gitana) Montar, Oficio (Herbolario), Percepción, Regatear, Sabiduría popular (Tilea), Imperio, Sanar, Sentir magia.

Talentos: Brujería, Magia oscura, Magia pueril (Vulgar), Magia vulgar.

Armas: Báculo (1D10+1; Defensivo, Contundente)

Equipo: Herramientas de herbolario, poción curativa, bálsamo curativo.

MIEMBRO DEL CLAN GRIMALDI

El miembro ordinario del clan Grimaldi, orgulloso, arrogante, buscaproblemas y ladrón.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
29	31	32	30	41	30	29	43	I	II	3	3	4	0	-	-

Habilidades: Actuar (Actor), Carisma, Charlatanería, Cotilleo, Hablar idioma (Tileano), Jugar, Lengua secreta (Jerga de ladrones, Jerga gitana), Percepción, Regatear, Tasar.

Talentos: ¡A correr!, Don de gentes, Suerte.

Armadura: Chaqueta de cuero. **Puntos de armadura:** 1 PA (Brazos y Cuerpo).

Armas: Espada corta (11D10+3), Cuchillo de caza (1D10+1).

Equipo: Ropa gastada y colorida, diversos objetos ajenos, joyas por valor de 1D10 coronas.

BESTIAS Y CRIATURAS

BANDADA DE MURCIÉLAGOS

Un terror nocturno.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
20	-	12	15	34	18	25	-	3	22	I	I	2(8)	-	-	-

Habilidades: Esquivar+10, Percepción+20

Talentos: Armas naturales, Sentidos desarrollados (Oído), Temible, Volador.

Reglas especiales: *Sentidos mejorados:* Los murciélagos son capaces de “ver” hasta 30 metros mediante ecolocalización. Esto no es silencioso, por lo que cualquiera puede escucharlo superando una tirada de **Percepción**.

Drenar sangre: Si una bandada de murciélagos logra infligir al emnos 1 herida a sus oponentes obtendrá un +1 al daño para su siguiente ataque, este efecto no es acumulativo.

Colmillos imparables: Un ataque de estos murciélagos no puede pararse con un arma C/C, aunque sí esquivarse del modo habitual.

Numerosos y diminutos: Cualquier intento de atacar a la bandada con armas de proyectiles se considera una tirada difícil (-20), mientras que un ataque cuerpo a cuerpo es una tirada fácil (+20), a estos modificadores se añaden las circunstancias del combate.

Armas: Colmillos (1D10+1; Imparable).

GRAN LOBO

La gran bestia del Dawilauf

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
51	-	45	42	47	17	22	-	2	17	4	4	6	0	-	-

ENEMIGOS
DEL SOL:
POLVO AL POLVO

Habilidades: Esconderse+10, Movimiento silencioso+10, Percepción+20
Talentos: Armas naturales, Golpe poderoso, Sentidos desarrollados, Temible.
Armas: Garras y dientes (1D10+5).

ENEMIGOS DE LA VIDA

Los no-muertos y otras criaturas espectrales.

ZOMBI

Un zombi es un cadáver animado en mayor o menor estado de putrefacción.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
25	0	35	35	10	0	0	0	1	12	3	3	4	0	-	-

Talentos: No muerto, Temible, Visión nocturna.

Reglas especiales:

Estúpido: Los zombis no tienen atributo de **Inteligencia, Voluntad y Empatía**; y nunca pueden realizar o fallar tiradas de esas características.

Tambaleante: Los zombis no pueden efectuar la acción de *correr*.

Armadura: Justillo de cuero. **Puntos de armadura:** 1 PA (Cuerpo)

Armas: Arma de mano (1D10+3)

GABRIELLA VON CARSTEIN

El antagonista. O no. Gabriella es una vampira neonata que pertenecía a la rama mortal de los von Carstein, su ascenso en la escala social le ha proporcionado un ascenso en la escala natural. Es una neonata sedienta de sangre que todavía está experimentando sus nuevas capacidades.

HA	HP	F	R	Ag	Int	Vol	Em	A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
62	37	53	57	56	50	55	55	2	21	5	5	6	1	-	-

Habilidades: Buscar, Canalización, Carisma+10, Consumir alcohol, Cotilleo+20, Escalar, Esquivar, Hablar idioma (Bretoniano, Clásico, Reikspeil), Intimidar+10, Leer/Escribir, Lengua arcana (Magia), Mando, Montar+10, Percepción, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica, Historia, Nigromancia), Sabiduría popular (Bretonia, Imperio, Reinos fronterizos), Seguimiento, Sentir magia, Tasar, Tortura.

Talentos: Desarmar, Don de gentes, Etiqueta, Intelectual, Intrigante, Magia oscura, Magia pueril (Arcana), Manos rápidas, Meditación, Saber oscura (Nigromancia), Orador experto, Sentidos desarrollados, Visión nocturna.

Reglas especiales: Armas naturales (Colmillos, Garras), Dones de la sangre (Drenar sangre, Maldición del campiro, Mirada paralizante, Nigromante natural, Pasar por humano), No muerto, Temible.

Drenar sangre: Si infliges al menos 1 Herida a un enemigo apresado, la víctima pierde 1D10 en **Fuerza**. Se recupera 1 punto de **Fuerza** cada hora.

Llamar a los lobos: Una vez al día puedes convocar una horda de lobos. Tira 1D10 y consulta la tabla 7-5: **Criaturas llamadas** del suplemento **Amos de la noche**.

Maldición del vampiro: El vampiro sufre seis debilidades (plata, luz del sol, agua, símbolos religiosos, matabrujas y carece de reflejo).

Nigromante natural: No sufre efectos secundarios al usar hechizos de nigromancia.

Pasar por humano: Puedes ocultar tus garras, colmillos y otros rasgos como acción libre; pierdes los talentos Temible y Aterrador (si los tenías).

Equipo: Ropa de noble, manto con capucha, diversas joyas por valor de 80 coronas de oro.

