

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA

AVENTURAS EN UBERSREIK II

◆ PROBLEMAS POR PARTIDA DOBLE ◆

CRÉDITOS

Textos: Mac Dara Mac Donnacha

Textos adicionales: Pádraig Murphy

Ilustración: Sam Manley, Josef Kuchera,

Ralph Horsley, Scott Purdy

Cartografía: Dániel Kovacs

Diseño gráfico y maquetación: Rachael Macken

Correctores: Christopher Walz, Síne Quinn

Productor: Pádraig Murphy

Edición: Dominic McDowall

Un agradecimiento especial a: Games Workshop

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Dirección de la serie: Joaquim Dorca

Edición: Vanessa Carballo **Traducción:** David Rosillo

Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño

Coordinación de maquetación: David Gómez (Basetis)

Maquetación: David Gómez (Basetis)

Revisión: Jordi Zamarreño

Devir Iberia S.L.

Rosellón 184, 5.ª planta 08008 Barcelona (España)

devir.com



ÍNDICE DE MATERIAS

Introducción	3
Resumen de la aventura	3
Cómo involucrar a los personajes	4
La casa Karstadt	4
Los jardines	4
El laberinto	5
El salón principal	5
El ala este	5
El ala oeste	6
El ático	6
Sospechosos inusuales	6
Brandt/Brunhilde	6
Lucius Karstadt-Stampf: el aspirante a poeta	7
Hellin Karstadt-Stampf: la matriarca	8
Dietgar Horstmann: el leal mayordomo	9
Josef Specht: el tesorero con un secreto	9
Sirvientes domésticos, guardias y mozos de cuadra	10
Primera parte	10
Como dos gotas de agua	10
Una réplica absoluta	11
Terreno familiar	11
La viva imagen	12
Confusión de identidad	12
Segunda parte	13
Buenos días	13
Búsqueda casera	13
Buscando en el ático	13
Buscando en la casa	15
Buscando en los jardines	15
Tercera parte	15
Os preguntaré por qué os he reunido aquí hoy... ..	15
Visión doble	16
Cubran sus apuestas	18
Copiar y pegar	18
Hellin	18
Josef	18
Lucius	19
Dietgar	19
Recompensas en puntos de experiencia	19

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación o transmitida en modo alguno por cualquier método, ya sea electrónico, mecánico, fotocopias, grabación o cualesquiera otros sin permiso previo de los editores.

Warhammer Juego de rol de Fantasía 4ª edición © 2022 Fantasy Roleplay 4th Edition es © Copyright de Games Workshop Limited; © 2022; © de 2022 Games Workshop Limited para la versión española. Warhammer el Juego de rol de Fantasía, 4ª edición, el logo de Warhammer el Juego de rol de Fantasía, 4ª edición, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, el logotipo del cometa de cola gemela y todos los logotipos asociados, así como las ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, ubicaciones, armas, personajes y sus apariencias distintivas son, o bien ® o bien ™, y/o © de Games Workshop Limited, todo ello registrado variablemente en todo el mundo y utilizado bajo licencia. Cubicle 7 Entertainment y el logo de Cubicle 7 Entertainment son marcas comerciales de Cubicle 7 Entertainment. Quedan reservados todos los derechos.

AVENTURAS EN UBERSREIK: VOLUMEN II

◆ PROBLEMAS POR PARTIDA DOBLE ◆



INTRODUCCIÓN

Antes de jugar esta aventura, léela por completo de principio a fin al menos una vez. También te puede resultar útil leer la **Guía de Ubersreik** que hay en la **Caja de iniciación de WJdR**, que te proporciona información adicional sobre la mansión Karstadt-Stampf y muchos de los PNJs que aparecen en esta aventura. **Problemas por partida doble** está pensada para Personajes que hayan alcanzado su segunda o tercera carrera. Los aventureros con menos experiencia deberían crear un trasfondo que justifique por qué Lucius les ha hecho llamar.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Lucius Karstadt-Stampf, miembro de una de las familias de mercaderes más ricas de Ubersreik y el hijo más joven de la matriarca Hellin Karstadt-Stampf, invita a los Personajes a la mansión familiar. Dice que quiere escribir un poema épico sobre sus hazañas, pero, en realidad, teme por su vida y utiliza a los aventureros como guardaespaldas.

Lucius ha notado algunos sucesos inusuales en la mansión Karstadt-Stampf a lo largo de los últimos meses. Los sirvientes actúan de manera extraña y algunos de los habitantes de la mansión han sufrido muertes prematuras o simplemente han desaparecido. Para desgracia de Lucius, tiene motivos para sospechar que su madre es quien está detrás de los problemas de la mansión, pero carece de pruebas que lo demuestren.

Lo cierto es que la mansión está siendo víctima de Brandt el Doppelgänger (**Guía de Ubersreik**, pág. 51). Se ha estado abriendo paso en la mansión a base de asesinar a sus habitantes, haciéndose pasar por sus víctimas y acercándose cada vez más a Hellin Karstadt-Stampf. Planea hacerse pasar por ella, lo que le daría acceso a toda su fortuna y su poder. Ha tomado su forma alguna que otra vez en la mansión para ir perfeccionando su interpretación, pero sabe que necesita observarla más de cerca durante más tiempo para dominar sus peculiaridades más personales. Brunhilde, el ama de llaves, es la víctima más reciente de Brandt, y lleva tres semanas haciéndose pasar por ella

PROBLEMAS EN OTROS LUGARES

Aunque la aventura está situada en Ubersreik, se puede mover fácilmente a cualquier otra ciudad o pueblo grande. La familia Karstadt-Stampf tiene intereses comerciales por todo Reikland y más allá. ¿Quizá Hellin y su hijo se están hospedando en una de las residencias familiares en Altdorf o en Nuln? También puedes cambiar la familia involucrada, de manera que en vez de ser los Karstadt-Stampf sea otra dinastía propia de la región donde está ubicada tu campaña. Quizá a los Ruggbroder o a los Steinhäger de Bögenhafen les acosa el infortunio (ver **El enemigo en las sombras**). En Nuln, los Oldenhaller o los Becker pueden haber recibido noticias de las hazañas de los aventureros de boca de la Gravina Maria-Ulrike von Leibwitz (sobre todo si han pasado **Una noche en la ópera**). Los Ehrlich y los Wasmeier de Middenheim tienen fuertes lazos con la justicia local, con algunos de sus miembros más destacados sirviendo en los tribunales; y los aventureros avisados saben bien lo valioso que es que un buen litigante les deba un favor.

En vez de ubicar la aventura en la propia ciudad, puedes mover la mansión a una propiedad solitaria en el Drakwald, sobre el que puedes encontrar más detalles en **Middenheim: la ciudad del Lobo Blanco**. En Altdorf, se les puede acercar alguien relacionado con uno de los innumerables gremios, como la Asociación de Merceros (sastres), la Sociedad Mercantil (tenderos) o el Gremio de Carniceros (proveedores de carne, con un negocio paralelo clandestino para el desecho de cuerpos indeseados). O, si están de paso por Marienburgo (¿quizá de camino a un viaje por mar?), pueden verse envueltos en las maquinaciones de las grandes familias de la ciudad, como los van Haagen, los den Euwe o los van Raemerswijk. La mansión pasaría a ser un lúgubre caserón en algún lugar cubierto de niebla en las Tierras Desoladas, con formas extrañas que apenas se vislumbran moviéndose entre la bruma. Puedes usar la aventura para forjar lazos entre los aventureros y alguna familia local adinerada, y esto a su vez como punto de partida para otros escenarios que tengan que ver con líderes de la región.

La aventura está dividida en tres actos. En el primer acto, los Personajes llegan a la mansión y empiezan a conocer a algunos de sus residentes. Esa misma noche, los planes de Brandt se ven frustrados bruscamente. Mientras acecha a su siguiente víctima (el tesorero de Hellin, Josef Specht), se lo encuentra rezando ante un altar de Khaine. Los aventureros seguramente oigan el alboroto cuando Josef empieza a perseguir a 'Brunhilde'. Brandt cambia de forma y se esconde. En el segundo acto, el personal de la casa se da cuenta de que Brunhilde ha desaparecido. Lucius pide a los aventureros que lo investiguen, mientras Brandt busca su siguiente víctima y Josef intenta redirigir la atención para ocultar sus propios secretos. En el tercer acto, los Personajes deben moverse deprisa para salvar al nuevo objetivo de Brandt, el mayordomo de Hellin, Dietgar, y vencer a Brandt de una vez por todas.

CÓMO INVOLUCRAR A LOS PERSONAJES

Lucius invita a los aventureros a la mansión Karstadt-Stampf. Un sirviente ataviado con los colores familiares (negro y dorado) entrega su misiva, sellada con el emblema familiar del pico minero. La invitación dice:

Queridos amigos,

Por favor, permítanme presentarme. Soy un humilde poeta, apenas un principiante, que ha visto de sus venturas y desventuras y desearía trasladar esas gestas al pergamino. Aunque soy conocido para los pocos residentes de esta ciudad que aprecian el arte literario, no espero que mi obra les resulte familiar, ni tan siquiera que conozcan mi nombre, pues me temo que mi primera obra maestra está aún por escribir. Cuanto he visto de sus aventuras, en cambio, ha servido para despertar mi musa interior. Si fueran tan amables de visitar nuestra finca familiar en Morgenseite durante unos pocos días, les estaría muy agradecido.

Esperando recibir su visita mañana,

Lucius Karstadt-Stampf

Un Chequeo **Normal (+20)** de **Sabiduría académica (local)** o **Sabiduría académica (política)**, o bien un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Sabiduría académica (heráldica)** revela que los Karstadt-Stampf son la familia de mercaderes más rica de Ubersreik, y una de las más adineradas de todo Reikland. Siéntete libre de proporcionar información adicional acerca de la familia y sus miembros si un Personaje obtiene un resultado especialmente bueno (**Guía de Ubersreik**, pág. 44). Con 3 o más NE, informa a los jugadores de que Lucius es el miembro más joven de la familia.

Los Personajes que se pregunten cómo es que Lucius ha oído hablar de ellos deberán preguntárselo en persona. Si han jugado **Haciendo la ronda** (de la **Caja de iniciación de WJdR**), la letrada Osanna Windanus puede habérselos mencionado (sobre todo si salvaron a su hermana Jocelin durante las revueltas de la Marktplatz). Si son nuevos en Ubersreik, Lucius puede haber oído hablar de sus anteriores aventuras: si han completado **Si las miradas matasen**, Johanna Stiegler podría dar fe de ellos o, si los aventureros entregaron a Stiegler a las autoridades, Lucius puede haber oído que resolvieron el asesinato de Rutger Reuter. A Lucius le encanta pasar tiempo en la Posada *La Casa del Puente* (**Guía de Ubersreik**, pág. 15), oyendo historias de los cocheros que están de paso y cotilleos del personal de barra, cualquiera de los cuales puede haber oído acerca de las anteriores aventuras de los jugadores. Básicamente, esas aventuras anteriores son menos importantes para Lucius que el hecho de que saben cuidar de sí mismos. Al fin y al cabo, más que otra cosa está buscando guardaespaldas.

LA CASA KARSTADT

La finca de los Karstadt está ubicada en 'la Colina', el barrio más adinerado de Ubersreik. Rodeado de amplias y altas murallas, el extenso terreno contiene un puñado de edificios además de la mansión en sí misma, y está decorado con estanques ornamentales, hileras de árboles y un impresionante laberinto de setos. La mansión sólo tiene dos plantas de altura, pero se alarga hacia ambos lados de la entrada principal. Antiguamente, el ala este era un pequeño fuerte, y sus muros de piedra mantienen el aspecto fortificado. El resto de la mansión es más nuevo, hecho de sillares y madera, con ventanales altos y tejados inclinados de teja.

Los niños mayores de los Karstadt están actualmente de viaje en Altdorf para visitar a su padre, Leuthold. Se han llevado con ellos a una cantidad considerable de los sirvientes y guardias de la mansión. Como resultado, la mansión da la impresión de estar medio vacía, a causa de que los sirvientes que quedan evitan atravesar solos los salones y se mantienen en grupo por seguridad.

LOS JARDINES

Una serie de casas pequeñas están diseminadas por la finca, ocultas a la vista desde la mansión por árboles y setos colocados estratégicamente. Acogen al personal de servicio que no vive en la propia mansión, como los guardias, los mozos de cuadra y los jardineros. Josef Specht y su familia viven en una pequeña casita en la parte oriental del terreno. Ahí también se encuentra un pequeño santuario a Sigmar, algo polvoriento y descuidado, oculto en la esquina más alejada de la parcela. Los Personajes que deambulen por la finca pueden encontrarse a dos o tres sirvientes rezando allí, algo que han estado haciendo cada vez más últimamente.

Si los aventureros hablan con los guardias (ver abajo), pueden informarles de un campamento abandonado en los jardines que rodean la mansión. También pueden toparse con él por sí mismos si están explorando la finca (Chequeo **Difícil (-20)** de **Percepción**).



Queda poca cosa de lo que ya de por sí no era mucho para empezar: un cobertizo pateado, un petate sucio y una mochila con algo de ropa harapienta. Una búsqueda cuidadosa (Chequeo **Complicado (-10)** de **Percepción**) muestra un saquillo de cuero que contiene 17 cp y 13 p (los guardias lo pasaron por alto cuando echaron a Brandt de la finca).

El laberinto

Se encuentra detrás de la mansión. Sus setos miden 12 pies de alto y son densos y espinosos. El laberinto es popular en las fiestas, especialmente entre las parejas jóvenes, a las que les gusta 'perdersé' en él. En el centro se puede encontrar una estatua de Shallya, junto a un pequeño banco para quienes quieran descansar antes de emprender el camino de vuelta hacia fuera. Como no hay eventos sociales programados en bastante tiempo, los jardineros no lo han estado atendiendo últimamente y los setos están descuidados. Han empezado a aparecer ramas espinosas a través de las entradas, dándole un aspecto oscuro e intimidante. Reduce dos pasos la **Dificultad** de todos los Chequeos de **Movimiento silencioso** que tengan lugar dentro del laberinto.

Hace dos meses, Brandt adoptó la forma de Hellin y dio la orden a Etti, una de las sirvientas, de que la acompañara al laberinto. Tras asesinarla, Brandt escondió su cuerpo entre los setos, volviendo de vez en cuando para consumir su carne. Quedan pocas pruebas, pero un Chequeo **Difícil (-20)** de **Percepción** o un Chequeo **Complicado (-10)** de **Rastrear** revelará la parte dañada del seto, donde los Personajes encuentran unas ropas ajadas y manchadas de sangre. Con 2 NE, se darán cuenta de que hay algo metido bien adentro del seto. Si lo sacan, se encuentran un brazo humano en descomposición que aún lleva los colores de los sirvientes de la casa Karstadt (Brandt tuvo un descuido y no se dio cuenta de que faltaba un brazo). Cualquiera que sepa acerca de la desaparición de Etti supondrá, correctamente, que estos son sus restos.

EL SALÓN PRINCIPAL

La planta baja de la mansión está dominada básicamente por el salón principal. Con la mayor parte de la familia actualmente de viaje, la estancia está fría y tiene corrientes de aire. Hay tres mesas largas cubiertas con guardapolvos y una cuarta mesa situada sobre una pequeña tarima encabezando la sala. Cabezas de animales disecados decoran las paredes, trofeos de caza de las presas cobradas por el padre y el abuelo de Hellin. Ella insiste en que las comidas familiares se hagan aquí, donde asisten incluso algunos de los sirvientes de mayor rango, aunque la mayoría preferiría comer en la sala del servicio junto a la cocina. Las habitaciones personales de la familia se encuentran sobre el salón principal. Ahora mismo sólo están Hellin y Lucius. Dietgar, el mayordomo de Hellin, también tiene una pequeña habitación en esta zona, junto a la de Hellin.

EL ALA ESTE

Ésta es la parte más antigua de la mansión. Construida como una fortificación más que como una residencia, sus puertas son bajas y anchas, sus pasillos estrechos y defendibles, y sus ventanas diminutas, que apenas dejan entrar un poco de luz. Aunque la familia se ha trasladado a la sección principal, la mayoría de las tareas domésticas se llevan a cabo aquí.

La planta baja contiene las cocinas y el alojamiento del servicio (donde duerme la mayoría de los sirvientes). Brunhilde tiene una pequeña habitación en la segunda planta. Frau Karstadt-Smith tiene un estudio aquí, y Josef Specht, el tesorero familiar, tiene una pequeña oficina cerca. Tanto el estudio como la oficina conectan con una pequeña biblioteca, que contiene básicamente registros mal actualizados de la historia familiar. Al final de la biblioteca, olvidada por la mayoría del servicio, hay una trampilla en el techo. Antes llevaba a una torre de vigilancia en lo alto del fuerte, pero ahora lleva al ático de la mansión.



EL ALA OESTE

Esta sección es la más pequeña y la más nueva. Normalmente sirve como ala de invitados. Hay unas cuantas habitaciones pequeñas para sirvientes en la planta baja, mientras que el segundo piso contiene dos dormitorios grandes conectados a un gran salón. Antes de la llegada de los Personajes estaba sin ocupar, y no está preparada para acomodar huéspedes. No hay antorchas ni lámparas encendidas, las habitaciones apenas están amuebladas y todo está cubierto por una gruesa capa de polvo.

EL ÁTICO

Ocupa toda la superficie de la mansión. Durante el día, se cuela algo de luz entre las tejas. Parece que el espacio lo ocupan pilas de cajas llenas de trastos viejos. Dos cajas que se encuentran cerca de la entrada están vacías y al moverlas se revela un camino serpenteante que lleva a un espacio sobre el ala oeste. Ahí es donde Josef ha escondido su capilla a Khaine, el dios del asesinato. La capilla consiste en un pequeño altar de piedra y una colección de trofeos de sus diferentes víctimas. Aunque no es algo de lo que presuma públicamente, Josef está muy orgulloso de la providencia de la capilla. Consiguió la piedra a un coste muy alto en unas ruinas élficas desenterradas en Drakwald, y su superficie perpetuamente fría está cubierta de grabados antiguos y retorcidos representando caras inhumanas.

La piedra reposa sobre dos cajas a dos pies sobre el suelo. Sobre ella hay 13 pulgares en diferentes estados de putrefacción. Un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Sanar**, **Rastrear** o alguna **Sabiduría académica** pertinente revela que tienen desde unas pocas semanas a un año de antigüedad. Con un Éxito Impresionante (3 NE) o más, el personaje se da cuenta de que cada pulgar es aproximadamente un mes más antiguo que el anterior. Bajo el altar hay una daga serpentina sobre un trozo de tela negro con los bordes rojos. La empuñadura de la daga es de madera oscura y tiene grabado cuidadosamente un escorpión. La daga está manchada de sangre reseca. También hay un par de velas rojas encendidas, una a cada lado del altar, sujetas con cera derretida.

SOSPECHOSOS INUSUALES

Brandt/Brunhilde

Brandt es un parásito. Roba las vidas de sus víctimas, viviendo en sus hogares y gastando su riqueza para ir tirando. Pero, aunque lo intente, no puede mantener la misma identidad mucho tiempo. Es incapaz de sentir emociones humanas, y esa falta de empatía tarde o temprano despierta las sospechas de quienes le rodean. Una y otra vez se ha visto obligado a abandonar sus identidades robadas, huyendo a las alcantarillas o a los bosques. Aun así, Brandt piensa que esta vez va a poder adoptar una identidad a largo plazo. Hellin Karstadt-Stampf es una mujer poderosa, a la que pocos se atreverían a cuestionar. Incluso su propia familia parece tenerle miedo. Si la reemplaza, podría mantener su identidad durante años, quizá décadas.

KHAINE, SEÑOR DEL ASESINATO, EL DE LA MANO ENSANGRENTADA, DIOS DE LA GUERRA, HERMANO DE MORR

Un Personaje que supere un Chequeo Fácil (+40) de **Sabiduría académica (teología)** o **Desafiante (+0)** de **Sabiduría académica (local)** se da cuenta de que la capilla está dedicada a Khaine. Aunque no cuenta como uno de los Dioses del Caos, su culto está prohibido en el Imperio por motivos obvios. Los adoradores de Khaine disfrutan de los asesinatos, así que los cazadores de brujas (y cualquiera con un poco de sentido común) les persiguen con tanta avidez como si fueran seguidores de los Dioses Oscuros.

Los Personajes altos elfos pueden ver a Khaine de un modo diferente, ya que para ellos representa tanto el Dios del Asesinato como el de la Guerra. De todos modos, la mayoría de los elfos ven el culto a Khaine de los humanos como una vulgar perversión de sus creencias, así que sienten poca simpatía por los retorcidos sectarios que matan en su nombre.

EL FILO SIN NOMBRE

Cualquiera que empuña la daga siente una cierta inquietud. El mango parece extrañamente resbaladizo, casi como si estuviera empapado en sangre. Ha sido consagrado a Khaine y está ansioso. Trátalo como una daga, pero con la Calidad **Empalante**. Además, si la empuña alguien que no ha matado a nadie en nombre de Khaine en el último mes, trátala como si tuviera el Defecto **Peligroso**. Es un arma **Mágica**.



BRUNHILDE/BRANDT (PLATA 5/0)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	40	30	40	40	30	33	33	39	35	10	15

Rasgos: Arma +4, Döppelgänger, Inmunidad a la psicología, Tamaño (medio), Temor (fuego)

Doppelgänger: el PNJ puede adoptar la forma de cualquier criatura humanoide de Tamaño medio. Debe acumular al menos 5 NE en un Chequeo Prolongado de Percepción mientras observa al objetivo. Después, tarda 2 asaltos en adoptar su aspecto. Tanto la ropa como los accesorios pequeños también se replican: forman parte del cuerpo de la criatura y no se le pueden quitar fácilmente. Los accesorios más grandes, como espadas o mochilas, no se copian. Cuando alguien que conoce a la víctima se encuentra con él por primera vez, hace un Chequeo Dificil (-20) de Intuición. Si lo pasa, se da cuenta de que hay algo raro. Si lo falla, está convencido de que la criatura es su conocido.

Brandt ha llevado a cabo las siguientes actividades los últimos meses:

- ☠ Intentó infiltrarse en la mansión colándose en los jardines y montando un pequeño campamento a la vista de la casa. Los guardias detectaron su presencia (bajo la forma de un vagabundo local) y le echaron tras una tunda rápida.
- ☠ Se hizo amigo de Rainer, un mozo de la cuadra, en un bar una noche y después lo asesinó cuando volvía a casa borracho.
- ☠ Haciéndose pasar por Rainer, empezó a observar al personal del servicio en busca de su siguiente objetivo. Como no se había molestado en averiguar nada acerca del trabajo, las rutinas o la personalidad de Rainer, sus colegas se dieron cuenta rápidamente de que algo iba mal. Cuando le llamaron la atención por ello, Brandt entró en pánico y les atacó con una daga, hiriendo de muerte a Talbot (uno de los amigos más cercanos de Rainer), para después huir en la noche. De todos modos, ya había elegido a su siguiente víctima, así que rápidamente adoptó la forma de Lorentz, uno de los sirvientes. Mientras los mozos de las cuadras buscaban a Rainer en vano, Brandt asesinó al verdadero Lorentz y le reemplazó entre el servicio.
- ☠ Pasó los siguientes tres meses en la mansión, primero como Lorentz, después como Adelheid, la cocinera jefa, y después como Etti, una criada joven. A medida que estos sirvientes ‘se iban’ sin avisar o sin despedirse, el resto del servicio se ha ido preocupando y poniéndose cada vez más nervioso. Finalmente, adoptó la forma de Brunhilde. Como ama de llaves, espera mantener al resto del servicio a raya, mientras que consigue mayor acceso tanto a Hellin como al resto de sirvientes de mayor rango: Josef (el tesorero) y Dietgar (el mayordomo personal de Hellin). Ahora planea reemplazar a alguno de estos dos para tener mayor acceso a la propia Hellin.

Brunhilde era una mujer rolliza de mejillas rosadas a finales de la sesentena. Apreciada por la mayor parte del servicio y de la familia Karstadt, era de sonrisa fácil y solía bromear. A Brandt le ha resultado difícil imitarla. Sus sonrisas son inquietantes y sus bromas no tienen gracia. Hace tiempo que quiere cambiar de identidad.

Lucius Karstadt-Stampf – El aspirante a poeta



A sus 18 años, Lucius es el más joven de los hijos de Hellin Karstadt-Stampf. Tiende a llevar el oscuro cabello de manera que le cae por delante de los ojos, lo que resalta su nariz prominente y bulbosa. Cuando sus hermanos se fueron a Altdorf a visitar a su padre, Lucius se excusó alegando un resfriado. Ahora se arrepiente de haberse quedado, ya que cree que su madre se ha vuelto loca.

Aunque algunos se quejan de la racha de mala suerte que parece haber caído sobre el servicio últimamente, Lucius sospecha que hay algo más que azar detrás de todo eso. Ha visto a Brandt cuando practicaba con la forma de Hellin y se dio cuenta de que actuaba de una manera extraña. Desde entonces, ha estado vigilando a su madre de cerca y ha llegado a creer que sufre ‘episodios’ en los que no es ella misma. Hace dos meses la vio entrar al laberinto de setos una noche junto a una criada. Poco después, oyó un grito que le heló la sangre. Antes de que pudiera investigar, Hellin salió de nuevo... con sangre en el vestido. Lucius pensó en hablar con alguien, pero al día siguiente todas las criadas estaban presentes. Confundido y asustado, no sabe qué hacer con esa información, o a quién creer.

Si le preguntan los Personajes, Lucius puede dar su opinión acerca de cualquiera de los demás PNJs:

Hellin: “¿Madre? Bueno, ella es, em, mi madre. Sí, em, bueno. Es una mujer respetada, es inteligente y todo eso. Sabe bien cómo manejar una negociación. Nunca pasé mucho tiempo con ella de niño, me criaron más bien los sirvientes si es eso lo que queréis saber. Aun así, debo decir que últimamente ha estado actuando de una manera un poco extraña, teniendo estos, em, ‘episodios’, si entendéis lo que quiero decir. ¡No, no ese tipo de episodios! No es que esté demente, creo...”

Brunhilde: “¡Ah, Brunnie! Sí, la conozco desde que era un mocoso. Una mujer adorable. Siempre tenía algún dulce para mi cuando era niño. Estoy bastante preocupado por ella, la verdad, los años le están pasando factura. No ha sido ella misma últimamente”.

Dietgar: “Un tipo severo. Sigue a Madre como un perro bien entrenado. Y no dejéis que os engañen el uniforme de mayordomo o esos estúpidos guantes: ese viejo cabrón es duro. ¡Una vez le vi tumbar a un cortabolsas sólo porque le pareció que podía haber cogido alguna joya de Madre!”.

Josef: “¿Quién? Ah, sí, el hombre de los números de Madre. Parece un tipo bastante decente. Su mujer es adorable. Solía jugar con su primogénito cuando era niño. Debo decir que no os puedo contar mucho sobre él pese a la cantidad de años que hace que trabaja para mi madre. Es como que pasa desapercibido”.

Hellin Karstadt-Stampf – La matriarca



La riqueza de Hellin se puede deducir de sus vestimentas y sus joyas. Los intrincados diseños florales en su vestido negro están decorados con hilo de oro, y su collar de oro está rematado con un ópalo negro. Observa a los aventureros por encima de un par de gafas pequeñas sujetas por una cadena de oro. Hellin quiere que todo el mundo sepa lo rica que es y, por lo tanto, la cantidad de poder que puede usar contra ellos si la contrarían.

LUCIUS KARSTADT-STAMPF (ORO I)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	25	30	25	30	30	35	33	35	35	35	11

Rasgos: Asustadizo, Temor (Madre)

Talentos: Leer y escribir, Orador, Parloteo

Habilidades: Animar (poesía) 40, Carisma 40, Esquivar 45, Sabiduría académica (tragedias épicas) 45

Accesorios: una docena de poemas inacabados, plumas romas, vestimentas de noble mal entalladas

Nota: Lucius no juzga a la gente por su posición social, así que ignora los efectos del Estatus en los Chequeos sociales (WJdR, pág. 50)

HELLIN KARSTADT-STAMPF, PRINCESA MERCANTIL (ORO I)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	27	31	25	33	60	30	37	73	48	58	12

Habilidades: Carisma 65, Hablar idioma (gremial) 77, Intimidar 45, Intuición 76, Percepción 80, Regatear 68, Sabiduría académica (local) 80, Sobornar 62, Tasar 81

Talentos: Etiqueta (gremial), Etiqueta (noble), Leer y escribir, Negociador

Accesorios: joyas valoradas en 100 co, vestimentas de la más alta calidad





Dietgar Horstmann – El leal mayordomo



Tiene una constitución media y un rostro redondo y lleno de arrugas, con una gran nariz que le da a su expresión adusta un toque cómico. Su cabello corto y canoso está clareando rápidamente. Nunca alza la voz y siempre es cortés y respetuoso, incluso en las ocasiones en las que se ve obligado a emplear la violencia a su pesar.

Dietgar era un ladronzuelo en Bogenhafen, pero huyó de la ciudad después de que le pillaran y le marcaran por sus crímenes. Entró al servicio de los Karstadt como mozo de cuerdas. Planeaba robar en la mansión, pero se dio cuenta de que trabajar como parte del servicio era una vida mucho más cómoda que la de bribón. Se hizo amigo de Hellin Karstadt de joven y ahora es uno de sus sirvientes de mayor confianza.

Tiene una fea cicatriz en su mano derecha con la forma de una 'L' (*NdC: de 'ladrón'*), el resultado de la marca que recibió, así que siempre lleva guantes para ocultarla.

DIETGAR HORSTMANN, EMPLEADO (PLATA 5)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	40	40	35	35	35	35	40	30	30	35	15

Rasgos: Arma +5, Recio

Habilidades: Aguante 48, Carisma 50, Conducir 42, Cuerpo a cuerpo (básico) 50, Esquivar 50, Movimiento silencioso (rural) 40, Movimiento silencioso (urbano) 50, Percepción 60

Talentos: Alentador, Bien equipado, Buenas espaldas, Etiqueta (sirvientes)

Josef Specht – El tesorero de un secreto



Proyecta un comportamiento afable e inocuo hacia el exterior. Es un leal sirviente, y siempre viste los colores de la casa Karstadt, negro y dorado.

Por supuesto, todo esto sirve para ocultar su naturaleza absolutamente despiadada. Josef es un asesino y devoto seguidor de Khaine, el Dios del Asesinato. Aunque es leal a Frau Karstadt-Stampf y su familia, les ha ocultado su adoración a Khaine, y no tiene intención de dejar que nadie descubra su secreto.

JOSEF SPECHT – ASESINO (ORO 1)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	83	68	53	53	57	57	55	39	62	48	21

Rasgos: A distancia (cuchillos arrojadizos) +7, Arma +9, Armadura (1), Campeón, Sin dolor, Visión nocturna

Accesorios: arma de mano (espada), chaqueta de cuero, cuchillos arrojadizos (10), garrote de estrangular, oraciones silenciosas a Khaine



Sirvientes domésticos, guardias y mozos de cuadra

La mansión anda corta de personal ahora mismo, ya que muchos de los sirvientes han acompañado a los hijos de los Karstadt a Altdorf. Además, ha habido una serie de pérdidas desafortunadas a lo largo de los últimos meses. La docena que queda de sirvientes están nerviosos y callados. Han empezado a preguntarse si su ama ha contrariado a los Dioses de alguna manera.

Los guardias son un grupo más pragmático y menos dado a la superstición. Saben que en el Imperio ocurren cosas malas y no les es extraña la violencia. También andan cortos de personal, de todos modos, ya que la mayor parte de ellos también está de viaje hacia Altdorf. Los diez que quedan son más hoscos y menos atentos de lo habitual porque están teniendo que doblar turnos.

Los mozos de cuadra están aún más paranoicos que los sirvientes domésticos. Creen que la casa está maldita y se niegan a entrar en el edificio. Dos han buscado trabajo en otro sitio, y los seis que quedan se están planteando hacer lo propio. Dicho esto, si alguien puede señalarles una amenaza a la que le puedan clavar una horqueta, se alzarán en armas rápidamente para defender la mansión.

SIRVIENTES Y DONCELLAS (PLATA 1)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	27	25	30	35	38	35	35	30	35	40	12

Rasgos: Arma +5

Talentos: sin importancia

GUARDIAS (PLATA 2)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	40	30	35	35	35	30	30	30	30	25	12

Rasgos: Arma +7, Armadura (3)

Habilidades: Cuerpo a cuerpo (básico) 50

MOZOS DE CUADRA Y JARDINEROS (PLATA 1)

M	HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em	H
4	30	30	40	40	38	30	30	30	30	30	15

Rasgos: Arma +7 (horquetas u otras herramientas puntiagudas)

Habilidades: Atletismo 40, Cuerpo a cuerpo (básico) 35

EL SERVICIO

Los Personajes que hablen con los miembros del servicio pueden averiguar algunos de los problemas recientes de la mansión. Un Chequeo Fácil (+40) de Intuición revela la tensión que hay entre los sirvientes. Un Chequeo de Cotilleo Fácil (+40) con los sirvientes, doncellas y mozos de cuadra, o Complicado (-10) con los guardias revela lo siguiente:

Sirvientes y doncellas: tres miembros del servicio han abandonado la mansión sin avisar en los últimos cuatro meses: Lorentz, Adelheid y Etti. Uno sería algo raro, ¿pero tres? Y nadie ha oído hablar de ellos desde entonces, incluidos los familiares. Los tres empezaron a actuar de manera extraña antes de irse, como si les ocurriera algo. La última fue hace tres semanas, cuando una doncella llamada Etti fue vista acechando a Brunhilde. Cuando le preguntaron, Brunhilde dijo que Etti se había metido en problemas apostando en peleas de perros en *La Espuela de Latón* (Guía de Ubersreik, pág. 52), algo que el resto de las doncellas encontró difícil de creer. Los restos de la pobre Etti aún se encuentran en el laberinto de setos.

Guardias: las cosas han estado bastante tranquilas últimamente en la mansión. El servicio ha estado comportándose de manera extraña, pero no es asunto suyo. El último problema que han tenido fue hace seis meses, cuando encontraron a un vagabundo acampado cerca de la casa. Le dieron una buena paliza y lo echaron. Se trataba de Brandt, espionando al servicio y buscando una oportunidad para reemplazar a alguno de ellos.

Mozos de cuadra y jardineros: últimamente se han vuelto paranoicos. Han oído hablar de los sirvientes desaparecidos y los ven como parte de un patrón de sucesos extraños. Pueden hablar a los aventureros acerca de Rainer, al que describen como un buen tipo temeroso de Sigmar al principio, pero que acabó apuñalando a su amigo Talbot hasta la muerte. Señalan que desapareció en la noche. Uno de los sirvientes lo vio de camino a la puerta de entrada de la valla, pero ninguno de los guardias lo vio, y no consiguieron encontrar su rastro al buscar en los jardines que rodean la mansión. Avisaron a la guardia de la ciudad, pero nadie lo ha vuelto a ver desde aquella noche.

PRIMERA PARTE

COMO DOS GOTAS DE AGUA

Los guardias de la casa Karstadt abren la puerta de entrada a los Personajes cuando llegan. Los miran con sospecha a medida que pasan, pero Jurgen les ha avisado de que esperaban visita. Jurgen aparece cuando llegan a la entrada a la mansión y los escolta rápidamente a una entrada lateral en el ala oeste. Los aventureros pueden darse cuenta de que está nervioso. Esto es porque Lucius no ha avisado a su madre de que traería invitados y ha prohibido a Jurgen informar a ninguno de los sirvientes de mayor rango. Jurgen supone que a su joven amo le preocupa disgustar a su madre si se entera de que ha invitado gentuza a su casa, pero sabe que es sólo cuestión de tiempo antes de que Dietgar o Brunhilde lo descubran.

El ala oeste está a oscuras y los pasos de los Personajes resuenan a medida que Jorgen los lleva al piso superior. Las paredes desnudas, la falta de luz y las puertas cerradas con llave hacen que el lugar parezca más una prisión que una mansión señorial.

Lucius los espera en el salón que Jorgen ha adecentado un poco. Ha traído un banco acolchado y algunas sillas de las otras habitaciones y ahora están rodeando una mesa que ha visto días mejores. Lucius se pone en pie de un salto en cuanto entran, dándoles la mano vigorosamente a los hombres e inclinándose para besar la mano de las mujeres, invitándoles a entrar y tomar asiento. Una vez los aventureros se hayan acomodado, les explica que se ve a sí mismo como un aspirante a poeta, pero que carece de las experiencias vitales necesarias para escribir versos realmente evocadores. Espera que los Personajes le hablen de la cruda realidad de la vida en el Imperio. A cambio, los acogerá a pensión completa en el ala oeste mientras dure su estancia. También se ofrece a pagarle a cada uno 8 cp al día (si le ganan en un Chequeo de **Regatear** subirá hasta 9).

Los Personajes pueden darse cuenta del nerviosismo de Lucius (Chequeo **Enfrentado** de **Intuición** contra **Frialdad**), pero no lo conocen lo suficiente como para averiguar qué le preocupa. Realmente está interesado en escuchar sus hazañas, pero no les está contando toda la verdad. Lucius no sabe qué está ocurriendo en la mansión, o si realmente está ocurriendo algo o si su madre es la verdadera responsable. La presencia de unos cuantos forasteros armados y capaces en nómina le reconforta.

Si los aventureros aceptan su propuesta, Lucius dará una clara señal de alivio y enviará a Jorgen a informar a Brunhilde que tendrán invitados para cenar. Lucius sacará inmediatamente una bolsa llena de pergaminos, plumas y un tintero, y comenzará a preguntar acerca de sus viajes, pero los Personajes son libres de ponerse cómodos en el ala oeste mientras él trabaja.

UNA RÉPLICA ABSOLUTA

Jorgen vuelve justo cuando los Personajes estén terminando de acomodarse. Le acompañan Dietgar y dos doncellas, que traen algo de comida y cerveza para los invitados. Dietgar, el mayordomo jefe, es educado, preguntando a los aventureros si hay algo que él pueda ordenar al servicio para que estén más cómodos, pero está claro que no le gusta su presencia. Lucius está jovialmente excitado y agradece a Dietgar que haya venido, pero le asegura que Jorgen puede ocuparse de cualquier petición de los Personajes.

Una vez se marche Dietgar, Lucius evitará cualquier pregunta que tengan los Personajes y volverá a entrevistarlos, esta vez mientras comen.

Si alguien pilla a Jorgen a solas, admitirá que Lucius no ha avisado a su madre de su estancia, y Jorgen no sabe cómo se lo va a tomar.

TERRENO FAMILIAR

Lucius, claramente más nervioso y agitado que nunca, dice que ya tiene notas suficientes por ahora y se va a la biblioteca. Sugiere a los Personajes que exploren la mansión y sus alrededores. Son libres de hacerlo si quieren durante unas horas.

Aunque la mansión anda corta de personal, hay sirvientes suficientes como para que si los Personajes intentan algo inapropiado no pase desapercibido. Pueden tener más intimidación en los jardines que rodean la mansión, aunque pueden ver a algún otro guardia o mozo de cuadra mirándoles con sospecha. Si hablan con cualquier miembro del servicio lo encontrarán nervioso, aunque abierto a hablar con los invitados. Un Chequeo **Normal (+20)** de **Intuición** revelará de que su comportamiento oculta algo más que simple desconfianza hacia los forasteros. El servicio parece estresado de manera inusual y quizá algo paranoico.

Después de que hayan pasado algo de tiempo explorando la finca, haz que los Personajes hagan un Chequeo **Enfrentado** de **Percepción** contra el **Movimiento silencioso** de Josef Specht. Si tienen éxito, se dan cuenta de que los observa de lejos. Al darse cuenta de que ha sido descubierto, sonríe y saluda con la mano antes de retirarse. Josef ha oído acerca de su llegada y sentía curiosidad, pero a los Personajes les puede parecer algo inquietante.



A medida que se acerca la noche, 'Brunhilde' se acerca a los Personajes, les da una cálida bienvenida pellizcando sus mejillas y abrazándolos de una manera demasiado familiar, riéndose por lo bajo constantemente. Los informa de que han sido invitados a cenar junto a Frau Karstadt-Stampf y Lucius y que la cena se servirá en el salón principal dentro de una hora.

LA VIVA IMAGEN

Los sirvientes están terminando de preparar la mesa cuando llegan los Personajes. Lucius se une rápidamente. Hellin Karstadt-Stampf llega una vez todos los demás están sentados, seguida de cerca por Dietgar. Da la bienvenida a su casa a los aventureros y les ofrece algo de charla agradable, pero se mantiene distante. La comida seguramente es mucho mejor que a lo que están acostumbrados los Personajes. Dietgar sirve el vino y se asegura de que sus copas estén siempre llenas. Cualquiera que no avise de que no quiere beber demasiado debe hacer un Chequeo **Normal (+20)** de **Consumir alcohol** (WJdR, pág. 121).

Cualquier Personaje que quiera quedar bien delante de Hellin puede intentar un Chequeo de **Carisma** (o cualquier otra habilidad apropiada). Si tiene éxito, reduce un nivel la dificultad de cualquier Chequeo social con ella. De todos modos, Dietgar desapueba lo que ve como un descarado intento de congraciarse con su ama, así que la dificultad de los futuros Chequeos sociales para influenciarle aumenta un nivel.

Sobre la mitad de la cena aparece Brunhilde. Da vueltas por la mesa, animando a todo el mundo a que coma más, haciendo algún que otro chiste acerca del tamaño de las barrigas, los efectos del alcohol y los beneficios digestivos de las judías. Cualquiera que se fije en Hellin puede hacer un Chequeo de **Intuición** enfrentado a su **Frialdad** para darse cuenta de que parece sorprendida, e incluso molesta, por el comportamiento de Brunhilde. Aunque la verdadera Brunhilde normalmente es jovial y agradable con el personal del servicio y la familia, jamás se tomaría tantas confianzas con unos extraños o invitados.



Al llegar al final de la cena, Josef se dirige a Hellin y le susurra algo al oído. Parece preocupada y da las buenas noches a todo el mundo. No ocurre nada sospechoso: uno de los socios comerciales de Hellin está preocupado por la agitación actual en Ubersreik y se está planteando llevar sus negocios a otra parte, pero los jugadores paranoicos pueden sospechar que ocurre algo más. Antes de irse, Josef sonríe y saluda a los Personajes.

Lucius se une a los aventureros tras la cena. Parece aliviado (estaba preocupado por si su madre los echaba de la mansión) y quizá ha bebido algo más de la cuenta. Pide a Jurgen que traiga algo más de vino. Pasa las próximas horas hablando con los Personajes acerca de sus aventuras antes de que Jurgen lo acompañe a su habitación.

CONFUSIÓN DE IDENTIDAD

Después de que se vaya Lucius, los Personajes se quedan solos. Pueden retirarse a dormir (toma nota de si alguien monta algún tipo de guardia: puede que sea pertinente hacer algún Chequeo de **Aguantar**, especialmente para cualquiera que haya estado bebiendo, y si fallan acabarán dormidos o sufrirán el estado *Fatigado*).

Cualquiera que decida deambular por los salones de noche encontrará la mansión a oscuras y prácticamente vacía. Hay muy poca luz, ya que no hay ninguna lámpara encendida. Hellin está trabajando en su estudio hasta la medianoche, mientras que Dietgar espera al otro lado de su puerta. Josef está trabajando en su estudio hasta las 01:00. Brunhilde/Brandt da vueltas por los salones con una vela y entra en el ala oeste a medianoche. Pregunta a cualquiera que aún esté despierto si quiere alguna cosa (si le piden algo, no lo hará: esta es la última vez que van a ver a Brunhilde).

Sobre las 01:00, Josef, confiando en que todo el personal de servicio está durmiendo, sube al ático para rezar en su capilla. Brandt ve la oportunidad y le sigue.

Como la capilla está directamente sobre el ala oeste, cualquier Personaje que esté consciente puede hacer un Chequeo **Complicado (-10)** de **Percepción** enfrentado al **Movimiento silencioso** de Josef. Si tiene éxito, el Personaje oye crujidos amortiguados que vienen de arriba.

Brunhilde/Brandt se encuentra con Josef mientras está arrodillado frente al altar. Cogido por sorpresa, Josef vislumbra por un momento el rostro de Brunhilde antes de que Brandt se abalance entre las cajas, tumbando una con las prisas. Cualquiera Personaje consciente puede oír un golpe seco venir de arriba (los personajes dormidos se despiertan si superan un Chequeo **Fácil (+40)** de **Percepción**, pero sufren el estado *Fatigado*), seguido de unos pasos rápidos y golpes más amortiguados a medida que Josef y Brandt se abren paso torpemente hacia la entrada al ático.

Los Personajes curiosos pueden seguir los ruidos desde el piso de abajo, moviéndose desde el ala oeste hasta llegar al salón principal. Justo cuando los aventureros llegan a la entrada del ala este, se abre la puerta, mostrando a Dietgar frente a ellos. En realidad, es Brandt, que ha cambiado de forma para evitar la persecución. Arquea una ceja y entre susurros pregunta a los personajes por qué están despiertos a estas horas. Si hacen cualquier ruido, les hace callar rápidamente, insistiendo en que si despiertan a Frau Hellin se meterán en problemas.

Josef, mientras tanto, está justo al otro lado de la puerta de la biblioteca. Al oír la voz de Dietgar en el pasillo, cierra rápidamente la trampa del ático y vuelve a su despacho.

Brandt niega haber oído nada, insistiendo en que es la casa asentándose. Se niega en redondo a permitir que nadie suba al ático, amenazando de nuevo con severos castigos si despiertan a Hellin.



Suponiendo que los Personajes vuelven al ala oeste, Brandt se retira a la planta baja, mientras que Josef se acerca a la habitación de Brunhilde. Cuando la encuentra vacía, empieza a buscar por el resto de la casa, sin éxito.

SEGUNDA PARTE

BUENOS DÍAS

El amanecer encuentra al servicio en un estado de relativa confusión. Normalmente, Brunhilde estaría supervisando los preparativos para el desayuno. Cuando no aparece, el personal se preocupa. Los Personajes que quieren desayunar se encuentran a los sirvientes vacilando en la cocina, debatiendo si entrar en la habitación de Brunhilde o no.

Si ninguno de los Personajes se ofrece voluntario para ir a buscar a Brunhilde, llega Lucius y lo hace él mismo. Al encontrar la habitación vacía, se pone nervioso y pide al servicio que busque a Dietgar (dejando la puerta de la habitación abierta). Cualquier Personaje puede examinar la habitación mientras los sirvientes cuchichean entre ellos.

Un Chequeo **Normal (+20)** de **Percepción** revela lo siguiente:

- ☠ **0 NE:** la cama está hecha, pero nadie ha dormido en ella. Hay una pequeña ventana por la que podría colarse un halfling o un elfo delgado, pero incluso para ellos sería un paso estrecho. El pequeño armario contiene un único vestido de **buena calidad** y una capa, junto a un gorro bastante usado, mientras que un arcón a los pies de la cama contiene ropa interior.
- ☠ **1 NE:** debajo de la cama hay una caja de madera, con un pequeño cierre barato. Contiene 34 cp y 27 p y un colgante de plata de una paloma (un símbolo de Shallya) con una cadena de plata (valorado en 20 cp). Es un regalo de Hellin, y cualquiera del servicio lo reconocerá como propiedad de Brunhilde.
- ☠ **2 NE:** escondido bajo el colchón de paja hay otro vestido, cubierto de sangre seca. Un Chequeo **Desafiante (+0)** de **Sanar**, o uno **Normal (+20)** de **Sabiduría académica (Medicina)** o **Seguir** revelará que la sangre es de hace un mes aproximadamente. Un examen cuidadoso del vestido indica que la sangre fluyó seguramente de una herida grave en el cuello. Parece idéntico al vestido que llevaba Brunhilde ayer.

Justo cuando terminan de examinar la habitación, llega Dietgar, algo desaliñado y recién levantado. Echa un vistazo rápido antes de salir a informar a Hellin. Un Personaje que supere un Chequeo **Normal (+20)** de **Percepción** se fijará en la cicatriz en forma de 'L' de su mano derecha. Dietgar se da cuenta de la mirada y rápidamente la cubre con la manga. La próxima vez que le vean, llevará sus guantes de nuevo. Un Chequeo **Fácil (+40)** de **Sabiduría académica (local)** o **Muy fácil (+60)** de **Sabiduría académica (leyes)** revela que ese tipo de marcas son un castigo por robar en algunas poblaciones del Imperio.

BÚSQUEDA CASERA

Hellin llega y ordena a los sirvientes que busquen a Brunhilde por toda la casa. Envía a Dietgar para que ordene a los guardias y a los mozos de cuadra que busquen por los jardines que rodean la mansión. Hellin se teme lo peor, aunque no sospecha lo que ha ocurrido. Brunhilde era una mujer mayor y actuaba de manera extraña últimamente.

Lucius se dirige a los Personajes antes de que puedan hablar con Hellin, pidiéndoles discretamente que le sigan. Sugiere que se ocupen ellos mismos de encontrar a Brunhilde, sugiriendo que recibirían una generosa recompensa por sus esfuerzos. Les aconseja que no 'molesten' a su madre de momento, hasta que tengan algo que mostrarle.

Sus opciones se reducen a buscar en el desván, hablar con el servicio, buscar en la casa y peinar los jardines que rodean la mansión. Lucius también sugiere, aunque con discreción, que alguno de los Personajes vigile a Hellin:

'... bueno, sólo por si acaso. Ya sabes, están pasando cosas raras y todo eso. No estaría de más mantener vigilada a la dueña de la casa, ¿no?'

Si le presionan, admitirá que cree que puede haber tenido algo que ver con la desaparición de Brunhilde y les hablará de su extraño comportamiento recientemente. Tanto si alguien se ofrece voluntario para vigilarla o no, vuelve al salón principal.

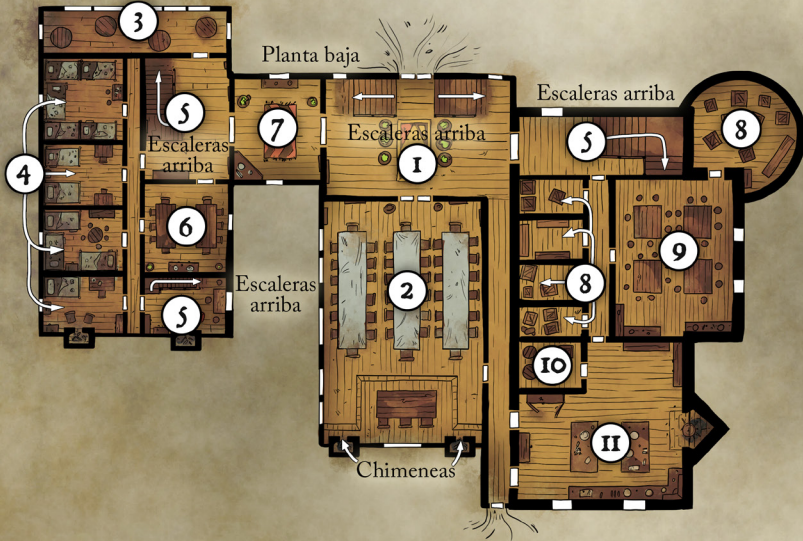


Buscando en el ático

Cualquiera que busque en el ático encontrará fácilmente la capilla. Josef no ha tenido tiempo de reemplazar las cajas que normalmente ocultan el camino hacia el altar. Es más, Brandt y él tumbaron algunas la noche anterior, dejando el lugar desordenado. Un Chequeo **Complicado (-10)** de **Rastrear** revelará que dos personas forcejearon por el ático.

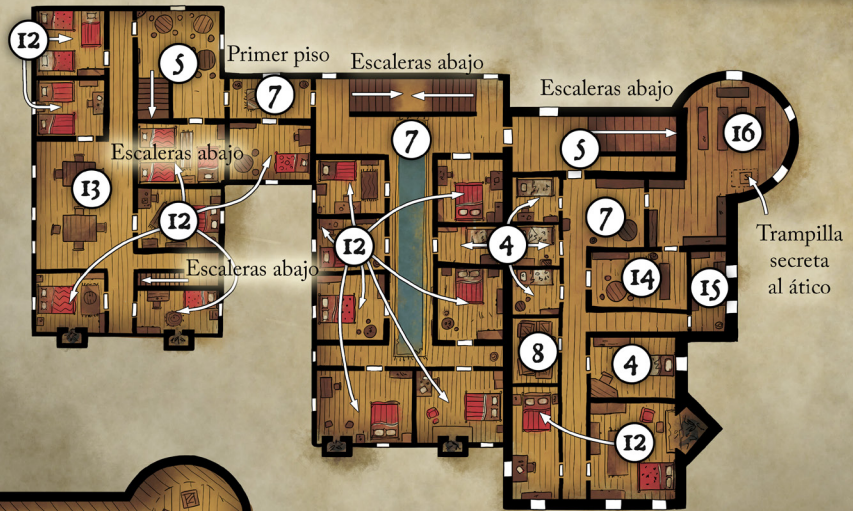


LA FINCA KARSTADT

- LEYENDA**
- I Puerta principal
 - 2 Ala oeste
 - 3 Mansión principal
 - 4 Ala este
 - 5 El laberinto
 - 6 Establos
 - 7 Casas de Huéspedes/ Guardias/Sirvientes
 - 8 Caseta de herramientas y refugio
 - 9 Muralla exterior de Übersreik

- LEYENDA**
- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| I Recibidor | II Cocina |
| 2 Salón principal | I2 Alojamiento de la familia |
| 3 Solárium | I3 Sala de estar |
| 4 Habitaciones del servicio | I4 Estudio |
| 5 Salones | I5 Oficina |
| 6 Comedor | I6 Library |
| 7 Pasillos | |
| 8 Almacenes | |
| 9 Comedor del servicio | |
| I0 Despensa | |





Buscando la casa

Los Personajes que busquen en la casa (o que estén vigilando a Hellin) no encontrarán ninguna otra prueba física. Aun así, un aventurero perspicaz puede darse cuenta de algún comportamiento extraño (los Personajes que estén vigilando a Hellin tienen un -10 a sus Chequeos, ya que están centrados en ella).

Josef se cuela en la habitación de Brunhilde y se lleva disimuladamente su gorro. Después va hacia la sala oeste. Se cuela en alguna habitación vacía, donde se pincha el pulgar con una daga. Deja caer algo de su sangre sobre el gorro y después lo coloca debajo de la cama de alguno de los aventureros. Un Personaje que se encuentre en el lugar adecuado puede verle si supera un Chequeo **Enfrentado de Percepción** contra su **Movimiento silencioso**.

Los Personajes que superen un Chequeo de **Intuición** o **Percepción** se fijarán en que Dietgar gruñe un exabrupto a un sirviente antes de salir de la mansión. Informa a los jugadores de que Dietgar había salido ya de la mansión hace unos minutos por orden de Hellin y sugiere que debe haberse colado de nuevo sin que nadie se diera cuenta. Se trata, por supuesto, de Brandt, que se está poniendo furioso. Ha estado moviéndose por la mansión durante la noche, evitando a Josef y al resto del servicio, cambiando de una forma a otra para evitar que le cojan. Si algún Personaje le sigue, 'Dietgar' no está a la vista al salir, pero un mozo de cuadra que pasa por allí (de hecho, Brandt de nuevo) le dice que ha visto al mayordomo dirigirse hacia el laberinto de setos.

Hellin da vueltas a lo largo del salón principal, esperando ansiosa, hasta que se fija en Lucius observando desde una esquina. Le grita furiosa que haga algo útil y después le ordena que salga a la finca a ayudar con la búsqueda. Lucius se va, relucante.

Buscando en los jardines

Dietgar organiza rápidamente a los mozos de cuadra y a los guardias en grupos de búsqueda. Si algún Personaje se ofrece a ayudar, lo dirige al laberinto de setos. Pueden encontrar los restos de Etti, pero aparte de eso darán tumbos sin encontrar nada hasta el acto final.

Cualquier Personaje que decida buscar en alguna otra parte puede encontrar el viejo campamento de Brandt, u oír a los mozos de cuadra susurrando "Está pasando otra vez como con Rainer".

TERCERA PARTE

OS PREGUNTARÉIS POR QUÉ OS HE REUNIDO AQUÍ HOY...

Una vez los Personajes han echado un vistazo, un sirviente les viene a buscar para traerlos de vuelta al salón principal. Hellin les está esperando, junto con Josef, Dietgar, Jurgen y dos guardias. Hellin les pregunta acerca de lo que hayan encontrado, pero no reacciona ante nada de lo que le muestren. En vez de eso, se gira a Josef, quien está al lado de los Personajes, sujetando un gorro ensangrentado.

"¿Quizá puedan explicar cómo ha llegado esto a sus habitaciones? Una de las doncellas lo ha encontrado. Digan la verdad, ¡ahora! ¿Qué han hecho con Brunhilde y por qué están aquí realmente?"

Los dos guardias dan un paso adelante, amenazantes, llevando sus manos a las espadas.

Si los Personajes han sido especialmente cautelosos asegurándose de que Josef no pudiera entrar en sus habitaciones, miente y dice que él mismo ha encontrado el gorro en sus habitaciones, incluso si no ha podido entrar en ningún momento al ala oeste.

Los aventureros deben convencer a Hellin de que no tienen nada que ver con la desaparición de Brunhilde y les están incriminando. Josef intentará buscar fallos en su historia, mientras que Hellin actuará de jueza. Puedes decidir el resultado en base a la actuación de los Personajes, o puedes asignar puntos basándote en los argumentos que hay a continuación y después consultar la sección Resultados, más abajo:

- ☠ Si los Personajes han buscado en la habitación de Brunhilde antes, reconocerán el gorro. Si señalan que esta mañana estaba en la habitación de la víctima, Dietgar frunce el ceño. Admite que cree que lo ha visto él también, pero no está seguro. Un personaje que supere un Chequeo de **Carisma** puede ayudar a Dietgar a recordar exactamente dónde estaba y refrescar su memoria. Si tienen éxito, suma un punto.



☠ El santuario del ático sugiere que en la mansión estaba ocurriendo algo inapropiado antes de su llegada. Josef insinúa que lo han montado los propios jugadores: que 'plantaron' las pruebas allí mientras 'buscaban' a Brunhilde. ¿Por qué si no se habrían ofrecido a buscar en un lugar tan poco probable? Dietgar se mofa cuando dicen haber oído un alboroto allí mismo la noche anterior. Si los Personajes intentan buscar apoyo en Dietgar, éste parece sorprendido y niega haber hablado con ninguno de ellos la noche anterior (ya que, por supuesto, se trataba de Brandt). Un Personaje que supere un Chequeo **Enfrentado de Intuición** contra la **Frialdad** de Josef se da cuenta de que parece ligeramente sorprendido, pero complacido, por la negativa de Dietgar. No se había dado cuenta hasta el último momento de que Dietgar podía haber corroborado la historia de los aventureros acerca de haber oído ruidos en el ático, y estaba seguro de que eso iba a dañar sus posibilidades de arruinar la reputación de los Personajes. No sabe por qué está mintiendo Dietgar, pero lo usa contra los jugadores, acusándolos de intentar arrastrar al mayordomo a sus pérfidos planes. Resta un punto.

☠ Un personaje que llame la atención acerca de la marca que tiene Dietgar en la mano derecha intentando levantar sospechas sobre él se encuentra con una fría recepción por parte de Hellin, quien conoce de sobra el pasado del mayordomo. Resta un punto.

☠ Los Personajes pueden decir que fue Lucius quién les pidió que vinieran, no al revés. Jorgen los apoyará en esto, pero nadie puede encontrar a Lucius. Si superan un Chequeo de **Carisma**, Hellin estará más cerca de creerles, pero necesitará que Lucius confirme la historia. Suma un punto.

☠ Si se han enterado de alguno de los extraños incidentes anteriores en la mansión (las muertes, los accidentes y las desapariciones causadas por Brandt) pueden presentarlo como prueba de que ya ocurría algo mucho antes de su llegada. Hellin no ha estado al tanto de esos incidentes antes de la llegada de los Personajes, pero Dietgar y Jorgen lo pueden confirmar. Un Chequeo de **Carisma** le convence de que ya ocurría algo en la mansión. Reduce la dificultad del Chequeo de **Carisma** en un nivel por cada una de las víctimas de Brandt que hayan identificado. Si tienen éxito, suma un punto, o dos si tienen éxito por 3 NE o más.

☠ Si los Personajes han encontrado el brazo arrancado en el laberinto de setos, ayuda mucho a convencerla. Suma dos puntos.

Suma o resta puntos por cualquier otro tema apropiado que se les ocurra a los jugadores. Suma otro punto por una buena interpretación, o una que sea especialmente entretenida. Si cualquiera de los Personajes tiene un estatus de Oro, suma otro punto. Si todos los personajes son de estatus Bronce, resta un punto.

RESULTADOS

Menos de 0: Hellin está convencida de que los Personajes son unos granujas con malas intenciones. Les ordena que depongan las armas, y estarán confinados en el ala oeste hasta que decida qué hacer con ellos.

0: Hellin no tiene claro qué hacer con ellos. Les ordena que se queden en el ala oeste hasta que se sepa seguro qué ha ocurrido con Brunhilde.

1 a 2: Hellin está convencida de que ocurre algo extraño en la mansión, pero no se fía de los Personajes. Son libres de moverse por toda la propiedad a su antojo, pero no pueden abandonarla sin su permiso.

3 o más: Hellin cree a los Personajes y les ordena que acaben con el mal que hay en su casa.

Si en cualquier punto los Personajes deciden abrirse camino luchando, los guardias atacan. Josef y Dietgar protegen a Hellin, pero no atacan a los Personajes a no ser que les amenacen. Tras el primer asalto, llegan dos guardias más. Si los Personajes escapan, tendrán que abrirse paso por toda la finca, evitando a los guardias o enfrentándose a ellos si es necesario. Pronto verán que Ubersreik es un lugar incómodo para vivir a medida que los carteles de 'Se busca' se extienden por toda la ciudad en cuestión de un día.

VISIÓN DOBLE

Si los Personajes acaban encerrados en el ala oeste (ya sea con sus armas o sin ellas), Lucius los irá a buscar y los escoltará fuera de la mansión. Tiene noticias: ha visto a Brunhilde y a Dietgar adentrándose en el laberinto de setos y sugiere a los Personajes que los sigan para limpiar su nombre (ver abajo). Deben tener cuidado, de todos modos, ya que la fuga de los Personajes llega rápidamente a oídos de los guardias si los ven.

Si los Personajes no son encerrados, son libres de buscar más pistas. Josef les sigue (Chequeo **Enfrentado de Movimiento silencioso** contra **Percepción**), buscando otra oportunidad para desacreditarlos. Dietgar se va de vuelta a los jardines para unirse de nuevo a la búsqueda de Brunhilde. Hellin se retira a su estudio, acompañada por dos de sus guardias, que permanecen en la parte de fuera de la habitación, al otro lado de la puerta.

Mientras tanto, Brandt ha perdido la paciencia y decide mover ficha. Se esconde cerca de la entrada del laberinto de setos y espera hasta que ve a Dietgar salir de la mansión. Entonces, vuelve a adoptar la forma de Brunhilde y llama a Dietgar, haciéndole señas de manera frenética para que se acerque. Le dice que guarde silencio y mira a su alrededor nerviosamente, haciendo como si tuviera miedo y pánico, y corre hacia dentro del laberinto.



Si cualquiera de los Personajes estaba siguiendo a Dietgar, pueden darse cuenta de esto superando un Chequeo **Normal (+20) de Percepción**. Si fallan, no están en el ángulo adecuado para ver a 'Brunhilde' y sólo ven que Dietgar da un respingo de sorpresa antes de salir corriendo hacia el laberinto. Si ninguno de los Personajes anda cerca, Lucius los va a buscar y se lo cuenta. Estaba 'buscando a Brunhilde' (en realidad deambulando por allí) y lo vio todo.

Para cuando los Personajes entran al laberinto, Brandt ha atraído a Dietgar al centro y comienza su ataque, pero el asututo mayordomo resulta ser más duro de lo esperado y evita el primer ataque del doppelgänger. Los Personajes oyen gruñidos amortiguados a través de los descuidados setos que los llevan más adentro del laberinto.

Encontrar a Dietgar y Brandt requiere 3 NE en un Chequeo **Prolongado de Orientación o Seguir**. Si cualquiera de los Personajes ha estado dentro del laberinto anteriormente (por ejemplo, buscando a Brunhilde), los chequeos tienen la dificultad **Normal (+20)**. Reduce la dificultad un nivel si cualquiera de los Personajes tiene una fuente de luz, como una linterna o una antorcha (los setos mal cuidados bloquean la mayoría de la luz), o si tiene el Talento *Visión nocturna*.

Ofrece a los jugadores la opción de separarse para probar diferentes rutas, así podrán cubrir más terreno. Esto permitirá a cada grupo hacer sus Chequeos de **Orientación o Seguir** por separado.

Si los Personajes tardan más de 3 saltos en llegar al corazón del laberinto, Brandt habrá matado a Dietgar y adoptado su forma, e intentará escabullirse de vuelta a la mansión (Chequeo **Enfrentado de Movimiento silencioso** contra **Percepción**). Los Personajes encontrarán el cuerpo de Dietgar tendido en el suelo frente a la estatua de Shallya.

Si los Personajes llegan a tiempo, encuentran a Dietgar enfrentándose a... Dietgar. Ambos piden su ayuda inmediatamente, asegurando ser el verdadero mayordomo y que el otro es algún tipo de monstruo. Ninguno de los Personajes conoce a Dietgar lo suficiente como para diferenciarlos. Pueden intentar utilizar alguna conversación anterior con Dietgar para identificar al auténtico, pero eso tiene desventajas. Si la conversación fue con el verdadero mayordomo, Brandt protestará, insistiendo en que deben haber estado hablando con el impostor. Si la conversación fue en realidad con Brandt (por ejemplo, su encuentro la noche anterior), Dietgar parece confundido y niega que eso haya sucedido. Si los Personajes no atacan inmediatamente, se da cuenta de lo ocurrido tras un asalto y también dice que deben haber hablado con el impostor.

Si algún Personaje se fijó en la marca de la mano de Dietgar, puede pensar en pedir a los mayordomos que se quiten los guantes. Dietgar alzará la mano con la cicatriz. Aunque Brandt ha estudiado bien a Dietgar, no ha podido ver nunca al mayordomo sin sus guantes y, por lo tanto, no ha copiado la cicatriz.

Si alguno de los Personajes sostiene una linterna o una antorcha, puede hacer un Chequeo de **Intuición (Difícil (-20)** para la linterna y **Desafiante (+0)** para la antorcha) tras unos minutos de conversación para darse cuenta de que a uno de los Dietgars le pone nervioso la luz. Sus ojos se mueven para mirarla constantemente y se encoge cada vez que la luz se acerca un poco. Esto es porque Brandt tiene un miedo instintivo al fuego. Amenazarle con las llamas hará que retroceda presa del miedo, su rostro retorciéndose al perder el control de su cambio de forma por un instante.

Por supuesto, los Personajes desalmados los matarán a ambos.

Si identifican al verdadero Dietgar, Brandt los maldice y salta a la estatua de Shallya. Para subir hay que superar un Chequeo **Muy fácil (+60) de Escalar** para llegar hasta arriba, y Brandt salta desde allí por encima de los setos cercanos.

MUDANDO DE COLA

Las ropas de un doppelgänger, la mayoría de las veces, son sólo partes de su carne deformada. Algunas veces se llevarán la ropa de su víctima si creen que van a necesitar desnudarse como parte de su suplantación, pero como eso les impide cambiar de forma rápidamente, suelen evitarlo. Brandt es un ejemplar particularmente habilidoso y experimentado, y ha perfeccionado el arte de mudar selectivamente parte de su "piel" cuando lo necesita. Si se ve presionado y necesita quitarse una prenda de ropa, como un guante, puede hacerlo a cambio de una herida. Las piezas más grandes, como una camisa, causarán la pérdida de dos heridas, mientras que una pieza de armadura requeriría tres. Estos objetos mantienen su forma, pero empezarán a pudrirse y descomponerse en tan sólo una hora a no ser que se conserve de alguna manera. Brandt sólo lo hará cuando sea absolutamente necesario. Un personaje que supere con éxito un Chequeo **Enfrentado de Percepción** contra **Frialdad** se dará cuenta de que la criatura se encoge de dolor a medida que retira la pieza de ropa con cuidado.



CUBRAN SUS APUESTAS

Los Personajes pueden intentar perseguir a Brandt. La Distancia inicial es 6 (WJdR, pág. 166). Un Personaje que imite la proeza atlética de Brandt y salte sobre los setos puede reducir la distancia en 4 en un solo asalto. Cualquier Personaje que pifia su chequeo para la persecución toma un camino equivocado y se pierde en el laberinto, así que tendrá que superar un Chequeo de **Percepción** o de **Orientación** para unirse de nuevo a la persecución. No olvides reducir la dificultad de todos los Chequeos de **Movimiento silencioso** dentro del laberinto.

Si Brandt obtiene la mayor cantidad de NE en cualquier asalto, intenta dar esquinazo a los jugadores cambiando de dirección rápidamente y volviendo hacia atrás. Haz un Chequeo **Enfrentado de Movimiento silencioso** contra **Percepción**. Los Personajes que no superan el Chequeo han sido engañados y giran por el cruce equivocado, así que tendrán que superar un Chequeo de **Percepción** u **Orientación** para retomar la persecución. Si la Distancia aumenta por encima de 10 en cualquier momento, Brandt escapa.

Si los Personajes consiguen reducir la Distancia a 1 o menos, se toparán de pronto con Lucius tirado en el suelo. Resopla y les señala con la mano diciendo “¡Ha ido por ahí!”. Llegados a este punto, los jugadores seguramente darán por sentado que se trata del Doppelgänger, pero es Lucius realmente, que les había seguido dentro del laberinto tras reunir el coraje para hacerlo. Gritará confundido y presa del pánico si le atacan, y caerá de rodillas suplicando por su vida. Desafortunadamente, éste no tiene ningún

tipo de cicatriz secreta o tatuaje que pueda usar para demostrar su identidad, pero si le preguntan puede recitar las aventuras que los Personajes le relataron ayer.

Mientras los aventureros están entretenidos con Lucius, Brandt ataca. Si cualquiera de los Personajes se ha perdido o se ha separado del grupo por algún otro motivo, le ataca primero. Golpea desde las sombras (Chequeo **Enfrentado de Movimiento silencioso** contra **Percepción**), esperando atacar por sorpresa y después desvanecerse de nuevo (atacando durante el asalto de sorpresa para después retirarse en el asalto siguiente y volviéndose a esconder). Adopta la forma de los habitantes de la mansión: primero Brunhilde, después cambiando entre Hellin, Josef, Dietgar y cualquier otro sirviente o guardia que los Personajes se hayan podido encontrar. Finalmente, adoptará la forma de los aventureros, pero no ha tenido mucho tiempo para estudiarlos detenidamente, así que sus imitaciones son toscas y comete errores.

Si Brandt se las apaña para escapar del laberinto, se abre paso hasta la mansión y hasta Hellin. Adoptando la forma de Dietgar, dice a los guardias que los Personajes planean matarla antes de entrar en su estudio y cerrar la puerta con llave tras él. Después, intentará asesinarla y ocupar su lugar. Los Personajes deberán moverse rápido para detenerle.

Una vez reducido a 0 Heridas, Brandt vuelve a su horrenda forma natural. Su piel parece pelarse, revelando músculos, órganos y huesos. Suplica por su vida con una voz aguda y chillona. Si los Personajes le perdonan la vida, huye y se desvanece cojeando en la noche.

COPIAR Y PEGAR

Una vez Brandt haya sido derrotado, los Personajes pueden explicar qué ha ocurrido a Hellin y a los demás residentes.

HELLIN

La idea de que una monstruosidad cambiaformas se había infiltrado en su hogar le horroriza, y se muestra muy agradecida con los Personajes. Si Dietgar y Lucius sobreviven al encuentro en el laberinto, recompensa a los jugadores con 20 co por su heroísmo. Si alguno de los dos murió, sólo les da 5 co. Está impresionada de todos modos, así que puede ofrecerles trabajo en el futuro. La agitación que hay actualmente en Ubersreik puede ser tanto una amenaza como una oportunidad para su familia, así que puede necesitar agentes con recursos (y prescindibles) como los Personajes.

JOSEF

El tesoro se disculpa por sus acusaciones contra los aventureros. ¡Está claro que el doppelgänger intentaba inculparlos por sus crímenes! Y, por supuesto, la capilla del ático era cosa suya. Declara que se encargará de que se desmantele por completo de inmediato. Con tal fin, pregunta a los personajes si alguno de ellos se llevó algo del altar. Su único interés es en realidad el Filo Sin Nombre. Si los Personajes se lo quedan, pueden encontrarse con Josef de nuevo en el futuro, cuando intente hacer de ellos su próxima ofrenda a Khaine...





De otro modo, Josef les dejará estar. Aun así, en el futuro pueden oír noticias de un misterioso asesino que siempre se lleva un pulgar de sus víctimas.

LUCIUS

Lucius está emocionado. ¡Toda esta experiencia le ha proporcionado mucha materia prima para su arte! Paga a los Personajes la cantidad acordada más 1 co a cada uno por si acaso. Dentro de un año, los aventureros pueden oír hablar de una obra de teatro que se ha hecho popular, *Los asesinatos de la mansión*, en la que un aguerrido y joven poeta y sus ineptos secuaces investigan una serie de desapariciones en una vieja mansión.

DIETGAR

El mayordomo agradece a los Personajes que le hayan salvado la vida. No tiene muchas riquezas con las que recompensarlos, pero si en el futuro necesitan cualquier favor, estará encantado de hacer todo lo posible. También les dice que, si alguna vez van por Bögenhafen, visiten a su primo Franz, quien regenta la taberna llamada *Las Picas Cruzadas*.

RECOMPENSAS EN PUNTOS DE EXPERIENCIA

Además de las recompensas habituales por interpretar bien a los personajes y tener buenas ideas, deberías entregar las siguientes:

- ☉ 50 a 75 puntos a cada uno por interpretaciones divertidas
- ☉ 50 puntos a cada uno por derrotar a Bandt, o...
- ☉ 50 puntos a cada uno por ayudar a Brandt a suplantar a Hellin
- ☉ 25 puntos a cada uno por salvar a Dietgar
- ☉ 20 puntos a cada uno por causar una buena impresión a Hellin
- ☉ 15 puntos a cada uno por destruir la capilla
- ☉ 10 puntos a cada uno por descubrir los restos de Etti

EL ASESINO ES EL MAYORDOMO

Problemas por partida doble es básicamente una historia policíaca, y como tal es vulnerable ante jugadores especialmente astutos o intuitivos, que pueden descubrir al culpable demasiado pronto. Si esto ocurre con uno de tus jugadores (acusando públicamente a Brandt mientras está suplantando a alguien, por ejemplo) hay un par de maneras de salvar la situación. Si la acusación es completamente infundada, recuerda que la mayoría de los PNJs defenderán a un colega al que conocen desde hace tiempo, incluso si ha estado actuando de manera extraña últimamente. En el caso de que el jugador tenga una acusación convincente, simplemente adelanta los acontecimientos. Brandt huye a través de una ventana con una agilidad sobrenatural y se desarrolla una nueva versión de los acontecimientos descritos en *Visión doble*. Brandt puede acabar suplantando a algún otro PNJ, o quizá a varios de ellos. Siéntete libre de jugar con la paranoia de esta situación, con la mansión cerrada a cal y canto hasta que den caza al doppelgänger. Y si todo esto falla, ¿quién ha dicho que Brandt tenga que trabajar solo?

LA IMAGEN GENERAL

Los Karstadt-Stampf son gente muy influyente en Ubersreik, y no sólo por sus riquezas. El hecho de que abandonaran voluntariamente su título nobiliario otorga a la familia cierto prestigio en algunos barrios, y es casi seguro que tendrán un papel importante que desempeñar en el destino final de Ubersreik. Si quieres que tus Personajes tengan cierta influencia por sí mismos, el estar relacionados con los Karstadt-Stampf será de mucha ayuda. Aunque no necesitas mantener a ningún miembro de la familia en concreto con vida, si perecen tanto Hellin como Lucius, la influencia de la familia se verá debilitada. Aunque seguramente uno de los otros hijos tome el testigo, la pérdida de reputación por sí sola ya dañará la influencia familiar.

Si Brandt tiene éxito en su plan de suplantar y reemplazar a Hellin Karstadt-Stampf, las cosas irán tomando un cariz distinto. La criatura busca una vida cómoda, y emplear la influencia familiar para alterar las débiles circunstancias políticas de Ubersreik supondría demasiado esfuerzo y demasiado riesgo para el gusto del Doppelgänger. Por supuesto, si los Personajes han ayudado a Brandt a tomar la mansión familiar, quizá desvaneciendo las preocupaciones de Lucius al principio de la aventura, o llegando a un trato con la criatura, ¿quién sabe qué favores estará dispuesto a ofrecerles en el futuro?

LA FINCA KARSTADT



Ático



Primera planta



Planta baja



Jardines



LA ÉPICA AVENTURA CONTINUA EN...



Para descubrir más sobre los Compendios de El enemigo interior,
así como otras expansiones y recursos visita

www.devir.com



LOS RÍOS DEL IMPERIO
OCULTAN MÁS SECRETOS Y AMENAZAS.
NO TE PIERDAS EL IMPRESCINDIBLE.....



Para descubrir más sobre los Compendios de El enemigo interior,
así como otras expansiones y recursos visita

www.devir.com

