

El puente sobre el río Reik



Un escenario para WJdR

Por Matti Kekky, Mikko Savolaines y Sami Uusitalo

(traducido por Alejandro D. Rubio M.)

El Puente sobre el río Reik es un escenario idóneo para personajes en su segunda carrera, pero se puede modificar fácilmente para adaptarse a cualquier grupo. La estructura del escenario es libre, dirigida más por las acciones de los personajes que por eventos. Dura un día de tiempo de los PJs y puede ser completado en una sola sesión de juego. Esta aventura puede desarrollarse en cualquier lugar del Viejo Mundo. Sólo se requiere una pequeña ciudad o un pueblo, un puente levadizo y dos familias nobles. Llamaremos a este pueblo Brolg.

Un comerciante contratará a los aventureros. Su trabajo consistirá en proteger a su persona y sus bienes durante un viaje fluvial. Sin que los jugadores sepan que su empleador es en realidad un espía de los Reinos Fronterizos. El espía ha conseguido adquirir heliograbados para un nuevo cañón más poderoso. Ahora tiene prisa por llegar a una reunión con uno de sus contactos, quien se supone que debe llevar los heliograbados a su señor en los Reinos Fronterizos.

Los problemas, y el escenario, comienzan cuando los PJs llegan a un pequeño pueblo llamado Brolg. Un puente levadizo corta su ruta y no se levanta. El río divide las tierras de dos familias nobles y ha surgido una disputa sobre la propiedad del puente.

Todo comenzó con el rumor de que un Plenipotenciario viajará por sus tierras. Ambas familias enviaron a sus jardineros para decorar el puente. Los dos jardineros se encontraron en el puente, y ninguno de los egoístas artistas estaba dispuesto a ceder terreno para el otro. Y así se produjo la pelea de puñetazos más patética del mundo. Este incidente pronto despertó viejas disputas entre las familias. Ahora, ambas familias afirman tener la propiedad del puente y han enviado sus fuerzas personales al puente, para asegurarse de que nadie lo cruce o lo levante.

El comerciante tiene prisa por encontrar su contacto a tiempo y teme que alguien pueda estar siguiéndolo. Los PJs necesitan resolver la situación antes de que el enfrentamiento se convierta en una confrontación abierta y pronto se verán enredados en los asuntos de las familias nobles. En este escenario, también hay dos escenas cinemáticas opcionales, donde los jugadores llegan a jugar el papel de villanos.

Trasfondo de la situación en Brolg

Durante siglos, uno de los afluentes del río Reik ha dividido las tierras de dos familias nobles menores, los von Liebenwald y los von Falkenberg. Hace unos cien años, se encargó a los Enanos la construcción de un puente levadizo sobre el río para crear una ruta más rápida entre dos grandes ciudades. El puente resultó ser una importante ruta durante algunas décadas, hasta que las rutas comerciales se desviaron a zonas más hospitalarias. Así, el puente levadizo y la floreciente ciudad de Brolg que se había formado a su alrededor empezaron a perder importancia.

Poco a poco, la zona fue cayendo en el olvido y Brolg se marchitó a un pequeño pueblo que apenas contaba con el apoyo de la agricultura. Las familias nobles vieron la fama y la fortuna escurrirse entre sus dedos y sucumbieron a culparse unos a otros de sus desgracias. Ahora Brolg no es más que un pequeño pueblo con un gran puente levadizo, rodeado de campos y con sus caminos aterrorizados por bandas de forajidos y bandidos. Ha sido así por muchos años.

Hace un mes aproximadamente, las familias nobles pensaron que por fin vieron un rayo de esperanza. Se rumoreaba que un Plenipotenciario Imperial iba camino a una ciudad importante ¡a través de Brolg! Esta era una buena noticia. Si una persona importante como un Plenipotenciario Imperial estaba viajando por la zona, quién sabe quién sería el siguiente. Tal vez incluso el propio Emperador podría algún día viajar por sus tierras. En realidad, muy pocas personas tienen a los Plenipotenciarios en alta estima. Los plenipotenciarios son representantes imperiales designados por el propio Emperador para proteger los intereses del Imperio en las zonas más remotas, o individuos desterrados a las ciudades alejadas por ser demasiado incompetentes o ambiciosos. Muchos consideran a estos hombres como favoritos de la corte y algunos en Altdorf les dan algún respeto.

Sin embargo, en las zonas más alejadas, las cosas se ven de manera diferente y ambas familias vieron esto como una oportunidad perfecta para ganar el prestigio tan necesario y decidieron honrar al Plenipotenciario mientras estaba de paso. Los von Liebenwald pensaron que el puente levadizo de Brolg era una obra maestra de la artesanía Enana y que decorarla para el deleite de los visitantes sería una buena manera de mostrar su hospitalidad y gusto impecable. Así que decidieron enviar a su maestro jardinero para decorar el puente. El jardinero llegó a Brolg, pero para su consternación vio que el jardinero de la

Casa von Falkenberg ya estaba decorando el puente con blasones de los von Falkenberg. El puente levadizo resultó ser demasiado pequeño para dos artistas con unos egos tan grandes. Lo que comenzó como un acalorado intercambio de opiniones pronto se convirtió en una de las peleas más patéticas de la historia del Imperio.

La noticia de este enfrentamiento llegó a los jefes de ambas casas nobles y rápidamente se despertaron viejas disputas. Se enviaron airadas cartas mientras ambas familias reclamaban la propiedad del puente. Hace una semana los von Falkenberg decidieron enviar a sus soldados para asegurar el puente. Cuando Lukas von Liebenwald, el primogénito de la Casa, se enteró de esto, ordenó inmediatamente a sus hombres que se trasladaran a Brolg. Ahora ambas familias tienen sus soldados en la aldea, vigilando los extremos opuestos del puente levadizo. Lukas von Liebenwald también ha llegado a Brolg, así como su archienemigo Ralf von Falkenberg, el heredero de la familia von Falkenberg.

La situación se vuelve cada día más sombría a medida que las dos familias se enfrentan entre sí. Como el día en que se supone que el Plenipotenciario viajará se acerca, la crisis alcanzará su punto de ebullición muy pronto.

El Malvado Plan

Ralf von Falkenberg, el primogénito de la Casa von Falkenberg, está decidido a demostrar su valía como sucesor de su familia y, por lo tanto, no se detendrá ante nada para ganar este conflicto. Para ayudarlo en esta tarea ordenó a su hermano menor, Linus, que se escondiera en la aldea y se pusiera en contacto con los matones locales. Desde hace mucho tiempo Ralf sabía que un astuto grupo de bandidos se ha estado aprovechando de estas zonas y que su hermano contactó a estos matones. Los líderes de los matones son en realidad dos hermanos propietarios de las dos posadas en Brolg (*ver guía del Viejo Mundo de Brolg para más información sobre ello*). A través de sus informantes en el Descanso de Morrslieb, donde se encuentra su oponente, Ralf se enteró de que Lukas von Liebenwald se había puesto en contacto con el templo más cercano de Verena y pidió que se enviara un sacerdote a Brolg para resolver la disputa. Como implacable maquinador, Ralf concibió rápidamente un astuto plan para asegurarse de que conseguiría el puente para el nombre de su familia.

Según este plan, su hermano, Linus, matará al sacerdote de Verena antes de que llegue a Brolg y luego lo reemplazarán por un impostor. Este

impostor llegaría entonces a la aldea y dictaminaría que la disputa se resolvería de una vez por todas con un duelo entre representantes de cada casa. Ralf es un excelente tirador con pistola de duelo y en su mente excesivamente segura y arrogante cree que no puede perder, especialmente cuando su plan incluye medidas que inclinarán las probabilidades a su favor. Porque Ralf tiene un plan para que estalle una revuelta y, en medio del caos, el mejor tirador de los von Liebenwald será asesinado.

Pero Ralf no es el único maquinador de la familia. Su hermano menor está demostrando ser aún más hábil en el arte de apuñalar por la espalda que su hermano. Linus von Falkenberg sabe que es el siguiente en la cola para heredar las fortunas de su familia si algo le pasara a Ralf. Así que en su mente, el destino debería darle una ayudita, una mano traidora en este asunto. En vez de matar al sacerdote de Verena según el plan de su hermano Linus lo secuestró y lo tiene cautivo en un molino abandonado a las afueras del pueblo. El impostor ya está listo para entrar en escena tan pronto como Ralf haya hecho los arreglos finales para asegurarse de que ganará el duelo.

Aquí es donde entra en juego el propio plan de Linus. Ha robado la pistola de Ralf de su habitación y la ha saboteado para que no dispare, y así Ralf se enfrentará a su destino en el duelo. Y Linus será el único heredero de la familia von Falkenberg. Pero está a punto de ocurrir algo que ninguno de los dos hermanos puede anticipar; un grupo de aventureros está a punto de verse obligado a detenerse en Brolg...

La Responsabilidad de los Héroes

La sinopsis de la aventura es bastante sencilla. Los PJs son contratados por un comerciante para escoltarlo con rapidez y seguridad a la siguiente gran ciudad junto al río. Sin saberlo los PJs, el comerciante es en realidad un espía, y necesita llegar a su contacto a tiempo.

CON TRANQUILIDAD RÍO ABAJO – COMENZANDO LA AVENTURA

Buscando Algunos Hombres Buenos

Estando en una ciudad por el Reik los PJs son abordados por Boris Schwindler, un comerciante de los Reinos Fronterizos. Boris va bien arreglado, pero es un hombre de aspecto poco llamativo en los treinta y tantos años. Quiere contratar a los PJs para mantener su seguridad mientras viaja en una barcaza fluvial a la siguiente gran ciudad. Su ruta elegida lo llevará a través de los afluentes del Reik y por lo tanto a través de algunas zonas hostiles. Les pagará generosamente,

El grupo llega pronto a Brolg y se da cuenta de que su progreso se ve interrumpido por un puente levadizo que está bajado. Se enteran rápidamente cuál es la situación en Brolg y el comerciante, que tiene prisa, les presiona para que levanten el puente.

Para hacer esto, hablan con la familia von Liebenwald, que les dice que esperan la llegada de un sacerdote de Verena para resolver la disputa. El sacerdote ya debería haber estado aquí, y sospechan que algo va mal. Los von Liebenwald prometen a los PJs que si pueden encontrar al sacerdote, la disputa se puede resolver (a su favor por supuesto) y entonces levantarán el puente para ellos.

Los PJs empiezan a investigar en Brolg pistas sobre el paradero del sacerdote. Pronto se pondrán en contacto con ellos Ralf von Falkenberg, que intenta contratarlos para matar al comandante de los soldados de von Liebenwald durante una cercana revuelta campesina. Ya sea que los PJs acepten matarlo o lo impidan, se producirá una revuelta y habrá un atentado contra la vida del comandante. Una vez que los PJs estén preguntando por el pueblo encontrarán finalmente borracho del pueblo y tan pronto como entiendan lo que está diciendo, tendrán las pistas para encontrar un molino de agua abandonado donde el sacerdote está retenido.

Una vez lleguen al molino de agua se enfrentarán a los matones de Linus y rescatarán al sacerdote. También encontrarán una prueba que demuestra que los von Falkenberg son los culpables. Una vez descubierta la trama, deben apresurar al sacerdote hasta el puente donde el impostor está a punto de dar su dictamen. Los PJs deben demostrar a la audiencia quién es el verdadero sacerdote y que la prueba descubierta señala a los von Falkenberg como culpables. En el clímax del escenario, Linus von Falkenberg tomará rehén a Renata von Liebenwald cuando intente huir utilizando la barcaza de los PJs.

1 co por día, e incluso puede regatearse hasta 2 co. Su carga es cerveza y vinos. La duración del viaje depende del DJ. Boris está ansioso por irse lo antes posible. Su barcaza, el Pelicano Negro, estará listo para salir al anochecer y dice que quiere irse tan pronto como esté lista. Esto deja a los PJs muy poco tiempo para prepararse y probablemente les hace preguntarse por qué este hombre tiene tanta prisa. Si le preguntan por qué tanta prisa, les dirá que habrá un gran festival anual de matanza de ganado en una ciudad río

abajo y quiere vender su mercancía de cerveza y vinos allí. El festival será en breve, de ahí la prisa. Debe ser evidente para los personajes que este hombre está muy ansioso por ponerse en camino y está dispuesto a pagar generosamente por la protección. Esto debería poner a los PJs un poco nerviosos pero no tanto como para desanimarlos de asumir la tarea.

Las Verdaderas Intenciones del Mercader

Boris Schwindler es en realidad Herbert Sudener (se le llamará Boris Schwindler a lo largo de este escenario para evitar confusiones), un espía que trabaja para uno de los Príncipes de los Reinos Fronterizos. Ha estado viajando por el Imperio reuniendo información para su señor. Las bendiciones de Ranald debieron haber estado con él últimamente, como hace unas semanas, tuvo éxito en robar los planos del Gremio de Ingenieros de un nuevo cañón más poderoso. Desde entonces se ha estado escondiendo.

Boris Schwindler (Herbert Sudener)

Profesión: Espía (ex Mercader, ex Menestral)
Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
45	37	30	36	38	49	46	53
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Carisma +10%, Sabiduría popular (Reinos Fronterizos, Enanos, El Imperio, Tilea), Esconderse, Disfraz, Conducir +10%, Tasar +10%, Cotilleo +20%, Regatear +10%, Leer labios, Percepción, Actuar (Actor), Forzar cerraduras, Leer/Escribir +10%, Montar, Lengua secreta (Jerga gremial +10%, Jerga de ladrones), Seguimiento, Movimiento silencioso, Prestidigitación, Hablar idioma (Kislevisano, Reikspiel, Tileano, Khazalid, Bretoniano), Oficio (Calígrafo, Cartógrafo, Mercader)

Talentos: Negociador, ¡A correr!, Pies ligeros, Lingüística, Resistencia a enfermedades, Intrigante, Cortés, Genio aritmético (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Daga, Juego de disfraces

Enseres: Más de 1000 co en mercancía comercial (bebidas alcohólicas), 41 co

Descripción: Boris va bien arreglado, pero por lo demás es un hombre de aspecto común en los treinta y tantos años. Tiene el pelo castaño bien cuidado, un bigote poblado y un lunar grande (falso) en su mejilla izquierda. Presenta una sonrisa fácil y una personalidad extrovertida, pero esconde un interior frío y calculador. Sólo se preocupa realmente por sus objetivos, no por cómo los alcanza. Aunque eso no lo convierte en una mala persona. Siempre trata de evitar que la gente que trabaja para él muera, hasta cierto punto, por supuesto.

Boris Schwindler es en realidad un espía de un príncipe fronterizo. Su verdadero nombre es Herbert Sudener. Herbert fue cartógrafo del sur de Wissenland. En un viaje para mapear los Reinos Fronterizos, su grupo fue atacado por orcos. Pudo sobrevivir, escondiéndose bajo los cuerpos de sus camaradas. Cuando los orcos se fueron, vagó por las propiedades de un príncipe local. El príncipe llegó a un acuerdo con Herbert. Su papel ahora, era llevar mercancías dentro y fuera del Imperio, mientras hacía espionaje básico. El príncipe proporcionó la financiación inicial, pero Herbert rápidamente logró hacer su negocio lucrativo. Hace poco, el patrón de Herbert tuvo una racha de mala suerte. Sus dominios han retrocedido lentamente. Incapaz de organizar una defensa eficaz, le asignó una nueva misión a Herbert. La nueva misión era encontrar una forma de cambiar la guerra. Ahora Herbert ha conseguido robar los planos para un poderoso cañón. Espera que lleguen a su señor antes de que sea demasiado tarde.

Boris debe reunirse con su contacto en otra gran ciudad del Reik. La reunión tendrá lugar antes de que el contacto parta hacia los Reinos Fronterizos y Boris debe llegar a tiempo.

Boris ha estado buscando un escape rápido de la ciudad y pensó que el río sería su apuesta más segura. Encontró una pequeña barcaza fluvial adecuada, el Pelicano Negro, y dando buen uso a sus habilidades de falsificación fue capaz de conseguir su propiedad y una carga de cerveza y vinos. Contrató una pequeña tripulación, pero una vez que vio las primeras señales de que alguien podría seguir su rastro, decidió contratar un poco más de protección. Su plan es hacer viaje por el río hasta la siguiente ciudad más grande y desde allí encontrarse con su contacto antes de que salga para los Reinos Fronterizos. Los planos ahora están bajo llave en su camarote.



Cinemática 1 - ¡Emboscada! (Opcional)

Después de que los PJs hayan sido contratados y están en camino, el DJ puede jugar esta breve cinemática. Es totalmente opcional y dejarla fuera no afecta al resto del escenario de ninguna manera. El propósito de esta cinemática es crear ambiente y echar un vistazo al villano del escenario (a los jugadores, no a los personajes). La cinemática funciona muy parecida a la de una película en la que el foco se desplaza brevemente de los personajes principales a otro lugar donde ocurre algo importante.

En esta cinemática, los jugadores toman el papel de matones. Tiene lugar en una carretera forestal cerca de Brolg. Los matones están trabajando para los jefes de los bandidos locales, los hermanos Scheiden (*ver Gemelos y Lunas Gemelas más abajo*), pero son contratados para esta misión particular por un joven noble, Linus von Falkenberg. Su misión es emboscar a un sacerdote de Verena que va camino a Brolg. Se supone que matarán a la comitiva del sacerdote, pero el sacerdote debe ser capturado vivo. El noble ha insistido mucho en ello. La escena comienza cuando los matones se esconden y esperan que el séquito pase por aquí.

El sol ya se está poniendo y el bosque empieza a verse oscuro y peligroso a medida que las sombras crecen. Sonidos extraños vienen del bosque y los matones sienten que están siendo observados. Justo en ese momento, un grupo de cuatro hombres se acerca andando por el camino. El sacerdote está claramente vestido con ropas típicas de un sacerdote de Verena; túnicas blancas con dibujos de balanzas y un medallón con la forma de cabeza de búho. Está escoltado por tres hombres armados. Cuando el séquito entra en la emboscada, los matones atacan.

La lucha es corta y sangrienta, y los matones logran capturar al sacerdote vivo. Cuando han asegurado al sacerdote, el noble emerge del sombrío bosque con una malvada sonrisa en sus labios y se dirige a los matones:

“Buen trabajo. Deshaceros de estos cadáveres. Luego llevad al sacerdote al escondite y aseguraos de que nadie os vea. Y tú, lleva esta nota a mi hermano.”

A medida que los matones se ponen a trabajar, el noble comprueba que el sacerdote sigue vivo y dice:

“Parece que mi plan funciona a la perfección...”

Cómo Jugar la Cinemática

Esta cinemática está aquí para crear ambiente y permitir a los jugadores echar un vistazo al villano. En este escenario los PJs no se encontrarán con el villano hasta el final, así que usar una cinemática como esta es una buena manera de complementar un poco más.

Se supone que la cinemática debe ser jugada bastante rápida, como una breve mirada a lo que está sucediendo en otro lugar en un momento en que los PJs están ocupados en otro sitio (en este caso un aburrido paseo en bote). Para que todo vaya bien, el DJ debería decirles a los jugadores que ahora van a actuar en una cinemática, y que en ella jugarán el papel de matones que han sido contratados por un noble para capturar a un sacerdote y matar a cualquier posible guardaespaldas. El DJ debería darles una breve descripción de Linus von Falkenberg mientras él informa a los matones. El DJ debería retratarlo como el despiadado maquinador que es.

A continuación están los perfiles de los matones. Los PJs no necesitan verlos para los propósitos de esta escena, sólo tienes que hacerles tirar los dados y decirles si tienen éxito o no. Antes de empezar la escena deberías dar a los jugadores unos minutos para encontrar nombres para sus matones y tal vez una característica definitoria. Luego que hagan un plan rápido para la emboscada. Entonces empieza, y mantén la escena corta y clara. Para los propósitos del escenario, el sacerdote no debe ser asesinado, así que puedes dejar que Justus Richter (el sacerdote) tenga un punto de destino por si acaso. Una vez terminada la escena vuelve a los PJs.

Matones (usa este perfil para todos los matones de Scheiden)

Profesión: Matón

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
37	25	34	35	32	23	27	24
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Consumir alcohol, Esquivar, Jugar, Intimidar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso

Talentos: Reflejos rápidos, Desarmar, Resistencia a venenos, Lucha, Golpe conmocionador

Armadura: Camisa de mallas y Justillo de cuero

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 3, Piernas 0

Armas: Puños de hierro, Arma de mano (porra)

Justus Richter

Profesión: Sacerdote (ex Iniciado)

Raza: Humano

Perfil principal								
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em	
39	35	29	41	36	43	42	40	
Perfil secundario								
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	
1	14	2	4	4	1	0	1	

Habilidades: Sabiduría académica (Leyes), Sabiduría académica (Historia), Sabiduría académica (Teología) +10%, Canalización, Carisma +10%, Sabiduría popular (Elfos, Enanos), Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo +10%, Sanar +10%, Sentir magia, Percepción +10%, Leer/Escribir +10%, Montar, Lengua arcana (Magia), Hablar idioma (Elfos, Enanos), Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel) +10%

Talentos: Orador experto, Magia pueril (Divina), Don de gentes, Golpe conmocionador, Cortés, Reflejos rápidos (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: 9 co, Libro de oraciones, símbolo religioso, túnicas, hatillo, material de escritura

Descripción: Justus ha recibido una noticia de que se necesita el juicio de Verena en Brolg. Ha reunido una pequeña comitiva de guardaespaldas y se ha dirigido a Brolg, después de examinar él mismo todos los documentos necesarios. Lleva la tradicional túnica blanca que presenta la balanza, símbolo de Verena. Alrededor de su cuello hay un medallón que tiene un diseño de búho. Justus es un caballero de pelo blanco de unos cincuenta años. Su cara está profundamente arrugada y la mayor parte del tiempo tiene una sonrisa serena.

Guardaespaldas de Richter

Profesión: Guardaespaldas

Raza: Humano

Perfil principal								
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em	
39	32	32	40	38	26	31	27	
Perfil secundario								
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	
2	13	3	4	4	0	0	0	

Habilidades: Esquivar, Sanar, Intimidar, Percepción

Talentos: Desvainado rápido, Especialista en armas (Parada), Especialista en armas (Arrojadizas), Pelea callejera, Muy resistente

Armadura: Chaqueta de cuero

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Rodela, Puños de hierro, un par de hachas arrojadizas, arma de mano (espada)

Bienvenidos a Brolg - ¡Te Quedarás un Tiempo!

Tras unos días tranquilos en el río, el Pelicano Negro llega a Brolg por la mañana. Para los PJs es inmediatamente evidente que su camino está cortado por un puente levadizo que está bajado. Parece que hay soldados en el puente y gente en ambas orillas. Mientras se acercan, un hombre que parece un peajero permanece en el muelle de la orilla izquierda y saluda para que atraquen allí. Boris teme que el hombre quiera registrar la barcaza y encuentre los planos. Así que, cuando el barco se detiene en el muelle, Boris llama al PJ que parece ser el líder (o el que tenga la puntuación de Em más alta) y le susurra apresuradamente:

“No dejemos que registren el barco. Distraigámoslos, disuadámoslos, hagamos lo que haga falta, pero no dejemos que registren el barco. Confía en mí, también es lo mejor para ti”.

Si se le pregunta por qué, sólo dirá que su cargamento incluye algo que estos estúpidos campesinos no entenderían, pero no es momento de explicar. Ofrecerá pagar 10 co adicionales si los PJs impiden que el barco sea registrado.

El peajero no está demasiado interesado en lo que transporta la barcaza, tiene otras cosas de qué preocuparse por el momento (no hay esclusa de río en el pueblo, por lo que cobra los pagos en el muelle). Por sentido del deber, da la bienvenida a los PJs a Brolg y pide permiso para subir a bordo y revisar su carga en busca de contrabando. Se le puede hablar o sobornar con una tirada **Fácil de Carisma (+20%)**. El DJ debería animar a los PJs a ser creativos, ya que todos los soldados que están junto al puente pueden parecer algo amenazadores si el peajero les avisara de repente.

Si preguntan por el puente, el peajero les dirá que parece que no va a ser levantado en breve debido a una disputa noble. Si quieren negociar sobre ello, deben ir al Descanso de Morrslieb, justo al lado del puente. Boris, por supuesto, quiere alzar el puente lo antes posible para que puedan seguir su camino. Insta a los PJs a que vayan a averiguar qué está pasando y suban el puente. Si tiene que hacerlo, amenazará con retener el pago hasta que puedan continuar. Convenientemente para el DJ, el único muelle de este lado del puente está situado en el lado del río donde está el Descanso de Morrslieb. (para ir al Descanso de Morrslieb y reunirse con von Liebenwald ver *Reuniéndose con von Liebenwald s debajo*).

Guía del Viejo Mundo de Brolg

Brolg se asienta muy lejos de las grandes ciudades o pueblos. Está rodeado de campos que apenas producen cosechas y se alzan espantapájaros en los campos en solemne soledad mientras los cuervos lentamente los picotean. Más allá de los campos hay densos bosques que esconden cosas infames dispuestas a apresar a los incautos. Los aldeanos se ganan la vida cuidando sus pequeños campos y muchos usan el río para pescar.

Brolg no es un pueblo grande, pero todavía tiene algunas estructuras grandes que sirven como recuerdos de tiempos más animados. El pueblo está construido a ambos lados del río con el puente levadizo como elemento dominante en el centro. Hay dos posadas idénticas en el pueblo (ver abajo), una a cada lado del río. Son los edificios más grandes de Brolg. La mayoría de los otros edificios se construyen alrededor de estas dos estructuras y son casas terreras. Muchos de ellos se encuentran en mal estado y todo el lugar tiene una sensación de desolación y soledad. Las ventanas con persianas clavadas o con trapos por cortinas dan la bienvenida a los recién llegados. Definitivamente este no es un lugar por el que supondrías que dos familias nobles se pelearían.

Las tierras en el lado este del río son propiedad de von Liebenwald y las del lado oeste son propiedad de von Falkenberg.

A continuación se presentan algunos de los lugares y personas más importantes de Brolg.

El Puente Sobre el Agua Turbulenta

El puente levadizo es el lugar central en Brolg. Hace unos cien años, se encargó a los Enanos la construcción de un puente levadizo sobre el río para crear una ruta más rápida entre dos grandes ciudades. El puente resultó ser una ruta importante por algunas décadas, hasta que las rutas comerciales se desviaron a zonas más hospitalarias. El puente ha resistido bien el paso del tiempo, no sorprende debido a la artesanía Enana. Es un pequeño puente robusto de no más de 15 metros, construido en piedra sólida de color gris oscuro. No está muy decorado pero es hermoso de una manera sencilla y pragmática. En este momento hay muchos soldados de von Falkenberg y von Liebenwald en el puente. Ambos extremos del puente están cubiertos por barricadas con cajones, barriles y balas de heno.

Levantar el puente es un objetivo clave para los PJs en este escenario. Entonces, ¿por qué está el puente abajo para empezar? ¿Por qué no lo abren las familias nobles? En primer lugar, el puente necesita dos llaves simultáneamente para

funcionar (al igual que una esclusa de río necesita una llave para las compuertas), una en cada extremo, y cada familia tiene una. Los von Liebenwald no quieren abrir el puente pues si el Plenipotenciario llegara en ese momento, se quedaría bloqueado en el lado von Falkenberg (viene de esa dirección) y esto les daría demasiado tiempo para discutir asuntos con él sin los von Liebenwald presentes. Los von Falkenberg, por otra parte, temen que si se levanta el puente, el plenipotenciario quede bloqueado a su lado y les culpe por no poder continuar su viaje a su antojo. Por lo tanto, irónicamente, ambas familias han acordado mantener el puente bajado.

Aun así, o a pesar de ello, escuchando la oferta de von Liebenwald sobre el puente, los PJs podrían estar buscando otras formas de abrir el puente levadizo. Para los propósitos de este escenario, encontrar al sacerdote de Verena es la mejor opción para resolver el problema. Esto probablemente no impedirá que los PJs intenten encontrar otras formas de resolver el problema. A continuación se discuten algunas de las opciones que podrían estudiar. El DJ debería permitir que los PJs estudien estas cuestiones para evitar la sensación de encarrilamiento, pero no debería dejar que se queden atascados en algunas ideas descabelladas que al final no les llevarán a ninguna parte.

En primer lugar, hay suficientes soldados en el puente para que los PJs se lo piensen dos veces antes de usar la fuerza para abrir el puente. Sobornar a los soldados sería una buena solución si no fuera por el mecanismo del puente. Son necesarias las llaves para abrirlo y los nobles están en posesión de estas, no los soldados. Los soldados no dejan que nadie cruce el puente, pero pueden ser sobornados para permitir el paso a pie. Sin embargo, deben ser sobornados los soldados de ambas familias. Los soldados son bastante indiferentes a toda la situación y no hay hostilidad directa entre ellos (hasta la revuelta campesina).

Por supuesto, siempre existe la posibilidad de cruzar a nado, pero las corrientes pueden ser traicioneras a veces. Si los personajes lo intentan, tómalo como una tirada **Desafiante de Nadar (-10%)**. Las orillas del río son bastante altas en este lado del puente, por lo que pagar a los campesinos para que lleven la barcaza al otro lado lleva demasiado tiempo.

Dejar el Pelicano Negro y continuar a pie, o a caballo, sería otra opción, pero el camino recorre densas zonas boscosas y, por lo tanto, la ruta fluvial ahorrará una semana del tiempo a Herr Schwindler, por lo que es inflexible en continuar por el río.

Gemelos y Lunas Gemelas

Hay dos posadas bastante grandes en Brolg, una a cada lado del río. Fueron construidas durante una época en la que el puente era frecuentado y muchos viajeros pasaban allí la noche. Aquellos tiempos eran lo suficientemente ricos como para soportar dos posadas. Ahora incluso una parece ser demasiado. Puedes usar por ejemplo el mapa de la pág. 18 del *Game Master's Pack*. Como no hay suficientes clientes para dar soporte ni a un solo establecimiento, ambas necesitan una reparación urgente.

Las posadas son propiedad de los gemelos Friedrich y Sebastian Scheiden. Han tenido rencillas entre ellos desde que su padre murió hace varios años. Tratan de superponerse entre sí por cada cliente y su estrategia parece ser la de hablar mal del otro, y a menudo piden a los transeúntes que transmitan insultos del uno al otro. Actualmente los von Liebenwald viven en El Descanso de Morrslieb, dirigida por Friedrich Scheiden y los von Falkenberg en El Sueño de Mannslieb dirigida por Sebastian. Debido a la presencia de los nobles, las hosterías están ahora ocupadas y llenas de soldados y sirvientes que atienden cada capricho de sus amos.

Pero no todo parece lo que es, porque los hermanos no están luchando en absoluto. Es sólo una tapadera que defienden para mantener en secreto su verdadera línea de trabajo. Los hermanos Scheiden son en realidad líderes de la banda de bandidos que están aterrorizando estas zonas. Los insultos que se lanzan unos a otros son en realidad un código secreto que han inventado para transmitir mensajes sobre posibles víctimas, etc. Esta banda consiste en un grupo de jóvenes furiosos reclutados de las aldeas locales. En las ásperas zonas rurales del Imperio, todos necesitan un medio de vida y los hermanos Scheiden proporcionan uno a estos matones no cualificados. Los hermanos les ofrecen al menos algo de rumbo y liderazgo, así como algunos chelines de vez en cuando.

Von Falkenberg se enteró de la operación que los hermanos están llevando a cabo aquí y Ralf hizo un trato con ellos. Si ayudan a los nobles ahora, harán la vista gorda a su pequeño empeño. Desde que se infiltró en Brolg, Linus ha trabajado de cerca con los bandidos y ha llegado a un acuerdo secreto con ellos en concierto con su propio plan de matar a su hermano mayor (estos planes se explican en detalle a continuación en *El Malvado Plan dentro del Malvado Plan*).

Fiederich Scheiden (dirige El Descanso de Morrslieb)

Profesión

: Posadero (ex Burgués)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
47	28	36	46	36	40	35	42
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (El Imperio) +20%, Consumir alcohol, Conducir, Tasar +10%, Cotilleo +10%, Regatear +10%, Leer labios, Percepción +10%, Leer/Escribir +10%, Buscar, Hablar idioma (Tileano, Reikspiel) +10%, Oficio (Cocinero)

Talentos: Negociador, Pelea callejera, Callejeo, Golpe conmocionador, Cortés, Muy resistente, Guerrero nato (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Hacha)

Enseres: Una posada, tres juegos de ropas de calidad, 15 co

Descripción: Friedrich es un hombre de mediana edad que viste ropa a medida. Tiene un corte de pelo horrible y una cara como hinchada. Dirige su negocio con estilo despiadado; el beneficio lo es todo para él. Cobra alrededor de un 10% más que los precios estándar. Si la otra taberna, gestionada por Sebastian, ya está llena, Friedrich se siente lo suficientemente seguro como para cobrar hasta un 20% más que los precios estándar. Friedrich y Sebastian, quién dirige la otra posada de la ciudad, son en realidad gemelos. Friedrich y Sebastian dirigen encubiertamente las actividades criminales clandestinas en Brolg.

Sebastian Scheiden (dirige el Sueño de Mannslieb)

Profesión: Posadero (ex Sirviente)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
33	27	36	30	52	41	34	35
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	5	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Consumir alcohol, Esquivar, Tasar, Cotilleo +20%, Regatear +10%, Percepción +10%, Leer/Escribir, Buscar, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel) +10%

Talentos: Oído aguzado, Etiqueta, Pies ligeros, Reflejos rápidos (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (porra)

Enseres: Una posada, un juego de ropa de calidad, 9 co

Descripción: A primera vista Sebastián es la imagen en espejo de Friedrich, con pocas excepciones. Lleva ropa de colores rojos.

Otros Lugares de Interés

Capilla de Sigmar – En las afueras del pueblo hay un pequeño santuario dedicado a Sigmar, en el lado de von Liebenwald. Los aldeanos presentan sus ofrendas a Taal y Rhya en los campos o bosques. En resumen, la gente de estas zonas son bastante supersticiosa y celebra muchos días sagrados por todo el año

Hay una jaula suspendida cerca del santuario que se usa para castigar. Aquí es donde se encierran a todos los malhechores a esperar a que llegue un juez itinerante. Normalmente tienen que esperar bastante tiempo. Aún quedan algunas baratijas y trozos de tela de los anteriores prisioneros. Aunque la cerradura está oxidada, sigue siendo difícil de abrir. Tirada **Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras**. (Idea para aventura: el último prisionero era un hechicero vulgar encontrado por cazadores de brujas. Los rumores dicen que su cabaña está en el bosque cercano.)

Transbordador de Scheiden - Cuando llegaron los nobles, fueron lo suficientemente rápidos como para cerrar el puente por tráfico. Los hermanos Scheiden vieron la oportunidad de hacer unos cuantos Karls y montaron un transbordador para llevar gente. Los precios por usar el transbordador son simplemente escandalosos, 10 chelines por pierna. Muchos

campesinos que necesitan llevar su ganado a pastar al otro lado no pueden permitirse estos precios y protestan contra el cierre del puente.

La balsa siempre está tripulada por tres matones de Scheiden. Son groseros, no ayudan en absoluto y no dudan en detenerse en medio del río y amenazar con arrojar por la borda a los pasajeros o su carga si no escupen unos cuantos chelines adicionales.

Si los PJ hicieran que los matones abandonaran el transbordador, definitivamente ganarían la gratitud de los aldeanos, e invocarían la ira de los hermanos.

Aneta Kuhblume - Es la herbolaria local. Esta dulce anciana vive en su pequeña cabaña. Del techo cuelgan numerosos frascos de hierbas que exudan aromas sobrecogedores. Aneta proporciona a los lugareños hierbas para remediar cualquier enfermedad. Es realmente muy hábil y sabia. La pueden encontrar en el lado del pueblo de von Falkenberg.

Wilhelm Geldzeit - Dirige la tienda de Brolg. Este hombre pequeño habla con un cerrado acento local y tiene el hábito de rascarse la barba continuamente. Su pequeña y limitada tienda tiene una pésima selección pero a precios razonables. La tienda se encuentra en el lado del pueblo de von Liebenwald. (*ver la sección "Investigando el Asunto del Sacerdote Desaparecido" más abajo*)

Vendedores ambulantes - Puede haber uno o dos vendedor ambulantes de paso, tratando de vender sus productos. Siempre son una buena fuente de rumores y chismes (*ver Rumores Locales más abajo*).

RESOLVIENDO EL PROBLEMA CON EL PUENTE

Reuniéndose con los von Liebenwald

El Descanso de Morrslieb es fácil de encontrar. La posada está sorprendentemente llena para una que opera en un pueblo tan pequeño. El propietario es Friedrich Scheiden que, cuando se le pregunta por el puente levadizo, dirige a los personajes a una bella mujer noble sentada junto a una mesa en la sala común. Cuando se le pregunta qué está pasando en Brolg Friedrich dice lo siguiente:

“Bueno, extranjeros, parece que han venido a Brolg en un momento incómodo. No es que haya mejores momentos para venir aquí... pero desde que los malditos nobles, von Liebenwald y sus rivales los von Falkenberg,

comenzaron su lucha por el puente levadizo, las cosas han sido aún más difíciles de lo habitual. Ya ves, los de sangre azul pelean por quién es el dueño del puente. Yo digo que es de los Enanos porque ellos lo construyeron. Pero ellos no me escuchan, ahora lo hacen. Sin embargo, no soy de los que se quejan; su séquito llena mis arcas de Karls, ya me entiendes. ¿Quieres saber cómo levantar el puente? Entonces deberías hablar con la dama rubia de allí. Es muy guapa, ¿verdad? Es una de esas von Liebenwald. Quizás pueda ayudarte. Oh, y si cruzas al otro lado y ves a mi hermano, dile que deje de hablar mal de mi establecimiento cuando él dirige un vertedero”.

Lady Renata von Liebenwald está sentada en una de las mesas con su doncella, mientras dos soldados armados están de guardia cerca, mirando sospechosamente a cualquier personaje armado. Cuando los PJs se acerquen a la dama, los soldados se interpondrán rápidamente en su camino y exigirán saber sobre sus asuntos. Necesitan llamar la atención de la dama y convencer a los guardaespaldas de que no le harán daño. Sin embargo, primero tienen que deponer las armas antes de que se les permita una audiencia. Renata von Falkenberg escuchará a los personajes antes de contarles la versión de von Liebenwald:

“Lo siento, pero me temo que no puedo levantar el puente ahora mismo. Hay una pequeña disputa sobre la propiedad de esa bella estructura. Los von Falkenberg reclaman la propiedad del puente, aunque es legítimamente nuestro. Esperamos que pase por aquí una persona muy importante, un Plenipotenciario Imperial. Queremos darle una buena impresión de nuestra hospitalidad, pero el maldito von Falkenberg lo hace casi imposible.

Pero quizás hay algo que podría hacer, que aceleraría las cosas y nos permitiría levantar el puente para usted. ¿Quiere una audiencia con mi hermano Lukas von Liebenwald? Él podría saber una forma de ayudarlo.”

Los llevará al segundo piso para que conozcan a su hermano. En el camino hacia arriba les advierte que su hermano tiene una “afección” y rara vez sale de su habitación. Se dirige a una puerta con dos hombres haciendo guardia afuera. Podrían hacer algunas preguntas sobre los PJs, antes de dejarlos entrar.

Aunque la habitación es bastante pequeña, hay vestiduras nobles colgadas en la habitación y sobre la mesa descansan caros objetos de plata. El aire es rancio y huele a perfumes. Un biombo decorado protege la cama de ojos entrometidos y esconde de ellos a Lukas von Liebenwald. Renata se sienta en una silla al lado de la cama y le habla en voz baja a su hermano tras el biombo. Una mano marchita con un sello de anillo von Liebenwald se extiende desde detrás del biombo. Lady von Liebenwald dice a los PJs que ahora pueden saludar al Señor. Una tirada **Normal (+0%) de Sabiduría popular (El Imperio)** o **Muy Fácil (+30%) de Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica)** les dirá que deben anunciar sus nombres y besar el anillo. Están obligados a estar de pie, ya que no hay asientos disponibles.

Lady von Liebenwald procederá entonces a decir a los personajes que podrían ser capaces de abrir el puente y ayudarles a seguir su camino. Pero primero necesitan que hagan algo por ellos. Y ella insinúa en términos certeros que si se niegan, sus posibilidades de seguir adelante en breve son casi nulas. Los von Liebenwald han llamado a un sacerdote de Verena de la ciudad más cercana para que venga a Brolg y se pronuncie sobre el asunto del puente. Están muy seguros de que el fallo estará a su favor. Pero el sacerdote tenía que estar aquí hace unos días y Lukas teme que hayan jugado sucio. Quiere que los PJs, como parte imparcial, investiguen el asunto y averigüen qué ha sucedido con el sacerdote. Una vez encontrado el sacerdote y el asunto resuelto, tendrán el puente levantado para ellos.

Los PJs podrían querer pedir algún tipo de compensación por hacer este favor a la familia. Lady Renata se verá absolutamente sorprendida por su insolencia (a menos que lo insinúen discretamente) pero con una tirada exitosa de **Regatear** Lukas von Liebenwald aceptará pagarles 10 co por las molestias. Los PJs deben comportarse y no pedir demasiado o ponen a prueba la ira del noble, en cuyo caso Lady Renata los sacará rápidamente de la habitación. Mientras regresan escaleras abajo Lady von Liebenwald les desea bendiciones de Sigmar y espera que regresen pronto con buenas noticias.

Renata von Liebenwald

Profesión: Cortesano (ex Noble)

Raza: Humano

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
40	32	27	30	36	43	44	57
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Charlatanería +10%, Carisma +10%, Mando, Sabiduría popular (Tilea), Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Tasar, Jugar, Cotilleo +20%, Percepción, Performance (Músico), Leer/Escribir +10%, Montar +10%, Hablar idioma (Reikspiel) +20%, Hablar idioma (Tileano)

Talentos: Sangre fría, Negociador, Etiqueta, Suerte, Causar una buena primera impresión, Don de gentes, Intrigante, Especialista en armas (Esgrima), Cortés (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: 4 mudas de indumentaria de noble, 100 co (la mayoría en joyas), Sirvienta

Descripción: Renata es una belleza impresionante. De largo, ondulado y angelical pelo, es la mejor baza de la familia. También posee una mente aguda y un verdadero interés en los asuntos familiares. Podría ser considerada la mejor arma del arsenal de los Liebenwald. Todo lo que ha aprendido, lo ha aprendido de su madre y escuchando muy de cerca a los hombres de la familia. Renata tiene un aura natural de confianza. Todos los plebeyos y la mayoría de los nobles de por aquí adoran su ingenio rápido y su adorable esencia.

Renata empezó una aventura secreta con Ralf von Falkenberg. Al principio era sólo un intento de ver si ella podía ejercer su influencia sobre él también, pero con el tiempo, Renata comenzó a sentirse verdaderamente cariñosa con el joven heredero. Eso la asustó. Ponderó sus obligaciones con su familia y ha decidido terminar la relación con Ralf. En la situación actual, Renata no sabe que está embarazada de Ralf. Nadie sabe lo que pasará cuando se entere.

Lukas von Liebenwald

Profesión: Político (ex Noble, ex Estudiante)

Raza: Humana

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
33	28	16	8	11	19	5	20
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	1	0	2	0	6	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Consumir alcohol +10%, Jugar, Cotilleo +10%, Percepción, Leer/Escribir +10%, Montar, Buscar, Hablar idioma (Clásico), Hablar idioma (Reikspiel) +20%

Talentos: Etiqueta, Inspirar empatía, Lingüística, Don de gentes, Resistencia a venenos, Intelectual, Intrigante, Viajero curtido (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Ninguno (sus sirvientes le traen todo lo que necesite)

Locura: Hombre mandrágora (ver WJdR, pág. 206)

Descripción: Lukas tiene un pelo rubio brillante y un rostro inusual. Hasta hace algunos años, Lukas ha sido responsable de dar la cara por la familia Liebenwald. Ha mantenido con éxito la buena reputación de su familia al ser justo con sus súbditos y educado con sus adversarios políticos. Lukas es realmente una noble persona, que desea lo mejor para todos. Trágicamente, contrajo un desagradable caso de Tos Gorgojosa (ver WJdR, pág. 137). El perfil ha sido modificado en consecuencia). Si los médicos pudieran abrirle sin matarlo, podrían diagnosticar la enfermedad correctamente. Lukas tiene cáncer de pulmón. Ha tenido muchos médicos, algunos eran charlatanes y todos le han recetado diferentes sustancias para inhalar. Una de esas sustancias era de hecho la raíz de Mandrágora, con la que Lukas tristemente ha desarrollado una adicción. Inhala diariamente los vapores de

Mandrágora; cuando despierta, cuando se acuesta y a veces, unas cuantas veces entre medio. Lukas es adicto a la raíz de Mandrágora desde hace casi un año. Eso, combinado con su enfermedad, lo convierte en un personaje lamentable.

Antiguas Cartas de Amor – Devolver al Remitente

(Opcional)

Si el grupo tiene más jugadores orientados a la acción o si el es tan grande que el DJ siente que no hay suficiente para que todos participen en la investigación de la desaparición del sacerdote, puedes usar esta opción. Mientras los PJs están saliendo, Lady Renata le pedirá a uno o dos de ellos que se queden (preferirá personajes femeninos, o PJs con una apariencia respetable) y les pedirá que le hagan un favor personal. Los llevará a un lado y les hará jurar que no contarán a nadie lo que están a punto de escuchar. Entonces, en voz baja explica cómo Ralf von Falkenberg tiene en su poder algunas cartas que teme puedan usarse en su contra, pues son de contenido reservado. Ella sospecha que está guardando estas cartas en su habitación en El Sueño de Mannslieb (al otro lado del río). Le gustaría que le devolvieran las cartas. Si aceptan hacerlo, les recompensará con joyas valoradas en 10 co. Las cartas son fácilmente reconocibles por su olor a jazmín.

Investigando el Asunto del Sacerdote Desaparecido

Aquí hay una lista de rumores locales que los personajes pueden conseguir de los aldeanos. Muchos están más que contentos de hablar, algunos necesitan algo de persuasión, y unos pocos se niegan a hablar sin recibir antes un chelín o dos.

- Todos los nobles están aquí porque quieren impresionar a un Plenipotenciario Imperial. De eso trata este incidente. (verdadero)
- El incidente comenzó con dos jardineros tratando de decorar el puente, uno de cada casa noble. Los dos jardineros se encontraron en el puente, y ninguno de los egoístas artistas estaba dispuesto a ceder terreno para el otro. Terminó en una pelea a puñetazos. (verdadero)
- El plenipotenciario debería llegar en cualquier momento. Es una persona muy importante. (el hecho de que casi está aquí es verdad)

- Planean mantener el puente cerrado durante semanas. Y tal vez incluso imponer un impuesto a cualquiera que quiera cruzar. (falso)
- Los hermanos propietarios de las posadas lo han pasado mal desde que su padre murió hace casi diez años. No se llevan bien para nada. (falso)
- Hay un grupo de bandidos y matones aterrorizando a los viajeros. No es que haya muchos para aterrorizar. (verdadero)
- Uno de los nobles es un horrendo despojo mutado y por eso se ve obligado a esconderse en su habitación de la posada. (falso)
- Un hechicero vulgar fue capturado y quemado por los cazadores de brujas hace poco tiempo. Su choza está en algún lugar del bosque cercano. Dicen que la protegen cosas repugnantes. (verdadero o falso - lo que el DJ quiera)
- Herman (un campesino local) vio a un cuervo de tres ojos sentado en los aleros de su casa. Morr le está vigilando de cerca. Digo que estará muerto antes del invierno. (falso)

Hay tres PNJs clave de los que los personajes pueden obtener pistas que les llevarán al molino de agua donde el sacerdote está retenido.

- **Wilhelm Geldzeit**, que dirige la tienda. Si los personajes le preguntan sobre el sacerdote o Dagmar Dummpkopf, les dirá que Dagmar estuvo por su tienda hace poco para comprar una botella de vino. Para pagarlo dio un símbolo de Verena. Wilhelm lo tiene en su poder y está dispuesto a darlo a los PJs si aceptan pagar por el vino.
- **Johann Wunderbaum**, un leñador local. Puede ser encontrado en el pueblo, afilando su enorme hacha. Es del tipo de hombre rudo de la frontera. No le gusta hablar con extraños, pero está más que dispuesto a hablar con cualquier mujer. Se considera a sí mismo como un regalo de Sigmar para las mujeres. Cualquier PJ femenino o personaje con una carrera similar a la suya obtendrá la siguiente información de Johann. Esta mañana encontró a Dagmar Dummpkopf deambulando por el camino del bosque a las afueras de la aldea. Balbuceaba algo

sobre un sacerdote, y que “los dioses le habían dado un símbolo sagrado”.

- **Dagmar Dummpkopf** estaba vagando por el bosque y vio a los matones asaltar al sacerdote y llevarlo al molino de agua. Encontró el símbolo de Verena dejado tras el fragor de la batalla y lo cogió. Mientras seguía a los matones hasta el abandonado molino de agua, vio llegar al impostor y luego irse con la túnica del sacerdote.

Se puede encontrar a Dagmar en un antiguo almacén junto al río en el lado de von Falkenberg. Casi ha vaciado la botella de vino que compró con el símbolo de Verena. Este hombre está un poco loco y borracho, así que su balbuceo es muy difícil de entender. No deja de hablar de extraños presagios, el fin de los tiempos y cosas así. A continuación hay algunas de las respuestas que puede dar a los PJs:

- ¿Dónde encontraste el símbolo?
- *“Los dioses me lo mostraron en el camino. Estaba en el bosque”*
- ¿Has visto a un sacerdote?
- *“He visto dos sacerdotes”*
- ¿Dónde viste al sacerdote?
- *“El bosque me susurró del más allá. Me llamaban a mí. Y me llevó a una casa con un rueda. Y había agua”*
- ¿Qué clase de casa era?
- *“Era una casa mágica. Vi a un sacerdote entrar y salir diez años más joven. El agua hizo gritar a la casa”*
- ¿Quién vive en la casa?
- *“Sombras del bosque. Y el sacerdote”*
- ¿Dónde podemos encontrar esa casa?
- *“El río puede llevarte a ella”*

Dagmar no está en condiciones de llevarlos al molino de agua, o mostrarles dónde encontró el símbolo. Johann Wunderbaum puede llevarlos al lugar donde encontró a Dagmar. Desde allí pueden seguir su rastro hasta el molino siguiendo los surcos de arrastre dejados por los matones. También pueden preguntar por ahí y descubrir que hay un molino de agua abandonado cerca (“una casa con una rueda”; “el río puede llevarte a ella”). Si los personajes no parecen encontrar el camino al molino de agua, el DJ puede hacer que Johann de repente recuerde el molino y les diga cómo llegar.

Una vez que los personajes encuentren el camino al molino de agua, vete a Salvar al Sacerdote abajo.

Dagmar Dummpkopf

Profesión: Campesino

Raza: Humana

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
32	31	35	31	34	26	35	28
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	6	0

Habilidades: Criar animales, Carisma animal, Esconderse, Conducir, Supervivencia, Actuar (Bailarín), Remar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar, Oficio (Cocinero)

Talentos: Oído aguzado, Balbucear incoherentemente, ¡A correr!, Suerte, Errante (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Ovillo de hilo, un ratón, botella de vino

Locura: Corazón perdido. Dagmar cree que Renana von Liebenwald le ama.

Descripción: Dagmar es un mugriento. Tiene un desmedido pelo auto cortado color castaño oscuro y un apestoso saco de ropa de tela, que se lavan regularmente cada vez que Dagmar es arrojado al río. Los pocos dientes que le quedan están ennegrecidos sin excepción. Los padres de Dagmar eran los más pobres entre los pobres. Su madre murió por las complicaciones del parto, porque no podían pagar un médico. Su padre culpó a Dagmar de quitarle lo único que tenía bueno en su vida, su esposa. Dagmar fue sometido a golpes violentos durante toda su infancia por conductas inapropiadas de verdad, así como imaginarias. Su padre siempre mantenía un robusto bastón no muy lejos de sus manos, por lo que podía desahogar su frustración en Dagmar. Hace casi diez años, el padre de Dagmar murió a causa de una plaga. Tras eso, Dagmar ha logrado conseguir algo de sustento de la naturaleza circundante, así como de mendigar a otros. Ha

desarrollado una ilusión, donde todo está bien. Cree que Renata von Liebenwald lo ama y que cuando por fin pueda escapar de su familia, vivirán felices para siempre. Por supuesto, eso nunca sucederá.

SUCESOS CLAVES

Estos sucesos tendrán lugar en Brolg mientras el grupo investiga la desaparición del sacerdote de Verena.

Estos sucesos pueden ocurrir en cualquier momento que el DJ lo considere oportuno, siempre y cuando sucedan antes de que los PJs encuentren el camino al molino de agua y salven al sacerdote.

El Conde te Verá Ahora.

Una vez que los PJs lleguen al lado del pueblo de von Falkenberg, el heraldo de Ralf von Falkenberg se acercará a ellos en algún momento. Muy elocuentemente pero también arrogantemente, informa a los personajes que el Conde los verá ahora. Les pide que lo sigan amablemente.

El heraldo llevará los PJs a la sala común del Sueño de Mannslieb. Ralf von Falkenberg está allí con algunos de sus sirvientes personales. Mientras los PJs entran, él está esperando a que un catador pruebe un vaso de vino por si hay veneno. El soldado, claramente no es un voluntario, levanta el vaso con manos temblorosas hasta los labios y sorbe. Con los ojos cerrados espera a que cualquier posible veneno surta efecto. Von Falkenberg lo mira intensamente, y cuando parece que no hay envenenamiento inmediato, toma la copa de vino y bebe. Pero tan pronto como el vino toca sus delicadas papilas gustativas, tira la copa a la pared y grita: “¿A esto lo llamas vino?” El soldado se va presuroso, con cara pálida y las manos temblando.

Mientras el noble se calma, el heraldo los presenta. El Conde les presenta su anillo para que lo besen. Cualquiera que no cumpla, recibe una gélida mirada helada y un mezquino comentario sobre “modales rudimentarios de los campesinos”. Después de las “cortesías”, el noble se sienta junto a una mesa y gesticula para que el heraldo presente el asunto a los PJs. El heraldo de una manera muy elocuente les explica cómo el conde sospecha que habrá una revuelta campesina más tarde en el día de hoy. Cuando suceda, le gustaría contratar a los PJs para hacerle un pequeño favor personal. Quiere que maten al comandante de los soldados de von Liebenwald en el puente. Pueden usar la revuelta como tapadera para acercarse al desprevenido sargento y luego matarlo en medio

del caos sin ser atrapados (realmente no le importa si les atrapan o no). Les ofrece 25 co por matar o herir gravemente al comandante. Se niega a decirles por qué, pero por su expresión tienen la sensación de que esto no es un acto aleatorio. (La razón para matar al comandante es que cuando el impostor declare el duelo, Ralf sospecha que el comandante será su oponente. Así que, al eliminar al mejor pistolero del enemigo, aumentarán sus posibilidades de ganar. Ralf quiere contratar desconocidos en vez de usar a los matones locales porque no quiere arriesgarse a llamar la atención sobre el impostor).

Si los PJs acceden, les dirá que mantengan los ojos abiertos para tener una oportunidad perfecta y que no le fallen. También les dice que su ayudante les dará el dinero sólo después de que el trabajo haya terminado. Si le rechazan abiertamente, trata de intimidarlos para que cooperen, diciendo que sería un error rechazarle. Si aún así se niegan, se enfurece y les grita para que se aparten de su vista y los amenaza con un destino más horrible que ser enviados al Desierto del Caos si avisan al comandante o a los Liebenwald.

Si los PJs no aceptan el encargo, Ralf tendrá a los matones de Scheiden para infiltrarse en la multitud e intentar matar al comandante.

Si los PJs en cualquier momento piensan en atacar a Ralf, hay bastantes hombres cerca para correr en su ayuda. También es más que un luchador más que capaz por su cuenta.

Ralf von Falkenberg

Profesión: Duelista (ex Noble, ex Cortesano)

Raza: Humana

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
33	47	25	31	52	52	55	56
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	15	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Arte), Charlatanería +10%, Carisma +20%, Mando, Sabiduría popular (Bretonia), Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Esquivar, Tasar, Jugar +10%, Cotilleo +20%, Intimidar, Percepción +10%, Actuar (Músico), Leer/Escribir +10%, Montar +10%, Prestidigitación, Hablar idioma (Reikspiel) +20%, Hablar idioma (Tileano)

Talentos: Ambidiestro, Despedir siervos, Etiqueta, Suerte, Pistolero experto, Disparo infalible, Imitador, Don de gentes, Desenvainado rápido, Intelectual, Certero, Especialista en armas (Esgrima), Especialista en armas (Pólvora), Especialista en armas (Parada), Golpe

poderoso, Golpe letal, Cortés, Brioso (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Florete, Rodela Pistola con 10 disparos

Enseres: Ropas nobles, anillos en ambas manos – valorados en al menos 50 co (pueden usarse como puños de hierro).

Descripción: Ralf tiene un pelo rojo flameante, que se acentúa a través de su tez muy blanca, que parece enrojecida a medida que se excita. Tiene estilo natural y fama entre las mujeres locales. De hecho, bien podría ser el soltero más buscado en veinte kilómetros y Ralf lo sabe. Ralf de ninguna manera intenta ocultar su pericia con una pistola de duelo; hasta ahora ha herido a tres hombres en duelos y ha matado a uno accidentalmente. Es una de esas personalidades que las mujeres aman y los hombres desprecian en secreto.

Allanamiento de morada (Opcional)

Las cartas de amor que Renata von Liebenwald quiere que le devuelvan están en la habitación de Ralf en el segundo piso. Ralf pasa la mayor parte de su tiempo en la sala común, esperando que empiece la revuelta y por lo tanto su habitación está vacía. La habitación es accesible desde el interior de la posada a través de una tirada exitosa **Normal de Forzar cerraduras** o **Desafiante (-10%) de Fuerza**. Tirar la puerta abajo se puede escuchar fácilmente en la sala común y se debe indicar a los jugadores antes de que lo intenten. Si un PJ hábil trata de colarse en la habitación desde el exterior, se le pedirá que realice una tirada **Desafiante (-10%) de Escalar** para llegar a la ventana. Además, deben tener éxito en una tirada **Rutinaria (+10%) de Agilidad** para abrir las persianas de la ventana desde el exterior.

La habitación es lo suficientemente cómoda para un noble. Las cartas de amor son bastante fáciles de encontrar, ya que están perfumadas con jazmín. Las impregnadas cartas revelan un apasionado romance entre Renata y Ralf. Sin embargo, una de las cartas ha sido arrugada en una bola. Es la última y en ella Renata le dice a Ralf que quiere terminar con su aventura secreta.

En la mesa también hay una nota de Linus. Se adjunta como *Documento #1 para los jugadores*. Es una pista para los jugadores de que von Falkenberg está planeando algo siniestro. Ya que este evento es opcional, encontrar esta pista no es esencial para descubrir sus planes.

También hay una funda de pistola vacía sobre la mesa (la pistola está en posesión de Linus en este momento).

Si indagan por ahí, pueden encontrar una caja de caudales con 37 co dentro. Tirada **Difícil (-20%) de Buscar** para encontrarla, y **Difícil (-20%) de Forzar cerraduras** o **Rutinaria (+10%) de Fuerza** para abrirla.

Si los PJs son pillados allanando y entrando en la habitación del noble, tendrán que inventar una buena excusa muy rápido o se encontrarán apaleados y luego arrojados a la jaula cerca del santuario a esperar un juicio.

¡Los campesinos se están rebelando! (¡Lo sé!)

Este evento puede tener lugar en cualquier momento que el DJ considere oportuno, siempre y cuando ocurra después de que se hayan reunido con Ralf von Falkenberg y antes de que los personajes encuentren el camino al molino de agua.

Ralf von Falkenberg ha contratado a un agitador, Jekel Aufreizend, para que subleve a los aldeanos contra los von Liebenwald. Se le puede ver de pie en un cajón de madera cerca del final del puente de von Falkenberg. Ha estado haciendo su trabajo durante algunos días pero sin ningún efecto considerable. Los aldeanos parecen pensar que un noble es un noble sea cual sea su nombre, pero lo que les llega es el hecho de que su vida cotidiana se hace más difícil por el cierre del puente al tráfico. Muchos necesitan llevar su ganado a pastar al otro lado del río, o viven al otro lado de sus campos. Los aldeanos ya han tenido suficiente intromisión de la clase alta. Y ahora Jekel está trabajando con esta ira. Ralf von Falkenberg le ordenó que sublevara aldeanos que contra los soldados hoy.

En un momento en que al DJ le parezca adecuado, el agitador comienza a excitar las multitudes. Insta a los aldeanos a que se reúnan y escuchen lo que tiene que decir. Les insta a recuperar lo que les pertenece y abrir un camino a través del puente.

La turba le sigue con rapidez y trata de asaltar el puente. Muchos están desarmados; algunos pueden llevar horquillas, palos o antorchas. Los soldados de von Falkenberg han sido advertidos, por lo que sólo aparentan resistencia y se ven obligados a retirarse rápidamente al lado del puente de von Liebenwald.

Los PJs pueden entrar en combate para intentar matar al comandante o para detener a los matones de Scheiden. Si intentan matarlo ellos mismos, tienen que abrirse camino a través de la multitud furiosa para llegar a él. Además, es posible que los PJs quieran asegurarse de que

nadie los vea haciéndolo. El comandante está de pie sobre una barricada hecha de barriles y cajas, tratando de dirigir a sus hombres y detener a la turba. Los soldados no quieren matar a ningún aldeano, y sólo los empujarán a un lado o tratarán de inmovilizarlos. La turba les supera en número de cuatro a uno.

Si los PJs intentan detener el asesinato, hay dos matones escondidos dentro de la turba. Están armados con cuchillos y puños de hierro. Es casi imposible detectarlos (tirada **Muy Difícil (-30%) de Percepción**) hasta que se acercan a 2 metros del comandante y saquen sus cuchillos. En este punto, se requiere una tirada Normal (+0%) de Percepción de los PJs para ver lo que está pasando. El DJ puede hacer que el comandante vea o no el ataque que viene, estando demasiado ocupado con la multitud. Elige la opción que funcione para un efecto más emocionante y dramático. Una vez que estalla una pelea, la turba trata de escapar de las espadas y cualquiera que permanezca en ella corre el riesgo de ser pisoteado. Una vez que alguien está herido, la turba se desalienta rápidamente y se dispersa.

Pasar a través de la multitud reduce todos los Movimientos de los personajes a 2 metros por asalto. Se requiere una tirada exitosa **Normal (+0%) de Fuerza** para hacer cualquier progreso dentro de la multitud. Si se falla por más del 40%, el personaje en cuestión ha caído al suelo y recibe un golpe de Fuerza 0 en cada asalto hasta que se levante. Pararse requiere una tirada **Desafiante (-10%) de Fuerza**. Gritar o usar cualquier habilidad social no tiene ningún efecto en la turba frenética.

Si los PJs deciden quedarse al margen y no hacer nada, los matones asesinan con éxito al comandante

Si el comandante muere, los von Liebenwald pierden su mejor pistolero y deben reemplazarlo por alguien menos competente. Uno de los soldados es ascendido a sargento.

Independientemente de que el ataque tenga éxito o no, ambas partes adoptan una actitud abiertamente hostil entre sí. Las barricadas se vuelven a levantar rápidamente y ya nadie puede cruzar el puente. La situación se vuelve muy tensa y los soldados están al límite. La situación continúa así hasta que los personajes rescatan al verdadero sacerdote de Verena.

Jekel Aufreizend

Profesión: Agitador (ex Ayudante de cámara, ex Heraldo)

Raza: Humana

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
35	42	34	37	45	44	48	61
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica) +10%, Sabiduría académica (Historia), Sabiduría académica (Leyes), Charlatanería +10%, Carisma +10%, Sabiduría popular (Bretonia), Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Esconderse, Tasar +10%, Cotilleo +20%, Regatear +10%, Percepción +20%, Leer/Escribir +20%, Montar, Buscar, Hablar idioma (Bretón), Hablar idioma (Kisleviano), Hablar idioma (Reikspiel) +20%

Talentos: Sangre fría, Etiqueta, ¡A correr!, Orador experto, Don de gentes, Resistencia a venenos, Viajero curtido, Cortés (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Ninguna

Enseres: Juego de ropa de la mejor artesanía

Descripción: Jekel podría ser considerado actualmente como un agitador profesional. Tiene el pelo negro, la tez oscura y la nariz grande. Siempre lleva los sombreros más estrafalarios. Anteriormente, Jekel trabajaba para una familia noble río arriba y finalmente obtuvo el estatus de heraldo. Debido a circunstancias desafortunadas, de repente se encontró que estaba en el lado desfavorecido de la familia noble y fue despojado de su estatus. Empezó a revelar públicamente todos los pequeños y sucios secretos de sus antiguos empleadores, uno por uno. Jekel descubrió rápidamente que tenía una recompensa por su cabeza y huyó río abajo el mismo día. Cuando llegó a Brolg, Falkenberg decidió este hombre le podía ser de utilidad.

Dragomir Vezunchikov

Profesión: Sargento (ex Mercenario)

Raza: Humana

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
40	39	31	34	37	32	35	24
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
2	13	3	3	4	0	3	0

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Criar animales, Mando, Sabiduría popular (El Imperio, Kislev, Elfos), Esquivar +10%, Conducir, Cotilleo +20%, Intimidar, Percepción, Buscar, Lengua secreta (Jerga de batalla) +10%, Hablar idioma (Reikspiel, Kisleviano), Nadar +10%

Talentos: Consumir alcohol, Desarmar, Suerte, Recarga rápida, Resistencia a enfermedades, Viajero curtido, Certero, Especialista en armas (Pólvora), Pelea callejera, Golpe poderoso, Golpe conmocionador (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Armadura de placas completa

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Daga, arma de mano, ballesta con 30 virotes, escudo

Enseres: Ropas desgastadas, 12 co

Descripción: Dragomir era antes un mercenario kisleviano. Por lo general lleva ropa buena pero sucia y tiene el pelo largo y negro y la cara vulgar. Cuando el capitán de las tropas de von Liebenwald murió hace tres años en una incursión de Hombres bestia, Dragomir ofreció sus servicios a von Liebenwald. Poco hicieron en saber que Dragomir es un borracho casi incompetente, que no puede ganarse el respeto de sus hombres. Durante las inspecciones, de alguna manera, logra recomponerse y presentar un aire de autoridad. Así que mantiene el puesto por ahora. Dragomir estaba en primera línea cuando las fuerzas del Caos vinieron del Norte. Sólo con su suerte y su cobardía logró llegar a las tierras más seguras. No ha sido el mismo hombre desde entonces.

Salvando al Sacerdote

Tras los sucesos claves, los PJs deben encontrar el camino al molino de agua abandonado. Todos en el pueblo saben dónde está el molino y pueden decirles el camino. Es río abajo y no se ha utilizado en años. Todo el edificio está en un grave estado de deterioro. El agua todavía hace que la rueda gire lentamente, generando un chirrido. El musgo y los hongos crecen en las paredes, y los suelos y paredes de madera están podridos. El molino está a poca distancia del pueblo, junto al río y parcialmente cubierto por el bosque circundante. Es bastante fácil acercarse al edificio sin ser visto. Sólo requiere una tirada **Fácil (+20%) de Esconderse**.

Linus von Falkenberg ha utilizado este lugar como su escondite y aquí es también donde él y los matones arrastraron al sacerdote inconsciente de Verena. Como se supone que el impostor debe entrar en la aldea en cualquier momento, Linus se ha escabullido de nuevo en la aldea para ver cómo va su plan. Ha dejado cuatro matones para proteger al sacerdote. Uno de ellos está patrullando fuera del molino mientras el resto está dentro, sentado junto a una mesa y lanzando dados para matar el tiempo. Si utilizaste la escena cinemática opcional, y estos son los mismos matones, entonces el DJ debería tomar en consideración lo que ocurrió en ese encuentro y ajustar su número de acuerdo a ello.

El sacerdote está consciente, pero sus manos y pies están atados con correas de cuero para evitar que escape. También está amordazado. La vigilancia de los matones depende de cuánta atención hayan despertado los personajes ese mismo día, especialmente con los hermanos Scheiden (principalmente con el transbordador, la revuelta o mientras llevan a cabo sus investigaciones). Linus no tiene tiempo de encontrar otro lugar para esconder al sacerdote, así que se quedará aquí pase lo que pase.

Los PJs pueden ir a liberar al sacerdote como quieran. Si el hombre de guardia ve a los PJs escabulléndose, se retirará y alertará a sus compañeros. Luego, bloquearán todas las puertas (que pueden romperse con una tirada **Normal (+0%) de Fuerza** y se prepararán para luchar. La primera prioridad de los matones es proteger sus propias vidas. Están bastante seguros de que pueden manejar cualquier oposición, pero tan pronto como la mitad de ellos sean asesinados, intentarán huir o rendirse. Como los tablones del molino están podridos, se requiere una tirada **Media (+0%) de Agilidad** al principio de cada asalto. Si se falla, todas las actividades físicas son consideradas como Desafiantes (-10%).

Tras el combate

Una vez que los PJs hayan tratado con los matones pueden liberar al sacerdote. El sacerdote, Justus Richter, está un poco conmocionado pero no gravemente herido. Agradecerá a sus salvadores locuazmente. Como el impostor se llevó su ropa, el sacerdote se viste como un campesino.

Cuando se le pregunte quién lo secuestró, describirá a un joven noble ayudado por estos matones. Los matones llamaban al noble Linus von Falkenberg. No sabe sobre el impostor porque estaba inconsciente en ese momento.

Si le preguntan al sacerdote por qué cree que Linus no lo ha matado aún, dice que el noble le dijo que una vez terminados sus planes su hermano moriría en un duelo y vendría a buscar al sacerdote. Entonces haría que declarara el puente como propiedad de von Falkenberg.

“¡Gracias a los dioses por vuestra ayuda! Verena bendiga vuestras almas. Creo que estos bandidos me han tenido aquí como su prisionero durante tres días. Tenéis a los bandidos, pero su líder no estaba aquí porque se fue hace tiempo. Es un joven noble, Linus von Falkenberg, creo que lo llamaron.

Nos atacaron a mí y a mi comitiva cuando íbamos camino a Brolg para resolver una disputa

sobre un puente. Mataron a mis guardaespaldas y me arrastraron hasta aquí. Este noble me robó la ropa por alguna razón.

¿Por qué no me mataron? Su líder dijo que me necesitaría una vez que su hermano hubiera cumplido su destino. No sé qué quiso decir con eso. Pero creo que por eso me mantuvieron vivo”.

Buscando en el molino, los PJs encontrarán, en la misma habitación donde estaba el sacerdote, una mesita. En ella hay, en primer lugar, una nota de Ralf von Liebenwald a su hermano menor. Según las instrucciones de Ralf, el sacerdote debía ser asesinado para que no hubiera testigos. Estas instrucciones fueron escritas sobre una nota de la que se supone que Linus debía deshacerse también. No lo hizo y la nota está ahora en una mesa en el molino. Esta nota será una prueba importante para los jugadores y se adjunta como *Documento #2 para los jugadores*. Si nadie en el grupo puede leer, el sacerdote leerá la carta por ellos.

En segundo lugar, hay partes de una pistola sobre la mesa. Cualquier PJ con el **Talento Especialista en armas (Pólvora)** o la **Habilidad Oficio (Armero)** los reconocerá como piezas del mecanismo de disparo. Si nadie tiene ninguno de los dos, una tirada **Difícil (-20%) de Inteligencia** les dará la misma información. Con una tirada exitosa **Muy Fácil (+30) de Percepción** notarán que una de las piezas tiene el blasón familiar de la familia von Falkenberg tallado en ella.

El Malvado Plan dentro del Malvado Plan

Este es el plan de Linus. Capturó al sacerdote pero no lo mató como su hermano indicó. Robó la pistola de su hermano y la sabotó para que no disparara durante el duelo. Luego regresará al pueblo y desde su escondite observará cómo el impostor demanda a un duelo. Ralf morirá en el duelo y Linus será el único heredero. Después del duelo, Linus regresará al molino de agua y buscará al sacerdote. Luego irán juntos al pueblo, y Linus revelará al otro sacerdote como impostor y hará que Justus Richter, el verdadero sacerdote, invalide la decisión del impostor. Entonces Richter debe declarar el puente como propiedad de von Falkenberg. Linus amenaza con matar al sacerdote si no obedece. Después Linus intenta matar al sacerdote de todos modos, porque no puede arriesgarse a que el sacerdote vuelva al templo de Verena y le cuente a sus superiores los sucesos de Brolg.

Juntándolo Todo

Por lo que ha sucedido hasta ahora, los PJs deberían saber lo siguiente:

- Un sacerdote de Verena, llamado por los von Liebenwald, fue secuestrado y mantenido cautivo en el molino de agua por Linus von Falkenberg.
- Ralf von Falkenberg organizó la revuelta para matar al mejor pistolero de la Casa von Liebenwald.
- Hay un falso sacerdote de Verena en alguna parte.
- Linus no mató al sacerdote según las instrucciones de su hermano, y tiene planes para él.
- Hay una pistola von Falkenberg sabotada en alguna parte.

- Linus tiene un plan para matar a su hermano.

Y deberían tener las siguientes pruebas:

- La más importante es Justus Richter, el verdadero sacerdote,
- La nota de Ralf von Falkenberg
- Piezas de la pistola
- Posiblemente la nota de Linus del cuarto de Ralf

A partir de estas pistas y de lo que Justus Richter pueda decirles, los PJs deberían poder concluir que los von Falkenberg secuestraron al sacerdote y lo reemplazaron por un impostor y que Linus está planeando traicionar a su hermano sabotando su pistola. Si no parecen conectar los puntos, el DJ puede hacer que Justus Richter les eche una mano y les ayude a juntarlos.

DETENIENDO LOS PLANES DE LOS VON FALKENBERG

Descubriendo al Impostor

Una vez que hayan rescatado al verdadero sacerdote de Verena, los PJs deberían regresar a Brolg, pues ahora conocen el plan, y el plan dentro del plan. El siguiente paso para los PJs es encontrar al falso sacerdote y detener los planes de von Falkenberg. Justo cuando el grupo regresa a Brolg, todos se han reunido en los dos extremos del puente donde el falso sacerdote está declarando su veredicto. Para un efecto más dramático, el GM puede hacer que el grupo llegue justo cuando el sacerdote está declarando su veredicto con voz autoritaria, o justo cuando el duelo está a punto de comenzar.

Los aldeanos se han reunido alrededor para escuchar lo que el sacerdote (impostor) tiene que decir. Ralf von Falkenberg está allí con unos pocos soldados como guardaespaldas. Lukas von Liebenwald también ha salido, y su frágil y enfermiza figura está sostenida por su chambelán. Él también tiene varios soldados protegiéndolo. Una tirada **Normal (+0%) de Inteligencia** revela que Renata von Liebenwald no está por ningún lado.

Todos los ojos se vuelven hacia los personajes mientras interrumpen el proceso. Corresponde ahora a los PJs demostrar a todos que la persona que los acompaña es el verdadero sacerdote, lo cual no es una tarea sencilla dado que va vestido de campesino, está golpeado y el otro sacerdote y Ralf von Falkenberg los acusan de ser impostores de von Liebenwald.



Hansel Vag (el Impostor)

Profesión: Charlatán (ex Artista)

Raza: Humana

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
31	34	26	28	46	46	31	63
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	2	2	4	0	0	0

Habilidades: Charlatanería +10%, Carisma +10%, Sabiduría popular (Tilea), Sabiduría popular (El Imperio) +10%, Disfraz, Tasar +10%, Jugar, Cotilleo +10%, Regatear, Percepción +10%, Actuar (Actor) +10%, Lengua secreta (Jerga de Ladrones), Prestidigitación, Hablar idioma (Tileano), Hablar idioma (Reikspiel) +20%, Nadar

Talentos: ¡A correr!, Reflejos rápidos, Suerte, Imitador, Visión nocturna, Don de gentes, Intrigante, Viajero curtido (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Armadura de placas completa

Puntos de Armadura: Cabeza 3, Brazos 3, Cuerpo 3, Piernas 3

Armas: Ninguna

Enseres: 9 co, libro de oraciones, símbolo religioso, túnicas, hatillo, material de escritura

Descripción: El verdadero nombre del impostor es Hansel Varg. Lleva la túnica de Richter. Hansel es visiblemente más joven que Justus y tiene los ojos verdes y el pelo castaño. Los esbirros de Linus le abordaron en una ciudad más grande y le ofrecieron 20 co por este trabajo rápido de “ir y volver”.

Dirigiendo Esta Escena

Esta escena es una gran oportunidad para que el DJ haga que los jugadores muestren una interpretación seria. En lugar de hacerles unas cuantas tiradas de Don de gentes, haz que los jugadores se dirijan a la multitud. Resuelve las reacciones de la multitud cuando presenten su prueba (y si tartamudean demasiado con sus palabras no vaciles en arrojar unos cuantos tomates podridos, o piedras), y no dudes en que impostor y Ralf von Falkenberg intenten interrumpirlos o desviarlos en cada oportunidad. Lukas von Liebenwald puede ayudarles si se ven demasiado atascados, pero recuerda que su apariencia no inspira demasiada confianza.

Si los PJs fallan: Si los PJs no logran por alguna razón convencer a todos de que Justus Richter es el verdadero sacerdote, el impostor ordenará que comience el duelo. Si el sabotaje de la pistola ha salido a la luz, Ralf revisará su arma y luego conseguirá una nueva. Si el comandante de los von Liebenwald fue asesinado antes, se le podría

pedir a uno de los PJ que participara en el duelo como representante de los von Liebenwald. En este momento o justo cuando el duelo está a punto de comenzar, se oye el grito de una mujer desde el muelle (*ver La Coyuntura del Rehén más abajo*).

Nota: Si algún PJ está involucrado en el duelo, aquí están las reglas para manejarlo:

1. Sumar las puntuaciones de HP e Iniciativa (Agi + d10)
2. Si se usa un punto de fortuna, añade otro d10 a la puntuación
3. Divide el número en dos partes. Una puntuación se usa como tu Iniciativa, otra como tu HP. Ambos participantes dividen sus puntuaciones en secreto.
4. Dispara.

Si los PJs tienen éxito: el impostor intenta escabullirse entre la multitud y huir al Sueño de Mannslieb. Puede ser capturado fácilmente, ya sea por los PJs o instando rápidamente a la multitud a hacerlo. Ralf no admitirá su culpa. No tratará de huir, sino que se resistirá (con la ayuda de sus soldados) a cualquier intento de aprehenderlo. Si se planteó el sabotaje de la pistola, Ralf está furioso y ordena a sus soldados que encuentren a su hermano. Lukas von Liebenwald se adelantará y pedirá a Justus Richter que se pronuncie sobre este asunto y tenga en cuenta lo que ha ocurrido hoy aquí. En ese momento se escucha el grito de una mujer desde el muelle (*ver La Coyuntura del Rehén más abajo*).

Cinemática 2 – Secuestrando el Pelicano Negro (Opcional)

Justo mientras los PJs presentan sus pruebas a la multitud, el DJ puede dirigir esta cinemática. Al igual que la primera, es totalmente opcional y se utiliza sólo para crear tensión para el gran clímax.

En esta cinemática los jugadores vuelven a tomar el papel de matones. Pueden usar los matones de la primera cinemática (a menos que esos pobres compañeros hayan encontrado su destino en el molino de agua) o pueden crear rápidamente otros nuevos.

Viendo fallar sus planes, Linus von Falkenberg está planeando una fuga. Ha prometido a los matones 2 co a cada uno por escabullirse en el Pelicano Negro y matar a la tripulación - discretamente. Al comienzo de la cinemática, Linus, asustado, ordena a los matones que se metan en el barco y maten a todos los que están dentro. Deben hacerlo rápido y silenciosamente mientras la atención de todos está todavía en el sacerdote de Verena. Linus se acercará a escondidas a Renata von Liebenwald y la tomará como rehén.

Para infiltrarse con éxito en el bote, todos los matones tendrán que tener éxito en una tirada **Fácil (+20%) de Movimiento silencioso**. Hay tres tripulantes a bordo. Si los tripulantes advierten a los matones y piden ayuda, entonces el DJ debería reemplazar el grito de Renata alertando a los PJs sobre la situación con un grito de ayuda de un tripulante. La cinemática termina cuando todos los tripulantes están muertos o uno de ellos pide ayuda.

Cuando se dirige esta cinemática, el DJ debería prestar atención a la sincronización de la cinemática para que encaje bien con los PJs que han presentado su caso a la multitud antes de ser alertado de la situación en la barcaza del río.

Tripulación del Pelicano Negro

Profesión: Batelero

Raza: Humana

Perfil principal								
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em	
35	29	35	31	41	36	34	33	
Perfil secundario								
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD	
1	11	3	3	4	0	0	0	

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Cotilleo, Orientación, Supervivencia, Percepción, Remar, Navegar, Lengua secreta (Jerga montaraz), Nadar

Talentos: Orientación, Viajero curtido

Armadura: Chaqueta de cuero

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 0

Armas: Arma de mano (Cabilla)

La Coyuntura del Rehén

La mujer que grita es Renata von Liebenwald. Linus von Falkenberg ha observado desde las sombras cómo fracasó su plan y tomó como rehén a Lady von Liebenwald cuando salía de la posada (sabe que ambos nobles cuidan de ella y por lo tanto será su pasaje para salir de aquí). Con una daga en la garganta, Linus se dirige hacia el Pelicano Negro para huir de la escena. Lukas von Liebenwald pedirá a los PJs que la salven. Boris Schwindler ordenará al grupo que impida a ese hombre robar su barcaza.

Linus necesitará a alguien que suelte la barca del muelle y exige que envíen unos pocos hombres al barco o matará a la mujer. Esta es una oportunidad para que los PJs se acerquen al barco. Los matones que se colaron en la barcaza estarán en cubierta, armados y listos.

Es una situación peliaguda a resolver por los personajes. Linus se preocupa principalmente por salvar su propia vida. Tratará de mantener viva a Renata pues mientras sea su rehén, tiene algo con lo que negociar.

Al estallar la pelea, ambas familias nobles reúnen a sus soldados alrededor de ellos para protegerlos. Linus no permitirá que ningún soldado se acerque a la barcaza.

Si un personaje decide disparar a Linus, mientras mantiene a Renata como rehén, es libre de hacerlo con un -30% a su HP. Si la tirada excede el número objetivo por un 30% (la HP no modificada del tirador) el disparo golpea a Renata. Hay que decirle al jugador que lo intenta, que existe un riesgo considerable de golpear a Renata en lugar de a Linus. Los intentos de convencer a Linus para que se rinda, se pueden hacer usando la habilidad de **Carisma** o **Intimidar**. Esos intentos se consideran tiradas **Difíciles (-20%)**. Se permite usar **Charlatanería** en esta situación siempre y cuando no se haya disparado a Linus, o ya esté en combate cuerpo a cuerpo.

Linus von Falkenberg

Profesión: Político (ex Noble)

Raza: Humana

Perfil principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
33	28	29	34	40	58	45	46
Perfil secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	5	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Historia, Leyes), Charlatanería, Carisma +10%, Mando +10%, Sabiduría popular (El Imperio) +20%, Tasar, Cotilleo +20%, Regatear, Percepción, Actuar (Actor, Músico), Leer/Escribir +10%, Montar, Hablar idioma (Reikspiel) +20%

Talentos: Etiqueta, Pies ligeros, Suerte, Orador experto, Don de gentes, Intrigante, *Percibir motivación*, Imperturbable (Bonos incluidos en el perfil)

Armadura: Ninguna

Puntos de Armadura: Cabeza 0, Brazos 0, Cuerpo 0, Piernas 0

Armas: Arma de mano (espada), daga

Enseres: Indumentaria de noble, joyería por valor de 40 co, 14 co

Descripción: Linus tiene el pelo castaño claro y cara burlona. Su vestido es de una calidad excepcional pero muy discreto. Se mantiene callado la mayoría de las veces, prefiriendo escuchar. Le gusta conocer la moralidad y los motivos de una persona antes de entablar una conversación con ella. Cuando finalmente decide hablar con alguien, por lo general ha reunido suficiente información sobre ella para ganársela casi instantáneamente. Está muy celoso de su hermano.

Reuniendo la Clase Alta Imbécil del Año – Llega el Plenipotenciario

A medida que la lucha se acaba y el polvo se asienta, la atención de todos se vuelve hacia el puente, mientras que un caro carruaje se detiene en el puente. Hay *sigilos* del Plenipotenciario en las puertas del carruaje. Se abre una ventana en la puerta y sobresale la cara molida del Plenipotenciario de Dünkelhaft. Con un acento distintivo, el plenipotenciario pregunta a la multitud:

“Disculpen, ¿es esta excusa lamentable para un pueblo de Ravensburg? ¿No? Ah, entonces no importa.”

Su cuidada mano cierra las cortinas y ambas familias nobles sólo pueden mirar aturcidas e incrédulas mientras el carruaje se aleja a toda velocidad dejando una nube de polvo a su paso. Todo este problema para nada...

Todo es Agua Bajo el Puente – Conclusión

Una vez resuelta la situación, el sacerdote de Verena puede finalmente pronunciarse sobre la propiedad del puente. Tomará en consideración todo lo que ha sucedido aquí y se pronuncia a favor de los von Liebenwald. A los Von Falkenberg no les gusta, pero no tienen otra opción que aceptarlo, por ahora. Justus Richter se llevará a Ralf von Falkenberg y, si sobrevivió, a Linus von Falkenberg con él para una audiencia y un posible juicio. (Gancho para aventura: El sacerdote necesitará a alguien que lo escolte a él y a sus prisioneros a la ciudad más cercana. En el camino, los hermanos tratarán de amenazar y sobornar a sus guardianes para que los dejen ir). Boris Schwindler todavía tiene que llegar a su destino y una vez allí honrará su acuerdo y pagará a los PJs lo que les debe. Los PJs también podrían haberse hecho enemigos de los hermanos Scheiden, y estarían buscando venganza si el grupo regresa a estas tierras.

Concesión de Experiencia

- Abrir el puente y poder continuar, 50 PE
- Devolver las cartas de amor (opcional), 10 PE
- Por tratar con el transbordador, 5 PE
- Por hacer frente a la revuelta, 15 PE
- Por encontrar el molino de agua, 5 PE
- Juntar los dos planes malvados sin demasiada ayuda del sacerdote, 10 PE
- Salvar a Renata von Liebenwald, 10 PE
- Por buena interpretación 5-20 PE
- No hay experiencia por las cinemáticas, pero el DJ debería tenerlas en cuenta al repartir la experiencia por buena interpretación.

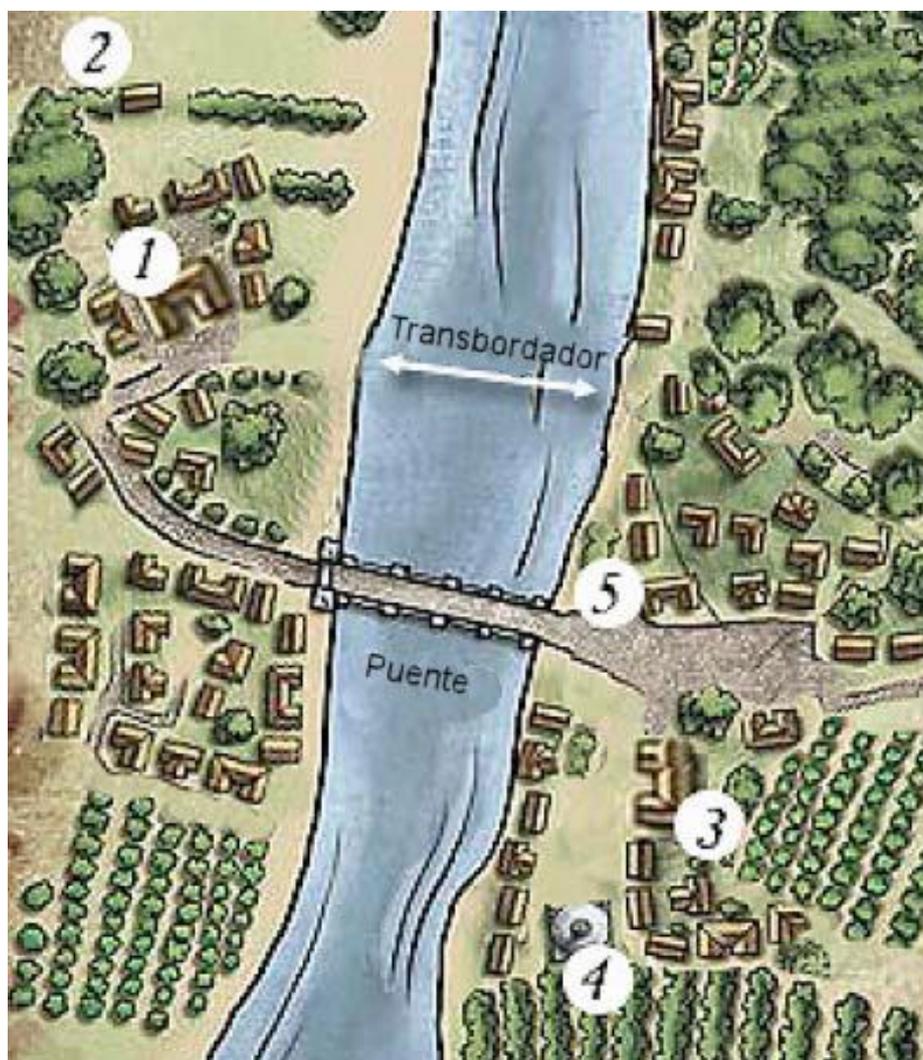
Consejos para dirigir el escenario

- El tema de esta aventura son los nobles y sus pequeñas disputas. El DJ debería destacar las actitudes superiores de todos los nobles PNJs y su ingenua confianza en el poder del dinero. Los von Falkenberg en especial, deben ser retratados como arrogantes y totalmente impermeables a cualquier fallo en su inteligencia superior. El DJ debe destacar la naturaleza egoísta de estas familias y la mezquindad de esta disputa.
- Si los PJs tienen carreras adecuadas, los nobles están más que dispuestos a aprovechar sus habilidades especiales. Sin embargo, los asesinos son una excepción. Ambas partes podrían considerar la idea, pero ninguna de las dos está dispuesta a matar a un miembro clave de la otra familia. Pueden hacer que el asesino vaya de uno a otro mientras ambos aumentan sus ofertas, pero al final ninguno de los dos debe contratar al asesino, aunque, naturalmente, el PJ no necesita saber eso.
- Para evitar una situación en la que los PJ encuentren a todos los nobles demasiado desagradables, el DJ debería hacer que von Liebenwald sea más agradable para que los PJs sientan simpatía por ellos. Lady von Liebenwald en especial, debería usarse como un noble con el que se puede razonar.
- Debido a que el escenario gira en torno a los nobles y sus egos, existe la posibilidad de que los nobles y algunas escenas del escenario se vuelvan algo cómicas. El DJ debe tener cuidado de no exagerar con esto, a menos que sea lo que está buscando. El DJ debe mantener el humor negro y satírico y los combates sombríos y peligrosos, en el verdadero espíritu del WJdR.
- Hay dos maneras de manejar el tiempo para la reunión con Ralf von Falkenberg y la revuelta que sigue. El DJ puede hacer que el disturbio comience justo después de la reunión y los PJs tienen que hacer sus planes sobre la marcha. Si el DJ quiere darle al grupo más tiempo para planear y tratar de encontrar una manera de resolver la situación antes de la revuelta, entonces el agitador comenzará su discurso cuando el DJ lo considere oportuno, pero tiene que suceder antes de que los PJs rescaten al sacerdote.
- Los nobles creen que todo el mundo tiene un precio y los campesinos harán todo lo que pidan, siempre y cuando tiren unos cuantos chelines. Por lo tanto, la cantidad de dinero que los PJs pueden obtener durante este escenario puede parecer bastante alta. Si crees que los PJs terminarían teniendo demasiado dinero en sus manos hay varias maneras de tratar a esto. Puedes hacer que alguien se lo robe más tarde. O el grupo podría descubrir más tarde que los Karls utilizados en estas zonas tienen menos valor en otras partes del Imperio debido a la baja calidad de los metales utilizados en su fabricación. O los PJs podrían terminar teniendo que pagar algún impuesto ridículamente grande o soborno antes de llegar a su próximo destino.

Agradecimientos

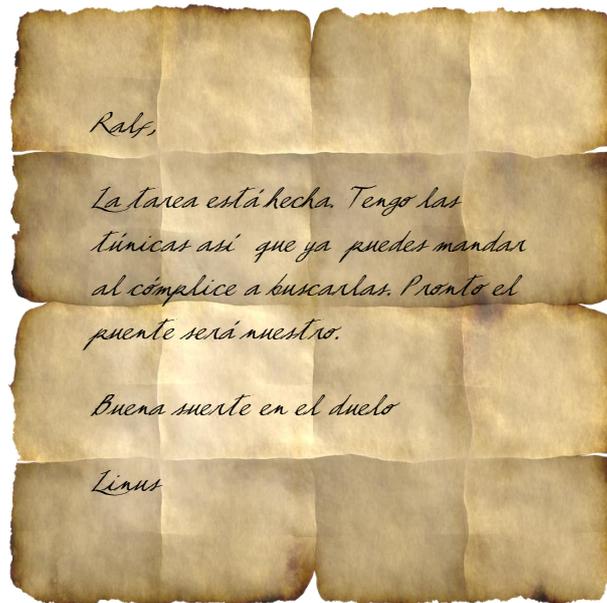
Gracias a todos los chicos de BI por revitalizar el universo WJdR y la comunidad WJdR. Gracias a los testadores: Konstantin Zhukov, Alexey Lushanin, Sergey Zolotavin y Pauli Kiova, y a la correctora Marko Oja. Gracias a Simon Sullivan por ayudar con el formato y algunas imágenes.

Mapa 1 - Brolg



- 1 – El Sueño de Mannslieb (von Falkenberg)
- 2 - Aneta Kuhblume (Herbolaria)
- 3 - El Descanso de Morrslieb (von Liebenwald)
- 4 – Capilla a Sigmar
- 5 - Wilhelm Geldzeit (tienda general)

Documento #1 para los jugadores – Nota de Linus en la habitación de Ralf



Documento #2 para los jugadores – Instrucciones de Ralf

