

EL SUEÑO DEL DRACHEN

Aventura para 7º Mar

Esta historia puede jugarse como parte de cualquier campaña. No se recomienda como partida de iniciación pues está ideada para personajes experimentados, aunque con poco trabajo cualquier DJ podría adaptarla a las necesidades de su grupo de juego. Los PNJ's y oponentes que aparecen en cada acto poseen su ficha en el apartado de "Personajes" al final del módulo.

Este módulo transcurre en la Nación de Eisen, en el Principado de Wische.

Trasfondo general

Eisen ha quedado asolada tras la larga Guerra de la Cruz, su Imperator ha muerto, y sus siete Príncipes compiten entre sí para obtener el liderazgo de la nación. El principado de Wische es de los que ha salido peor parados, y su gobernante, el Príncipe Reinhard, se encuentra catatónico tras el dolor sufrido por la pérdida de su mujer e hijos a consecuencia de la guerra. La regente actual, Gisela Hilda Inselhoffer, lucha cada día por mantener con vida un principado agonizante; tras el duro castigo de la guerra, quedaron deudas, ciudades arrasadas y tierras devastadas. La gente se muere de hambre o huye a otros lugares, la guardia y la milicia están a punto del alzamiento o la desertión, y sólo quedan los *Dragones Rugientes*, la guardia de hierro del principado, para mantener la paz. Así mismo, las arcas del tesoro están desapareciendo y muchos consideran culpable a Gisela cuando, en realidad, es su hermano Klaus Inselhoffer quien roba el dinero y lo emplea para pagarse mercenarios fieles que le permitan alzarse contra el Príncipe y tomar el trono para sí mismo.

Las estrategias de Klaus pueden resumirse en las siguientes:

- Utilizar el tesoro robado para pagarse el apoyo de milicia y mercenarios.
- Convencer a los tres grandes barones del principado, mediante negociaciones o engaños, para que apoyen un golpe de estado.
- Cuando llegue el momento y tome el poder de Wische, usar la porción del cinto del emperador que ha robado de las dependencias de Reinhard para confirmarse como Príncipe frente al resto de dirigentes.

Y en estas aparecerán nuestros héroes, dispuestos a luchar porque se haga justicia en un principado que ha perdido casi toda esperanza...

El Cinturón de Dracheneisen

Durante su gobierno, el Imperator de Eisen regaló a cada uno de sus Príncipes una parte de su armadura como muestra de estatus y lealtad. Cada una de estas prendas eran reliquias de gran valor forjadas del fabuloso metal irrompible llamado dracheneisen. El príncipe Reinhard del principado de Wische recibió el cinturón de la armadura. Lo que nadie sabía era el extraño vínculo que se forjaría entre el objeto y el último miembro conocido de la antigua especie de los Drachen. Cuando Reinhard fue hallado tras su desaparición, sólo portaba una de las dos partes del cinturón que hace poco fue robada de sus aposentos por Klaus Inselhoffer. La otra parte desaparecida será hallada por los héroes tal como se indica en el prólogo de la aventura.

PRÓLOGO

El inicio de la aventura es breve, para dar paso rápido al Acto I. El DJ debe tratar de darle una carga dramática, el caballero entregado que no desea morir sin ver cumplida su misión y que encuentra en los héroes la forma de servir por última vez a su señor. Si además se puede relacionar al caballero con alguno de los héroes (quizá a través de alguno de sus trasfondos), la implicación será mayor. Por otra parte, el DJ es libre de entregar la parte del cinto a los héroes en cualquier aventura anterior siempre que el deber les lleve a devolverlo a su legítimo dueño.

Llueve, la tierra está tan embarrada que apenas se distingue el camino, y entre la espesa niebla comienza a distinguirse el contorno de una figura. Un caballero avanza tambaleante hacia los héroes y al llegar a su altura se derrumba debido a sus heridas. Cuando lo atiendan verán que poco se puede hacer por él salvo rezar por su alma pero, mientras lo acompañan en su agonía, el hombre despertará y se dirigirá a ellos; sabe que le queda poco para morir y no desea hacerlo sin cumplir su última misión: entregar al príncipe Reinhard, del principado de Wische, un valioso objeto perdido hace tiempo y que es todo un símbolo para su tierra. El caballero les muestra oculto entre sus ropas la mitad de un cinto de fino cuero repujado en un extraño acero azulado, grabado de forma exquisita con figuras de dragones entrelazados. El metal es dracheneisen, el acero más ligero y resistente conocido en todo el mundo, que sólo se encuentra en Eisen y que sólo la nobleza tiene acceso a él. El caballero les suplicará como último deseo que lleven el objeto hasta su Príncipe y le juren cumplir con este cometido, una vez los héroes juren, el caballero morirá en paz.

A la mañana siguiente será hora de poner rumbo a Siegsburg, la capital de Wische.

ACTO I – SIEGSBURG

La capital del principado ha sufrido mucho los estragos de la guerra: ruinas, casas arrasadas, hambre y penuria. El lugar acoge a unas 10.000 almas, aunque ese número se está reduciendo a ojos vista. Al paso de los héroes hacia el palacio del príncipe los tenderos exhiben sus escasas mercancías, la guardia corre de un lado a otro tratando de atender demandas, pordioseros piden por caridad unas escasas monedas... todo un espectáculo de gran crudeza. El distrito noble no ha tenido mejor suerte y parece haber sufrido los mismos estragos de la guerra que el resto de la ciudad.

Llegados al palacio de Reinhard, pueden ver un imponente edificio de 2 alas y una alta torre, con señales de impacto de bala y cañón en sus paredes. Los jardines de entrada están llenos de cráteres, y hay restos de fuentes y esculturas esparcidos por doquier.

A su alrededor pueden ver sirvientes de aspecto serio atendiendo quehaceres, mientras guardias vistiendo uniformes en negro y plata, armados con zweihanders, y con el emblema del príncipe vigilan el lugar (son los *Dragones Rugientes*). Nadie les da el alto hasta que llegan a la entrada del edificio, allí, dos guardias cruzan sus armas frente a ellos y les preguntan por sus asuntos, si indican a los guardias el motivo de su visita, llamarán a un secretario. El que se presenta ante ellos es un hombre maduro con pinta de agobiado y ropas de letrado algo arrugadas, su nombre es Gustav von Druggenhoff, escuchará su historia, y les hará pasar.

1.1 CITA EN EL PALACIO

El hall principal del palacio presenta bastante movimiento, con secretarios y sirvientes yendo de un lado a otro tratando de recomponer el maltrecho principado. Gustav escuchará a los héroes, y luego los conducirá con premura hasta la sala de gobierno.

En esta sala hay varias estanterías llenas de libros y documentos (la mayoría sobre leyes, economía y comercio), un pequeño grupo de secretarios y magistrados trabaja tras sus escritorios y, orquestándolo todo, una joven mujer noble de ropas sencillas, Gisela Inselhoffer, con pinta de agobio supremo, y que, si no fuera por el recogido, tendría el pelo tapándole toda la cara. Nada más ver a Gustav le interroga sobre la posibilidad de reducir los aranceles de trigo a un tercio de su valor, a lo que el secretario responde de forma irónica que la reunión para tratar el asunto con el resto de Príncipes igual se retrasa un poco. Luego presentará a los héroes.

Cuando los héroes indiquen la razón de su visita y muestren la parte del cinturón, se hará el silencio. Gustav se queda sobrecogido y Gisela apenas reprime unas lágrimas mientras mira un tapiz con un motivo de caza que tiene a la espalda. Luego, agradecerá su gesto de bondad, alabando su honor y honradez en estos oscuros tiempos, se levantará y apartará el tapiz revelando una puerta auxiliar al tiempo que les dice - *Es una pena que su dueño no pueda darse cuenta de lo que se le ha devuelto. Por favor, acompáñenme...*

1.2 EL PRÍNCIPE REINHARD

La puerta da a la sala del trono que se encuentra tras la sala de gobierno. Un par de Dragones Rugientes y varios sirvientes se encuentran allí, y en su trono, el Príncipe Reinhard von Wische, en su lamentable estado. Gisela se acerca, le muestra el fragmento del cinturón, y habla con él, pero apenas se producen cambios. Luego pasará a comentarles a los héroes terrible historia del Príncipe. Cuando esté a punto de revelarles su idea de disfrazarse se oirán fuertes voces de hombre en otra sala precedente a la del trono, y Gisela acudirá corriendo disculpándose por su hermano.

Si los héroes espían la conversación, escucharán lo siguiente:

El hermano (Klaus) le indica si ha reconsiderado su oferta de rendición. Ella se ofende y se niega, a lo que él la increpa diciéndole que así lo va a perder todo, que debe unirse a su sangre y abandonar a esa ruina de hombre. Ella lo acusa de traición, y él insiste en que traición es dejar el futuro del principado en manos de un enfermo en lugar de reemplazarlo por una mano fuerte que dirija su tierra hacia un futuro mejor.- *¿Esa mano será la tuya?*- pregunta Gisela.- *Si es necesario, no se me ocurre una más dispuesta a luchar por su tierra.*- responde Klaus. Gisela replica- *No te corresponde, ni por sangre ni por derecho. Y ninguno de los otros príncipes te apoyaría. Solo te comportas como un usurpador, un oportunista, y no eres ni serás nunca digno, hermano.*- Klaus se altera.- *Maldita necia, no me insultes. Tu tiempo se agota, la mitad de los barones comen de mi mano, mis fuerzas crecen cada día y el pueblo ya está averiguando la verdad sobre su Príncipe. En breve vendré a por el trono, hermana, y para entonces preferirás haber cambiado de parecer...*

La conversación se ve interrumpida por un violento ataque convulsivo de Reinhard que seguro sobresaltará a los héroes. Gisela, al oír alboroto, despide a su hermano y marcha corriendo a asistir al Príncipe junto a los sirvientes. Mientras el ataque cesa Gustav se lleva a los héroes fuera de la sala y, al salir, pueden ver a Gisela acariciando al Príncipe, llorando y susurrando para sí:- *No puedo más, por favor volved a mí...*

1.3 AYUDA NO PEDIDA

Los héroes son conducidos por Gustav a otra pequeña estancia donde les pide disculpas por la escena y, si acceden a pernoctar en palacio, dispondrá en breve sus habitaciones. Al poco entra Gisela y, con cara de circunstancias, se disculpa también por la escena, - *como pueden comprobar las cosas no andan demasiado bien en el principado*-. Tras ella, aparece en la sala un alto y maduro Dragón Rugiente, de mirada azulada y pelo rubio de barba cuidada; preguntará a Gisela por el estado de Reinhard y se mostrará sorprendido de verla con los héroes de forma tan privada. Gisela lo presentará como Garin von Sturmheld, capitán de los Dragones Rugientes.

Es quizá el momento de que los héroes jueguen su baza. Si se ofrecen a ayudar al principado se hará el silencio. Gustav y Garin argumentarán que éste es un asunto eisenio, que es su tierra y de ellos depende restaurarla. Pero Gisela no piensa igual. Están desesperados, y cualquier ayuda de gente tan honorable será bienvenida; ante el silencio de los hombres Gisela pasa a resumirles la situación general.

- El principado está en ruinas. Wische sufrió las principales batallas durante la Guerra de la Cruz, y Siegsburg es un reflejo del estado de sus ciudades y campos. Además, hay criaturas que se han abierto paso en la oscuridad creciente, y ocupan las ruinas alimentándose de los pobres y los parias.
- La enfermedad de Reinhard parece no tener cura. El pueblo no sabe exactamente lo que sucede y sigue fiel a su Príncipe, pero empieza a sospechar que éste no sufre una enfermedad común y se cuestiona su liderazgo.
- No tienen dinero para pagar a la guardia, y muchos han desertado o cambiado de bando, apenas le queda ejército y los únicos fieles son los Dragones Rugientes, que cobran a base de pagarés sin apenas fondos.
- Parte del dinero de las arcas ha desaparecido, desconocen cómo, pero muchos nobles creen que ella es la responsable, y desconfían. Es un milagro que siga viva y en su puesto a día de hoy.
- Los señoríos del principado se reparten entre tres baronías. No está muy clara la lealtad de los barones ya que hace tiempo que no responden a sus misivas y llamamientos.
- Klaus quiere dar un golpe de estado y hacerse con el poder. -*No es malvado*- según Gisela (Gustav y Garin no son del mismo parecer) -*y piensa que sus acciones llevarán Wische a recuperar la gloria perdida, pero cree firmemente que el fin justifica los medios*-. Está pagando a la guardia y a mercenarios (desconoce de dónde obtiene los fondos), creándose poco a poco un ejército propio.

ACTO II – REUNIENDO PEDAZOS

Los héroes pueden llevar a cabo varias acciones para tratar de apoyar a Gisela en la recuperación del principado.

2.1 EL APOYO DEL PUEBLO

Obtener el apoyo de la gente será decisivo en la batalla final, pero el pueblo se haya hambriento y descontento, y no demasiado inclinado a apoyar a su enfermo Príncipe. Los héroes pueden tratar de levantar los ánimos (si se les ocurre). Pueden enviar emisarios y pregoneros a las baronías, que hablen de las excelencias del gobierno del Príncipe y del prometedor futuro que les aguarda, para ello, deben escribir misivas y pregones que la gente que contraten podrá proclamar por las distintas ciudades.

Esto supone un coste de 80 gremiales por cada contratado y escribir al menos dos textos. Deberán emplear las capacidades de ARENGAR, LIDERAZGO o ESCRIBIR a una Dificultad 25. Al menos se debe emplear dos personas por cada baronía.

Tener éxito en esta empresa afecta al inicio de la batalla, como se verá en el último acto.

2.2 EL LADRÓN DEL TESORO

El ladrón del tesoro del Príncipe es Klaus que, a través de antiguos textos y algún que otro soborno, logró averiguar la ubicación de un pasadizo secreto en el palacio de Siegsburg que conduce desde el exterior de la ciudad a una cámara en los sótanos. Originalmente era una vía secreta de escape en caso de asedio, pero actualmente la cámara guarda los restos de las arcas del konigreich. Como no queda nadie que conozca este secreto (aparte del enfermo Príncipe), no se sospecha que exista ningún pasadizo. Para evitar los hurtos lo único que se le ha ocurrido a Gisela es sustituir a la guardia normal de la puerta de la cámara por Dragones Rugientes.

El día siguiente a la llegada de los héroes Gisela recibe la noticia de que se ha producido un nuevo robo en la cámara. Evidentemente, los sospechosos son los dos guardias Dragones (turno de día y turno de noche). Ellos aseguran que no vieron a nadie en los pasillos ni oyeron nada. Gustav los considera culpables y, ante la ira de Garin, los encierra hasta que confiesen.

Los héroes pueden interrogar a los dos Dragones, Nicholas y Roderick, pero ambos jurarán por Thésus que no han hecho nada malo y que no vieron u oyeron a nadie en sus respectivas guardias. También pueden averiguar algo de sus vidas previas tiradas de SOCIABILIDAD, SEGUIR, u otra capacidad plausible, a una Dificultad 20.

- Nicholas: el más joven de los dos, vive con su madre en un pequeño caserón. La mujer tiene aspecto desmejorado, y podría muy bien estar enferma. Pero un médico puede ser caro en estos días...
- Roderick: vive en una modesta casa junto a su mujer y sus tres hijos. El cuarto ha fallecido hace poco, y los otros tres tienen pinta de no comer muy a menudo...

Aunque cualquiera de los dos podría haber tenido razones para hacerlo, ninguno de ellos ha sido el ladrón.

Sólo si los héroes especifican que buscan en el interior de la cámara puede que descubran el pasadizo secreto. Una tirada de PERCEPCIÓN a Dificultad 20 acabará mostrando uno de los relieves de la pared con una leve muesca apenas perceptible. Ejerciendo presión sobre el relieve, una de las paredes se desliza mostrando un túnel hacia la oscuridad.

2.2.1 EL TÚNEL AL EXTERIOR

El pasadizo es húmedo y oscuro, y lo bastante amplio para que una persona lo recorra cómodamente. Tiradas de RASTREAR a Dificultad 15 revelan huellas recientes, pero las ratas no son el único peligro de este lugar, hay dos trampas letales en este pasadizo:

- *Hojas de guadaña*: un disparador a presión en el suelo activa varias hojas que surgen de la pared. Si ningún héroe especificó que se quedaba atrás todos deben superar la tirada de esquivar o sufrir 6g3 de daño.
 - Dificultad para descubrirlas: 25.
 - Desarmar: atrancar las hojas con algo resistente.
 - Tirada de esquivar: INGENIO + RODAR / SALTAR Dificultad 20.
- *Saetas envenenadas*: un disparador a presión en el suelo activa la trampa y provoca una lluvia de saetas desde el techo. Si ningún héroe especificó que se quedaba atrás todos deben superar la tirada de esquivar o sufrir 2g2 de daño por la saeta y 1 Herida Dramática por el veneno.
 - Dificultad para descubrirlas: 25.
 - Desarmar: bloquear los orificios de salida de las saetas, pero llevaría mucho tiempo.
 - Tirada de esquivar: INGENIO + SALTAR Dificultad 25.

El túnel desemboca a los pies de una colina, en un bosquecillo al oeste de Siegsburg. Hasta ellos llega el rumor de un riachuelo cercano. Si buscan, RASTREAR Dificultad 20, pueden encontrar marcas de pies y cascos de caballos recientes que avanzan a través del bosque y llegan hasta un camino donde se pierden las huellas.

Lo que no saben los héroes es que en el bosquecillo hay alguien vigilando: Klaus ha hecho que aposten ahí a un hombre controlando constantemente la salida, un cazador que debe avisarle en caso de que alguien descubra el pasadizo. Este hombre seguirá a los héroes mientras deambulan por el bosque buscando pistas. Deben hacerse tiradas de SEGUIR contra 7g3. En caso de que alguno de los héroes supere al cazador, lo descubrirá, y podrá ir a por él. Se iniciará una persecución con 4 contadores de diferencia y harán tiradas de CARRERA DE FONDO contra 6g3.

Aparte de los percances habituales, el cazador los llevará a través de terreno conocido, en el que ha dispuesto varias trampas para osos. Deben realizar 3 tiradas de PERCEPCIÓN Dificultad 20 por parte del héroe que vaya en cabeza cada vez. Fallar supone pisar una trampa para osos, recibir 3g3 de daño y perder automáticamente la persecución.

2.2.2 EL CAZADOR CAZADO

Si logran coger al hombre, pueden sacarle lo que sabe. Chloris (que es cómo se llama) tiene unas instrucciones muy precisas:

- Si recibe una paloma con un lazo negro, significa que en unos días llegará un grupo de hombres dispuestos a realizar otra incursión en la cámara. Él debe vigilar la entrada, y si observa algún peligro, comunicarlo a través de otra paloma. El grupo de hombres son cinco truhanes y un avalonés. Si los héroes presionan lo suficiente a Chloris, pueden hacer que les envíe un mensaje para que acudan, y tenderles una emboscada.
- Si descubre que algún desconocido sale por el pasadizo debe seguirlo para indagar todo lo posible de esa persona(s) y luego enviar una nota con toda la información posible.

2.2.3 EMBOSCANDO A LOS LADRONES

La emboscada depende de cómo lo organicen los héroes pero a la menor sospecha los ladrones huirán. Se trata de cinco secuaces liderados por un avalonés llamado Eugene Hamilton.

Si Eugene ve que las cosas se ponen feas tratará de escapar para avisar a Klaus de que hay alguien apoyando a su hermana. Si esto sucede, Klaus enviará un asesino para que averigüe de ellos y los ejecute de ser posible (*usar la ficha de un oficial de Wexler*).

Si atrapan a Eugene, sabiendo que su destino puede ser la horca, jugará con lo que sabe para obtener su liberación (aunque no dudará en tratar de escapar si ve la oportunidad). Lo que les puede contar el avalonés es lo siguiente:

- El auténtico ladrón del tesoro de la cámara es Klaus.
- Se encuentra en la Baronía Wexler. El barón es su fiel aliado, y está concentrando allí a sus tropas.
- Klaus trata de llevar al resto de barones a su causa, o de evitar que puedan interferir. Es un genio maquinador, y de momento parece que todo le está saliendo redondo.

2.3 EL APOYO DE LOS BARONES

Tres son los barones principales en Wische que gobiernan a los señores menores en nombre de su Príncipe. Cada uno tiene sus propios asuntos con los que los héroes deberán tratar de lidiar para asegurarse el apoyo a Gisela ante un posible golpe de estado.

2.3.1 BARÓN DIETER VON EBERSBACH

El Barón von Ebersbach domina sobre el territorio más próspero. Los señores terratenientes a su servicio gobiernan varios pueblos y aldeas dedicados a la ganadería y a la industria maderera, pero actualmente la cosa no pinta bien en este territorio... Si visitan a Dieter en Ebersburg (la capital de la baronía), observarán a la gente con aspecto temeroso, hay signos contra el mal agüero por doquier y la iglesia está abarrotada a todas horas.

El propio Barón es un hombre maduro, religioso y taciturno, apesadumbrado por el mal que aqueja a su territorio y, según cuenta a los héroes, no puede pensar en guerras ni otros asuntos hasta que libre a su baronía del mal: una horrible bestia ronda por los bosques de su tierra desde hace varias semanas devorando a todo animal u hombre que se pone a su alcance. Ha enviado partidas para darle caza, pero ninguna ha vuelto. Cuando sale una nueva partida sólo encuentran charcos de sangre y señales de una horrible carnicería, pero ni rastro de la partida anterior. El consejero religioso del barón, el padre Edwin, cree que es algún castigo de Thésus y tiene convencido de ello al Barón y al pueblo. Él mismo ha bendecido todas las partidas de caza, aunque ninguna ha tenido éxito.

El pueblo vive angustiado por esta bestia, temen aventurarse en el bosque o los pastos por miedo a ser atacados y, hasta que esto no se solucione, el barón no piensa prestar ningún apoyo a la capital: los señores tienen a su guardia protegiendo las tierras y no desea prescindir de nadie, o sus lugareños lo pagarían.

Aquí se supone que es donde entran los héroes...

¿Qué sucede en realidad?

Todo es una treta de Klaus para tener entretenido al barón Dieter y restar un apoyo a Gisela cuando se produzca el golpe de estado. Klaus tiene a su servicio a un hechicero del glamour que, junto a un grupo de 4 expertos cazadores ballesteros, se ha encargado de provocar el terror en los bosques y pastos de la baronía.

El ataque se produce aprovechando el momento de terror que infunde el hechicero convertido en bestia, los arqueros atacan furtivamente y abaten a sus presas, luego se deshacen de los cuerpos y sólo dejan restos de sangre y pelea. Esto, junto a la masacre de piezas de ganado, alimenta el terror del pueblo y las preocupaciones del barón.

El padre Edwin también está metido en el engaño: insiste siempre en bendecir a todas las partidas de caza de forma que averigua las zonas que van a batir para que les puedan emboscar de forma segura.

La caza de la bestia

Pueden hallar varias pistas según decidan un curso de acción:

- *Preguntar a la gente:* por la ciudad y pueblos, incluso de boca del propio barón, pueden averiguar una descripción aproximada de la bestia. Se dice que es grande como dos osos, medio humana y medio lobo, de piel oscura recubierta de púas como los puercoespines, afiladas garras y colmillos de jabalí.
- *Rastrear los lugares del ataque:* en el último lugar, con una tirada de PERCEPCIÓN Dificultad 25, encontrarán un pequeño penacho de pluma de color oliva. Es de una flecha o virote, y los que usa la guardia del barón son blancos... Por otro lado, una tirada de RASTREAR / SUPERVIVENCIA Dificultad 20 les lleva a descubrir unos zarpazos en un tronco cercano a la altura de un oso, pero no de dos...
- *Buscar un posible escondite:* triangulando las distintas zonas de ataque en un mapa (CARTOGRAFIA Dificultad 15), se puede dar con una área central en la que confluyen. Si preguntan por esa área al barón les comentará que por allí se encuentran las ruinas de la llamada “torre del viudo”. Hace más de tres siglos un terrateniente tenía allí su residencia, murió sin descendencia y nadie acudió a reclamar el lugar; finalmente el tiempo y el bosque se hicieron con él. Es un sitio ruinoso en el que ahora sería difícil que nadie pudiera vivir.

Con pistas conseguidas pueden tomar dos rumbos:

a) Recorrer el bosque esperando que los embosque la bestia

Y así será si lo comunican al barón y reciben la bendición del padre Edwin.

Los arqueros prepararán el terreno y la bestia poco a poco irá dejándose ver para atraerlos a su zona. Cuando lleguen al punto elegido, la bestia les emboscará y aparecerá de repente para provocarles terror (MIEDO Dificultad 15), entonces los ballesteros dispararán sobre ellos... (ver “Personajes”).

Tras la sorpresa inicial, la *bestia* “huirá”, para atraerles a las trampas:

- *Foso con estacas:* un suelo falso cede ante el peso del héroe cayendo a un foso lleno de estacas de madera. El daño es 3g3, con una Herida Dramática por cada 5 puntos que falle la tirada de heridas.
 - Dificultad para descubrirlas: 20.
 - Desarmar: no se puede (debe rodearse).
 - Tirada de esquiva: INGENIO + EQUILIBRIO Dificultad 25.

- *Red colgante aprisionadora*: al pisar sobre un área del suelo salta el seguro de una red oculta y ésta se alza en el aire atrapando a los héroes. La red es lo bastante grande para atrapar a todos.
 - Dificultad para descubrirla: 20.
 - Desarmar: cortar las cuerdas que fijan la red a las ramas, o arrojar algo pesado al centro para hacerla saltar.
 - Tirada de esquivar: INGENIO + RODAR / SALTAR Dificultad 20.

La *bestia* solo luchará en caso de necesidad pues confía en que sus hombres la cubran mientras huye. Si los héroes la cazan todo lo que tiene montado en la baronía saldrá a la luz.

En caso de que no avisen a nadie de su intención puede que los héroes no se topen con ningún rival (o quizá con algún oso hambriento), o puede que sufran la emboscada, depende del DJ.

b) Investigar la “Torre del Viudo”

En la torre de la residencia, única zona que aún no se ha derrumbado, es donde la *bestia* y sus hombres viven y planean sus ataques. Una derruida entrada y un par de ventanas estrechas son el único acceso.

Si los secuaces han sido alertados prepararán el lugar para que la zona sea una trampa mortal: la *bestia* se dejará ver entrando en el edificio, luego cambiará de forma y saldrá por una grieta oculta a las ruinas exteriores, cuando los héroes vayan en pos de ella y entren, un ballestero disparará un virote incendiado desde un árbol que atravesará la ventana, e impactará en un paquete de pólvora atado a una maltrecha viga que no aguantará la explosión y provocará el derrumbamiento del techo atrapando a todo aquel que se encuentre en su interior.

Si los que entran son PNJs, éstos mueren sin remedio, y entonces los héroes son emboscados.

Si los que entran son los héroes, deben superar DONAIRE + SALTAR / ESPRINTAR / RODAR (según por donde vayan a salir, aunque sólo cabe uno por cada ventana, y el resto por la puerta) a Dificultad 20. Fallar supone la muerte (o varias Heridas Dramáticas, a discreción del DJ). Los que se salven, sufrirán una emboscada similar a la del apartado de arriba (a).

En caso que los bribones no sepan que van a su guarida, los héroes deben ser sigilosos. En el momento en que la *bestia* y sus ballesteros descubran que alguien ronda su escondite, los esperarán para emboscarles en la pasarela del primer piso de la torre (única zona que aún se mantiene), para coserlos a saetas mientras la *bestia* impide que suban por la escalera hasta ellos. Si no oyen a los héroes, éstos podrán tratar de emboscar y cazar a la *bestia* y sus secuaces...

Tras el combate los héroes pueden inspeccionar el lugar, aparte de los enseres necesarios para vivir, sus armas, etc., hay varias parihuelas, un par de carretas de mano (manchadas de sangre), y poco más. Si echan un vistazo por fuera podrán encontrar un antiguo pozo tapado por una plancha de madera: aquí es donde arrojaban los cadáveres de todos los que han ido matando en este tiempo.

La bestia capturada

Si los héroes consiguen derrotar a sus rivales y atrapar al hechicero del glamour que se hace pasar por la *bestia*, éste contará su “arreglo” con Klaus y delatará al padre Edwin.

En cuanto se revele la verdad al barón Dieter, éste ofrecerá todo su apoyo a Gisela, y preparará a su gente para marchar a la capital.

2.3.2 BARÓN MAYER VON WEXLER

Esta baronía es el centro de operaciones de Klaus, su mecenas es el barón Mayer von Wexler. Las ideas y estrategias de Klaus tienen plenamente convencido al barón de que el actual Príncipe debe ser depuesto y ellos ocupar su lugar. Quién acabe siendo príncipe, si Klaus o el propio Mayer, es algo que el barón espera "resolver" tras su victoria.

Actualmente la baronía, y en concreto su capital, Maybergen, es el centro de reclutamiento y campamento para todo mercenario y tropa a su alcance. Tampoco es impresionante, dados sus escasos recursos (principalmente fruto del robo a las arcas del Príncipe), pero aun así sería suficiente para tomar Siegsburg si el resto de barones no se les opone.

Héroes non gratos

Si los héroes acuden a esta baronía en algún momento antes de completar su visita a las otras dos no pasará mucho tiempo hasta que algún grupo de reclutamiento se les acerque para ofrecerles unirse al ejército del barón. Si declinan no les sucederá nada, pero son advertidos por los guardias que aquí no se tolera a los hombres de armas ociosos y se les tendrá bajo vigilancia a la espera de que hagan algo "fuera de tono" para expulsarlos de la baronía.

Si aceptan, serán llevados a la amplia llanura donde reposan las fuerzas de Klaus y Mayer a la espera de que comience el ataque. Muchos pabellones, establos repletos de monturas, y grupos de mercenarios por doquier acampan y entrenan en este terreno. Una vez alistados, se les asigna un pabellón, y se les prohíbe abandonar el lugar bajo expensas de ser acusados de traición. Grupos de guardias del Barón von Wexler vigilan el perímetro para evitar que nadie deserte.

Oferta a un traidor

Si se dirigen a hablar con el Barón, y exponen sus auténticas razones, éste les recibirá (Klaus no hará acto de presencia). Tras escucharles, les indicará que es una oferta que debe meditar con cautela y que les contestará a la mañana siguiente. Como enviados de la actual regente se les ofrece una habitación para pernoctar en la mansión del Barón.

Esa misma noche un grupo de guardias entrarán en su alcoba para sorprenderles y detenerles, la intención es meterles en los calabozos para evitar su apoyo a Gisela. Es evidente que los héroes deberán pelear su fuga.

No hay ningún favor que puedan obtener en estas tierras.

2.3.3 BARÓN ERNEST VON ROTHSTEIN

Esta baronía se encuentra al sur de Ebersbach, y está dedicada al cultivo. En el castillo de Piedra Roja, en la capital Heilgrond, es donde se encuentra el Barón junto a sus tres hijos: Burke (el primogénito), Horst (el segundo), e Ilse (la hija menor).

El Barón sufre unos fuertes ataques de gota que le impiden gobernar y ha delegado el gobierno en su hijo Burke hasta mejorar, el cual, se supone que sigue el consejo de sus hermanos. Para conseguir el apoyo de esta baronía los héroes precisarán del apoyo del "gobernante temporal".

Burke von Rothstein

Es un hombre delgado, de rostro astuto y frente despejada, amante de la política. Es testarudo y desconfiado y piensa que aliarse con alguno de los dos bandos es contraproducente. Conoce bastante bien la situación de Reinhard y el poder que está acumulando Klaus. Esperará, y se someterá al ganador. Esto no le concederá beneficios, pero tampoco perjudicará a su tierra (que no está en condiciones como para presentar batalla).

Burke está convencido de su postura y, a no ser que sea a base de engaños u obligaciones (ver más adelante), no cederá a la solicitud de los héroes.

Como punto débil, si husmean convenientemente con RUMORES a Dificultad 20, averiguarán que Burke tiene un “asunto” con cierta manceba; SOCIABILIDAD a Dificultad 20 permite localizarla: reside en una pequeña casita en la ciudad y parece haberse retirado del oficio. Cuando los héroes la encuentren va cargada de leña y deberán ayudarla o desfallecerá, tiene náuseas, si superan DIAGNOSIS a Dificultad 20 se darán cuenta que está embarazada. Si los héroes deciden presionarla de alguna manera acabará por contarles que el hijo es de Burke y que él la mantiene para que no dependa de su antiguo “oficio”.

Si acuden a Burke con este secreto, éste se atenderá a las peticiones de los héroes a cambio de que no se divulgue, pero se habrán ganado un enemigo, y perderán 5 de Reputación.

Horst von Rothstein

El hijo segundo del Barón es un joven alto y musculoso, pero apocado, y con una personalidad hundida por su hermano mayor. Reunido junto a su hermano no es de ninguna ayuda, pues Burke lo eclipsa por completo.

Pueden ir a verlo a sus aposentos, pero él no se atreve a enfrentarse a su hermano, ni entiende de políticas o alianzas. En estas habitaciones los héroes verán multitud de armas, alguna armadura antigua, escudos, etc... Horst es un amante de las técnicas marciales. De hecho, sobre su mesa descansa un alfiler plateado del gremio de espadachines (Burke no tolera que lo lleve en su presencia).

Si los héroes le sugieren que rete a su hermano los mirará horrorizado, aunque murmurará algo sobre unas antiguas leyes; si se le pregunta al respecto de esas *leyes* les dirá algo que oyó a su padre hace años sobre unos códigos relacionados con la potestad de gobierno por combate, pero que no tiene ni idea de cuáles son ni dónde están. Hay alguien que sí que lo sabría: Ilse.

Si acuden a la hija menor en relación con esas leyes antiguas se mostrará encantada de ayudar a los héroes (pues ella quiere apoyar a Gisela). Les llevará a los archivos de la familia donde, con DOCUMENTACIÓN a Dificultad 20 y la guía de Ilse, encontrarán unas leyes no derogadas de hace unos 300 años que indican que si hay diferencias entre los vástagos del señor acerca del gobierno de la baronía, éstos podrán resolver sus disputas a través de un duelo: el vencedor pasará a gobernar sin importar la línea de sucesión.

Con la ayuda de Ilse, pueden convencer a Horst para que rete a Burke. El duelo lo ganará Horst, y los héroes conseguirán el apoyo que buscaban.

Ilse von Rothstein

La hija más joven del Barón es una atractiva mujer, inteligente y llena de energía, reprimida por una familia patriarcal. En sus aposentos, les revelará que apoya su causa de Gisele pero en su familia nunca le permitirán que sea ella la que tome una decisión así en nombre del barón.

Las habitaciones de Ilse son sencillas, con algún detalle coqueto sin excederse. Destaca una preciosa talla en madera de Santa Sofía consolando a San Gregor, si le preguntan dirá que se la regaló hace un par de meses el barón Dieter von Ebersbach, parece que el barón conocía su predilección por la vida de esta santa, y ella guarda la talla con mucho cariño.

El asunto de la talla puede llevar a los héroes a pensar en una unión de las baronías Ebersbach y Rothstein a través de la boda de Ilse con el barón Dieter (el cual es viudo y sin hijos actualmente). Ilse se sorprenderá con la idea, aunque Dieter le agrada y sabe que ésta sería la única forma de convencer a su hermano, además su unión sería muy beneficiosa para sus tierras.

Burke se mostrará escéptico ante la idea de que el barón Dieter acepte el casamiento, pero está de acuerdo en que esa unión beneficiaría ambas baronías y las haría más fuertes. Si pueden convencer al barón, él les dará su apoyo.

Por otra parte, el barón Dieter estaría más que encantado de casarse con Ilse. Aceptará tras meditarlo, formalizándose el compromiso en presencia de los héroes que contarán con el apoyo de ambos principados.

ACTO III - DERECHO DE PRÍNCIPE

Los héroes regresan finalmente a Seigsburg tras su intento de obtener todos los apoyos posibles por parte de los barones del principado.

La capital ha sufrido cambios desde que la abandonaron, hay grupos de gente armada preparando la ciudad para una defensa en caso de que los enemigos les sobrepasen en la batalla y se dispongan a tomarla. En el palacio, Gisela, Gustav y Garin se reunirán de inmediato con ellos. La sala de gobierno es ahora una sala de guerra, con varios mapas de la zona con marcadores dispuestos sobre las mesas, y correos yendo y viniendo.

Los regentes escucharán las palabras de los héroes, y luego les informarán de la situación: según los exploradores de Garin, parece que Klaus y el barón Mayer han puesto en movimiento sus tropas, sus fuerzas casi los triplican en número, así que, si los héroes no han obtenido el apoyo de los barones restantes la batalla está perdida... En ese momento, suenan las trompetas y unos mensajeros anuncian la llegada de tropas en señal de paz, sus dirigentes acuden al palacio para entrevistarse con Gisela... El apoyo de los héroes ha llegado.

3.1 LA BATALLA DE SIEGSBURG

Con el refuerzo de los otros barones se establecen nuevas estrategias para la batalla que, en principio, se llevará a cabo en los campos, a los pies de la ciudad. Siegsburg será el último bastión donde refugiarse en caso de ser sobrepasados, y el último reducto a defender será el palacio del Príncipe y Reinhard mismo.

Se utilizarán las reglas de batallas. Si los héroes no obtuvieron el apoyo de ningún barón, les superan por 3 a 1 e inician la ronda *perdiendo*. Si sólo obtuvieron el apoyo de un barón, la ventaja cambia en 2 a 1, e inician la ronda *perdiendo*. Si los héroes obtuvieron el apoyo de más de un barón, los bandos están igualados e inician la ronda en *empate*. Además de ello, el bando de los héroes combate desde zona elevada (+5 en la primera ronda).

Para vencer la batalla, deben obtenerse tres resultados de victoria en la tirada del curso de la batalla. Los héroes pueden alterar el resultado de la tirada según las oportunidades heroicas que obtengan. Cada tres oportunidades heroicas conseguidas en una misma ronda, modifican el resultado de la batalla un nivel. Si ninguno de los héroes desea asumir la comandancia de las tropas, es Garin el que, como capitán de los Dragones Rugientes, asumirá el liderazgo de sus tropas. Los valores de ambos generales para la batalla son los siguientes:

- *Garin von Sturmheld*: ESTRATEGIA 7g4, ARENGAR 6g4.
- *Barón Mayer von Wexler*: ESTRATEGIA 8g4, ARENGAR 6g4, LOGÍSTICA 5g4

NOTA: por cada 2 pregoneros que los héroes enviaran con éxito a las baronías (ver Acto I), reciben un *Aumento Libre* por moral para gastar en las tiradas de batalla del general.

3.2 ¿DÓNDE ESTÁ KLAUS INSELHOFFER?

En un momento dramáticamente apropiado (quizá previo a la ronda de batalla decisiva), los héroes se percatarán de que Klaus parece haber desaparecido del campo de batalla. Si no se les ocurre por sí mismos, quizá algún explorador o aliado les podrá decir que han visto un pequeño destacamento huir de la batalla hacia una arboleda, justo en la que se encuentra el pasadizo secreto que lleva al palacio del Príncipe. Klaus va directamente a por Reinhard.

3.3 PRINCIPE Y DRAGÓN

Los héroes deben ser rápidos, infiltrarse en palacio y detener a Klaus antes de que asesine al Príncipe. Si van acompañados por un grupo de tropas éstas deberán luchar con el contingente que ha llevado consigo Klaus mientras los héroes continúan su misión. Si no han llevado tropas consigo, su avance por el castillo es un espectáculo de desolación y muerte, con los escasos defensores del palacio luchando por su vida y cayendo frente a los hombres de Klaus.

Cuando los héroes irrumpen en la sala del trono se encuentran con un triste espectáculo: los hombres de Klaus luchan con lo que queda de los Dragones Rugientes que están siendo ampliamente superados por sus enemigos; Klaus asciende los peldaños del trono y toma el fragmento de cinturón que trajeron los héroes, que reposa en el regazo de Reinhard; en su mano puede verse el otro fragmento de cinturón. A través de la lucha, oyen sus palabras: - *El regalo del imperator ha venido a mí y lo tomo con pleno derecho. Un inútil no puede ser Príncipe y he venido a despojaros por la fuerza de mi espada.*- Entonces repara en los héroes, y se dispone a enfrentarse a ellos junto a sus hombres.

En un momento dramático del combate final aparecerá una mujer, su pelo rubio y ropajes, su porte y aspecto son similares a la figura que posa en el cuadro del salón junto al Príncipe y sus hijos ¡Es la mujer de Reinhard! Pero no, al postrarse frente al trono los héroes ven que se trata de Gisela, con su pelo tintado, vestida y maquillada como la difunta Princesa es la viva imagen de la esposa de Reinhard. Gisela grita implorando al príncipe:- *¡Amor mío, levantaos! Vuestro sueño debe terminar, quieren arrebatáros lo que es nuestro por derecho, vuestra tierra, vuestra gente, vuestro título ¡Por mi amor, despertad!*- Klaus gritará a alguno de sus hombres que la detenga, y el soldado sólo acierta a golpearla con su espada. Gisela cae en un charco de sangre, y su hermano lo observa horrorizado:- *¿Qué has hecho, animal malnacido? ¡Es mi hermana!*- Si tiene oportunidad, matará de un golpe al soldado, mientras Gisela malherida implora todavía desde el suelo al Príncipe que se alce...

Ante la mirada atónita de todos los presentes el Príncipe Reinhard se levanta lentamente. En ese momento, el techo parece reventar desplomándose sobre todos, mientras un tremendo rugido invade la sala.

Los héroes deben tirar SALTAR + DONAIRE a Dificultad 20 para evitar recibir daños de los cascotes del techo (4g4 heridas), y aunque superen la tirada quedaran tendidos en el suelo.

Cuando vuelvan a mirar hacia el trono verán una imagen estremecedora: un enorme Drachen se ha posado en el lugar del trono, sus escamas son azul oscuro, sus alas plegadas parecerían poder abarcar ambos extremos del salón, y sus profundos ojos ambarinos destilan una extraña inteligencia mientras vigilan a los ocupantes del salón. Frente a la bestia, se yergue el Príncipe, envarado y con los ojos en blanco. Uno de los soldados de Klaus, aterrorizado, alza una pistola hacia la bestia, y el Drachen abalanza sus fauces como un latigazo partiéndolo en dos. Luego, encarando al resto de ocupantes de la sala, habla en un extraño lenguaje con una voz ronca y gutural que hace estremecer los huesos de los presentes en el salón. A la vez, mientras el Drachen habla, el Príncipe habla también, como realizando una traducción simultánea de las palabras del dragón:- *Despierta la mente que da la cárcel, despierta y se alza Vvanherdast de nuevo, en reino de simios. El sello ata con lazos de sangre y doblega nuestra gloria a mamíferos salvajes ¿qué desea el Portador del Sello?*

Evidentemente, se refiere al *Cinturón de Dracheneisen*. Tanto si los héroes lo descubren, como si no, Klaus enseguida coge la idea; todo lo rápido que puede enlaza ambas partes del cinto y se dispone a hablar con el dragón. Entonces, en un último esfuerzo, Gisela se lanza contra él y le arranca el cinturón de las manos. Klaus y los hombres que le quedan echan mano a sus armas... y vuelve a estallar la refriega mientras el Drachen observa y el Príncipe permanece en trance.

Los héroes pueden vivir varios finales según sus decisiones:

- Si atacan al Drachen: evidentemente esto supone pelear contra la bestia, y si sobreviven, enfrentarse a Klaus que aprovechará la ocasión para derrotarlos.
- Si son derrotados: Klaus utilizará el *cinturón* para ordenar al Drachen que le dé la victoria en la refriega. Pasará a ser el nuevo Príncipe y los héroes serán encarcelados, dando pie todo ello a una nueva aventura...
- Si derrotan a Klaus: si toman el *cinturón* de manos de Gisela tendrán en sus manos el poder de dar órdenes a un Drachen.

3.4 EL REGRESO DEL SOBERANO

Asumiendo que tiene lugar el último desenlace, si le entregan el *cinturón* a Reinhard despertará de su trance: *-Todo...en un sueño corrompido por el dolor. Es hora de volver...*- Tras estas palabras, Reinhard mirará de soslayo al Drachen, éste alzará el vuelo y desaparecerá en la noche. Tanto si vencieron como si perdieron la batalla, el pueblo se inclina ante su señor cuando éste hace acto de presencia en el campo de batalla. Ordena el fin de la lucha y que prendan al barón Mayer, luego vuelve a palacio dispuesto a gobernar su Principado.

A los pocos días se ofrece un pleno en el exterior del palacio, Gisela habrá sobrevivido y, aunque malherida, no desea perderse la ceremonia con su señor. Reinhard la recompensa con la baronía de von Wexler. Además, el Príncipe desea tenerla de consejera junto a Gustav. La familia del anterior barón es considerada non grata, y deberán abandonar el principado.

Garin es nombrado mariscal de las (escasas) tropas del Príncipe.

Por último, los héroes. No hay mucho que pueda darles (tierras o dinero), pero el que lo desee puede quedarse en palacio como consejero del Príncipe y todos reciben el título honorario de miembros de los Dragones Rugientes: pueden llevar la justicia por todo el principado y pueden recibir clases para aprender la escuela de esgrima Drexler si lo desean.

Muchas cosas cambiarán en el principado a partir de ahora, Reinhard está dispuesto a hacer prosperar de nuevo su tierra a costa de lo que haga falta. Las consecuencias de ello se verán en un futuro...

¿Y qué pasa con el Drachen? Desaparece por el momento, quizá más adelante juegue un papel en el destino de estas tierras. Aunque esto será... otra historia.

PERSONAJES ACTO I

DRAGONES RUGIENTES – Secuaces

- Músculo 3, Maña 4, Ingenio 4, Brío 3, Donaire 4.
- *Ventajas*: Noble, Eiseno, Dureza, Voluntad Indomable.
- *Arcano*: Leal.
- *Dracheneisen*: tirar 1d10; de 1-5 llevarán 1g1 de Dracheneisen (max.10).

Habilidades Civiles:

- *Cazador*: Sigilo 2, Supervivencia 2, Rastrear 2, Emboscada 2.
- *Perillan*: Sociabilidad 2, Conoc. calles 2, Bajos fondos 2.

Habilidades Marciales:

- *Atleta*: Juego de piernas 4, Preparación 3, Esprintar 2.
- *Arma pesada*: Ataque 4, Parada 4.
- *Pelea sucia*: Ataque 4, Ataque arma improvisada 3, Parada arma improvisada 3, Lanzar arma improvisada 3, Golpe a la garganta 4, Sacar ojos 3.

Escuela Drexel (Experto): Acometida 4, Desarmar 4, Empuñadura 4, Explotar debilidad 4.

- *Notas*: +5 al total de Iniciativa, Miedo 1.
- *Posición Metzger*: el zweihander hace 4g3 de daño; los dados de acción bajan 2 al atacar y la defensa pasiva y activa son a -5.
- *Posición Bittner*: no gasta Acción para reajustar el arma, +10 a la Defensa activa, los Dados de Acción bajan 2 al realizar Defensas Activas.
- *Posición Gerbeck*: el zweihander hace 3g3 de daño. Puede atacar mientras reajusta pero el daño es 2g2.

GISELA HILDA INSELHOFFER – Heroína

Está dispuesta a todo por sacar adelante su tierra, es la única que ha tomado las riendas de la regencia tras la enfermedad del Príncipe, a pesar de las críticas y de pertenecer a una familia menor. Sufre por la situación de Reinhard ya que lo ama y solo le queda por intentar una última cosa para que *despierte* de su letargo: aparecer frente a él disfrazada exactamente como su difunta mujer, con la que guarda cierto parecido, esperando que esta visión devuelva la razón a su Príncipe, pero aún no se atreve a hacerlo...

- Músculo 2, Maña 3, Ingenio 4, Brío 3, Donaire 2.
- *Ventajas*: Eiseno, Noble, Universidad.

Habilidades Civiles:

- *Cortesano*: Etiqueta 4, Moda 3, Oratoria 2, Diplomacia 3, Política 3, Rumores 4, Sinceridad 3.
- *Erudito*: Documentación 3, Filosofía 2, Historia 3, Matemáticas 2.
- *Perillán*: Conoc. Calles 3, Sociabilidad 2.
- *Sirviente*: Contabilidad 3, Discreción 3.

Habilidades Marciales:

- *Pugilismo*: Ataque 3, Juego de piernas 4.
- *Armas de fuego*: Ataque 4.

GUSTAV VON DRUGGENHOGG – Secuaz

- Músculo 2, Maña 3, Ingenio 4, Brío 3, Donaire 2.
- *Ventajas*: Eiseno, Noble, Universidad.

Habilidades Civiles:

- *Cortesano*: Etiqueta 4, Moda 3, Oratoria 2, Diplomacia 3, Política 3, Rumores 4, Sinceridad 3.
- *Erudito*: Documentación 3, Filosofía 2, Historia 3, Matemáticas 2.
- *Perillán*: Conoc. Calles 3, Sociabilidad 2.
- *Sirviente*: Contabilidad 3, Discreción 3.

PRÍNCIPE REINHARD VON WISCHE – Héroe

La guerra le arrebató a su mujer y a sus tres hijos. Cuando perdió a su último ser querido su cordura se fragmentó y abandonó su palacio para dirigirse a unos acantilados al norte de la capital y poner fin a todo. Lo que desconocía era que en ese lugar yacía durmiente un Drachen que despertaría al sentir el Cinturón, reliquia que Reinhard portaba. La mente de la criatura entró en contacto con la del Príncipe y la anuló por completo, cuando los guardias lo encontraron su mirada estaba perdida y le faltaba parte del Cinturón de dracheneisen. Ahora solo es un hombre catatónico que sufre arrebatos y espasmos cuando su razón pugna por volver a flote.

No se requieren las estadísticas del Príncipe para esta aventura.

KLAUSS INSELHOFFER – Villano (ver Acto III)

GARIN VON STURMHELD, CAPITÁN DE LOS DRAGONES RUGIENTES - Héroe

- Músculo 4, Maña 5, Ingenio 4, Brío 5, Donaire 5.
- *Ventajas*: Eiseno, Noble, Dureza, Reflejos de Combate, Dracheneisen, Voluntad Indomable.
- *Arcano*: Leal.

Habilidades Civiles:

- *Cazador*: Sigilo 4, Supervivencia 3, Rastrear 3, Emboscada 4.
- *Perillán*: Sociabilidad 3, Conoc. calles 4, Bajos fondos 4.
- *Comandante*: Estrategia 3, Táctica 3, Arengar 2, Liderazgo 3.

Habilidades Marciales:

- *Atleta*: Caídas 3, Juego de piernas 4, Rodar 3, Esprintar 3.
- *Arma Pesada*: Ataque 5, Parada 5.

Escuela Drexel (*Maestro*): Acometida 5, Desarmar 5, Empuñadura 5, Explotar Debilidad 5.

- *Notas*: +5 al Total Iniciativa, Miedo 2.
- *Posición Bittner*: no gasta Acción para reajustar el arma, +15 a la Defensa Activa, los Dados de acción bajan a 2 al realizar Defensas activas.
- *Posición Gerbeck*: el zweihander hace 3g3 de daño. Puede Atacar mientras reajusta pero el daño es 3g2.
- *Posición Köhler*: +10 extra al total de Iniciativa, los Dados de Acción bajan 3 al Atacar, Reajustar o Defensa Activa.
- *Posición Metzger*: el zweihander hace 4g4 de daño. Los Dados de Acción bajan 2 al Atacar. La Defensa pasiva y activas son a -5.

ACTO II - PERSONAJES

EUGENE HAMILTON – Bribón

- Músculo 3, Maña 4, Ingenio 6, Brío 3, Donaire 3.
- *Ventajas*: Bribón, Ingenio Legendario, Contactos, Buen bebedor, Mecenaz, Montaignense, Castellano.
- *Arcano*: Desafortunado.

Habilidades Civiles:

- *Perillán*: Conoc. calles 4, Sociabilidad 3, Bajos fondos 4, Agenciar 2, Comprar 2.
- *Sirviente*: Discreción 4, Etiqueta 3, Moda 2, Labores manuales 2, Carruaje 2, Rumores 4, Regatear 2.
- *Marino*: Equilibrio 4 (5), Aparejos 3, Cartografía 2, Navegación 2, Clima 2, Pilotar 2.
- *Criminal*: Seguir 3, Sigilo 4, Abrir cerraduras 3, Emboscada 3, Prestidigitación 3.

Habilidades Marciales:

- *Atleta*: Esprintar 3, Juego de piernas 4, Trepas 3, Lanzar 3, Caídas 2, Nadar 3, Preparación 2, Rodar 3, Saltar 3.
- *Jinete*: Equitación 3, Maniobras montadas 3, Montar 2.
- *Lucha*: Agarrar 3, Liberarse 3, Cabezazo 2.
- *Armas de fuego*: Ataque 4, Recargar 2.
- *Pelea sucia*: Ataque 3, Lanzar arma improvisada 3, Sacar ojos 3.
- *Esgrima*: Ataque 4, Parada 2.

Escuela Rogers (*Experto*): Trabaja 4, Corps a corps 4, Desarmar 4, Explotar Debilidad 4.

- *Nota*: usar Equilibrio en vez de Parada; +5 Defensa Pasiva en barco.
- *Trucos Pirata*: Desenfundar, Piernas habituadas al mar.
- *Equipo*: sable, 2 pistolas.

TRUHANES DE HAMILTON – Secuaces:

- Músculo 3, Maña 3, Ingenio 3, Brío 3, Donaire 3.
- *Ventajas*: Eiseno.

Habilidades Civiles:

- *Cazador*: Sigilo 4, Supervivencia 3, Rastrear 5.
- *Perillán*: Sociabilidad 4, Conoc. Calles 4, Bajos fondos 2.

Habilidades Marciales:

- *Atleta*: Juego de piernas 4, Preparación 1, Saltar 3.
- *Arma pesada*: Ataque 4, Parada 4.

LA "BESTIA" DE EBERSBACH (HARRY GUILLIGAN) – Villano

- Músculo 5, Maña 4, Ingenio 4, Brío 4, Donaire 4.
- *Ventajas*: Contactos, Sentidos Agudizados, Dureza, Grande, Sangre Sidhe Oscura (Nocturno, sensible al hierro).
- *Arcano*: Cruel.
- *Reputación*: -42.

Habilidades Civiles:

- *Cazador*: Sigilo 4, Supervivencia 3, Rastrear 5.
- *Sirviente*: Discreción 4, Etiqueta 3, Labores manuales 2, Carruaje 2, Rumores 4, Regatear 2.
- *Criminal*: Seguir 3, Sigilo 4, Abrir cerraduras 3, Emboscada 3, Prestidigitación 3.

Habilidades Marciales:

- *Atleta*: Esprintar 3, Juego de piernas 4, Trepas 3, Lanzar 3, Caídas 2, Nadar 3, Preparación 2, Rodar 3, Saltar 3.
- *Lucha*: Agarrar 3, Liberarse 3, Cabezazo 2.
- *Pelea sucia*: Ataque 4, Lanzar arma improvisada 3, Sacar ojos 3, Golpe Garganta 4.
- *Nota*: usa zarpas de metal, su Glamour provoca el efecto de enormes garras (Pelea sucia, daño 2g2).

Hechicería Glamour (Maestro) – Dados por reputación: 4

- *Meg la de Hierro (5)*: gasta 1 Dado Dramático para curar automáticamente 25 heridas o para tener éxito automático en Tiradas de Heridas con Dificultad no mayor de 100.
- *Jenny Dientesverdes (5)*: gasta 1 Dado Dramático para sumar 25 a un ataque, para restar 5g0 de la Defensa Activa del oponente o para +1 a Maña toda la escena.
- *Jack (5)*: esta leyenda manifiesta su poder de una forma distinta debido a la sangre oscura que corre por las venas de Harry. En su nivel de adepto solo puede transformarse en una bestia, mezcla de humano, oso, lobo y jabalí, que otorga +3g0 a Intimidar y que camufla sus garras de metal mostrándolas como hueso de la bestia.
- *Banesidhe (5)*: Miedo rango 5.
- *Thomas (5)*: detecta hechicería a 10m y la cancela gastando 1 Dado Dramático.

BALLESTEROS DE GUILLIGAN – Secuaces

- Músculo 3, Maña 4, Ingenio 4, Brío 2, Donaire 4.
- *Ventajas*: Sentidos Agudizados, Dureza.

Habilidades Civiles:

- *Cazador*: Sigilo 4, Supervivencia 3, Rastrear 3.
- *Sirviente*: Discreción 3, Etiqueta 1, Labores manuales 2, Rumores 2, Regatear 2.
- *Criminal*: Seguir 3, Abrir cerraduras 3, Emboscada 3.

Habilidades Marciales:

- *Atleta*: Esprintar 3, Juego de piernas 4, Trepas 3, Lanzar 3, Caídas 2, Nadar 3, Rodar 3, Saltar 3.
- *Lucha*: Agarrar 3, Liberarse 3.
- *Pelea sucia*: Ataque 2, Ataque Arma Improvisada 4, Lanzar arma improvisada 3.
- *Ballesta*: Ataque 4, Flechero 3.

Escuela Höpken (Experto): Disparo especial 4, Volea 4, Recargar 4, Explotar Debilidad 4.

- *Notas Ballesta*: Daño 3g3, anula hasta 20 ptos. de penalización al disparo, Alcance 130 (Corto -0, Largo -5), Recarga en 2 Acciones.

TROPAS DE WEXLER - Matones

- *Nivel Amenaza:* 4.
- *Armas:* espadas anchas (9), Mosquetes (15).
- *DF:* 25
- *Habilidades:* Agarrar +1, Esprintar +2.
- *Especial:* Eisenos (requieren 2 golpes para caer).

OFICIALES DE WEXLER - Secuaces

- Músculo 3, Maña 4, Ingenio 3, Brío 3, Donaire 4.
- *Ventajas:* Eiseno, Voluntad Indomable.
- *Arcano:* Leal.

Habilidades Civiles:

- *Criminal:* Emboscada 2, Juego 3, Abrir Cerraduras 1, Seguir 4, Sigilo 3.
- *Sirviente:* Etiqueta 2, Rumores 3, Tareas domésticas 2, Discreción 4.
- *Perillán:* Sociabilidad 3, Conoc. Calles 4, Bajos Fondos 2.

Habilidades Marciales

- *Atleta:* Juego de piernas 4, Preparación 3.
- *Arma pesada:* Ataque 5, Parada 3.
- *Panzerhand:* Ataque 4, Parada 4, Gancho 4.

Escuela Eisenfaust (Experto): Arrollar 5, Trabar 4, Desarmar 4, Explotar Debilidad 4.

BARÓN MAYER VON WEXLER - Villano

Un hombre en los cuarenta, de melena espesa y aspecto robusto e inquietante. De carácter avaro y autocompasivo. Se cree más astuto de lo que es en realidad, y no duda en tratar de demostrarlo.

- Músculo 4, Maña 3, Ingenio 3, Brío 3, Donaire 4.
- *Ventajas:* Eiseno, Noble, Dracheneisen (6 ptos.)
- *Arcano:* Avaricioso.

Habilidades Civiles:

- *Cortesano:* Bailar 2, Etiqueta 3, Moda 2, Oratoria 3, Política 3, Maquinar 3, Sinceridad 4, Rumores 3.
- *Perillán:* Sociabilidad 3, Conoc. Calles 3, Bajos Fondos 2.

Habilidades Marciales:

- *Comandante:* Estrategia 4, Arengar 2, Logística 1, Cartografía 2, Liderazgo 1, Táctica 2.
- *Armas de fuego:* Ataque 4, Recarga 4.
- *Atleta:* Juego de Piernas 4, Preparación 3.
- *Arma pesada:* Ataque 5, Parada 3.
- *Panzerhand:* Ataque 4, Parada 4, Gancho 4.

Escuela Eisenfaust (Experto): Arrollar 5, Trabar 4, Desarmar 4, Explotar Debilidad 2.

- *Dracheneisen:* Guantelete, Yelmo y Botas (6 ptos. armadura): -1g1 al daño del atacante.

ACTO III - PERSONAJES

KLAUS INSELHOFFER - Villano

Es un hombre de unos 30 años, alto y de complexión media. Tiene el pelo rubio corto, un cuidado bigote, y unos astutos ojos grises en su rostro alargado. Su carácter es firme, controlado, y es difícil que pierda los estribos. Tiende a hablar en tono seco mientras observa fijamente a su interlocutor. Casi parecería que su ira es premeditada, calculada, al igual que el resto de sus actos.

- **Músculo** 4, **Maña** 4, **Ingenio** 5, **Brío** 3, **Donaire** 5.
- **Ventajas:** **Eiseno**, **Noble**, **Hombre de Voluntad** (inmune a manipulación mental por hechicería, Respuestas Ingeniosas o Miedo, y al estado de Maltrecho).
- **Reputación:** -32.
- **Treta de Villano:** Brillante.

Habilidades Civiles:

- **Cortesano:** **Bailar** 2, **Etiqueta** 2, **Moda** 1, **Oratoria** 3, **Política** 3, **Maquinar** 4, **Sinceridad** 4, **Rumores** 3.
- **Perillán:** **Sociabilidad** 3, **Conoc. Calles** 3, **Bajos Fondos** 3.
- **Erudito:** **Filosofía** 3, **Historia** 3, **Documentación** 1, **Matemáticas** 1, **Leyes** 3.

Habilidades Marciales

- **Atleta:** **Trepar** 3, **J. de Piernas** 4, **Nadar** 3, **Esprintar** 3, **Preparación** 2.
- **Armas de fuego:** **Ataque** 4.
- **Esgrima:** **Ataque** 5, **Parada** 5.

Escuela Durchsetzungsburg (Maestro): **Respuesta** 5, **Floritura** 6, **Muro de Acero** 5, **Exp. Debilidad** 5.

- **Notas:** +10 Def. Pasiva hasta iniciar Ataque; +16 Ataques apuntados (con daño +1g0 por aumento para apuntar)
- **Equipo:** **Estoque**, 2 **Pistolas**.

VVANHERDAST - Dragón

Posiblemente el último de una especie anterior al hombre, el Drachen ha permanecido durmiente hasta que una antigua reliquia de dracheneisen en forma de cinturón lo ha sacado extrañamente de su letargo. Ahora su mente y la del humano están en sintonía, y su voluntad está atada al portador del objeto... mientras no sea destruido.

- **Músculo** 8, **Maña** 3, **Ingenio** 3, **Brío** 10, **Donaire** 3.
- **Dificultad:** 20 (ver Especial)
- **Miedo:** 3
- **Habilidades:** **Caídas** 8, **Carrera de fondo** 7, **Emboscada** 4, **Trepar** 2, **Esprintar** 2, **Juego de Piernas** 3, **Nadar** 2, **Rastrear** 7, **Sigilo** 3, **Saltar** 2.

Ataques:

- **Cola:** **Ataque** 5g3 - **Daño** 8g7
- **Mordisco:** **Ataque** 4g3 - **Daño** 8g2
- **Zarpas:** **Ataque** 4g3 - **Daño** 8g4
- **Aliento:** **Ataque** 6g3 - **Daño** 5g5 (Fuego) - **Área** 8x3m

Especial:

- Todo el daño hecho se divide entre dos excepto el causado por Dracheneisen o armas "mágicas" de alguna clase.
- Cada Aumento por Daño extra contra el Drachen se convierte en +1g1.
- Ignora el Daño hecho por manos desnudas o Lucha.
- Sólo puede utilizar un tipo de ataque por turno, y sus ataques no se pueden Parar. El ataque de Aliento sólo puede evitarse con Saltar o Rodar, y puede afectar a varios héroes dentro de su área.
- Inmune a Respuestas Ingeniosas y venenos.