



Teme lo Peor

(En un sólo acto)

Una aventura de Michael D. Mearl, originalmente escrita para WJDR 1ª Edición y adaptada libremente para ser jugada en una sola sesión como partida introductoria de WJDR 2ª Edición.

Índice de contenidos

Introducción.....	Página 02
01- La Tama	Página 02
02- Los Conspiradores	Página 03
03- Prefacio de la aventura	Página 04
04- Localizaciones en Heildorf	Página 04
05- A las puertas de Heildorf	Página 11
06- La carpa del "Wurstfest": el festival de la salchicha	Página 11
07- Entrevista en El Dragón Danzante	Página 12
08- El resto del día	Página 13
09- Incidentes durante el Wurstfest.....	Página 15
10- Viaje a la Fortaleza	Página 16
11- La Fortaleza de la Roca Negra	Página 17
12- Vuelta a Heildorf.....	Página 28
13- Escena final en el matadero.....	Página 28
14- Un final que hace temer lo peor	Página 29
15- Experiencia	Página 30
16- PNJ opcionales	Página 30
17- Ayudas de juego	Página 32

INTRODUCCION

Esta es una adaptación para la 2ª Edición de WJDR de la interesante aventura creada originalmente por Michael D. Mearls "Teme lo Peor", para poder ser jugada en una sola sesión a modo de partida introductoria.

Lo ideal es que sea jugada por un grupo variable de entre tres jugadores con personajes en primera o segunda profesión, hasta cinco jugadores con personajes recién creados o con pocas partidas jugadas, por lo que el propio Director de Juego deberá calibrar la dureza de los enemigos en función del número de jugadores y de la experiencia de los personajes en juego.

En esta aventura en un solo acto, la presencia del Pnj Geddi "El loco", está pensada como ayuda para grupos de 3 a 4 personajes iniciales, sino es así su presencia es un refuerzo excesivo que hace demasiado fácil el encuentro final, restándole emoción.

Por experiencia propia se recomienda que a pesar de la profusión de descripciones de las localizaciones y los Pnj, para que la aventura de tiempo a ser jugada en una única sesión de 3-4 horas, el Director de Juego deberá entretenerse el mínimo en la exploración del pueblo de Heideldorf y del Wurstfest, y dirigir a los personajes lo antes posible a la Fortaleza de la Roca Negra.

Para cualquier duda, puede consultarse la aventura original "Teme lo Peor", disponible en la sección de descargas de la web "Igarol".

01- LA TRAMA

Situado en el corazón de las relativamente seguras tierras del Imperio, el pueblo de Heideldorf es famoso por sus salchichas especiadas. Mercaderes y gourmets hacen una peregrinación anual al pueblo para la "*Wurstfest*", o fiesta de la salchicha, devorando enormes cantidades de los productos más finos de Heideldorf y haciendo tratos para exportar salchichas a lo largo y ancho del Imperio.

La horrible verdad es que algunas de las mejores salchichas de Heideldorf son hechas con carne humana. Este terrible secreto sólo es conocido por los miembros de una pequeña conspiración dentro del pueblo que atraen a mercenarios mediante panfletos.

Obviamente a los individuos duros y experimentados se les encarga una serie de trabajos estúpidos hasta que se cansan de perder el tiempo y terminan marchándose; los personajes inexpertos son enviados a las ruinas cercanas de La Fortaleza de la Roca Negra, que se encuentra plagada de trampas mortales y es el refugio de un pequeño pero vicioso grupo de mutantes.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

A cambio de mantener su presencia en el castillo en secreto, los mutantes entregan los cuerpos y posesiones de aquellos que han muerto en el castillo a los conspiradores, quienes venden el equipo y disponen de los cuerpos, moliéndolos para hacer carne de salchicha.

Una corriente constante de aventureros trae dinero a los pocos negocios de Heidelberg, mientras el comercio de la salchicha es inmensamente aprovechable y el Wurstfest anual, reúne en el pueblo a gourmets adinerados y ávidos comerciantes. En las mentes de los conspiradores, todo esto es algo por lo que valen la pena las muertes de unos ineptos y desterrados mercenarios de ciudad.

Sin embargo, hay una verdad más terrible tras esto y es que los horribles mutantes de la Fortaleza son en realidad cultistas de Nurgle cuyo objetivo real es el de extender la gloriosa corrupción del Señor de las Moscas por todo el Imperio. Su líder antes de entregar los cuerpos de los mercenarios caídos, realiza sobre ellos un terrible ritual de mutación, así que lo que a las salchichas se les añade es una carne humana bendecida por el Dios de la Plaga, cuyos efectos mutágenos aunque latentes aún, son terribles.

El líder de los mutantes fue quien indujo a Heinz para que utilizase carne humana en sus salchichas, pero fue realmente Heinz quien tomó la terrible decisión de hacerlo y esto atrajo sobre él la atención del Padre de la Descomposición.

Como resultado, en los últimos años Heinz ha ido recibiendo ciertos “regalos” por parte de Nurgle como recompensa por su labor, regalos que permanecen ocultos en el interior de Heinz y que se desatarán en el momento preciso. Igualmente, en la mente de Heinz ha ido creciendo un insano deseo de fabricar salchichas con carne humana y ahora esta obsesión le consume por completo así que sin saberlo él mismo, está completamente inmerso en planes muy superiores a los suyos, siendo un peón más en los planes del mismísimo Señor de la Decadencia.

02- LOS CONSPIRADORES

Los responsables de todo esto son Heinz Schiller, el fabricante de salchichas más importante del lugar y Wilf Schwarze-Haus, un guía local y propietario del almacén de suministros del pueblo. Juntos están trabajando con una banda de mutantes liderada por un Cultista del Caos estaliano llamado Pedro Difelice.

Heinz es el responsable de reclutar a los aventureros y dirigirlos al castillo, donde Wilf ayuda a los mutantes preparando trampas diseñadas para matar o dañar a los exploradores. Heinz es el cerebro, maneja la venta de equipo a través de sus conexiones con el mercado negro, aunque de vez en cuando algunos artículos terminan en la tienda de Wilf.

Los aventureros serán atraídos a Heidelberg por los panfletos que ofertan trabajo, así que los conspiradores los tratarán simplemente como otro potencial suministro de carne fresca. Serán empleados por Heinz Schiller que los enviará al castillo para su muerte y “procesado”.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

03- PREFACIO DE LA AVENTURA

Teme lo Peor esta diseñada para personajes nuevos en primera profesión básica, siendo lo mejor usar personajes recién creados.

Mientras la mayoría de los viajeros vienen a Heidelberg por las salchichas, unos pocos llegan en contestación a los panfletos que anuncian oportunidades de trabajo para mercenarios. Los avisos (ver Ayuda de Juego 1) circulan a través de las ciudades más grandes del Imperio.

Los personajes listos podrían hacer algunas averiguaciones acerca de Heidelberg y una prueba de **Cotilleo** exitosa (Guerreros +10%), hará que un viejo y canoso veterano que ha oído hablar de alguien que fue a Heidelberg se vuelva en contestación a uno de los panfletos:

“Una completa pérdida de tiempo, es lo que yo he oído. Cuando estaba de servicio en los Reinos Fronterizos el año pasado, me encontré con un leñador que había ido a Heidelberg y no recuperó ni siquiera sus gastos.

Le hablaron acerca de unos bandidos en el bosque, pero nunca llegó a ver ni un pelo de ellos. Dicen que hay una especie de ruina fuera del pueblo que se supone que está llena de tesoros y monstruos horribles, pero todo lo que han encontrado eran murciélagos y arañas, y ni siquiera eran grandes.

Me dijo que las salchichas eran buenas, si no les molesta mezclarse con una muchedumbre de nobles refinados e insistentes comerciantes.”

Lo cierto es que los personajes cuando inician la aventura deben estar prácticamente en la ruina y precisan desesperadamente cualquier trabajo disponible para sobrevivir, así que se verán obligados a dirigirse a Heidelberg a probar de encontrar algún ingreso y rápido, o puede que cuando lleguen ya sea tarde y el trabajo ya no esté vacante.

04- LOCALIZACIONES EN HEIDELDORF

Heidelberg es poco más que un puntito en el mapa Imperial. Es normalmente un lugar aburrido, pero con el festival de la salchicha en marcha el pueblo hierve de actividad. La plaza central la ocupa una gran carpa de colores que acoge las actividades principales. El Hostal local esta lleno hasta los topes, como lo está también el establo. La taberna del Dragón Danzante está repleta de juerguistas desde la mañana hasta bien entrada la noche. Cuando los Pjs llegan, en el lugar hay mucha agitación.

4-1. Muro Defensivo

Una empalizada de unos tres metros de altura construida recientemente rodea el pueblo. Con la popularidad creciente del festival, Heinz decidió invertir en una simple estructura defensiva para dar a los visitantes mayor sensación de seguridad y mantener alejados del pueblo a los indeseables. Heinz ha contratado a varios mercenarios para que la vigilen. Durante el día y la noche, dos

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

mercenarios montan guardia en la puerta norte mientras que un tercero lo hace en la puerta sur, echando a cualquiera que aparente ser vagabundo, trotamundos o gente por el estilo.

Los guardias son hoscos y rudos hacia los visitantes que a simple vista no parezcan ricos. Si los Pjs mencionan que han venido por los panfletos, los guardias los apresuran para que se dirijan hacia el Dragón Danzante.

4-2. Hogar de los Nahering, actual casa para invitados de importancia

Los Nahering son una de las familias más influyentes de la región. Tiempo atrás, alquilaron sus granjas a terratenientes, ganando dinero sin trabajar. La familia se ha trasladado a una ciudad cercana y ha usado su riqueza para invertir en una empresa de comercio. Utilizan esta casa como residencia ocasional. La familia Nahering y Heinz han llegado a un acuerdo para que los invitados de importancia de Heinz duerman aquí.

4-3. Establos

Los viajeros dejan normalmente aquí sus caballos, mulas y otros animales mientras permanecen en el pueblo. Normalmente está vacío, ahora esta a rebosar por el festival. Unos cuantos carruajes de nobles están alineados en la parte trasera del establo. Si los Pjs llegan con monturas, no encuentran sitio aquí para ellas. El encargado del establo, un obeso halfling de nombre Quint, ronda por el sitio, quejándose constantemente de lo incompetentes que son sus empleados y del hambre que tiene. Rehúsa llanamente a acoger a los animales de los Pjs a menos que mencionen que han venido por los panfletos. En ese caso, encuentra amablemente un lugar para las monturas.

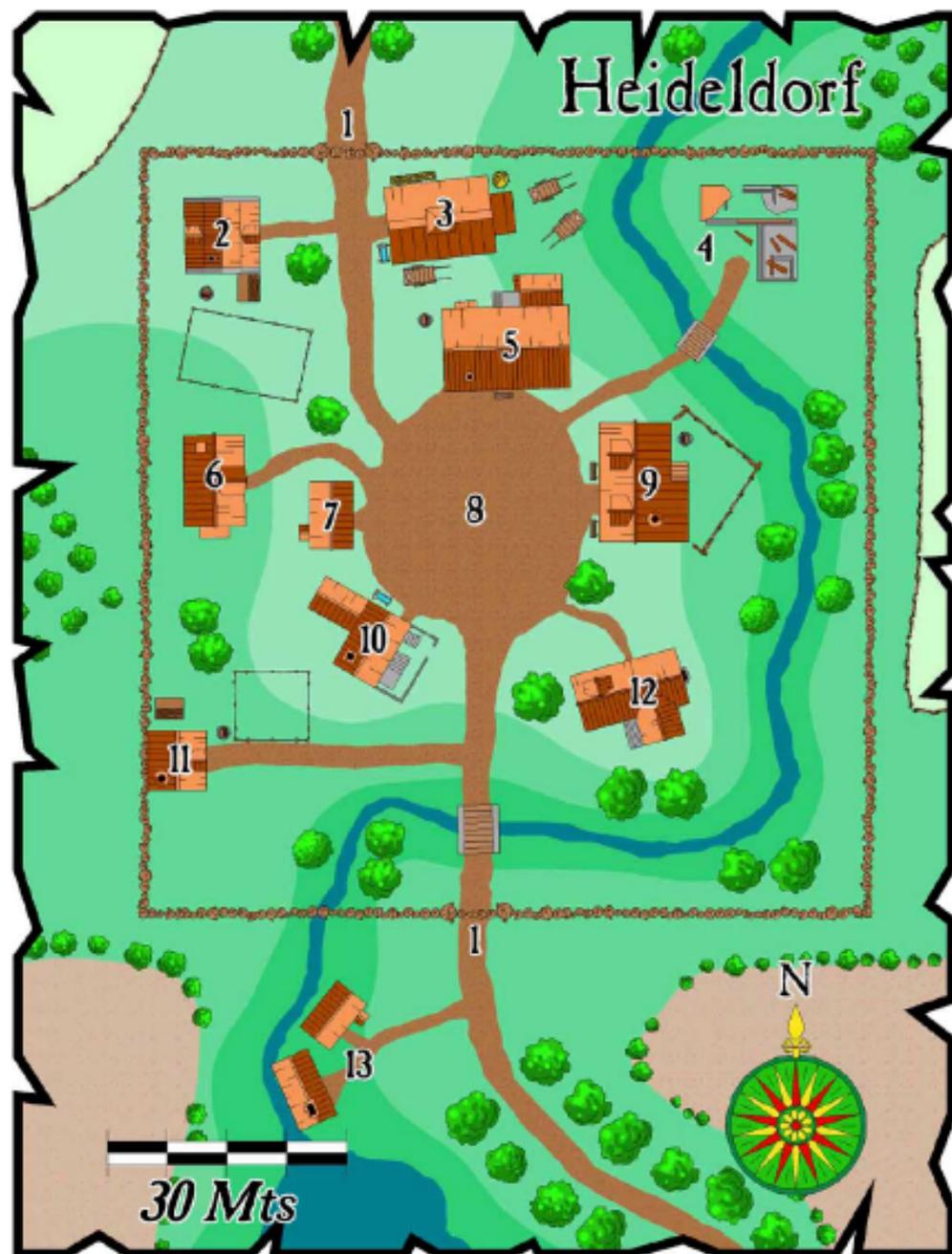
4-4. Edificio en obras, actual campamento para sirvientes del festival

Como respuesta al interés creciente por el festival, Heinz ha decidido construir un segundo hostel, más amplio y cómodo, exclusivamente para sus clientes más ricos. Para enojo de Heinz, el edificio todavía está en construcción; esperaba que estuviera listo para el festival. Heinz despidió a los peones antes del festival, en parte para calmar un poco su frustración y en parte también para evitar que influyeran con su presencia en el festival. Los sirvientes que trabajan en el festival acampan aquí en un pequeño recinto de tiendas.

4-5. Hostel para asistentes al festival

Este rojo y brillante edificio de tres plantas es la segunda inversión más rentable de Heinz. Como es el único lugar en kilómetros a la redonda con habitaciones, muchos de los asistentes al festival duermen aquí. Las dos plantas superiores están repletas de habitaciones. En la planta baja hay una gran sala de estar, las habitaciones de los sirvientes y los almacenes. Heinz a hecho decorar todo el edificio con el mejor mobiliario y ornamentación, esperando atraer a nobles y mercaderes más ricos cada vez. Como no hay habitaciones libres, los Pjs son echados enseguida. La encargada del Hostel, una vieja mujer de nombre Helena Olmburg, trata a los invitados como si fueran sus nietos. Gentilmente comunica a los Pjs que no hay habitaciones y se disculpa mientras los echa. Si se ve amenazada pide auxilio y cualquier aldeano que la oiga acude en su ayuda.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)



- 1- Empalizada de madera.
Puertas Norte y Sur.
- 2- Casa.
- 3- Establo.
- 4- Edificio en obras.
- 5- Hostal "Heideldorf".
- 6- Casa.
- 7- Tienda de suministros.

- 8- Plaza del "Wurstfest".
- 9- Taberna "El Dragón
Danzante".
- 10- Herrería.
- 11- Excelentísima salchichería
Heinz Schiller.
- 12- Casa lujosa.
- 13- Molino.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

4-6. Hogar de Wilf Swarzhau

Esta pequeña casa pintada de azul oscuro y tan solo una planta pertenece a Wilf Swarzhau. Pasa el menor tiempo posible aquí, prefiriendo beber toda la noche en el Dragón Danzante y trabajar durante el día en su establecimiento.

4-7. Tienda de suministros

Este edificio pertenece también a Wilf Schwarzhau y principalmente es una tienda de herramientas para los granjeros que viven en la región. Durante el festival, Wilf cierra la tienda porque Heinz insiste en que mantenerla abierta atraería a indeseables al pueblo.

4-8. Plaza Principal y carpa del Wurstfest

Esta área abierta esta dominada por una enorme carpa amarilla de unos 15 metros de radio. Durante el festival, los sirvientes transportan bandejas de comida humeante a las largas mesas de los comensales. Bardos, acróbatas y otros juglares pasean por el lugar, distrayendo a los comensales entre los cortos intervalos de tiempo entre comida y comida. En el rincón sur-este hay un pequeño grupo de tiendas que sirven de cocinas. El pozo común del pueblo esta al sur, cerca de las tiendas de cocina.

Una entrada para un día en el festival cuesta **3 CO** e incluye todas las salchichas, y cerveza que puedas tragar. Las mesas al sur-este (las más cercanas a la cocina) están reservadas para los invitados especiales y clientes ricos. La gente de menor escala social es sentada en las mesas al norte. Aquellos sin entrada son expulsados.

4-9. Taberna El Dragón Danzante

La familia Taunenbaum ha sido la dueña de este edificio de madera desde que los ancestros de Karl Taunenbaum la construyeron hace 150 años. Los pastores, granjeros y cazadores de la zona se reúnen para charlar, contar historias y pasar la noche bebiendo. Anteriormente la posada estaba deteriorada y Heinz insistió en que Karl invirtiera parte de los beneficios en hacerla más atractiva.

Una capa fresca de pintura blanca cubre los muros exteriores, y el mobiliario interior es relativamente nuevo. Heinz pagó las mesas y sillas nuevas que hay en la barra, pidiéndole a Heinz que guardara sus viejos muebles durante el festival. El resto del año, las mesas decrépitas de Karl pueden verse aquí. Aunque nadie excepto Karl y Heinz lo sabe, Heinz es el verdadero dueño de la posada.

Durante el día, este lugar esta ocupado principalmente por sirvientes llevando bebidas desde el bar hacia la carpa. Unos cuantos parroquianos beben, lanzando miradas hacia cualquier forastero que entre en sus dominios. De noche, las mesas están llenas de jóvenes que mantienen la fiesta hasta altas horas de la madrugada. Después del crepúsculo, Heinz y Karl echan a los parroquianos para dejar sitio a la gente con más dinero.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

La planta baja consta de la barra, la sala con las mesas, la cocina y las habitaciones de Karl. La bodega contiene comida, botas de cerveza y las herramientas para destilar. La primera planta consiste en cuatro habitaciones.

4-10. Herrería

Aquí trabaja el herrero de la villa, Randolph Guervin. Vive con su familia en un pequeño departamento conectado con la herrería. Durante la semana del festival, a pesar de los deseos de Heinz, Randolph mantendrá abierto su negocio persistentemente.

4-11. La Excelentísima Salchichería de Heinz Schiller.

Este edificio de color rojo es el centro de todas las conspiraciones de Heidelberg. Un gran cartel cuelga sobre la puerta, declarando al lugar "La excelentísima salchichería de Heinz Schiller". La palabra "salchichería" fue inventada por Heinz para darle a su negocio un toque más elegante. Es aquí donde Heinz descuartiza a sus víctimas y las prepara para distribuir las por todo el Imperio. Durante el día y la noche, dos guardias patrullan la zona. Heinz está preocupado por que algún curioso descubra su secreto, aunque públicamente dice que la vigilancia no es más que para asegurarse que nadie descubre su receta secreta de hierbas.

11.1 Área de trabajo

La planta baja sirve como combinación de área de trabajo y sala para mostrar a las visitas, particularmente durante el festival. Heinz espera atraer a ricos inversores a su negocio y tiene grandes planes para expandirse más allá de su actual mercado. Dos grandes mesas de trabajo ocupan la mayoría de la habitación. Normalmente, carne fresca cuelga de ganchos aquí y Heinz pasa todo el día trabajando. No obstante, con la semana del festival en marcha, ha estado demasiado ocupado para hacer poco más que limpiarlo cuidadosamente para las visitas.

11.2 Entrada secreta

La entrada secreta en el muro oeste son de hecho unos cuantos tablones de madera que pueden ser movidos fácilmente con unos ganchos o herramientas similares. En el pasaje que se encuentra puede verse una sección del muro del pueblo, diseñada para ser empujada hacia arriba. El espacio que se encuentra al retirar los tablones es suficientemente grande como para que pase un cuerpo lo una persona agachada. Esta entrada puede ser encontrada con una prueba exitosa de **Buscar**. Pueden encontrarse manchas de sangre y algunos dientes humanos en el espacio entre el muro y los tablones.

La trampilla en el suelo se ve fácilmente. Heinz normalmente la utiliza para bajar grandes bultos, como barriles u otros suministros hacia la bodega de abajo.

11.3 Bodega

Unos cuantos barriles en el muro norte contienen especias, hierbas y vegetales secos, y salchichas frescas cuelgan de diversos ganchos en el techo. También hay unas cuantas cajas vacías apiladas. Una prueba de **Buscar** con éxito revelará huellas de ratas y se verán algunas salchichas roídas.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)



11.4 Almacén

Esta habitación está repleta de pilas de cajas, toneles vacíos y restos de objetos rotos. Muchos de estos restos están esparcidos sin cuidado, pero una pila ordenada de cajas oculta un pasaje excavado en la tierra que va al sitio secreto de trabajo de Heinz. Hay restos de sangre en el suelo justo debajo de la entrada.

Una prueba de **Buscar** con éxito revelará un mecanismo que actúa girando la pared sobre sí misma como si ésta fuese una puerta giratoria y provocando que quien accione el mecanismo entre en el área secreta de trabajo sin poder evitarlo. Si otro personaje acciona el mecanismo, la pared vuela a girar y lo hace entrar en el área, sacando a su vez a quien pudiese estar en el lado opuesto.

11.5 Área secreta de trabajo

Esta cámara excavada es donde Heinz descuartiza a sus víctimas y prepara su carne para añadirla en sus famosas salchichas. Sobre una gran caja de madera en el extremo Este de la sala hay ropa perteneciente a una de las últimas víctimas, en su mayor parte ensangrentada. Si los Pjs están buscando amigos desaparecidos, es posible que encuentren sus cosas aquí. La mesa está muy manchada de sangre, aunque es imposible discernir si la sangre es humana. Heinz también tiene un juego de utensilios de trabajo, como cuchillos, cortantes y una sierra.

En la pared sur se encuentra la palanca que acciona la entrada secreta, no habiendo otra manera de abrir la entrada desde el interior del área de trabajo.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

4-12. Hogar de la familia Schiller

Este edificio es la residencia privada de la Heinz Schiller, su esposa Wilmina y su hija Melinda. Este edificio de tres plantas está pintado en un color amarillo intenso. Las flores crecen en los parterres exquisitamente cuidados por todo el perímetro de la casa, y hay un pequeño jardín en la parte trasera. En la planta baja hay un gran y elegante comedor, la cocina y las habitaciones de los sirvientes. El primer piso consiste en los dormitorios y el despacho de Heinz. Encima de la mesa del despacho hay un registro de todos los clientes de Heinz y además hay un pequeño libro de tapas negras con todas las víctimas desde que empezó la conspiración. Este libro está escrito en un código desarrollado por Heinz para su uso personal. Los Pjs que traten de romper el código deben realizar una prueba de **Inteligencia** con un penalizador de -10%.

4-13. Molino y residencia de los Moser

El molino del pueblo se encuentra adyacente al Torrente del Castor pero fuera de los muros del pueblo. Hace tiempo que la familia Moser no se lleva bien con Heinz y Wilf, y esto causó que el salchichero dejara intencionadamente el hogar y el molino de los Moser fuera del muro. Heinz no quería gastar una sola CO para ayudar a su viejo rival. Los Moser viven en una pequeña casa al lado del molino.

4-14 El torrente del Castor

Este estrecho y rápido torrente es fácilmente vadeable en casi todos los puntos. Algunos granjeros lo utilizan para extraer agua para los cultivos, aunque su función más importante es la de propulsar el molino. La mayoría de granjas se sirven de sus propios pozos.

4-15 Cueva de “El loco Geddi” (Afueras de Heideldorf)

Dos años atrás, el enano Geddi Ironhead vino a Heideldorf con dos compañeros en respuesta a los anuncios de los conspiradores. Los tres viajaron a la Fortaleza apremiados por Heinz y los mutantes los emboscaron y los derrotaron. Los dos compañeros de Geddi fueron asesinados pero Geddi tan solo cayó inconsciente. Los mutantes no se percataron de esto y los cuerpos fueron llevados hasta la carnicería para ser procesados, fue allí donde Geddi recobró la conciencia. Horrorizado por la visión funesta que contempló, Geddi perdió los nervios y escapó.

Afortunadamente para Heinz y Wilf, Geddi es incapaz de llevar ante la justicia a los criminales. El enano sufrió una seria herida en la cabeza, dejándolo un poco trastocado. Aún más importante, la vergüenza de que Geddi dejara allí los cadáveres de sus compañeros para que fueran convertidos en salchichas hizo que el enano tomará el juramento de los Matadores y jurara destruir a Heinz. Como parte del juramento, tiene prohibido hablar sobre los hechos que causaron su desgracia.

Aunque un enano un poco más sensato hubiera reunido aliados, denunciado a Heinz por asesino y luego hubiera tomado Juramento, Geddi estaba demasiado trastocado como para pensar con claridad. En vez de eso volvió a casa, hizo el juramento e inmediatamente volvió a la zona de Heideldorf. Hace poco que ha llegado y ha pasado unas semanas vagando por los bosques tratando de trazar el

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

mejor plan para matar a Heinz. Ha intentado dos veces asaltar la entrada del muro pero fue rechazado por los guardaespaldas de Heinz en ambas ocasiones. Geddi acampa en una pequeña cueva excavada en la ladera de una colina. Pasa los días aquí prefiriendo acercarse sigilosamente al pueblo por la noche, esperando colarse dentro del mismo y matar a Schiller. Geddi duerme en un lecho de hojas secas y normalmente hace fuego en la entrada de la cueva para cocinar.

Geddi acecha a los Pjs en el camino de la Fortaleza, cuando estos van y vuelven. Evita la Fortaleza pues le vienen las visiones de su horrible derrota. Aunque su herida le impide recordar detalles, los sentimientos de miedo y terror son suficientes para mantenerlo alejado del lugar por el momento. Como su primer objetivo es matar a Heinz, esto hace que decida no acercarse al lugar.

Geddi habla sin tapujos de su profundo odio hacia Heinz, aunque evita las preguntas referentes al porque de este odio. Puede preguntar a los Pjs sobre su relación con Heinz y si lo defienden o parecen demasiado leales a él, Geddi se va refunfuñando. Si es atacado, Geddi lucha hasta la muerte, como cualquier Matatrolls que se precie de serlo.

05- A LAS PUERTAS DE HEIDELDORF

Inicialmente se supone que los personajes aceptan viajar a Heidelberg y no tienen problemas en llegar hasta allí (excepto el pago de alguna tasa o impuesto que los empobrece aun más si cabe), llegando al pueblo a última hora de la tarde y con bastante hambre y cansancio del camino.

Los mercenarios que vigilan la puerta piden saber qué asuntos traen a los PJs a Heidelberg y advierten que no interfieran en el festival. Si los PJs mencionan el panfleto, Claude los dirige hacia el Dragón Danzante y les dice que pregunten por Karl.

Si los Pjs preguntan sobre cómo es el trabajo en Heidelberg, los mercenarios se mostrarán reticentes a contestar, a menos que un PJ tenga éxito en una prueba de **Empatía** (las clases guerreras obtienen un +10%, los académicos y pícaros un -10%); entonces los mercenarios mencionan la arrogante y tiránica personalidad de Heinz. Aún así, se les paga bien y están satisfechos con una tarea tan fácil.

06- LA CARPA DEL “WURSTFEST”: EL FESTIVAL DE LA SALCHICHA

En la plaza del pueblo más de un centenar de juerguistas beben vino y cerveza, consumen prodigiosas cantidades de salchichas y disfrutan de los juglares que merodean entre el bullicio. Una larga cola de empleados lleva comida desde las tiendas en la parte sur, transportando bandejas con comida apilada hacia la carpa del festival y llevando de vuelta bandejas colmadas de huesos, grasa y trozos a medio comer. Una procesión similar de empleados va y viene desde el Dragón Danzante transportando vino y cerveza al festival y volviendo con las jarras vacías. Los mercenarios vigilan de cerca a los PJs, e intervienen rápido para dirigirlos hacia la posada si se acercan demasiado a la carpa del festival.

07- ENTREVISTA EN EL DRAGÓN DANZANTE

Cuando los personajes entren en la taberna, Karl reaccionará hacia ellos según la apariencia de estos. Si van armados y con armadura, pregunta si están interesados en el trabajo como mercenarios. Si desea pagar la entrada al festival les informa que vale **3 CO** por cabeza y día, además de requerirse indumentaria adecuada. En cualquier caso, envía un sirviente a avisar a Heinz y entretiene a los PJs con una charla mientras éste llega.

Heinz entra en la posada con pomposidad, haciendo humear su pipa de madera tallada en forma de dragón y escoltado por el viejo Capitán Mercenario Manfred Harwitt. Antes de que se digne a dirigir la palabra a los PJs, Heinz suelta un comentario grosero a Karl, diciendo que ha habido quejas por el lento servicio y acusa a Karl de negligencia sobre sus deberes. Su conducta es causa de su personalidad y en parte también a la intención de impresionar a los recién llegados y hacer ver que él es el hombre más importante del pueblo y no alguien con quien se pueda bromear. Karl se escabulle y Heinz dirige su atención hacia los PJs.

Heinz asume un tono amigable pero con aires de superioridad mientras charla con los PJs, les pregunta sobre su experiencia como mercenarios y su habilidad para defenderse en situaciones sociales como el festival.

Durante el transcurso de la entrevista insistirá en tocar, pellizcar y apretar a los PJs para comprobar la calidad de la carne. Aparte de recordar su pasado como médico, pide el derecho a comprobar que sus empleados potenciales dispongan de salud antes de contratarlos.

Mientras dura la entrevista, camareros y sirvientes interrumpen a Heinz constantemente cada pocos minutos. Le preguntan si pueden servir la siguiente ronda de bebida, si es mejor cerveza negra o rubia y cosas así. Esto da a los PJs la oportunidad de ver que Heinz es un hombre malhumorado, ocupado y que insiste en supervisar cualquier aspecto del festival personalmente.

Mientras Heinz va preguntando a los PJs, Manfred interfiere ocasionalmente con preguntas acerca de su experiencia y talentos. Sus preguntas tienen más agudeza que las de Heinz y si un PJ presume de su habilidad en combate, Manfred le pide una demostración.

Después unos minutos, Heinz y Manfred piden un momento para hablar a solas. Pasados unos momentos, Heinz vuelve satisfecho y ofrece contratar a los PJs como mercenarios a sueldo para mantener la seguridad en el festival.

Su oferta inicial es de **1 CO** por día y por personaje, más alojamiento y sustento, pero puede regatearse hasta **4 CO** por día. Esta es una suma muy golosa para este tipo de empleo de bajo riesgo y Heinz espera que los PJs no vivan para ver el dinero, por lo que no le importa ofrecer más de lo normal para terminar las falsas negociaciones.

Una vez contratados, los PJs son alojados en una habitación simple y grande en la primera planta de la posada. Si el grupo es mixto, entonces se les da dos habitaciones. Heinz pide salchichas*** y cerveza para los PJs y les dice que empezarán su trabajo al día siguiente. Si alguien protesta, Heinz comenta que

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

prefiere pagar un día entero antes que medio día y sugiere que pasen el resto del día para descansar del viaje y conocer el pueblo.

****Tómate algo de tiempo para describir lo buena que es la salchicha y lo grandes que son las raciones. La cerveza es también de buena calidad, pero la salchicha es mejor que cualquiera que los PJs hayan podido probar jamás.*

Si los pjs comentan algo a Heinz sobre las salchichas, contesta orgulloso que es son su última remesa, quizás la mejor que haya hecho hasta ahora. Si alguien pregunta por la receta, se sentirá halagado pero no compartirá la receta, alegando que es el secreto de su prosperidad y su fuente de ingresos.

En este punto, los PJs no tienen ninguna manera de saber que acaban de comer carne humana, pero cuando finalmente sepan este horroroso hecho, este efecto se verá incrementado por los recuerdos de lo increíblemente buenas que estaban. Su mirada de horrorosa compresión no tendrá precio.

Después de que Heinz haya terminado con los PJs, se marcha dejándolos con Manfred, quien empieza a contar batallitas de su juventud. A medida que pasa el tiempo, Manfred se va emborrachando más y más, y cuando ya esté ebrio, comentará con mirada triste que un verdadero Capitán Mercenario no estaría todo el día desperdiciando el tiempo en la posada de un pueblucho. De hecho, seguirá bebiendo hasta llegar a la inconsciencia y habrá que llevarlo a su habitación en el almacén. Los aventureros pueden excusarse antes de que suceda esto.

08- EL RESTO DEL DIA

Tras haberse alojado, entrevistado con Heinz y cenado, ya debería ser de noche o casi. Como empleados de Heinz, ahora son parte de la estructura política del pueblo, quieran o no. Como forasteros nuevos en el pueblo, atraen la atención y las preguntas de los parroquianos que están interesados en conocer noticias del mundo exterior y en saber que tipo de gente ha contratado Heinz.

Otra opción es simplemente pasar el resto del día en el Dragón Danzante hasta que Heinz eche a los parroquianos al anochecer. Los aventureros tendrán que lidiar con las interminables historias de Manfred, pero tendrán la oportunidad de encontrarse con muchos de los aldeanos importantes a lo largo del día.

Karl Taunenbaum

Karl se esfuerza en tratar a los PJs bien y se mostrará abierto a hacer presentaciones. Sabe que a los parroquianos no les gusta Heinz e intenta mantener un equilibrio entre sus tratos con el salchichero y el mantener fiel a su clientela habitual.

Wilf Schwarzhaus

Si los PJs no visitan la tienda antes, Wilf los aborda en el Dragón Danzante para saber si necesitan suministros o equipo adicionales. Cuando entra en la posada, la conversación baja de intensidad hasta que se va. Si alguno de los PJ pregunta

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

sobre esto a cualquiera (excepto Karl), se enterarán de la relación comercial que mantienen Wilf y Heinz.

Aunque Wilf no es tan criticado como Heinz, muchos de los aldeanos están resentidos por el aumento de precios y no les gusta su estrecha relación con Heinz. Aunque no es arrogante como Heinz, los aldeanos piensan que es un aprovechado y pocos confían en él.

Dirk Moser

El molinero pasa mucho tiempo en el Dragón Danzante ahora que sus hijos son mayores para cuidar del Molino. Como uno de las personas más críticas hacia Heinz, está ansioso por saber la calaña de los nuevos empleados de Heinz. Aunque Dirk no tiene ni idea de la conspiración de Heinz, está familiarizado con los métodos del salchichero y su naturaleza malhumorada. Se dirigirá a los Pj,s diciéndoles: “Me sorprende que los de vuestra calaña aún vengáis aquí a buscar trabajo. Después de todo Heinz ha contratado un montón de mercenarios desde hace tiempo y nunca regresan”.

Si los PJ tratan bien a Dirk, éste se muestra amable con ellos. Aunque sospecha de los forasteros, se siente mal por cualquiera que tenga que trabajar para Heinz. También les cuenta que el éxito del festival se debe a Heinz, hecho que ha provocado celos entre los otros salchicheros en la región. Heinz nunca fue el hombre más popular del pueblo; sus maneras pomposas y su arrogancia hicieron que se ganaran algunos enemigos incluso antes de que se organizara el festival de la salchicha. Advierte a los PJ que no se enreden demasiado con los asuntos de Heinz. Por otro lado, si los PJ se muestran irrespetuosos con Dirk, los tacha de niños arrogantes de ciudad y los insulta o ignora, según la situación.

Alfred Fochs

Si los PJs han causado una buena impresión a Dirk, éste les presentará a Alfred. Aunque al anciano no le gusta recordar el pasado, asentirá ante las afirmaciones de Dirk sobre el talante de Heinz. Antaño uno de los más respetados salchicheros de Heidelberg, Alfred es relegado ahora a ver el festival desde fuera. Años atrás fue uno de los más ricos y respetados hombres de la región. Heinz siempre fue celoso de su riqueza y éxito, y especialmente de su posición de liderazgo en el comité que formó para promocionar el festival de la salchicha. A medida que el éxito de Heinz aumentó, hizo un esfuerzo para expulsar a su “rival” Fochs. Rechazó servir sus salchichas a los clientes que también pidieran salchichas de Fochs, hasta que sacó al hombre del negocio y lo sustituyó en el comité del festival amenazándolo con dejar sus mercancías fuera del festival.

Alfred pasa ahora la mayor parte de su tiempo en el Dragón Danzante. Aunque ya no puede dedicarse al negocio de la salchicha, ha acumulado suficientes riquezas como para retirarse cómodamente. Sus hijos se han marchado del pueblo hace ya tiempo y su mujer murió algunos años atrás. Alfred aún goza del respeto de los demás salchicheros, aunque ninguno osa plantarle cara a Heinz.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

Otros aldeanos

Además de los PNJs mencionados más arriba, un reducido número de granjeros, mozos y gente retirada pasan sus días en el Dragón Danzante. Ninguno es amigo de Heinz y todas las actitudes hacia él son similares a las que expresa Dirk Moser.

09- INCIDENTES DURANTE EL WURSTFEST

9-1. Incidente: El perro perdido

Margaret, una mujer noble trajo su perro faldero “Puffs” al festival y el animal se ha escapado. Muy preocupada pide a Heinz que encuentre el perro perdido. Heinz alzará la vista y señalará a los pjs diciéndoles que es vital que se encuentre a “Puffs” y que no tiene nadie más a quien realizar el encargo. Por supuesto, cualquier maltrato al perro conllevará la ira de Heinz y la de su dueña.

“Puffs” no ha ido muy lejos y los personajes escucharán en seguida su ladrido. El can se encuentra en el cercado que hay tras la taberna, bajo una carreta. Aunque es pequeño y débil, “Puffs” es pesado, ladrador y tiene muy malas pulgas y no se lo pensará dos veces antes de morder a cualquiera que se le acerque demasiado. Deberá superarse una prueba de **Empatía** (con un +10% si se tiene Adiestrar o Criar Animales y que se supera automáticamente si se tiene Carisma Animal). Si se falla la prueba, “Puffs” morderá la mano del personaje causando 1 impacto automático de BF-4.

Este encargo obligará a los personajes a salir de la taberna si no lo hicieron antes y sirve para enlazar este incidente con el Incidente: El carro sin control.

9-2. Incidente: El carro sin control

Al acabar la tarde, un carruaje seriamente dañado avanza por el borde del camino fuera de control y directo hacia las puertas de la ciudad. Víctima de un ataque de la banda de mutantes, el carro transporta al mercader Lars Hedderlich y su mujer. Su guardaespalda Dolph lleva la carreta hacia delante. Dos dardos de ballesta han perforado su cota de malla, que ahora está ensangrentada.

Un PJ puede intentar saltar al carro y coger las riendas pasando una prueba de **Agilidad** (Acrobacias +10%, Brioso +10%, Equitación acrobática +10%) y superando luego una de **Conducir** para detener los desbocados caballos (Adiestrar animal +10%).

Si se falla la prueba de Agilidad, el PJ no puede mantenerse en el carro y cae al suelo, sufriendo 1D10 heridas en el proceso. El carro se estrella con la carpa, causando mucha confusión y alguna que otra herida leve, pero el desastre será arreglado en una hora.

Si se falla la prueba de Conducir, los caballos al menos se apartan de la carpa y siguen por la calle. El PJ puede repetir la prueba de **Conducir** cada asalto, con un bonificador de +10% acumulativo. El DJ debería consultar el mapa de Heidelberg para decidir en que dirección se va el carro y que obstáculos encuentra antes de que pueda detenerse.

Dolph esta malherido, pero sobrevivirá. Lars y su mujer están intactos pero histéricos. Su estado irrita terriblemente a Heinz, que tiene miedo de que la tétrica visión de la sangre sea un mal presagio para el festival. Si los PJs hacen un

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

esfuerzo para consolar a Lars o su mujer, pueden darles alguna información de sus atacantes, aunque Heinz insiste en que hagan las preguntas cuando no estén de servicio. Llama a los mercenarios para que cojan el carro, lo lleven al establo y lo arreglen. Está muy nervioso y le importa más arreglar los desperfectos que atender al herido Dolph. No obstante, cuida e intenta animar a Lars.

Lars puede dar una descripción básica de la banda de mutantes. Si los PJs se ofrecen voluntarios para cazar a los bandidos, Heinz se opone rotundamente y les ordena que vuelvan a sus asuntos. De hecho no enviará a los pjs a la Fortaleza hasta que no haya dado aviso a los mutantes y estén preparadas todas las trampas.

9-3. Incidente: Nueva entrevista con Heinz

Después de que la cena se haya servido, los Pjs reciben la noticia de uno de los sirvientes de que deben encontrarse con Heinz en el Dragón Danzante. En la posada están Heinz y Manfred. Heinz ha recibido la noticia de Wilf de que los mutantes y las trampas están preparados en la fortaleza y ha decidido aprovechar el ataque que los bandidos hicieron al carruaje del mercader Lars como excusa para encomendar a los Pjs que rastreen a los bandidos y acaben con ellos. Ofrece **10 CO** a cada uno por este servicio, diciéndoles que deben volver por la mañana cuando el festival empiece de nuevo (aunque realmente no espera que vuelvan). Menciona la Fortaleza de la Roca Negra como un lugar usual de escondite de bandidos, mientras Manfred asiente fervorosamente y los urge a que investiguen las ruinas primero.

Heinz y Manfred saben de un rastro evidente que lleva desde el este de las afueras del pueblo hasta la Fortaleza. Si los pjs rechazasen este encargo, Heinz se negará a pagarles ningún dinero, ni siquiera el acordado inicialmente, así que si los pjs no desean morir de hambre, deberán aceptarlo.

10- VIAJE A LA FORTALEZA

Si los Pjs siguen las indicaciones de Manfred, se encontrarán con el loco Geddi, de pie en medio del camino, cerca del pueblo. El Matatrolls vigila el pueblo en espera de que Heinz salga por cualquier razón con pocos guardaespaldas o incluso mejor, sin protección alguna.

Geddi es un poco paranoico y ha decidido que es mejor esconderse que correr el riesgo de enfrentarse a bandidos, patrullas imperiales o cualquier otro problema que pudiera interferir en su venganza contra Heinz Schiller. Una vez mate a Heinz, Geddi podrá finalmente cumplir con su juramento y morir en combate.

A medida que los Pjs se acercan, Geddi se presenta con un largo y florido discurso. Se toma su tiempo en insultar a cada uno de los PJs, prestando especial atención en cualquier elfo o personaje noble, bardo o cualquiera que parezca pomposo. Después pide saber si Heinz Schiller aún está en el pueblo y si tiene planes de marcharse.

Geddi, como cualquier Matatrolls que se precie, no compartirá con nadie su misión y aunque no oculta su intención de matar a Heinz, no explicará el por qué. Aún así

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

charlará con profusión a cerca de las tendencias sexuales de Heinz hacia los animales de granja, sus numerosas enfermedades y otros elaborados insultos.

Si se apresuran a defender a Heinz de los insultos de Geddi, éste les etiqueta como sirvientes del salchichero y los vigila manteniendo la distancia con ellos.

Si los Pjs dejan claro que odian a Heinz, el enano les recomienda no seguir por el camino y no volver jamás a Heidelberg. Aunque rehúsa facilitar cualquier tipo de información, les advierte que cualquiera que se ha aventurado allí arriba nunca ha vuelto. Trabajar para Heinz es mal negocio. Geddi recuerda poco de la fortaleza, por lo que no puede dar información específica sobre los mutantes o las trampas.

11- LA FORTALEZA DE LA ROCA NEGRA

Excavada en la roca negra que le dio nombre, La Fortaleza de la Roca Negra, fue antaño una mansión fortificada que pertenecía a un mediocre señor de la guerra que gobernó estas tierras siglos atrás. Después de que fuera asediada y saqueada durante el violento periodo de lucha interna que marcó la época de los Tres Emperadores 400 años atrás, las ruinas quedaron abandonadas. La gente de Heidelberg las considera embrujadas y evitan el lugar.

Varios grupos de bandidos han usado el lugar como base de operaciones, acechando sobre los viajeros que pasaban por el área. Sin embargo las presas son demasiado pobres y escasas para hacer que los bandidos permanezcan durante mucho tiempo.

Maltratada por los atacantes, inquilinos y las inclemencias del tiempo, la Fortaleza no es mucho más que una pila desordenada de escombros. El rastro que lleva hasta la fortaleza esta plagado de hierbajos y vegetación. Los muros exteriores están casi totalmente derruidos y las estructuras de madera que estaban en el patio interior hace tiempo que fueron quemadas.

Ahora está plagada de trampas y es el hogar de un grupo de mutantes que trabajan para los conspiradores. En las pocas ocasiones en que bandidos o gente de la misma calaña ha ocupado la fortaleza, los mutantes se mantienen escondidos y avisan a Heinz, quien contrata a un grupo de aventureros para que se ocupen de los criminales. Esto sirve para dar algo de credibilidad a Heinz por contratar aventureros.

11-1. Descripción de la Fortaleza exterior

1. Muros exteriores

La puerta exterior no es más que una pila de piedras con matojos. Además el muro oeste y la parte norte de la edificación han sido todas derruidas. Cualquier Pj intentando moverse a través de los montones de ruina debe pasar un chequeo de **Agilidad**, si falla sufrirá un esguince, reduciendo su M en -1 durante 1 hora. Los personajes con la habilidad Escalar pasan automáticamente este chequeo. Las torres sur de la fortaleza parecen intactas desde el exterior, pero su interior está colapsado. Escondido entre los escombros de la torre sureste, fuera de la vista si no se entra dentro, hay un pequeño arsenal envuelto en cuero: 2 espadas, un arco

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

corto y 20 flechas. Wilf puso las armas aquí para reforzar la farsa del lugar como campamento de bandidos.

2. Patio y Mansión

El área en el interior de los muros esta plagada de matorrales que alcanzan hasta casi un metro de altura. El edificio central del patio esta construido con la misma roca negra que los muros exteriores. Los pisos superiores hace tiempo que han caído, pero la planta baja todavía esta en pie. Las puertas que llevan hacia el interior están destrozadas pero todavía aguantan, excepto por la que lleva al área 10. Las puertas dobles en la esquina sureste son relativamente nuevas, habiendo sido instaladas en los dos años anteriores. Cualquier Pj puede hacer un chequeo de **Inteligencia** para darse cuenta de esto. Un Pj con la habilidad de Carpintería pasa este chequeo automáticamente.

3. Patio Norte

Los cimientos de la edificación son visibles aquí, aunque parcialmente cubiertos por los escombros. Anteriormente había dos edificios de madera, un establo y unos cuarteles. Buscando aquí no se encuentra nada.

4. Comedor y Sala de Fiestas

Anteriormente esta gran estancia sirvió como sala de fiestas y comedor para el señor de la fortaleza y sus hombres. La chimenea oeste esta llena de telarañas, pero la chimenea este muestra evidencias de que alguien ha encendido un fuego aquí recientemente. Además, el espacio frente a esta chimenea esta limpio de escombros. Wilf enciende un fuego aquí una vez al mes, para mantener la ilusión de que alguien acampa aquí regularmente.

5. Recibidor

Anteriormente esto era una sala para dejar los abrigos y servía como entrada, ahora es parte de la elaborada mentira creada por Wilf. Tres capas negras cuelgan de los percheros al oeste y alguien se ha ocupado de limpiar el suelo.

6. Cocina

Wilf y los mutantes evitan venir aquí, pues la mitad superior de la habitación esta plagada de telarañas. Hay una madriguera de arañas, que salen por la noche para cazar en el bosque cercano. Las arañas son algo mayores que un puño y su veneno es demasiado débil como para afectar a algo mayor que un perro. No obstante, cuando los PJs abren la puerta, el aire hace que las telarañas se muevan, creando la ilusión de que algo grande esta caminando sobre ellas.

Si los Pjs investigan la habitación, las arañas escapan por la chimenea. Destruir las telarañas causa que el cadáver disecado de un perro caiga al suelo.

El Pj que haga esto ha de pasar un chequeo de **Agilidad** o el perro le caerá encima, haciendo que sufra un -10% a la Empatía hasta que los restos sean limpiados.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)



7. Habitaciones vacías

Estas habitaciones hace tiempo que fueron saqueadas de lo que quedaba de valor.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

8. Dormitorios

Otra parte de la mentira de Wilf, esta habitación contiene tres sacos de dormir en fila. Al lado hay una linterna de aceite, con yesca y pedernal al lado. Cualquiera que observe de cerca la linterna verá que esta abollada y tiene restos de sangre seca, legado de aquellos que utilizaron la linterna para seguir adelante.

9. Sala de Reuniones

Esta pequeña y austera habitación es normalmente utilizada por Wilf y Pedro para discutir los planes. Una mesa destartalada y tres sillas de madera están en el medio de la habitación. Cualquier PJ que realice una prueba de **Buscar** en esta habitación encuentra automáticamente manchas frescas de tinta en la mesa. La última reunión entre Heinz, Wilf y Pedro fue interrumpida por el ruido de unos bandidos abriendo la puerta doble del área 4. Con las prisas para retirarse hacia los sótanos, Pedro volcó el tintero que estaba usando para escribir la lista de provisiones y a Heinz se le cayó su pipa, que Pedro recogió más tarde, para guardarla en la cueva dormitorio de los mutantes (Área 18).

10. Cuartel

Anteriormente esta habitación fue usada como dormitorio de los guardias de la fortaleza. El lugar apesta a podrido y orines, pero aparte de esto, no hay nada de interés.

11-2. Descripción de los sótanos de la Fortaleza y la guarida de los mutantes

Los sótanos bajo la mansión están llenos de una serie de trampas para inmovilizar o matar a los intrusos. Antes de continuar con esta parte de la aventura, asegúrate de que lees la sección de Tácticas. Los mutantes que viven aquí siguen un plan pretrazado para emboscar y matar a sus víctimas.

11. Almacén

Esta habitación está bastante limpia, aunque cualquiera que examine el suelo descubre algunas manchas de sangre cerca del final de la escalera, el legado de emboscadas pasadas en esta habitación.

12. Habitación secreta

Anteriormente usada como cámara del tesoro de la fortaleza, esta habitación es ahora un lugar de escondite para la banda de mutantes. Observan a través de un pequeño agujero en el muro oeste. Cuatro taburetes están alrededor de un brasero en el centro de la habitación. El pasaje hacia el este mide unos 10 metros en dirección Sur antes de torcer hacia el Este; en esta dirección recorre unos 30 metros, luego llega a la cueva de los mutantes. Una gran carreta con ruedas se encuentra aquí para ayudar a transportar los cadáveres.

13. Trampa del foso

La primera trampa esta diseñada para cazar intrusos que intenten llegar a las criptas desde aquí. Un foso se abre en el suelo justo al abrir la puerta del final del pasillo. Cualquiera que abra la puerta debe superar un chequeo de **Agilidad** o

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

caer dentro, sufriendo un impacto de fuerza 1D10+3 por la caída, que ignora armadura. Si no se cae en la trampa, el foso puede saltarse con facilidad.

14. Antigua capilla

Esta habitación fue anteriormente un templo dedicado a Taal, pero ha sido saqueado de todos sus objetos.

15. Trampa del martillo

Cualquiera que abra la puerta hacia esta habitación debe superar un chequeo de **Agilidad** o sufrir los golpes de dos martillos que están sujetos al techo de manera que cuando la puerta es abierta, ésta retira el pestillo que mantiene fijos los martillos, que basculan realizando un movimiento de péndulo y golpean a cualquiera que haya en el umbral de la puerta. Los enanos y halflings ganan un +20% de bonus al chequeo de agilidad, pues las armas están dispuestas para objetivos humanos. Los martillos golpean cada uno con Fuerza 0, realizando un único impacto cada uno.

16. Cámara Funeraria

Anteriormente una cripta para la línea noble que dirigía la fortaleza, esta habitación ha sido saqueada por ladrones de tumbas. La puerta hacia esta habitación está armada con una trampa de martillo similar a la de la área 15. Una gran pila de basura esta en el centro y tres fosos han sido cavados en el suelo. El foso indicado como A es una trampa. El suelo es de madera, cubierto de basura. Cualquiera que pise este suelo caerá automáticamente a un foso de 3 metros de profundidad sufriendo un impacto de Fuerza 3 que ignora armaduras. El foso indicado como B contiene un cepo de caza y cualquiera que pise sobre él sufre un impacto de Fuerza 0 en un pie, causando una lesión en el tobillo que reduce el movimiento de la víctima en -1, durante una hora. El tercer foso es inofensivo.

17. Cámara funeraria oculta

El sitio final de descanso para el mayor de los dirigentes de la fortaleza, esta habitación ha permanecido intacta durante siglos. Dos sarcófago de piedra están aquí, los dos sellados por pesadas losas de piedra que sólo serán movidas superando con éxito una prueba de **Fuerza**, pudiendo un personaje ayudar a otro, lo que concede un +10% a la prueba.

En el sarcófago que hay al este hay una capa desintegrada, polvo de hueso y un pequeño brazalete de oro que vale 10 CO. El sarcófago oeste contiene los restos de ropa de calidad, polvo de hueso y 3 pequeñas joyas engastadas anteriormente en la ropa, que valen 3 CO cada una y un escudo cometa. Este escudo se considera de la mejor artesanía, por lo que su precio es 10 veces superior al de un escudo normal, además de conceder +5% a HA y de que su carga es un 10% inferior a la de un escudo común.



11-3. La banda de mutantes y las tácticas de emboscada

El plan de la banda es simple, Heinz les avisa con antelación cuando espera a los intrusos y con la ayuda del trampero Wilf, preparan trampas en todo el sótano. Pedro atrae a los aventureros hacia los sótanos con ayuda de los hechizos de magia pueril Ruidos (voces, ecos, pisadas, puertas...) y Fuegos Fatuos (luces de antorchas que se alejan). Los mutantes vigilan desde la habitación secreta (ver área 12) y esperan a que bajen los intrusos y a que las trampas surtan efecto. Entonces preparan una emboscada en el área 11, surgiendo Bizz, Bub, Franz y Puddles, a través de la puerta secreta para masacrar a los intrusos, mientras

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

Pedro se queda cerca de la puerta junto con Xovart, que cuida de Pedro y ataca con fiereza a cualquiera que se acerque a su maestro.

Los cuerpos de los vencidos son arrastrados hasta el área 12 y transportados en carretilla hasta la cueva de la banda, esperando transportarlos esa misma noche hasta la tienda de Heinz, por una carreta tirada por una mula.

Si las cosas van mal para los mutantes (por ejemplo, si Bizz y Bub caen) Pedro ofrece rendirse, renegando de sus compañeros. Como reacción, todos los mutantes excepto Xovart, le atacan si es posible. Franz en particular intenta asesinar al mago, enfurecido porque su querido maestro le da la espalda. Una vez Pedro esté muerto, el resto de mutantes luchan hasta la muerte.

Pedro Difelice, Líder cultista de Nurgle (Hechicero Adepto, ex-Aprendiz de Hechicero)

M	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	Mag	H
4	34	28	35	40	33	45	57	42	1	2	13

Habilidades: Buscar, Cotilleo, Canalización, Empatía, Hablar idioma (Clásico, Lengua oscura, Reikspiel), Leer/escribir, Percepción, Sabiduría académica (Magia), Sabiduría popular (el Imperio), Sanar, Sentir magia.

Talentos: ¡A correr!, Afinidad con Aethyr, Intelectual, Magia menor (Alarma), Magia Pueril (Arcana), Saber Oscuro (Caos-Nurgle), Visión nocturna.

Armas: Báculo y daga.

Enseres: Poción curativa.

Citas: “¿Vosotros, gusanos, cómo os atrevéis a invadir mi santuario? ¡Preparaos para morir!”

“Podemos llegar a un acuerdo. Conozco la verdad de este lugar. Envainad vuestras espadas y podremos hablar.”

“¡Por favor no me hagan daño, oh por favor, no, haré lo que sea! ¡Por favor!”

Apariencia: Pedro usa unas túnicas azules raídas y manchadas por el barro, una capa de color rojo oscuro, y un sombrero alto negro. Normalmente lleva una bufanda encima de su boca para ayudar a ocultar su mutación. Sus ojos se encuentran sujetos a unos largos y delgados tentáculos que le permite alejarlos de su rostro y poder observar alrededor de las esquinas, a su espalda, y en sus bolsillos.

Tiene dos lenguas en su boca que, mediante un truco de magia del Caos, le permite hablar dos idiomas a la vez. Siempre que Pedro hable, sus palabras hacen eco en dos idiomas. Puede controlar el volumen relativo de sus dos lenguas, pero no puede silenciar completamente una en favor de la otra.

Personalidad y motivaciones: Pedro anhela poder y conocimiento. Alterna entre el egoísmo desenfrenado y una lastimosa inseguridad, haciéndolo autosuficiente para mantener una posición desafiante contra sus enemigos, pero acobardándose rápidamente o suplicando misericordia si estos demuestran ser formidables.

Pero sobre todo, Pedro quiere sobrevivir. Se considera un archi-mago en potencia, y hará lo que sea para conservar su pellejo y poder así cumplir con su destino.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

Xovart, Cultista de Nurgle (Mutante)

M	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H
3	15	12	25	50	24	31	35	40	1	16

Habilidades: Escondarse, Hablar idioma (Reikspiel y Lengua oscura), Movimiento silencioso, Percepción, Sabiduría popular (el Imperio).

Talentos: ¡A correr!, Muy Resistente

Equipo: Ninguno

Citas: “¡GrrrAAARRR!”

Apariencia: Esta criatura caprichosa apenas es reconocible como humanoide. Se arrastra hacia delante con sus brazos, ya que la parte baja de su torso se ha encogido hasta desaparecer, quedando nada más que un muñón macizo, sangrante y lleno de pus bajo su cintura.

Su torso superior se encuentra cubierto de escamas y su cabeza ha mutado en un vago cruce entre un pez y un humano. Siendo una criatura favorecida por el Señor de la Descomposición, Xovart sirve como capellán y consejero espiritual del grupo. Incapaz de hablar, sus gritos, chillidos y aullidos son tomados como el discurso divino de Nurgle y frecuentemente es imitado por el resto de los mutantes.

Personalidad y motivaciones: Completamente trastornado por el influjo del Caos, Xovart farfulla y balbucea sin sentido mientras se menea de arriba abajo y oscila de lado a lado de una manera firme y rítmica.

Cuando se entusiasma, enfada, o asusta, su balbuceo aumenta en peso y en volumen. En el fragor de la batalla, los otros mutantes le hacen eco creando un coro bizarro.

Xovart adora a Pedro como a un dios y normalmente se esconde cerca del mago en todo momento como una mascota. Si Pedro es amenazado, ataca con furia protectora.

Mutaciones: Xovart puede respirar bajo el agua y además tiene la habilidad innata de sentir magia. También puede expeler a su alrededor (2 casillas) una nube espesa y maloliente que penaliza todas las acciones de cualquier no seguidor de Nurgle en un **-5%**, lo cual le lleva media acción y no afecta a sus compañeros.

Franz, Cultista de Nurgle (Mutante)

M	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H
4	35	33	37	33	35	28	30	32	1	13

Habilidades: Conducir Carro, Cotilleo, Escondarse, Hablar idioma (Lengua oscura, Reikspiel), Movimiento silencioso, Percepción, Sabiduría popular (el Imperio).

Talentos: ¡A correr!

Armas: Hacha de mano, escudo, ballesta y 10 saetas.

Citas: “¡Cállate, Jules! ¡Te quemaré de nuevo!”

“Esto no va a funcionar.”

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

Apariencia: Franz parece completamente normal mientras que lleve una camisa u otra cosa que le cubra el pecho. Posee un cabello rubio corto y lleva un espeso bigote. Su gran barriga sobresale por encima de su cinturón y viste una camisa holgada. A primera vista, la camisa parece camuflar su cinturón, pero en realidad esconde una cara con una delgada y pequeña boca y ojos burbujeantes que crecieron de su pecho.

Personalidad y motivaciones: El cerebro del grupo, Franz, se considera a sí mismo por encima de sus compañeros. Cree en secreto que su falta de mutaciones más obvias es una señal de bendición, aunque detesta a Jules y planea librarse de él. En su mente, Pedro le favorece sobre los demás, aun cuando el mago olvida su nombre a menudo. Cuando Pedro está ausente, él asume el mando de los mutantes. En batalla, se mantiene en la retaguardia y dirige al resto. Luchará hasta la muerte para proteger a Pedro. Si el mago no está presente, huirá bajo el pretexto de ir a advertir al mismo acerca de los intrusos.

La segunda cara se llama **Jules** tiene una mente y personalidad propia y es bastante demente. Jules cree que alguna vez fue un hombre normal, a quien le brotó un cuerpo de la parte de atrás de su cabeza y que dio lugar a Franz. Si Franz cae por una herida en la cabeza o en las extremidades, Jules sobrevive durante 1D10/2 horas, suplicando a los aventureros que lo liberen.

Bizz y Bub, Cultista de Nurgle (Mutante)

M	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H
3	35	33	45	32	25	23	33	27	1	14

Habilidades: Conducir Carro, Cotilleo, Esconderse, Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Percepción, Sabiduría popular (el Imperio).

Talentos: ¡A correr!, Ambidiestro, Especialista en armas (Apresadoras), Golpe conmocionador; Lucha, Pelea Callejera.

Equipo: Maza y red.

Citas: “¡Grrmmph!”

Apariencia: Este mutante antiguamente eran dos, un matrimonio a quienes el poder del Caos les redujo a cabezas de alfiler con físicos masiva y anormalmente desarrollados y fusionados en unos solo. Sus cabezas diminutas alojadas en su cuerpo único, están desprovistas de rasgos faciales, aunque pueden ver y oír normalmente. Su cuerpo ha cambiado y mutado hasta llegar a tener la constitución física de culturista, aunque sus articulaciones han quedado lisiadas debido a la tensión que causó la rápida transformación, así que se mueve con movimientos súbitos y accidentados ya que sus hombros, codos y rodillas se desplazan hacia adentro, fuera de su lugar natural, por lo que a cada paso produce una cacofonía de estallidos, chasquidos y sórdidos gruñidos de dolor.

Estos dos estúpidos tendrían poco que decir, incluso si tuviesen bocas. Sus pálidas caras tiemblan y cambian grotescamente, emitiendo leves y retumbantes gruñidos en combate, sugiriendo que sus bocas se encuentran meramente cubiertas bajo una espesa capa de piel. En combate, se apresuran a infligir dolor con una viciosa indiferencia.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

Personalidad y motivaciones: Bizz y Bub se diferencian poco en materia de personalidad, en parte porque están unidos a un mismo cuero, en parte porque sus caras pequeñas y sin rasgos distintivos les dan poca oportunidad para expresarse y en parte porque realmente no piensan mucho. La vida ha sido buena bajo el liderazgo de Pedro; lo adoran y lucharán hasta la muerte en su defensa.

Puddles, Cultista de Nurgle (Mutante)

M	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H
4	36	32	30	38	35	25	31	33	1	13

Habilidades: Conducir Carro, Cotilleo, Esconderse, Hablar idioma (Reikspiel), Movimiento silencioso, Percepción, Sabiduría popular (el Imperio).

Talentos: ¡A correr!, Especialista en armas (Armas a dos manos), Furia Asesina, Golpe Poderoso, Oído Agudo.

Equipo: Hacha a dos manos, daga y chaqueta de cuero.

Puntos de armadura: 1 PA en cuerpo y brazos.

Citas: “¡Croooarr!”

Apariencia: El poder del Caos retorció la cara de este mutante hasta parecerse a un sapo bulboso y enfermizo. Un constante flujo de baba corre bajo su barbilla y por su cota de malla. Su apodo proviene de su tendencia a dejar pequeños charcos de saliva dondequiera que esté por más de un minuto o dos. Es tremendamente gordo y su estómago cuelga por encima de su cinturón mientras su armadura se estira para adaptarse a su volumen.

Personalidad y motivaciones: Puddles es fiel a su amo Pedro y se esfuerza en agradarle. Odia a Franz y se esfuerza para desacreditarlo a cada oportunidad. Durante el combate, se abalanza al frente croando ruidosamente.

Mutaciones: En combate, un río de baba salpica bajo su barbilla a través de su armadura, formando un charco alrededor de sus pies. Cualquiera que ataque a Puddles cuerpo a cuerpo sufre una penalización de **-5% a HA**, a causa de la tierra resbaladiza que hay alrededor del mutante. Si un atacante falla por más tres niveles de fracaso su HA modificada, deberá realizar inmediatamente una prueba de **Agilidad** o caer al suelo, contando como objetivo derribado, al haber resbalado con la baba.

Una vez los mutantes son vencidos, los Pjs deberían descubrir unas pocas pistas y deducir el vínculo con Heinz. Si Jules, la segunda cara de Franz, sobrevive al combate, explica todo lo que sabe sobre los tratos con Heinz aunque sólo sabe lo básico de sus acuerdos ya que Franz siempre lleva una gruesa camisa, nunca logró ver nada y basa su conocimiento solamente en lo que pudo oír. Si los Pjs ofrecen separar a Jules de Franz (el pobre cree que puede sobrevivir sin él), cuenta lo siguiente:

- *Los mutantes vivieron durante un tiempo en el bosque cercano antes de trasladarse a la fortaleza.*
- *A menudo iban al pueblo para encontrarse con alguien. Los mutantes aceptaron matar a cualquiera que entrara en la fortaleza a cambio de protección frente a las autoridades.*

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

- *Transportaban los cuerpos al bosque de noche y se los entregaba a alguien, presuntamente del pueblo.*
- *Los mutantes mataban a menudo viajeros y mercenarios, pero una vez hace dos años mataron un par de mutantes del Caos que reconocieron como viejos enemigos. Los trocearon y se comieron las partes mutadas y el resto lo entregaron como siempre y notaron cuando hicieron esto, que el Señor de la Plaga les bendijo con más mutaciones. Xovart, por ejemplo, fue anteriormente más humano en apariencia. Pedro deseaba matar a más mutantes y entregarlos al pueblo, pero nunca se cruzaron con más. Jules recuerda esto porque los mutantes deseaban que sus víctimas también mutaran, dándoles la oportunidad de esparcir la semilla de Nurgle por el Imperio.*

11-4. Explorando la guarida de los mutantes

18. Cueva dormitorio

Esta área sirve de cuartel para la banda de mutantes. Algunas cajas de raciones con el distintivo de los almacenes de Wilf, están apiladas en el muro sur y cada uno de los mutantes tiene un saco de dormir para él. El saco de Puddles está cubierto de baba seca y es húmedo al tacto. Cerca de cada uno de los sacos hay guardados 1D10 chelines. Apartado de los demás detrás de un biombo de madera está la cama de Pedro, con una pequeña mesa de madera y una silla, un pergamino, tinta y pluma están en la mesa. Cualquiera que viera la tinta en la habitación superior (Área 9) puede intentar un chequeo de **Inteligencia** para reconocer que es la misma que había arriba.

En el escritorio se encuentra un tratado sobre la adoración a Nurgle escrito en “**lengua clásica**” titulado “El libro de las plagas”, que describe el ritual que realiza Pedro sobre los cadáveres para consagrarlos al Dios de la Podredumbre.

También hay un diario de notas de Pedro escrito en “**lengua estaliana**”, en el que se listan entregas y cobros, aunque nada sugiere qué es exactamente lo que se estaba vendiendo o comprando, ni a quién.

Igualmente hay una pipa tallada a mano con dos dragones enroscados alrededor, cualquiera que haya visto antes a Heinz, reconocerá la pipa como similar a la que siempre lleva.

19. Área de entrada

Esta caverna tiene un túnel que es la entrada y salida al exterior. Un foso para encender fuego ha sido excavado aquí y los mutantes normalmente descansan y comen en este sitio. Seis taburetes de madera están alrededor del foso, junto con varios cuchillos largos y un pincho para preparar la caza u otras cosas.

También hay una carreta con una mula que es la que debe llevar los cadáveres hasta Heidelberg durante la noche. La mula está tan acostumbrada a cubrir este trayecto que en cuanto los personajes se acerquen a la carreta la mula dará un respingo y se pondrá en camino a la puerta secreta de la empalizada, donde se parará.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

12- VUELTA A HEIDELDORF

Una vez los personajes hayan acabado en la Fortaleza deberán volver a Heidedorf, teniendo la posibilidad de volver por las puertas del pueblo y tratar de averiguar más acerca de la trama, o seguir a la carreta y dirigirse a la entrada secreta de la empalizada.

En cualquier caso, en el camino de retorno volverán a encontrarse con el Matatrolls y si actuaron correctamente en sus anteriores encuentros con Geddi, pueden enterarse de lo siguiente:

- Heinz tiene un pasaje secreto en el muro del pueblo que conduce a su carnicería. No obstante, Geddi tiene tan solo vagos recuerdos de su experiencia allí y sólo puede hablar con comentarios crípticos sobre esto. Menciona un acceso secreto que lleva a Heinz, pero no puede recordar dónde o cómo encontrarlo.
- El enano deja claro que Heinz Schiller es responsable de un gran crimen, aunque rehúsa discutir los detalles. Aun así, avisa a los Pjs de que no confíen en él y puede intentar que se unan a su causa para ayudar a matarlo, suponiendo que todo el mundo acepte que el Matatrolls sea quien de el golpe de gracia. Si rechazan su oferta los deja marchar, aunque les avisa que tarde o temprano se arrepentirán de no haber aceptado.

Si Geddi se une a los personajes, el Matratrolls no podrá entrar en el pueblo por las entradas habituales o los mercenarios lo recibirán con virotos de ballesta.

Los personajes puede que acudan al establecimiento de Wilf en su búsqueda de explicaciones, pero éste se encuentra en la salchichería con Heinz.

13- ESCENA FINAL EN EL MATADERO

En algún momento los personajes llegarán al matadero seguramente a través de la puerta secreta de la empalizada, donde encontrarán a Wilf y a Heinz “procesando” a los últimos mercenarios desafortunados. Esta brutal escena de sangre, cadáveres descuartizados y carne picada, obligará a los personajes a superar una prueba de voluntad para no ganar 1 punto de locura.

Ni Wilf, ni Heinz, atenderán a razones, intimidaciones o negociaciones y con una gloriosa risa triunfal, la piel de Heinz reventará surgiendo de su interior un ser imposible y amorfo, una montaña de carne putrefacta compuesta por un vientre descomunal en el que se abre una enorme y fétida boca. El ser tiene unos largos tentáculos con los que agarra al desprevenido Wilf y se lo traga matándolo al instante, para estupor de los aventureros que serán los siguientes.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

El mutante caníbal "Heinz Schiller"

M	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H
3	45	12	50	50	32	31	35	22	3	25

Habilidades: Hablar idioma (Reikspiel y Lengua oscura), Percepción, Esquivar.

Talentos: Armas naturales, Temible.

Apariencia: En su forma deforme y mutante, Heinz tiene dos largos tentáculos y una boca inmensa en el centro de su torso, por lo que tiene la capacidad de engullir criaturas de tamaño humanoide dentro de su estómago. Si impacta a un personaje con al menos dos ataques, puede escoger atrapar a su víctima en lugar de causarle daño. Si escoge atrapar a la víctima, debido a sus tentáculos la inmovilizará de manera automática y llevará a su enemigo hasta su boca y se lo tragará entero, sin que éste pueda hacer nada por evitarlo.

Por cada asalto dentro del estómago de Heinz, el personaje debe realizar una prueba contra **Resistencia** o sufrir 1D10 Heridas. Este daño no es modificado ni por la armadura de la víctima, ni por su Resistencia, ya que el daño sufrido por el personaje es una combinación de sofocación, ácidos digestivos y aplastamiento. Heinz puede engullir a un personaje por vez dentro de su estómago. Luego de matar a una víctima de esta manera, Heinz puede tragarse a otro enemigo.

Mientras se encuentra dentro del estómago del Heinz mutante, un PJ puede atacar con una penalización de **-10% a su HA** y si le causa un total de 5 Heridas o más de un solo golpe, el personaje abrirá su camino a la libertad y superando una tirada de **Agilidad** (+10% si se tiene la habilidad de Escalar), el pj podrá trepar por el estómago de Heinz con esfuerzo y salir de su cuerpo.

Localizaciones de impacto: Las localizaciones cabeza y piernas serán consideradas como cuerpo. Las localizaciones brazos, dañarán los tentáculos de Heinz.

14- UN FINAL QUE HACE TEMER LO PEOR

Los personajes que logren sobrevivir, caerán en la cuenta de que comieron salchichas elaboradas con carne humana, mutada y consagrada a Nurgle, lo que puede suponer un trauma para los personajes que deberán superar una tirada de voluntad para no ganar 1 punto de locura.

¿Significará esto que se convertirán en mutantes con la marca de Nurgle? ¿Haber devorado carne humana los transformará en terribles necrófagos? ¿Qué pasa con los cargamentos de salchichas que se han repartido por el Imperio y los que en breve saldrán de Heidelberg?

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

15- EXPERIENCIA

100 P.E. por la sesión de juego.

20 P.E. por lograr la ayuda de Jules.

25 P.E. por detener a Heinz Schiller y su fábrica de “salchichas”.

16- PNJ OPCIONALES

“El Loco” Geddi Ironhead (Matatrolls, ex-Mercenario)

M	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H
3	55	37	40	50	28	25	45	28	2	15

Habilidades: Conducir, Consumir alcohol, Cotilleo, Esquivar 10%, Hablar idioma (Khazalid, Reikspiel), Jugar, Lengua secreta (Jerga militar), Percepción 10%, Sabiduría popular (Reinos Enanos, el Imperio).

Talentos: Audaz, Desarmar, Desenvainado rápido, Especialista en armas (armas a dos manos), Golpe conmocionador, Golpe poderoso, Muy resistente, Odio, Pelea Callejera, Robusto, Sangre fría.

Armas: Arma a dos manos de buena calidad, daga.

Citas: “No cometas ningún error, humanillo, Heinz Schiller morirá. Geddi Ironhead se encargará de ello. Si algún otro lo hiciera, Geddi Ironhead lo mataría por robarle su venganza.”

“¡Asustado? ¡Un Matador no teme a nada! El juramento de este Matador de acabar con Heinz Schiller se encuentra por encima de explorar el castillo, ¡eso es todo! ¡Tienen suerte de que al ser tan patéticos no haya ningún honor en matarlos!”

Apariencia: Geddi el Loco tiene el rol del típico Matatrolls. Su cabello teñido de naranja se eleva en una alta cresta puntiaguda con generosas cantidades de grasa animal. Una cadena de hierro va desde su oreja derecha a su nariz, mientras una media docena de aros de acero cuelgan de su oreja izquierda.

Personalidad y motivaciones: Geddi quiere ver muerto a Heinz Schiller y está deseoso de matar a cualquiera que se entrometa entre él y ese objetivo. Es implacable en su propósito, pero carece de las facultades mentales y sociales para expresar en palabras la mayoría de sus pensamientos. Geddi recuerda sólo a medias el origen de su rabia, y se niega a discutir con cualquiera sobre este tema, como lo exige la tradición Enana. Se refiere constantemente a si mismo en tercera persona, nunca recuerda los nombres y es incapaz de completar una frase sin un insulto o algún tipo de profanación.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

Los Mercenarios:

Claude du Marche, Oscar Gunning, Werner Niebling, Rudolph Schnell, Yuri y Nicolai Menderov

M	HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em	A	H
4	42	37	40	35	30	25	35	28	1	11

Habilidades: Conducir, Cotilleo +10%, Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel), Jugar, Lengua secreta (Jerga militar), Percepción, Sabiduría popular (el Imperio).

Talentos: Certero, Desarmar, Puntería, Recarga rápida, Sangre fría.

Armas: Ballesta (20 virotes), espada, escudo y daga.

Armadura: Armadura de cuero completa, camisa de malla y cofia de mallas.

Puntos de armadura: Cabeza 3, Brazos 1, Cuerpo 3, Piernas 1.

Alineamiento: Neutral.

Citas: “No me pagan lo suficiente por esto.”

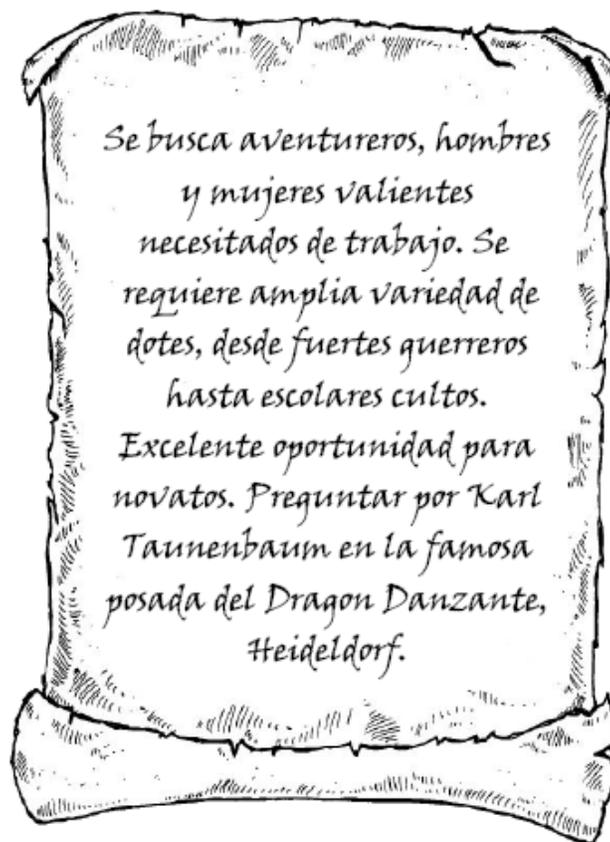
Apariencia: Mientras dure el festival, Heinz obliga a cada mercenario a llevar un luminoso tabardo azul y rosa encima de su armadura. A ninguno de ellos les gustan estos atuendos llamativos, aunque la amenaza de Heinz de cortar su paga los obliga a soportarlos. Los mercenarios son todos luchadores veteranos y llevan las cicatrices de docenas de batallas.

Personalidad y motivaciones: Estos seis espadas de alquiler se han contratado para mantener el orden durante la semana del festival. Heinz les paga bien y los mantiene bien alimentados con salchichas, aunque se niega rotundamente a proporcionarles alcohol. Detesta mantener a tales individuos en los alrededores de la fiesta, pero no ve ninguna otra opción para mantener la paz y en concreto, para aliviar los nervios de su a menudo tensa clientela. Los mercenarios están resentidos por la prohibición de Heinz sobre el alcohol y lo consideran un petimetre afeminado. Sus modales llorosos e irritantes y su tendencia a maltratar a sus empleados han hecho que se haya ganado el desprecio de los mercenarios. No obstante, la paga por el trabajo es buena e implica poco riesgo, dos factores que hacen que los mercenarios no opten por abandonarlo.

Los mercenarios tienden a actuar en equipo. Ninguno de ellos es de la región, lo que provoca que se cuiden entre sí en tiempos de crisis. Los seis han servido juntos en varios conflictos durante años y han forjado una fuerte amistad con el tiempo. Los mercenarios quieren ganarse su dinero y desean hacerlo a lo largo de la semana sin encolerizar inútilmente a Heinz. Trabajan duro para mantenerlo feliz, pero si queda claro que está metido en algo ilegal como asesinar y comerse a los viajeros, rápidamente se marcharán. Los mercenarios no tienen ningún deseo de estar atados a un carnicero loco y caníbal. No serán de ayuda a los personajes y al menor signo de asuntos turbios, abandonarán el pueblo sin más.

TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

17- AYUDAS DE JUEGO



TEME LO PEOR (EN UN SOLO ACTO)

