



CUESTIÓN DE LINAJE

Escrita por Adam Flynn

Traducido por Alejandro D. Rubio M.

RESUMEN

Preparación

Sinopsis de la situación actual

El Burgués Heinz Haushalter es un respetado mercader cuya hija (Etelka) está comprometida para casarse con un noble menor local, Karl Volte. El matrimonio es favorable para ambas partes, ya que Volte está bastante empobrecido y Haushalter está muy interesado en escalar socialmente. Sin embargo, Haushalter tiene un rival, el Burgomaestre Gunthar Steinhoff, que preferiría la boda noble con su propia hija. Aunque Steinhoff puede ofrecer una dote más rica que Haushalter, Haushalter tiene un derecho lejano a herencia noble que es muy importante para Volte. Para el noble en bancarrota es vital mantener la apariencia de que no se está casando por debajo de su posición. En público Steinhoff mantiene un trato amistoso para que, como hasta ahora, Haushalter desconozca la profundidad de la animosidad de Steinhoff hacia él.

Aunque la herencia noble de Haushalter se acepta comúnmente por muchos habitantes del pueblo, los rumores recientes (difundidos por los agentes de Steinhoff) han manifestado que es falsa y la familia Haushalter ha estado mintiendo durante años sobre ello.

Desafortunadamente, Haushalter no tiene ninguna prueba de que su historia familiar sea cierta. Con los rumores llegando ahora a los oídos de Volte, Haushalter está ansioso por proporcionar pruebas sólidas de su herencia.

Heinz Haushalter era consciente de que su familia se mudó al pueblo hace cuatro generaciones y más tarde adquirió prominencia. Pero hace poco ha determinado que antes de eso, su familia tenía el señorío del caserío de Marlehof, a unos 3 días a pie del pueblo. Las anotaciones en el diario hechas por su bisabuelo (Vorster) indican que cerca de este caserío existía una cripta familiar de cierto tamaño. Con la boda cercana, envió a caballo a dos de sus asalariados a hacer preguntas y ver si había algo en las criptas de la familia que probara la nobleza de su tatarabuelo. Los esperaba en una semana. Han pasado dos semanas y no han regresado. La boda está a 8 días de distancia, Volte se está poniendo nervioso y Haushalter está desesperado. Aquí es donde entran en juego los personajes.

Cronología de acontecimientos pasados

Hace unos 200 años (aprox. 2320)

Heinrich Haushalter, un caballero y veterano de las incursiones del caos, regresa a casa. Muchas de sus otras haciendas han sido destruidas, junto con miembros de su familia, construye una mansión de piedra en una propiedad heredada por parte de madre, el caserío se llama Marlehof. Para alojar los cuerpos de sus parientes muertos encarga una cripta familiar. Para ver a sus almas, construye un pequeño templo de Morr e instala un sacerdote para mantenerlo.

Hace unos 100 años (aprox. 2420)

Bechtram Haushalter, el anciano y casi indigente Señor de Marlehof, vende la tierra a Gerhard Von Kleist, un primo lejano. Bechtram traslada a su familia, incluido su hijo Vorster de 16 años, al pueblo más cercano e invierte su dinero en una empresa mercantil. Al final de su vida Bechtram deja atrás su pasado indigente y se reinventa como un rico burgués.

Hace 70 años (2450)

La familia Von Kleist se apropia de la cripta de Haushalter para su propio uso durante un tiempo en que ningún sacerdote mantiene el Templo de Morr en Marlehof. Los cuerpos más viejos se apartan y apilan en otras partes de la cripta para dejar sitio a los nuevos. Cuando se nombra un nuevo sacerdote, nadie admite que la cripta contiene nada más que los muertos de la familia Von Kleist.

Hace 15 años (2505)

El jefe de la familia Von Kleist y Señor de Marlehof, Félix, enferma con una mutación desfigurante. Trabajando con la lealtad de su familia y el miedo a ser descubierto, su hermano más joven Frederik convence a Felix para que finja su propia muerte y viva en el exilio. Una vez que Félix está "muerto", Frederik convenientemente se convierte en la cabeza de familia y el nuevo Señor.

8 años atrás (2512)

Hugo Faustmann, ex-iniciado de Morr, se hace pasar por sacerdote de pleno derecho para asumir la custodia del Templo de Morr en Marlehof. Con el tiempo se hace amigo del ermitaño Félix y conoce su secreto.

Hace dos meses (2520)

Lord Karl Volte acepta casarse con Etelka, la hija del burgués Heinz Haushalter, por su gran dote y la sangre noble de su familia. Gregor Steinhoff, el Burgomaestre, está indignado porque la mano de su hija sea rechazada.

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

Hace un mes (2520)

Surgen rumores maliciosos, difundidos por los agentes de Steinhoff, de que la familia Haushalter son plebeyos y mentirosos. La noticia llega a los oídos de Volte y él exige la prueba de nobleza de su prometida antes de la fecha de la boda. Steinhoff pone a los hombres a espiar a Haushalter para ver cómo reacciona.

Hace dos semanas (2520)

Haushalter descubre de dónde es su familia. Envía a dos de sus hombres (Fritz Mansel y Udo Hockscharzer) a Marlehof para que encuentren pruebas de la nobleza de la familia. Steinhoff envía a Adolf Grobschmeid para que los siga. Grobschmeid se reúne con el Señor de Marlehof, Frederik Von Kleist, después de los hombres de Haushalter. Grobschmeid convence a Frederik de que los hombres están buscando pruebas que se utilizarán para desposeer a la familia von Kleist de sus tierras.

Hockscharzer y Mansel se reúnen con el sacerdote Faustmann y piden ver la cripta de la familia Haushalter. Faustmann no conoce tal familia y, al buscar en los archivos del templo, junta información de cómo la familia Von Kleist les robó la cripta. Enfurecido, Faustmann abre la cripta para que los hombres la busquen, pero mientras esperan a que regresen, Félix lo descubre. Cuando el sacerdote se enfrenta a la acción deshonrosa de la familia Von Kleist, Félix mata a Faustmann antes de que se le revele. Luego encierra a los dos hombres en la cripta para que mueran.

Hockscharzer y Mansel recuperan un libro de los registros de la familia Haushalter y el anillo de Heinrich Haushalter. Pero antes de que puedan irse son atacados por ratas gigantescas y ambos hombres mueren.

Hace dos días (2520)

Haushalter se resigna a que sus hombres no regresen. Decidido a contratar mercenarios armados, busca una imprenta para imprimir la notificación de la oferta. El espía de Steinhoff notifica esto a su jefe. Steinhoff envía a Adolf Grobschmeid de vuelta a Marlehof con otra advertencia para Frederik. Mientras tanto, Steinhoff se propone contratar unos mercenarios para ocuparse de cualquiera que se sienta atraído por la oferta de Haushalter.

MODIFICANDO LA AVENTURA

Ubicación

El pueblo en la que comienza la aventura (y el caserío cercano de Marlehof) se puede ubicar casi en cualquier lugar del Imperio que el DJ

desea. Las únicas limitaciones son el papel de los PNJs y la distancia entre el pueblo y Marlehof. El supuesto por defecto es que el pueblo en cuestión es Delberz. A lo largo del texto se usa la palabra "pueblo" a favor de Delberz para minimizar la confusión si el DJ traslada la aventura a otro lugar.

Ignorar escenas

Si por motivos de tiempo de juego, ritmo o falta de interés el DJ desea excluir ciertas escenas, es fácil de hacer. Las únicas escenas cruciales son la 1, 4, 6 y 11. Todas las demás podrían ser eliminadas para tener una historia muy rápida y directa con un mínimo conflicto. Las escenas opcionales, si se incluyen, sirven para agregar complicaciones, oportunidades de interpretación e interés por la aventura.

Alterando escenas

Para proporcionar la máxima flexibilidad al DJ, muchas de las escenas presentadas debajo incluyen sugerencias sobre cómo variarlas para mejorar o abordar situaciones problemáticas.

Las secciones tituladas "Acortándolo" ofrecen maneras de llevar la escena o el encuentro a un final rápido y decisivo. Estas pueden ser utilizadas para hacer que la aventura se juegue más rápido y para aumentar o mantener el nivel de energía de los jugadores.

Las secciones tituladas "Alargándolo" ofrecen maneras de expandir una escena a algo más grande o más elaborado. Estas pueden ser utilizadas si los jugadores están disfrutando de una escena específica o para hacer que la aventura lleve más tiempo. Ten en cuenta que el uso de la versión más larga en más de unas cuantas escenas probablemente hará que la aventura dure más de una o dos sesiones.

Las secciones tituladas "Resolviendo Problemas" ofrecen al DJ maneras de reanudar el juego de nuevo si los PJs toman decisiones o cometen errores que desbaratan la trama. Esto no quiere decir que el DJ no pueda echar una mano a los PJs al tomar la decisión que quieran y vagar por territorio desconocido. Sólo ofrece herramientas para los DJs que quieren jugar la aventura como se describe sin improvisar escenas o contenidos adicionales.

Las secciones tituladas "Noche Victoriosa" se aplican a escenas de combate donde los PJs están cerca de ganar. Estas analizan no sólo la estrategia de escape de los oponentes, sino también obstáculos adicionales que los DJs pueden lanzar para futuros retos a los PJs y añadir sabor a un combate que es *pan comido*.

Las secciones tituladas "Derrota Inminente" se aplican a las escenas de combate en las que los

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

PJs están a punto de perder. Discuten vías en las que el DJ puede ofrecer formas creíbles de rescate o alivio a los PJs que se enfrentan a la muerte que no pueden (o son demasiado estúpidos para) huir.

ESCENA UNO: LA OFERTA

Estableciendo la Escena

Involucrando a los PJs

El día en que llegan los PJs al pueblo se publican avisos por todas sus plazas principales y cerca de las puertas. Los folletos impresos económicamente dicen lo siguiente:

A personas responsables de virtud y habilidad: Se requiere vuestra ayuda en una tarea corta de singular importancia y peligro mínimo. Una sola semana de trabajo será suficiente para completar la tarea. Los solicitantes que sean aceptados serán recompensados con generosidad por su éxito. Los interesados deberán presentarse en el almacén Haushalter de la calle Handelsstrasse durante el día.

Unos pocos pregoneros, pagados por Haushalter, también vagan por el mercado gritando una versión abreviada de la oferta y blandiendo más panfletos.

Tanteando el Terreno

Los PJs pueden hacer una tirada Rutinaria (+10%) de Cotilleo al entrar en el pueblo o al enterarse de la oferta de Haushalter. El nivel de éxito indica qué chismorreos son capaces de recopilar al respecto. Nótese que incluso en un fracaso se enteran de la propia oferta, ya que todo el mundo en el pueblo lo sabe.

Fallo

Los PJs oyen a un pregonero gritar en sus oídos sobre la oferta de Haushalter.

0 niveles

Igual que Fallo + los PJs oyen que la hija de Haushalter, Etelka, se casa con Lord Karl Volte dentro de 8 días.

1 nivel

Igual que 0 niveles + la boda Haushalter no puede continuar. Lord Volte sólo accedió a casarse con ella porque Etelka tenía un buen linaje, pero la conversación en el pueblo es que la familia Haushalter es en realidad tan común como el barro y los Haushalter han estado mintiendo todos estos años.

2 niveles

Lo mismo que 1 nivel + los PJs oyen que el Burgomaestre Gunthar Steinhoff intentó y no

logró convencer a Lord Karl Volte de casarse con su propia hija, Anna.

3+ niveles

Lo mismo que 2 niveles + dos siervos leales a la familia Haushalter durante muchos años han desaparecido recientemente. Se cuenta que fueron vistos saliendo del pueblo hace 2 semanas y no han sido vistos desde entonces.

Llegando a la entrevista

Al llegar los PJs al almacén de Haushalter, está lleno de hombres ocupados cargando y descargando mercancías. Sin embargo, la mención de la oferta hará que Haushalter sea llamado rápidamente. Aunque obviamente distraído (es seguido por su contable, con dos listas -una de negocios y otra un menú para el banquete de bodas), está ansioso por saludar a los PJs. Cuanto mejor vestidos y armados estén los PJs, más feliz se sentirá al conocerlos (si los PJs no llevan armas visibles Haushalter puede que se preocupe por ello).

Tras despedir a la contable (que aparece molesta por la interrupción) e invitar a los PJs a su oficina, Haushalter dedicará unos minutos a preguntar los nombres, habilidades y cualquier credencial que quieran ofrecer. Pregunta especialmente por su habilidad con las armas, mientras minimiza cualquier peligro involucrado en la tarea que lleva a cabo. Mientras los PJs no resulten ser de muy mala reputación, estará dispuesto a ofrecerles el trabajo.

Haushalter explica sin rodeos la situación de la boda (lo que sabe, no conoce las actividades secretas de Steinhoff). Luego les pide que viajen lo más rápido posible al caserío de Marlehof, que busquen allí la cripta de su familia, y que localicen cualquier prueba que indique los orígenes nobles de la familia (está seguro de que hay algunos que encontrar). Si los PJs lo presionan para obtener detalles específicos, declarará que no está seguro de lo que se puede encontrar, pero les rogará que busquen las reliquias familiares más antiguas y cualquier registro de la herencia de Haushalter.

Si se designa un personaje para representar al grupo ante Haushalter y hace la mayor parte de la charla durante la entrevista, haz que ese personaje haga una tirada Media (+0%) de Carisma. Por contra, si todos los personajes hablan por sí mismos, haz que el personaje con la habilidad de Carisma más baja haga una tirada Normal (+0%) de Carisma. Esto determina el sentimiento de Haushalter por lo fiables que son los personajes como grupo.

Haushalter ofrece al grupo 1 co por adelantado, más 5 co a cada uno si tienen éxito en regresar con la prueba a tiempo. Si la tirada de Carisma

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

fue un éxito, Haushalter añade 1 co adicional a cada uno por adelantado.

Si un PJ hace una Tirada Enfrentada de Regatear exitosa, Haushalter puede ofrecer hasta 3 co cada uno por adelantado y 7 co más si tienen éxito en encontrar pruebas a tiempo. También está dispuesto a utilizar sus contactos de negocios para ayudar a los PJs a asegurar información o materiales de naturaleza legal si tienen éxito. Ten en cuenta que si los jugadores creen que la suma ofrecida es insuficiente, puede ser útil recordar que por una semana de trabajo se les paga más del doble de lo que un mercenario promedio recibe en un mes.

Si los PJs aceptan la oferta, Haushalter les pedirá que abandonen el pueblo a toda prisa, pues hay poco tiempo. Les desea buena suerte y les pide que le traigan las pruebas tan pronto como regresen.

Acortándolo

Sólo los Hechos

El ritmo puede ralentizarse si los PJs están tardando en aceptar la oferta o han obtenido toda la información necesaria y están haciendo preguntas improductivas. Para acelerar las cosas, el DJ puede hacer que la contable Etelka Haushalter, algunos trabajadores del almacén, o una combinación de ellos, entren en la oficina sin previo aviso y demanden la atención de Haushalter en otro asunto urgente. Haushalter retrasará a los intrusos por un momento y luego, mirando ansioso y decidido, preguntará a los PJs si aceptan su oferta. Los PJs pueden hacer una Tirada Enfrentada de Regatear (si no lo han hecho ya) antes de aceptar o rechazar la oferta. Si aceptan, Haushalter queda contento y les paga de inmediato. Si se niegan, parece decepcionado, pero les agradece su tiempo y dice que pueden regresar si lo reconsideran. En cualquier caso, les muestra la puerta.

Alargándolo

Algunas Cosas No Se Dicen

La Pérdida de Dos Hombres

Si se le pregunta sobre cualquier peligro, Haushalter admitirá que envió a dos de sus propios hombres (Udo Hockscharzer y Fritz Mansel), leales y fiables, a realizar la misma tarea hace dos semanas y no han regresado. No tiene ninguna razón para sospechar que el área es particularmente peligrosa (aunque como ciudadano oye historias de los peligros que pueden caer sobre los viajeros en las solitarias carreteras forestales), pero piensa que algún mal ha caído sobre estos hombres. Haushalter

mencionará que le gustaría mucho saber qué sucedió con sus hombres, pero es de importancia secundaria debido a la boda.

Enemigo en Acción

Debido a la pérdida de sus dos hombres, junto con los recientes rumores difundidos sobre su familia, Haushalter ha comenzado a sospechar que alguien maquina en su contra. No revelará esta conclusión final a menos que le presionen los PJs con respecto a cualquier enemigo que tenga. Haushalter no sabe quién le desearía que se enferme. Si los PJs han oído hablar de Steinhoff y sugieren que podría ser el culpable, Haushalter desecha esta preocupación. Indica que Steinhoff y él hacen negocios, y ambos han hecho propuestas para asegurar que no haya animadversión. Steinhoff incluso envió dos copas de plata como regalo de bodas.

La Invocación a Morr

Antes de irse los PJs, Haushalter esconde sobre ellos un trozo de papel sellado que contiene una breve plegaria a Morr (ver documento 1).

Haushalter indicará que no desea que los PJs ofendan a ningún espíritu persistente de sus antepasados y consultó con un sacerdote de Morr. Así que cuando entren en la cripta o se lleven cualquier prueba necesaria, agradecería que leyeran la oración para calmar cualquier oído oyente. Si le preguntan, dirá a los PJs que no les dio a sus empleados la oración pues ninguno de ellos sabía leer. Ten en cuenta que esta invocación es sólo una oración común, no es mágica y, a menos que el DJ pretenda otra cosa, no tiene ningún efecto al leerla. Es sólo algo para que los PJs se preocupen.

Resolviendo Problemas

¿Y si os PJs no están interesados?

Si, tras reunirse con Haushalter, los PJs están indecisos o desinteresados, el DJ puede tratar de convencerles con la llegada de Etelka, la hija de Haushalter. Puede ir al almacén cuando los PJs se van, o más tarde a la posada en la que los PJs se alojen. En cualquier caso, trata de persuadirlos para que ayuden a su familia. Confiesa que aunque no ama a su prometido, desea agradar a su padre y que ser Lady Volte no estaría tan mal. A discreción del DJ, puede simplemente engatusar a los PJs con elogios, ofrecer más dinero (hasta un total de 10 co), una preciada joya (con un valor de 25 co), o una brillante presentación a su nuevo esposo en el banquete de boda.

¿Y si los PJs van a pie?

Aún si los PJs no tienen caballos, tienen tiempo suficiente hasta la fecha límite para caminar (3 días), pasar un día de investigación y regresar (3 días). Si el DJ o los PJs no creen que sea

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

suficiente tiempo, tienen dos opciones. Pueden tratar de convencer a Haushalter para que les consiga caballos, o pagar el transporte en diligencia o carromato.

Haushalter, ya sea a discreción del DJ o si los PJs juegan con su preocupación por la fecha límite, puede ofrecerles un carro y dos caballos para acelerar su viaje. Por supuesto, espera que al final lo devuelvan. La única cuestión es si Haushalter (o el DJ) confía lo suficiente en que los PJs no robarán los caballos y el carro que, juntos, valen mucho más que la cantidad de su recompensa.

Si los PJs quieren pagar el transporte, verán que lo mejor que pueden hacer es dejarse caer en la carretera principal donde se desvía el camino a Marlehof (a unos 170 Km. del pueblo). Los transportes disponibles son carros mercantes y diligencias que van en la dirección deseada. Los precios de estas opciones son los indicados en la página 121 del libro de reglas.

¿Y si los PJs quieren ir de compras?

Si los PJs aceptan la oferta pero quieren pasar el rato en el pueblo y hacer primero algunas compras, podría enlentecer seriamente el juego. Si el DJ tiene tiempo para permitirlo no es un problema. Pero si la partida se va a jugar en una noche, aquí hay algunas sugerencias sobre cómo animar a los PJs a acortarla:

Recuérdales la fecha límite. A pie, 3 días hasta el caserío y tres para volver, sólo sale un día para la búsqueda. Cada hora desperdiciada en el pueblo reduce el tiempo necesario para buscar pruebas y regresar. Si todos tienen caballos, esto es obviamente menos convincente.

Si los PJs piden prestado a Haushalter un carro, les dirá que se lleven el que acaba de ser descargado delante del almacén. Dirá que no puede tenerlo bloqueando la puerta de su almacén más de una hora porque espera más entregas, así que tendrán que retirarlo antes.

Si los PJs pagan el transporte, prográmalo para salir en una hora. Si no están listos para irse cuando lo haga, se quedarán atrás.

PNJs

Heinz Haushalter

Hombre calvo y obeso de unos cuarenta años, de cara ancha y amable. A pesar de ser un rico comerciante, últimamente el estrés de los preparativos de la boda y los funestos rumores le han hecho perder sueño y apetito. Su cara se ha vuelto ligeramente pálida y su pelo cada vez

más escaso bajo estos efectos. Aún así, mantiene su agudo sentido comercial y su afecto por su hija.

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
29	31	34	40	28	32	35	41
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (El Imperio, Tilea), Conducir, Tasar, Cotilleo, Regatear, Leer/Escribir, Montar, Lengua secreta (Jerga gremial), Hablar idioma (Reikspiel, Bretón), Oficio (Mercader)

Talentos: Negociador, Genio aritmético

Etelka Haushalter

Una chica joven y agradable de 17 años con una nariz muy larga. Es muy leal a su padre y, desde la muerte de su madre hace 3 años, siente que le corresponde a ella cuidar de su padre. Aunque no está ansiosa por casarse con Lord Volte, es lo suficientemente práctica como para ver las ventajas que traerá consigo. Y está ansiosa por hacer feliz a su padre.

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
22	28	25	31	36	32	31	38
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	2	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (El Imperio, Tilea), Cotilleo +10%, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Reikspiel, Bretón)

Talentos: Etiqueta

ESCENA DOS: CABALLOS ROBADOS

Estableciendo la Escena

Una vez que los PJs completen todos los preparativos y salgan del pueblo, el viaje va sin incidentes. El caserío de Marlehof está a unos 118 Km., por carretera, del pueblo. La ruta a seguir va por carretera durante la mayor parte de la distancia antes de desviarse hacia un camino estrecho los últimos 20 Km. Entre el pueblo y donde el camino sale de la carretera

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

hacia Marlehof hay dos posadas (cada 40 - 45 Km.). Una vez dejado atrás los asentamientos que rodean el pueblo bosques oscuros bordean la carretera a ambos lados y es difícil encontrar lugar donde acampar. Combinado con un clima desfavorablemente húmedo, debería animar a los PJs a parar en una o ambas posadas. Estas posadas tienen un diseño idéntico al descrito en *Enseres del DJ* (o a la 1ª Edición de WJdR).

La primera vez que los PJs paren en la posada, hay dentro un pequeño gentío de comerciantes, viajeros y peregrinos. Más o menos una hora después de que lleguen, un grupo de hombres rudos (uno más que el número de PJs) llegan, estacionan sus caballos y entran en la posada. Al entrar echan un vistazo al bar con frío interés antes de sentarse a cierta distancia de los PJs. Estos hombres son mercenarios -músculo contratado por Steinhoff para ralentizar o matar a los PJs si es necesario. Hacen poco más que pedir la cena y estar juntos. Pero de vez en cuando se les puede ver echar un vistazo sobre su cerveza y comida en dirección a los PJs. Se quedarán despiertos, bebiendo sin parar, hasta que los PJs se retiren por la noche.

Cuando los PJs se vayan a la cama, los mercenarios consiguen una habitación privada y esperan hasta que todos los ocupantes de la posada estén durmiendo. Luego abandonan su cuarto y se escabullen al patio. Una vez allí intentarán dominar silenciosamente a los dos mozos de cuadra y al portero. Por último, tratan de robar los caballos de los PJs más todos los que puedan llevar -cada hombre monta su propio caballo y dirige uno de los robados. Dejan los carros, carretas y diligencias y se van tirando de los caballos.

Acortándolo

Un descubrimiento mañanero

Por la mañana los mozos y el portero serán encontrados golpeados y atados (o muertos a discreción del DJ) y faltan los caballos. Ningún otro viajero estará dispuesto a vender caballos a los PJs, pero los cocheros o comerciantes con carretas pueden estar dispuestos a vender pasaje a lo largo de la carretera hasta el desvío a Marlehof. Si no, los PJs tendrán que caminar.

Alargándolo

Enfrentamientos en el bar

Si los PJs son lo suficientemente suspicaces podrían exigir saber por qué los mercenarios los vigilan en el bar. Los mercenarios no están allí para iniciar una pelea o revelarse, así que serán fríos y poco habladores, respondiendo con

monosílabos si es que lo hacen. Ignorarán cualquier charla o pregunta a menos que los PJs se pongan físicamente en sus caras. Entonces su líder, Klaus Wetzell, tocará su daga y le dirá a cualquier PJ ruidoso: "¡Vete a la mierda! ¡O serviré tu tripa al vapor como el mejor menú del posadero!" En este punto, el posadero, deseoso de evitar una pelea, tratará de parar la cosa y ofrece una ronda gratis. Si los PJs persisten, el posadero amenazará con echarlos si no se calman. También puede ser útil recordar a los PJs que están (a) superados en número por estos hombres de apariencia peligrosa y (b) en una taberna llena de testigos.

¡Creo que he oído algo fuera!

Es poco probable que tanto los mozos como el portero puedan ser sometidos sin que se active alarma. Haz que los PJs hagan una tirada Rutinaria (+10%) de Percepción para que despierten por el ruido de pelea o gritos de pánico desde el establo. Un PJ que falla puede hacer una tirada de Percepción por asalto para tratar de despertar, o despertarse de inmediato por alguien que gasta media acción para ello.

Si se activa la alarma, los mercenarios contratados intentarán dispersar los caballos en la noche. Tratarán de lograrlo abriendo las puertas del establo, las puertas principales, y tantas puertas de establo como sea posible antes de prender fuego a la cochera. Los mercenarios se alejarán en sus propias monturas. Aunque menos eficaz que el robo de los caballos de los PJs directamente, esta acción todavía garantiza que los PJs pierdan un caballo ya sea por huida o lesión.

Abrir cualquier puerta doble (establo o patio de la posada) lleva una acción completa. Abrir una puerta de establo gasta media acción. Empezar un incendio lanzando una antorcha, lámpara o farol a la cochera ocupa media acción. Los mercenarios pueden ser retrasados en ese momento enfrentándose al portero o los mozos que aún no han sido sometidos por ellos.

Al despertarse, los PJs necesitarán un mínimo de 3 asaltos (combinación de Acción normal, Media acción para abrir puertas y Acción de Movimiento), para pasar de la sala común (o cuarto privado) al patio del establo o el de la posada. Esto no incluye el tiempo en vestirse o incluso agarrar un arma (a menos que otro PJ ya haya abierto las puertas intermedias). Los sirvientes y otros invitados comenzarán a llegar después de 5 asaltos o más, tomando tiempo para ponerse las ropas o coger las armas.

Una vez que lleguen al patio igual cantidad de personas (incluyendo cualquier mozo consciente y portero) que mercenarios, estos

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

intentarán huir. Si el pajar no está ya en llamas, uno de los mercenarios intentará prenderlo de inmediato como táctica disuasoria, antes de montar y largarse. Los mercenarios saben que ninguno de los PNJs los perseguirá si eso significa dejar que arda la posada.

Una Última Oportunidad

Si los PJs no llegan a tiempo de impedir que los mercenarios huyan, pueden intentar rescatar a sus caballos del fuego (si están en los establos) o atraparlos (si las puertas de los establos y las otras están abiertas). Se hará difícil porque el olor a sangre y fuego ha enloquecido a los caballos con miedo.

Calmar y controlar un caballo asustado requiere una tirada Muy Difícil (-30%) de Criar animales o Difícil (-20%) de Adiestrar animales. Se tarda una acción completa y el personaje debe estar en contacto físico con el animal (sujetarlo y acariciarlo). Cada asalto completo en contacto con el animal reduce la dificultad un 10%, hasta un máximo de Rutinaria (+10%)

Si están atrapados en un establo, los caballos cocearán puerta y paredes. Cualquiera en el establo con el caballo (para calmar al animal, por ejemplo) puede recibir a un ataque de HA 35% / BF 1 por asalto (el caballo recibe un bono a su HA pero una penalización a su BF por el reducido espacio; es imposible esquivar en el estrecho establo). Si no hay nadie en el establo, el ataque se sigue haciendo con un 50% de cualquier daño a la puerta del establo (BR 4, H 8) o al propio caballo (está hiriéndose intentando escapar). Si la puerta del establo está abierta o rota más de un asalto, el caballo huye en su turno a menos que sea calmado.

Si son libres, los caballos huyen de las puertas lo más rápido posible, pisoteando a cualquiera en el camino. Agarrar un caballo que huye requiere una Presa (y probablemente implica una acción de Carga). Debido a que el caballo está corriendo, el atacante recibe un bono de +20% a su HA. Sin embargo, si se falla la presa, el atacante es arrastrado y luego aplastado, recibiendo un golpe automático de BF 3 (tira para localización aleatoria y daño) de las pezuñas del caballo (observa que esto no es un ataque desarmado de BF - 4 por el caballo, pues las pezuñas son armas viables).

Ofrecer Persecución

A menos que los PJs sean capaces de calmar y montar un caballo a pocos asaltos de que huyan los mercenarios, la persecución es imposible. Incluso en este caso, galopar tras ellos en la oscuridad, y sin igual número, es una receta para un mal final. Finalmente, si la posada está en llamas, se gritará a los PJs para ayudar a

apagar las llamas antes de buscar venganza, dándoles a los mercenarios mucho tiempo para huir.

Resolviendo Problemas

¿Cuál es el propósito de la escena?

Puede parecer que esta escena, en especial la versión corta, es sólo abuso gratuito de los PJs. Sin embargo, tiene dos propósitos. Uno es frenar a los jugadores, obligándolos a consumir tiempo viajando a pie y hacerles sentir la presión de la fecha límite. El otro es montar la siguiente escena para que los jugadores se vean obligados a pelear y no puedan intentar escapar de sus enemigos. Ambas escenas también sirven para añadir peso emocional a la emboscada, por lo que los PJs pueden disfrutar de la venganza contra los ladrones.

¿Y si los jugadores están molestos?

Algo a considerar cuando se usa la versión corta es que los jugadores quizás están molestos por perder sus caballos sin posibilidad de evitarlo. Es probable que esta acción sea percibida como *decreto de DJ*. Una posible manera de calmarlos es indicar que (a) otros PNJs también los perdieron y (b) si hubieran estado presentes podrían haber sido golpeados o asesinados como los mozos. Sin embargo, la mejor manera de prevenir la dura sensación es dar a los PJs algo de capacidad para afectar el resultado jugando la versión más larga.

¿Y si los PJs no tienen caballos?

Si los PJs no poseen monturas (ya sea para montar o tirar de un carro) los mercenarios no intentarán robarlos. Sin embargo, aún se puede jugar la confrontación en el bar. Y a discreción del DJ, durante la noche, los mercenarios someten al portero, bloquean las salidas de la posada e intentan incendiarla. En este caso, los PJs que huyen tendrán que enfrentarse a otros huéspedes asustados, inhalación de humo y tratar de derribar puertas o saltar por las ventanas. Y tras todo esto, los mercenarios pueden estar esperando afuera para atacar a cualquier PJ que salga sin sus armas.

¿Y si los PJs espían a los mercenarios?

Si los PJs sospechan de los mercenarios, pueden escabullirse de su habitación e intentar espiarlos o escucharlos. Poco después de que los PJs se vayan a la cama, los mercenarios son llevados a su habitación privada por el posadero. Permanecerán en la habitación unas dos horas, hasta que piensen que la posada está dormida. Escuchar a las puertas de las habitaciones privadas requiere una tirada Normal (+0%) de Percepción para oír cualquier voz del otro lado, y al menos 1 nivel de éxito para entender lo que dice. Con éxito, se les oír

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

hacer comentarios incriminatorios respecto a sus planes (se deja al DJ decidir lo específico que son sus declaraciones). Si los PJs llaman la atención, tratarán de someterlos rápida y silenciosamente. Si esto falla, intentarán iniciar su plan original de inmediato. Si los PJs dan la alarma, los mercenarios lucharán en su camino a los establos e intentarán huir (iniciando si es posible un fuego para retrasar la persecución).

¿Y si los PJs están heridos?

Si los PJs no tienen la habilidad de Sanar, una peregrina (Klara Hausier) es una iniciada de Shallya con la habilidad en 46% y varios Bálsamos curativos. Si los PJs fueron visiblemente heroicos, se ofrecerá a vendar sus heridas (utilizando Bálsamos curativos si es necesario). De lo contrario, los PJs pueden convencerla de que lo haga con una tirada Normal (+0%) de Carisma (contra su V de 32%) o con la oferta de donar al menos 1 chelín. Ten en cuenta que cualquier PJ que tenga un Bálsamo curativo aplicado, con éxito o no, sufrirá un penalizador de -10% a Empatía por el olor durante 12 horas o hasta que se bañe.

ESCENA TRES: EMBOSCADA

Estableciendo la Escena

Si al menos la mitad de los mercenarios sobreviven a la Escena 2, tratarán de emboscar a los PJs en la carretera. La emboscada tendrá lugar en la estrecha pista que lleva a Marlehof, como a 0,5 kilómetros de la carretera principal donde el bosque se acerca a ambos lados. Si los mercenarios fueron incapaces de robar los caballos de los PJs, habrán manipulado un pequeño árbol para que caiga cortando la carretera cuando lancen el ataque (cortar la cuerda para hacer esto requiere que uno de los mercenarios gaste media acción).

Los mercenarios tendrán hombres escondidos a ambos lados del camino. El DJ debe hacer tiradas de Voluntad secretas para los PJ con el talento Sexto Sentido y advertirles si tienen éxito de una sensación de ser observados. El DJ también debe hacer una tirada Difícil (-20%) de Percepción para cada PJ. Si alguno tiene éxito, oye crujidos de ramas y ruido de caballos a su izquierda, a cierta distancia en el bosque.

Tan pronto como el último PJ se percate de uno de los mercenarios, o si los PJs muestran signos de estar al tanto de la emboscada, se lanza el ataque. El primer asalto los que tengan armas a distancia las usan, mientras aquellos con armas cuerpo a cuerpo se apresuran hacia los PJs de apariencia más débil. Después del

primer asalto, se usan armas a distancia sobre cualquier PJ que no esté involucrado, de lo contrario todos los mercenarios se acercarán al combate cuerpo a cuerpo. Nótese que tan pronto los mercenarios estén cuerpo a cuerpo, son inmediatamente reconocibles para los PJs como los hombres que quemaron la posada.

Noche Victoriosa

Mal Pie

Si los PJs están ganando, los mercenarios pueden intentar usar la acción de Hostigar para empujar a los PJs fuera de la carretera y hacia el sotobosque. Los PJ luchando en esta posición sufren un penalizador de -10% a HA porque las raíces y arbustos hacen que pisar sea incierto. Si ambos oponentes están fuera de la carretera, ambos sufren esta penalización

Los Enemigos Huyen

Los mercenarios no lucharán hasta la muerte, sino que se giran y corren si en cualquier momento los PJs los superan en dos a uno o más. Si se ven obligados a huir, correrán de vuelta hasta donde los caballos están atados en los árboles. Cada mercenario capaz de hacerlo intentará montar uno de los caballos y alejarse, dejando a los otros caballos atrás.

Derrota Inminente

Patrulla de Caminos al Rescate

Si los PJs están en grave peligro de perder (y por tanto, morir), a discreción del DJ una patrulla de caminos, patrullando la carretera principal, es atraído por el sonido del combate. Cargará a caballo, disparando su pistola contra los mercenarios y desenfunda su espada para atacarlos cuerpo a cuerpo. Los mercenarios se desmoralizan por esta resistencia inesperada y abandonan la lucha en breve y huyen.

Consecuencias

Si son capturados, los mercenarios pueden ser Intimidados o sobornados para contar algunos detalles sobre quién los contrató (Adolf Grobschmeid - no saben el nombre o posición del hombre, sólo detalles físicos de su apariencia) y el trato que hicieron (20 co por retrasar o matar a los PJs). Además, los PJs descubrirán que los caballos (de los atacantes más cualquiera robado de la posada) están atados en el bosque cercano. Si los mercenarios han huido de la batalla, cualquiera de ellos que pueda volver a los caballos habrá cabalgado en uno, dejando el resto para que los PJs los recuperen.

PNJs

Klaus Wetzell, Líder de los Mercenarios

Un hombre grueso y canoso de unos treinta y tantos años, con cicatrices superpuestas que corren a través de la barba. Lleva cueros manchados, y varias armas encima, bajo un grueso manto de viaje de lana. Lúgubre y poco hablador, es propenso a explotar con violencia cuando lo incitan. Trata de mantenerse a él y a sus hombres enfocados en su trabajo ya que las distracciones sólo causan problemas.

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
47	35	41	44	30	25	35	34
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia y tácticas), Mando, Sabiduría popular (El Imperio, Tilea), Esquivar +10%, Conducir, Jugar, Cotilleo +10%, Intimidar, Percepción, Lengua secreta (Jerga militar), Hablar idioma (Reikspiel, Tileano)

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

Armadura: Armadura ligera (armadura de cuero completa, Cofia de malla)

Puntos de armadura: Cabeza 2, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: Ballesta, Arma de mano (Espada), Daga, Escudo

Enseres: 20 virotes, caballo de monta, lámpara, 5 co, 26 c.

Los Mercenarios

Hay un número de mercenarios igual al número de PJs. Cada uno de ellos es un hombre feo y sombrío de entre 20 y 30 años. Todos son lo suficientemente inteligentes como para hacer lo que Klaus les dice porque él paga las facturas, pero a ninguno de ellos le gusta mucho.

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
35	30	33	35	30	25	35	28
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

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

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

Armadura: Armadura ligera (armadura de cuero completa, Cofia de malla)

Puntos de armadura: Cabeza 2, Brazos 1, Cuerpo 1, Piernas 1

Armas: ballesta (solo 2 la tienen), Arma de mano (Espada), Daga

Enseres: 20 virotes (si tienen ballesta), Caballo de monta, lámpara, 20 + 1d10 chelines

ESCENA CUATRO: LLEGADA A MARLEHOF

Estableciendo la Escena

El caserío de Marlehof se encuentra en un pequeño valle y alberga 14 familias de pastores y granjeros. Aparte de los campos y cabañas, los edificios que destacan visibles desde el borde del valle son un molino, una herrería, una capilla (de Taal y Rhya), una casa señorial, y un extraño dolmen en el extremo del valle (la Leiche Gatter o "Puerta Cadáver").

Cualquiera que entre en el valle será visto al llegar al muro bajo de piedra que encierra las haciendas y cortijos de los campesinos. Poco después, Rudolf Fenske, el Alguacil, dirigiendo un grupo de hombres armados con aperos de labranza, llegará para saludar a los PJs y saber sus intenciones. Al mismo tiempo, un hombre corre a la casa señorial para informar al Señor.

Acortándolo

"Son solo Rumores, pero..."

Mientras los PJs no parezcan demasiado amenazadores, se les permite entrar en la aldea tras un mínimo de explicación. El resto de los hombres se dispersan a su trabajo y Rudolf conduce a los PJs a la casa señorial, explicando que el Señor había dicho que cualquier visitante debía ser llevado ante él.

Si los PJs son corteses con Rudolf, se muestra hablador e interesado en lo que está pasando en el mundo. Cualquier PJ puede hacer una tirada Rutinaria (+10%) de Cotilleo con Rudolf para conocer las noticias recientes de la aldea.

Alargándolo

Una pizca de Sospecha

A discreción del DJ, Rudolf y los aldeanos son más suspicaces de lo normal debido a las recientes desapariciones (y es probable que culpen a forasteros por cualquier problema).



Esto significa que blanden las armas en las caras de los PJs, exigirán saber desde dónde viajan y con qué asuntos, y tratan de obtener un soborno descarado (1 c por PJ) de los PJs diciéndoles que hay un peaje por cruzar la carretera del pueblo. Esto debe ser jugado mortalmente serio, ya que los PJs están rodeados por el doble que ellos de hombres ceñudos y sucios manejando guadañas de siega, horcas de heno y otras herramientas afiladas. Mientras los PJs mantengan la cabeza y aplaquen el ego de Rudolf, finalmente el Alguacil y su milicia escoltarán a los PJs hasta la casa señorial. No ofrecerán otra explicación de este comportamiento más que: "Verás al Señor Von Kleist antes que nadie".

En esta versión, toda tirada de Cotilleo con Rudolf o sus hombres es Desafiante (-10%). Si se pagó el soborno, los hombres están más relajados, y la tirada es Normal (+0%).

Información Disponible

Direcciones y Advertencias

Cualquier PJ que pregunte dónde están los camposantos locales será dirigido a pasar por la Leiche Gatter y seguir el Morrsweg. Incluso si no hacen una tirada de Cotilleo, el PJ que pregunta seguirá siendo advertido sobre el fantasma de Felix Von Kleist.

Tirada de Cotilleo: 0+ niveles

Si cualquier PJ tiene éxito en una tirada de Cotilleo, se le relata lo siguiente:

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

Dos Forasteros Desaparecidos

Dos desconocidos llegaron a la aldea hace dos semanas (los aldeanos no saben sus nombres pero eran Udo Hockscharzer y Fritz Mansel, los hombres desaparecidos que Haushalter envió). Hicieron preguntas sobre la cripta de una familia de la que nadie había oído hablar antes. El Señor se reunió brevemente con ellos y los envió a ver a Faustmann, el Sacerdote de Morr. La última vez que fueron vistos, entraban en la Leiche Gatter siguiendo el Morrsweg ("Camino de Morr") fuera de la vista. Se cuenta que el fantasma de Félix Von Kleist se los llevó.

La desaparición de Faustmann

Hugo Faustmann, el sacerdote de Morr que enterró a los muertos y guardó el Templo en el cementerio, desapareció al mismo tiempo que los dos forasteros. Algunos piensan que los forasteros lo mataron y otros creen que el fantasma de Félix se llevó a los tres.

El Fantasma de Felix Von Kleist

Desde que el hermano mayor del Señor, Félix, murió hace 12 años en extrañas circunstancias, la gente ha visto a su fantasma atormentando el Morrsweg y los camposantos. Desde las desapariciones, todos han tenido demasiado miedo de ir a buscar al sacerdote o a los forasteros por miedo al fantasma.

Tirada de Cotilleo: 1+ niveles

El Visitante Bien Vestido

El Señor ha sido visitado por un mismo jinete elegantemente vestido dos veces en el último mes. La primera vez fue unas horas después de que los dos desconocidos (Hockscharzer y Mansel) abandonaran la casa señorial. Y la segunda vez fue dos días antes de aparecer los PJs. Se puede obtener una descripción física del hombre, pero sólo en dos niveles de éxito alguien recuerda su nombre como Adolf Grobschmeid.

Resolviendo Problemas

¿Y si los PJs están heridos?

Si los PJs no tienen la habilidad de Sanar, hay un hombre local llamado Matthias Bahnweg (es en secreto un Hechicero Vulgar) que mantiene el altar de Taal y Rhya. Tiene la habilidad de Sanar en 38% y varios Bálsamos curativos. Si los PJs están visiblemente heridos cuando se encuentran con el Alguacil, después de convencerlo de que no son bandidos, él sugiere que "el Señor no querría que sangraras por todo su piso". Los conducirá al anciano y, por unos pocos peniques, vendará sus heridas (usando Bálsamos curativos si es necesario). Ten en cuenta que cualquier PJ que tenga un Bálsamo curativo aplicado, con éxito o no, sufrirá un

penalizador de -10% a Empatía por el olor durante 12 horas o hasta que se bañe.

PNJs

Rudolf Fenske, Alguacil de la Aldea

Hombre sucio y de rostro rubicundo, de unos treinta y tantos años, con una maraña de pelos rojizos. Ha sido el Alguacil de Marlehof durante varios años y es respetado por los aldeanos, aunque es el blanco de muchas bromas. Rudolf no es terriblemente brillante, pero lo compensa siendo persistente y fiable. A pesar de estar casado, Rudolf también es un tipo lujurioso, por lo que cualquier mujer medio atractiva menor de 30 recibe una bonificación de +10% a toda tirada con Rudolf basada en la Empatía.

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
35	31	35	46	26	29	35	38

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Carisma, Esconderse, Sabiduría popular (El Imperio), Conducir, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Poner trampas, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar, Oficio (Granjero)

Talentos: Recio, ¡A correr!

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Todos 0

Armas: Arma de mano (Porra), Daga

Enseres: 1d10 chelines

Aldeano Medio

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
35	31	35	46	26	29	35	38

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	4	4	4	0	0	0

Habilidades: Criar animales, Esconderse, Sabiduría popular (El Imperio), Conducir, Jugar, Cotilleo, Poner trampas, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel), Nadar, Oficio (Cocinero, granjero)

Talentos: Recio, ¡A correr!

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Todos 0

Armas: Improvisada (herramienta), Daga

Enseres: 2d10 peniques

ESCENA CINCO: LA BIENVENIDA DEL SEÑOR

Estableciendo la Escena

La casa señorial es un edificio de piedra de dos plantas con sótano abovedado. Hay signos generales de desgaste pues sólo se ha hecho el mantenimiento necesario para mantenerlo habitable. El techo de pizarra muestra algunos agujeros rellenos de paja que algunas aves laboriosas se ocupan de convertir en un nido.

Los PJs son llevados por una desgastada serie de escalones de piedra y recibidos en la puerta por un viejo criado, Otte Ferber. Ferber mira a los PJs con desagrado, despidе a los aldeanos desdenosamente, y pide a los PJs que lo sigan. Los lleva a través de la casa a una pequeña cámara donde Frederik Von Kleist está sentado en una silla de madera oscura, bien tallada y de respaldo alto. La silla se encuentra en una pequeña tarima de piedra cerca de otra puerta; no hay más muebles en la habitación, así que los PJs deben estar de pie. Antes de llevar a los PJs a la sala, Ferber hace una pausa y en tonos reverentes anuncia: "El Señor Frederik Von Kleist, de Marlehof, les verá ahora". Luego sale, cerrando la puerta detrás de él.

Acortándolo

Una Muestra de Hostilidad

Frederik Von Kleist ha sido llevado a creer que los PJs están aquí para privarlo de su tierra de alguna manera. Se mostrará cortante y breve, insistiendo en respuestas. Espera que se le mienta y saltará sobre cualquier inconsistencia en las declaraciones de los PJs. Aunque no hay respuestas satisfactorias que los PJs puedan dar, exigirá saber quiénes son, para quienes trabajan y sus asuntos en Marlehof.

Como DJ, puedes hacer de esto una breve entrevista dolorosa o una sudorosa prueba, según veas. Cuando sientas que los PJs han tenido suficiente de la fría actitud de Frederik, les despidе pero les deja con la advertencia de que terminen sus asuntos y se vayan.

Alargándolo

Una Crispada Bienvenida

En esta versión Frederik Von Kleist comienza con una aparente bienvenida agradable que cambia a medida que la audiencia continúa.

Cuando los PJs lleguen por primera vez, Frederik estará calmado e interesado, escaso

de verdadera cortesía para reforzar su posición superior. Dándoles la bienvenida a su tierra, preguntará por los nombres de los PJs. Haz que cada PJ haga una tirada de Carisma -el que mejor la saque es el PJ más frecuente al que Frederik se dirige y recibe la mayor parte de su atención. El éxito por más de 2 niveles significa que Frederik puede incluso ofrecer a los PJs algún refrigerio, llamando a sirvientes con cerveza para ellos.

Frederik responderá brevemente a cualquier pregunta preliminar de los PJs (que no parezca muy presuntuosa) pero evita cuestiones extras preguntando por su empleador y sus asuntos.

Palabras Calientes y Amenazas Veladas

Una vez que Frederik empieza a preguntar sobre los asuntos de los PJs en su tierra, sus modales comienzan a cambiar. El escrutinio intenso reemplaza la calma suave. Sus preguntas llegan más rápido y su cara se vuelve dura y fría. Lo que comienza con unas pocas preguntas se vuelve rápidamente una pesquisa sobre todo lo que parezca extraño.

Si los PJs son recalcitrantes o sus respuestas insatisfactorias (casi garantizado), Frederik comienza a hacer amenazas sutiles para persuadirlos de responder con la verdad. Los intentos velados de coerción dan paso con rapidez a amenazas abiertas cuando menciona que "me temo que la desaparición de unos pocos forasteros más en estas tierras no sería noticia". Levantarse les hará saber que él es la ley en estas tierras y que si no revelan sus verdaderos propósitos "quizás los hierros calientes hagan que sus lenguas se muevan más libremente".

Si en algún momento los PJs se violentan o amenazan, Frederik se electriza porque está convencido de que por fin se revelan sus verdaderas intenciones. A una orden suya, la puerta de atrás se abre y brotan tantos guardias reales armados como de PJs para defender a su Señor (no atacan a menos que los PJs lo hagan).

Solventar la situación es difícil. Los PJs pueden intentar una tirada enfrentada Difícil (-20%) de Carisma para aplacar a Frederik. La tirada es Muy difícil (-30%) si lo han amenazado verbal o físicamente. Alternativamente, los PJs pueden simplemente aguantar más que él. Si después de sus amenazas y diatribas no han "mostrado sus verdaderas intenciones" (por ejemplo amenazándole) se reclina de nuevo en su asiento, disgustado. Les dirá que será generoso dejándolos ir por ahora, pero les advertirá que no se queden mucho tiempo en sus tierras, pues podría cambiar de opinión.

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

Si los PJs mordieron el anzuelo, amenazaron, y fallaron el Carisma, el resultado es un tenso estancamiento. Satisfecho de haber inmutado al enemigo, Frederik sonríe a los PJs. Por fin les dirá que tienen hasta mañana al amanecer para terminar sus asuntos en Marlehof y marcharse. Como declaración de despedida les ordena que le digan a su empleador que Frederik Von Kleist no será eliminado tan fácilmente. La audiencia ha terminado.

Secretos que es Mejor no Contar

Si algún PJ pregunta a Frederik sobre alguno de los siguientes temas, se pondrá de inmediato en guardia. Cualquiera que parezca excesivamente interesado o persistente en estos temas será marcado como una amenaza que debe ser eliminada dada la oportunidad.

Félix Von Kleist, El Hermano Muerto

Frederik está seguro de que si se revela la mutación de su hermano o el hecho de que su hermano aún vive, perderá su tierra.

Frederik se limitará a declarar que su hermano murió hace 12 años, de una enfermedad que desfiguraba, y fue rápidamente enterrado en la cripta familiar por miedo al contagio. Cualquier pregunta sobre el fantasma de Félix será descartada como tonterías sin sentido.

Hugo Faustmann, El Sacerdote de Morr

Frederik sabe que Félix asesinó a Faustmann hace 2 semanas - le rompió el cuello al tirarlo por los escalones de la cripta.

Frederik declarará que no conocía bien al hombre salvo que el sacerdote mantenía el Templo de Morr. Pero siempre cumplió con su deber y fue respetado por el pueblo. Frederik declarará que cree que los dos forasteros mataron al sacerdote, escondieron el cuerpo y huyeron. Afirma además que envió algunos de sus hombres a buscarlos, pero no se encontró ningún rastro (esto es fácilmente verificable como mentira por los PJs; si preguntan a los aldeanos informarán que no se ha enviado ningún guardia real desde que el sacerdote desapareció).

Hockscharzer y Mansel, los Dos Forasteros

Frederik cree que ambos están muertos. Sabe que Félix los encerró en la cripta y piensa que las ratas gigantes que la infestan se los han comido. Y como Frederik tiene oculta la llave de la puerta de la cripta, no cree que los PJs puedan abrirla fácilmente o encontrar los cuerpos de los dos forasteros.

Frederik declarará que cree que los forasteros eran criminales que asesinaron al sacerdote por lo poco que tenía y huyeron para evitar ser capturados por el crimen. Si se le pregunta

sobre la audiencia que tuvo con ellos, dirá que trataron de pedirle dinero y él los echó. Más tarde escuchó que entraron en la Leiche Gatter.

Si los PJs se identifican a sí mismos como empleados del mismo hombre que empleó a Hockscharzer y Mansel (o tratan de protestar por la inocencia de los hombres de alguna otra manera), Frederik les echará a todos una larga mirada de consideración. Entonces declarará que esa información es "inquietante". Si se le pide que desarrolle, comentará fríamente que esta noticia le obliga a considerar si su propio juicio estaba equivocado o si los PJs son amigos de los asesinos. No debería presionarse más a Frederik a comentar más sobre ello y animará a los PJs a hacer preguntas menos peligrosas.

Adolf Grobschmeid, El Visitante Bien Vestido

Frederik cree que Grobschmeid fue enviado por un benefactor desconocido en el pueblo. Grobschmeid le dijo que los dos forasteros habían venido, bajo falsas pretensiones, para encontrar algo que pudiera usarse para desposeer a la familia Von Kleist de sus tierras. Grobschmeid afirmó que fue enviado porque era beneficioso para su amo (cuyo nombre no se dijo) que su enemigo mutuo no tuviera éxito en esto. Cuando Grobschmeid regresó por segunda vez, trajo el efusivo agradecimiento de su maestro, así como la noticia de que podría haber otro grupo con los mismos objetivos.

Frederik declarará que el hombre era un mensajero empleado en un asunto privado que no es asunto de PJs.

Resolviendo Problemas

¿Y si los PJs Atacan a Frederik?

Esta es una posibilidad significativa. A la mayoría de los jugadores les pica el gatillo cada vez que se sienten amenazados, sobre todo si Frederik llama a su guardia real. El DJ tiene dos opciones aquí. Una es recordarles a los PJs que asesinar al señor local, justificado o no, definitivamente los va a tildar de criminales si la noticia sale a la luz. Estarán bajo la amenaza de ser colgados dondequiera que se les reconozca.

La otra opción es dejar que se pongan con el agua hasta el cuello y atacar. Si lo hacen, los guardias reales darán sus vidas para que Frederik pueda escapar por una de las puertas. Además, los sirvientes harán sonar la alarma. Finalmente se convocarán más guardias reales y la milicia, aunque los PJs tienen tiempo para escapar antes de que llegue alguien más.

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

Si, por la razón que sea, Frederik muere, su hija Anika, puede sustituirlo en la escena 9, "¡Encerrados!".

PNJs

Frederik Von Kleist, Señor de Marlehof

Varón de 45 años y titular Señor de Marlehof. Esposo de Johanna. Tiene una cara severa con una boca fuertemente arrugada y fruncida. Un hombre frío y calculador que no ama a nadie, ni siquiera a sí mismo. No es lo suficientemente inteligente como para ser un verdadero villano, se distrae con la caza y ataques de violencia ocasional dirigidos a chivos expiatorios locales (incluyendo a su propia familia). Avergonzado en secreto por la pobreza de su pequeño feudo y sin embargo temeroso de perderlo. Su única fuente de orgullo es su joven hijo Lukas.

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
37	31	32	34	35	37	36	44

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Mando, Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Intimidar, Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Intelectual, Intrigante

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Todos 0

Armas: Daga

Enseres: 7 co, 10 c, colgante de plata (8 co), anillo de sello (16 co)

Johanna Von Kleist

Esposa de 32 años de Frederik. Una mujer triste y retraída, acosada por su marido y desesperada por complacerlo. Se mantiene en sus habitaciones y cose. Adora a su joven hijo, Lukas, y casi ignora a su hija Anika. Es la única aparte de Frederik que sabe que Félix aún vive. Hasta ahora ha escondido el hecho de la mutación de Lukas por miedo a que Frederik les mate a ambos o los exilie (como a Félix).

Anika Von Kleist

Hija de 14 años de Frederik y Johanna. Es una muchacha increíblemente tranquila, con férreo autocontrol. Amarga y fría como su padre, pero incapaz de hacer nada al respecto. Desprecia a su débil madre y está llena de odio por su cruel e indiferente padre. Espera castigarlo un día por sus pecados contra su madre y contra ella misma. Está peleada con su hermano menor,

que todavía es inocente y, aun así, es el único en recibir el aprecio que secretamente desea de su padre. Vio a su padre encontrarse en secreto con un encapuchado una noche hace dos semanas y oyó a su padre llamarle por el nombre de su tío muerto, "Félix". Se pregunta si puede aprovechar esto en su beneficio.

Lukas Von Kleist

Hijo de 7 años de Frederik y Johanna. Ya muestra algunos signos de mutación (manchas de verrugas, piel gris en el pecho y las piernas) que afligen a su tío Félix. Un mocoso mimado.

Guardias Reales

Son lugareños que sirven al señor como su guardia. Están motivados por el temor de su Señor. Saben que ellos, o su familia, serán castigados si muestran cobardía o no cumplen las órdenes. Si no se les ordena directamente, no comenzarán el combate, prefiriendo intimidar a los enemigos sólo por su número.

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
34	37	33	41	30	29	32	30

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	13	3	4	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Esquivar, Rastrear, Jugar, Cotilleo, Intimidar, Buscar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Sangre fría, Desarmar, Puntería

Armadura: Armadura ligera (justillo de cuero)

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

Armas: Ballesta, Arma da mano (Espada, Daga)

Enseres: 10 virotes, 5 + ad10 chelines

ESCENA SEIS: ENCONTRANDO LA CRIPTA

Estableciendo la Escena

Esta es potencialmente una de las mayores escenas de la partida, ya que implica investigación y la forma en que los PJs encuentran (o no) la cripta está abierta a diversas maneras. Hay un montón de escenarios que los PJs pueden recorrer mientras buscan, pero las descripciones incluidas son para el beneficio de los DJs en vez de los jugadores. El DJ no debería sentir la necesidad de abrumar a los jugadores con un documental. En su lugar, responde a las

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

acciones de los PJs y mueve las cosas si han hecho una elección infructuosa.

Los cementerios

La Leiche Gatter

La "Puerta del cadáver" es un dolmen, dos anchas piedras en pie cubiertas por una piedra ancha y delgada que forma una puerta de 4 por 3 metros. La puerta se encuentra al otro lado del valle donde la roca expuesta del valle se estrecha para formar un desfiladero que conecta con el siguiente valle. Esta es la entrada al cementerio. Nadie, salvo los cadáveres y el Sacerdote de Morr, atraviesa la puerta a menos que sea un afligido doliente.

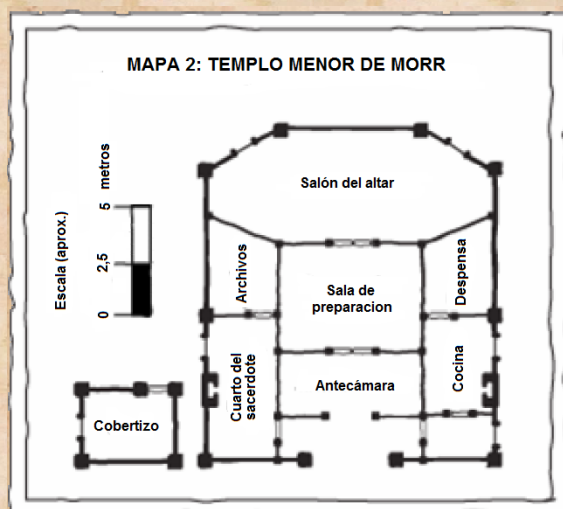
Morrsweg

El camino que conduce a través del estrecho desfiladero más allá de la Leiche Gatter se conoce como Morrsweg ("Camino de Morr"). Las paredes de roca de ambos lados miden entre 4 y 7 metros de altura y el sendero de hierba tiene apenas 2 metros de ancho en la mayoría de los lugares. El camino se extiende sobre kilómetro y medio y con frecuencia está cubierto de niebla en la mañana y la noche.

Cementerios

Los cementerios son un valle en forma de cuenco poco profundo en cuyo suelo rocoso la gente de Marlehof ha estado enterrando a sus muertos durante más de 200 años. El Morrsweg lleva hasta una pared de piedra baja que rodea la boca del valle. Hay una apertura de 5 m. en el medio, justo tras la cual está el Templo de Morr. El valle tiene poco más de 1200 m. de ancho y 800 de largo. El terreno aquí está cubierto de hierba, desnivelado y salpicado con grupos de árboles.

El Templo de Morr



El Templo de Morr es pequeño y simple en construcción. Tiene una gran entrada con un ancho dintel de piedra y sin puerta. Las estancias dentro están casi vacías de muebles.

El Cobertizo

Un cobertizo de piedra cercano hace también de taller. La madera seca se apila contra una pared exterior. Dentro hay picos y palas para cavar tumbas, así como herramientas de carpintería para hacer ataúdes.

La Sala de Preparación

Una pequeña sala con un féretro de piedra de 2 metros de largo donde los cuerpos de los muertos se lavan y envuelven en una mortaja antes de enterrarlos. Los estantes de madera en las paredes contienen incienso, velas, una jarrita de agua de bronce, un cuenco de bronce, tijeras y una navaja de afeitar. Un cofre guarda una sábana enrollada de lino sin teñir.

Salón del Altar

Una zona sagrada donde los dolientes pueden orar por los muertos. Las paredes y el altar tienen algunos ornamentos que representan cuervos estilizados, un símbolo de Morr en su papel de Dios de la Muerte.

Cocina y Despensa

Una pequeña zona de cocción con una puerta que da a una despensa. La cocina tiene algunos utensilios, una olla y un sartén. La despensa contiene algo de comida que incluye harina, cerdo salado y un barrilete de cerveza.

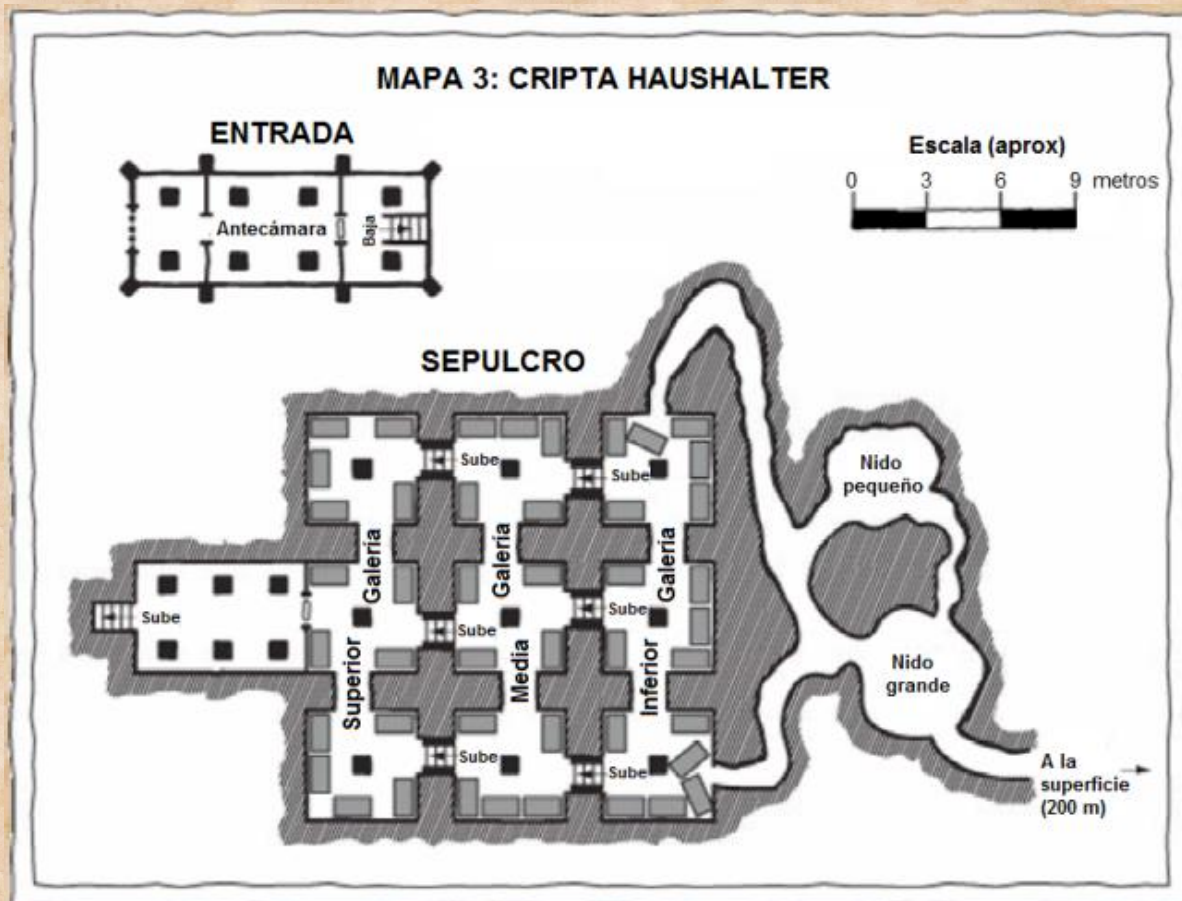
Cuarto del Sacerdote

Un dormitorio con chimenea, una cama sin hacer, un pequeño cofre, un escritorio con silla y un lavamanos. El cofre contiene tres túnicas negras sin adornos y cuidadosamente remendadas y alguna ropa interior. Sobre el escritorio hay varios papeles, tintero, y un libro. Hay dos puertas en esta sala.

Una tirada exitosa Normal (+0%) de Buscar revelará un pequeño monedero escondido bajo el colchón de paja (contiene 11 c 2 p). Si los PJs leen los documentos en el escritorio, mira más abajo las "Últimas Notas de Faustmann".

Archivos

Este espacio reducido tiene algunos estantes de madera y algunos restos de velas. En los estantes hay 5 códices. Son conjuntos de varios folios cosidos entre sí y toscamente unidos entre cubiertas de madera. Contienen registros de los muertos, guardados por los anteriores Sacerdotes de Morr, así como anotaciones ocasionales sobre eventos que afectan al templo o los cementerios.



Si los PJs intentan leer los códigos mira "Consultando los Registros del Templo" debajo.

La Cripta Haushalter

La Cripta Haushalter es un pequeño edificio de piedra construido en la ladera al borde del valle que rodea los cementerios. La cripta está a unos 800 metros de distancia, y casi directamente enfrente de la apertura en el muro de piedra que encierra la boca del valle.

Antecámara

Una antecámara a ras de suelo con una puerta de hierro forjado oxidado y un sólido cerrojo. Al otro lado de un tabique hay un espacio más grande con bancos bajos y un atril de piedra polvoriento sin nada sobre él. Al final de la sala hay una puerta de madera chapada en hierro (con pestillo, pero sin cerrar), tras la cual hay un conjunto de empinadas escaleras que descienden 7 metros bajo el suelo del valle.

Si las PC tratan de abrir la puerta de hierro forjado sin la llave, consulta "No te lo puedes perder" a continuación.

Si los PJs buscan en la antecámara (Buscar) o examinan el atril (Percepción), pídeles que tiren la habilidad adecuada con dificultad Rutinaria (+10%).

El éxito solo permite notar el contorno reciente de un objeto con forma de libro en el polvo del atril (este fue el lugar de descanso del libro de enterramientos de la familia Haushalter y fue retirado por Hockscharzer).

Sepulcro

(Ten en cuenta que tan pronto los PJs lleguen al final de las escaleras que llevan a la entrada del sepulcro se activa la Escena 7).

Esta zona inferior está excavada bajo tierra y con muros de piedra. Un pasillo con pilares conduce a otra puerta de madera chapada en hierro (con pestillo, pero sin cerrar), tras la cual se encuentra el sepulcro o bóveda de enterramiento. El sepulcro está compuesto por 3 galerías separadas por escaleras. Cada una está formada por 3 cámaras interconectadas. Cada cámara contiene un pilar central, dos o más arcos de salida y cuatro o más sarcófagos de piedra apoyados contra las paredes.

Cada pilar tiene 2 soportes de antorcha remachados (hay un 10% de probabilidades de que cada soporte sostenga una antorcha parcialmente sin quemar que, si está encendida, arde durante 1d10 x 5 minutos). La mayoría de los sarcófagos están decorados con tallas de dibujos en relieve en el exterior, y los más antiguos (en la Galería Inferior) tienen una talla en bajorrelieve de una figura recostada (el difunto) en la superficie superior.

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

Originalmente, las tres galerías contenían a los muertos de Haushalter. Sin embargo, hace unos 70 años, durante un tiempo en que no hubo Sacerdote de Morr en el Templo, el entonces Señor de Marlehof (Lorenz Von Kleist) decidió apropiarse la Cripta Haushalter en lugar de construir una nueva. Los ataúdes Haushalter en la Galería Superior (y más tarde en el Medio) fueron sacados de sus sarcófagos y apilados contra las paredes en la Galería Inferior. Con el tiempo, los ataúdes que contenían miembros fallecidos de la familia Von Kleist se colocaron en sarcófagos vacíos.

Unos 20 ataúdes antiguos y en putrefacción (y su contenido) se encuentran ahora en pilas acostadas contra las paredes y apiladas sobre los sarcófagos de la Galería Inferior. El aire aquí es desagradablemente pesado con olor a descomposición. El olor ha atraído a un grupo pequeño de ratas gigantes. Han anidado en dos zonas de la Galería Inferior, derrumbando parte de las paredes y empujando algunos de los sarcófagos a los pasillos. Ahora entran cada vez que cuesta encontrar otra comida y rompen los ataúdes para masticar los huesos rancios.

Abrir un sarcófago requiere una tirada Desafiante (-10%) de Fuerza. Si una persona ayuda a otra a abrir la tapa, haz que el personaje más fuerte realice la tirada de Fuerza con un bono de +10%. Usar una palanca o palanqueta otorga un bono adicional de +10%.

Abrir ataúdes al azar revelará cadáveres en diferentes estados de descomposición, generalmente envueltos desnudos en una mortaja. Sin embargo, unos pocos cadáveres (15%) han sido enterrados con objetos funerarios, normalmente recuerdos personales, artículos religiosos o joyas. Si el cadáver tiene objetos funerarios, valdrán en total 1d10 co el 20% de las veces, de lo contrario solo valdrán 1d10 chelines. Ten en cuenta también que por cada ataúd abierto, cualquier PJ en 1 metro tiene un 10% de probabilidades de contraer la Viruela Verde (página 136 del libro de reglas); cualquiera que manipule realmente un cadáver tiene un 25% de probabilidades de contraerla.

Si los PJs entran en la Cámara Central de la Galería Inferior, haz una tirada Fácil (+20%) de Percepción por cada uno. Un éxito indica al PJ que de uno de los sarcófagos de la sala se han retirado los ataúdes y escombros. Si lo logran por 1 o 2 niveles, o si se aproximan al sarcófago, se ve claramente una mancha de sangre oscura delante, rasguños profundos en la figura del bajorrelieve tallada en la parte superior y el hecho de que la tapa está torcida ligeramente. El sarcófago lleva el nombre "Heinrich Haushalter" tallado en el lateral y en la

parte superior, junto al año 2348, el año más antiguo de cualquier sarcófago en la cripta.

Abrir el sarcófago revela que hay un cadáver reciente en el interior (Mansel), codo con codo junto a un antiguo esqueleto, ambos yaciendo en un ataúd abierto. En el interior del ataúd de fina manufactura se ha coagulado un charco de sangre, tiñendo la lujosa madera y las deslucidas decoraciones plateadas. El cadáver fresco tiene arrancada la mayor parte de su pierna derecha y sus manos ensangrentadas están aferradas sobre su pecho.

Una tirada Muy Fácil (+30%) de Buscar exitosa, o simplemente abriendo las manos del cadáver fresco, revelará que sostiene un anillo de sello de oro. Todo PJ que lo vea puede hacer una Tirada Fácil (+20%) de Sabiduría Académica (Genealogía/Heráldica), Desafiante (-10%) de Sabiduría Popular (El Imperio) o Difícil (-20%) de Inteligencia para saber que es una prueba sólida de la nobleza de la familia Haushalter.

(Hockscharzer y Mansel encontraron la tumba del patriarca Haushalter, Heinrich. La abrieron y estaban cogiendo el anillo de sello del ataúd cuando fueron atacados por las ratas gigantes. Arrastraron a Hockscharzer, y a Mansel le arrancaron la pierna. Mientras las ratas se disputaban su pierna, Mansel, desesperado, se metió en el sarcófago y cerró la tapa para mantenerlas alejadas. Las ratas intentaron sin éxito desgarrar la tapa, y al final se dieron por vencidas. Mansel murió después por desangramiento, atrapado adentro).

Túneles de rata

Estos compactos y pequeños túneles de tierra (1 m. de altura) se mueven de un lado a otro erráticamente. Debido a las condiciones de hacinamiento en los túneles, algunos PJs sufren penalizaciones a AGI, HA y HP: los PJs más altos de 1 m. sufren -10%, más altos que 1,80 m. sufren -20%. Las ratas anidan en dos cámaras (una mayor que la otra) llenas de hojas, pelaje, pequeños huesos y otros restos.

En el nido más grande, un solitario túnel lleva a la superficie, ascendiendo poco a poco por 200 metros antes de abrirse a una colina cercana a un pequeño arroyo. Este túnel trae aire fresco y el aroma del agua. Cualquier PJ en los túneles (o incluso en la cripta al borde de uno) puede detectar la brisa con una tirada Rutinaria (+10%) de Percepción. Una tirada Fácil (+20%) de Supervivencia deja claro que una brisa fresca significa conexión con algún lugar del exterior.

Los huesos recién roídos de un hombre (Hockscharzer) yacen en la Cámara del Gran Nido. Una tirada exitosa Normal (+0%) de Buscar en el Gran Nido tarda 5 minutos y halla

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

22 c y 5 p de la bolsa de Hockscharzer. También revela un libro envuelto en cuero bastante roído. Aunque las páginas están dañadas, el libro contiene los registros de enterramiento de la familia Haushalter, junto con un árbol genealógico cuidadosamente mantenido que data de más de 200 años.

Cualquier PJ que vea el árbol genealógico en el libro puede realizar una tirada Muy Fácil (+30%) de Sabiduría Académica (Genealogía / Heráldica), Normal (0%) de Sabiduría Popular (El Imperio) o Desafiante (-10%) de Inteligencia para darse cuenta de que es una prueba sólida de la nobleza de la familia Haushalter.

Acortándolo

“No te lo puedes perder”

Si los PJs preguntan por la cripta Haushalter en la aldea, nadie sabe de la familia. Haz que hagan tiradas Rutinarias (+10%) de Cotilleo. Si tienen éxito, averiguan que la única cripta que todos conocen es la cripta de la familia Von Kleist, que se encuentra en el extremo más alejado del cementerio.

Suponiendo que los PJs revisen a fondo el cementerio, solo hay una estructura que podría describirse como cripta. Si los PJs buscan la cripta de forma exhaustiva por el valle, haz que cada uno de ellos realice una tirada Rutinaria (+10%) de Buscar. Si buscan por la noche, la tirada es Difícil (-10%). Si insisten, encuentran la cripta tras 1 hora de búsqueda (cada nivel de éxito reduce el tiempo en 15 minutos, como mínimo 15 minutos; a la inversa, cada nivel de fallo aumenta el tiempo en 15 minutos).

Una vez se acerquen a la cripta, notan que en el dintel de piedra sobre la puerta de hierro forjado pone “Von Kleist”, escrito con letras de hierro forjado. Haz que cada PJ realice una tirada Desafiante (-10%) de Percepción o Normal (+0%) de Oficio (Cantero). Si tienen éxito, notan que el dintel detrás de las letras no es liso como el resto de la piedra, sino que parece haber sido cincelado de forma bastante tosca. Si tienen un nivel de éxito, se dan cuenta de que había algo grabado originalmente en la piedra; Con 2 niveles de éxito y mucho mirar, distinguen vagamente el nombre “Haushalter”.

La puerta de hierro forjado está cerrada, pero puede abrirse con una tirada Desafiante (-10%) de Forzar cerraduras: la cerradura está oxidada, por lo que si aplican aceite antes del intento, recibirán un bono de + 10%. Alternativamente, con una media hora de esfuerzo constante usando cincel y martillo, la cerradura puede extraerse de la puerta. El tiempo requerido para hacerlo se reduce a 10 minutos con una tirada

Rutinaria (+10%) de Oficio (Herrero). Usar una palanca u otra barra metálica permite doblar la cerradura lo suficiente como para abrir la puerta con una tirada Difícil (+20%) de Fuerza.

Alargándolo

Si los PJs no desean buscar en el cementerio o no creen que la cripta de Von Kleist sea la correcta, hay dos modos alternativos de que sepan dónde está la cripta.

Consultando los Archivos del Templo

Si los PJs entran al Templo de Morr, cualquiera con la habilidad de Leer/Escribir puede intentar buscar en los archivos del Templo un registro de la cripta de Haushalter. Dado que no hay un índice u organización visible de los registros (excepto cronológico), este es un proceso largo y aburrido. Haz que cada buscador realice una tirada Normal (+0%) de Leer/Escribir. Esto lleva 2 horas (-30 minutos por cada nivel de éxito, mínimo de 30 minutos; +30 minutos por cada nivel de fallo). Si insisten, encuentran un breve registro de entierro de un miembro de la familia Haushalter que menciona que fue enterrado en la cripta en la ladera lejana –tirada Rutinaria (+10%) de Orientación para saber que es el mismo lugar donde está la cripta de Von Kleist.

Últimas Notas de Faustmann

Si los PJs buscan en el cuarto de Faustmann, encontrarán un pequeño escritorio con signos de uso reciente. Hay papeles, tinta y libros sobre él, así como un vaso de cerveza vacío y restos de una comida. Contenidos de la nota:

- Un registro de hace 190 años, de los archivos del templo, que menciona el inicio de la obra de la cripta familiar Haushalter e indica su ubicación; tirada Fácil (+20%) de Orientación para saber que es el mismo lugar donde está la cripta de Von Kleist.
- Un trozo de folio manchado de cerveza con una cronología garabateada, mostrando las épocas durante las cuales ningún Sacerdote de Morr mantenía el Templo. Uno de los momentos, hace 70 años, tiene una nota al lado que dice: “¿Es ahí cuando los cuerpos fueron movidos? ¿Quién fue el responsable de este acto impío?”
- Un maltrecho libro sagrado de Morr con un pasaje marcado por un trozo de pergamino. El pasaje es uno de los muchos que describe actos pecaminosos contra la palabra de Morr. El marcador tiene copiado uno de los versos; “Que nadie manche el lugar de descanso que he bendecido. Que ninguna mano profane los huesos de alguien que yo he llamado a mí”.

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

Ojos vigilantes

Félix nota rápidamente a cualquiera que camine en el cementerio. Si los PJs se acercan a la cripta, se esconderá en el borde del bosque y los observará —haz una tirada secreta Rutinaria (+10%) de Esconderte contra el PJ con Percepción más alta. Si los PJ no lo detectan, Félix saldrá corriendo para avisar a Frederik tan pronto entren en la cripta (ver Escena 9). Si los PJs lo detectan, Félix tratará de ahuyentarlos soltando un aullido que hierve la sangre y gritará: “¡Huid profanadores! ¡Pues yo soy el espíritu que atormenta estas tierras!”. Todos los PJs deben hacer tiradas de Voluntad para evitar los efectos de la Inquietante apariencia de Felix cuando esto sucede. Si los PJ se acercan a él, Félix regresa al bosque. Es posible seguirle con éxito con una tirada enfrentada de Agilidad, o rastrearle con una tirada Rutinaria (+10%) de Rastrear o Normal (+0%) de Percepción.

Si los PJs logran seguirlo, él corre de regreso a su choza para conseguir armas. Félix ataca lanzando una jabalina tosca y luego sacando un hacha oxidada. Si los PJs mantienen la distancia es posible calmar a Félix con una tirada Difícil (-20%) de Carisma contra su Voluntad. Si se falla la tirada de Carisma, Félix ataca hasta que resulte herido y luego trata de escapar para advertir a su hermano. Atacará a todo el que lo siga para disuadir la persecución, luchando hasta la muerte si no puede escapar.

Si la tirada de Carisma tiene éxito, Felix estará desconfiado pero dispuesto a apostar. Quiere que los PJs se vayan y no disturben la cripta de Von Kleist. Como ya ha matado para proteger los secretos de la familia, se niega a explicar la verdad; pero a elección del DJ puede inventar una mentira plausible. Se enojará si los PJs se niegan a dejar la cripta intacta o revelan que ya saben que la familia Von Kleist ha robado la cripta. Si ocurre alguna de estas situaciones, Félix se da cuenta de que no puede detenerlos y les dice que se vayan. No está dispuesto a responder preguntas sobre él. Tan pronto como los PJs se vayan, irá a avisar a su hermano.

La choza de Félix está cerca en un pequeño claro. En el interior hay herramientas, sábanas piojosas y alimentos. Una tirada Normal (+0%) de Buscar descubrirá dos cosas importantes. La primera es una llave de hierro escondida detrás de una olla de barro. Aunque no es identificable inmediatamente, esta llave abre la puerta de la cripta. La otra es una cajita de madera oculta en una grieta en la pared de la quinchá. Dentro, envuelto en un trozo de tela, hay un cierre de capa plateado muy deslustrado que lleva un estilizado "VK" dentro de un borde de pinchos. Es uno de los símbolos de la familia Von Kleist y

fue un regalo entregado a Felix por la esposa de Frederik, Johanna, antes de su mutación.

PNJs

Felix Von Kleist, Mutante

Félix es realmente aterrador. Su piel grisácea y coriácea está cubierta de salientes verrugosos y se aferra a su complexión demacrada. Para evitar mostrar su piel, Félix siempre se envuelve en varias capas de trapos y usa una áspera capa ajustada alrededor suyo, lo que le da el aspecto de un cadáver envuelto en una sucia mortaja. Tiene 49 años, el varón vivo más viejo y verdadero patriarca de la familia Von Kleist en Marlehof. Felix Von Kleist comenzó a sufrir una mutación hace 15 años. El hermano menor de Félix, Frederik, vio esto como una oportunidad clara para quedarse al cargo como Señor de Marlehof. Jugando con la vergüenza de Félix y el temor de que esto trajera la perdición de la familia, Frederik le convenció para que fingiera su propia muerte. Durante los últimos 12 años, Félix ha vivido en miseria en los bosques cerca del cementerio, mientras que su hermano ha gobernado como Señor. Ha sufrido los efectos conjuntos de mutación y carencias en el exilio para preservar el honor de su familia.

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
40	38	37	50	35	26	42	26
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	14	3	5	4	0	0	0

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Esconderte, Percepción, Leer/Escribir, Montar, Movimiento silencioso, Hablar idioma (Reikspiel)
Talentos: ¡A correr!, Errante, Inquietante, Muy resistente

Reglas especiales: Piel correosa

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Todos 0

Armas: Jabalina, Arma de mano (hacha, Daga

Enseres: Ninguno

ESCENA SIETE: UN ESPÍRITU INQUIETO

Estableciendo la Escena

Al final de la empinada escalera que baja desde la antecámara de la cripta está el cuerpo

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

arrugado de Hugo Faustmann, el sacerdote de Morr. El cuerpo de Faustmann está golpeado y el cuello claramente roto, de lo que parece ser una caída por los escalones de piedra.

Si alguien se acerca o toca el cuerpo, hay un remolino de viento y polvo. Y luego, tras un momento de silencio, el polvo se une con forma translúcida de un hombre delgado y con túnica, con una expresión miserable en su rostro: el fantasma de Hugo Faustmann.

El espíritu parecerá confundido brevemente, pero no será agresivo en absoluto. Se cubre a lo lejos de cualquier ataque, ya sea mágico (que puede herirlo) o físico (que lo atraviesa inofensivamente). Si los PJs no huyen de inmediato o se abstienen de atacar por unos momentos, el fantasma se volverá hacia ellos y tratará de comunicarse.

Acortándolo

Una Súplica Fantasmal

El espíritu se dirige a los PJs diciendo: “Buena gente, soy la miserable venganza de Hugo Faustmann. No me temáis, os lo ruego, porque en la vida yo era un sirviente de Morr. Aunque en verdad no sé si esta miserable circunstancia surge de mis pecados o de la violencia cometida en mi contra. Ayudadme, os lo ruego”.

El espíritu desea sobre todo que su cuerpo sea enterrado adecuadamente y se lea una oración a Morr (*la oración que Haushalter dio a los PJs es suficiente para estos propósitos*). No los presionará para que lo hagan de inmediato, solo les pide que acepten hacerlo poco después de salir de la cripta. Si los PJs lo aceptan, será satisfecho y desaparecerá por el momento. Aparecerá si lo llaman cerca de su cuerpo.

Si los PJ quieren interrogar el espíritu sobre cualquier cosa, responderá de buena gana cualquier pregunta razonable lo mejor que pueda. No mentirá, no tiene nada que perder en este punto. Las preguntas de la nota incluyen:

¿Cómo has pecado? Ver “El Secreto de Faustmann” a continuación.

¿Quién te mató? Ver “Por la mano de un hombre muerto” abajo.

¿Sabes dónde están las reliquias de la familia Haushalter? Ver “Señalando el camino” abajo.

Alargándolo

A discreción de los DJs, las ratas gigantes encontraron el cuerpo antes que los PJs. Han arrancado gran parte de la carne de la cara y el pecho. Por algún giro del destino, el cráneo, ahora sin su mandíbula, ha terminado por

erguirse y parece devolver la mirada a cualquiera que descienda por la escalera.

Jugando a la Mímica

Cuando aparece el fantasma, en lugar de hablar, parece estar mudo y hace “mímica” a los PJs. Les rogará visiblemente, arrodillándose junto a su cráneo y trayéndolos hacia adelante. Parecerá que toca el cráneo (tirada Rutinaria (+10%) de Percepción para notar que toca la cavidad de la mandíbula) y luego su propia barbilla repetidamente.

Encontrando la Mandíbula

Si los PJ descubren lo que desea, una tirada Fácil (+20%) de Buscar revelará la mandíbula medio roída bajo los restos de la túnica negra de Faustmann tras un pilar. El espíritu se siente visiblemente aliviado y alegre cuando se encuentra la mandíbula y se mueve con ansia para que se coloque en el cráneo. Poner la mandíbula de nuevo en su lugar hace que el espíritu sea absorbido por el propio cráneo. Y luego los cráneos hablan con la voz agradecida pero triste de Faustmann, como se describe en “Una súplica fantasmal” más arriba.

El Secreto de Faustmann

Faustmann nunca completó su entrenamiento como sacerdote y en realidad solo es un Iniciado de Morr. Por lo tanto, no se le permite prestar servicios en nombre de Morr, aunque lo haya hecho docenas de veces. Huyó del abusivo Maestro de Iniciados en el Templo de Morr en Bersburg y encontró su camino hacia Marlehof. Sin dinero cuando llegó, afirmó ser un sacerdote para custodiar el Templo y evitar morir de hambre. Durante los últimos 8 años ha llevado los ritos de Morr, ha enterrado a los muertos, ha orado con el luto y ha sentido el peso de ese pecado todos los días. Recientemente se había dado a la bebida para aliviar su conciencia.

Por la mano de un hombre muerto

Felix Von Kleist aún vive y fue el responsable de matar a Faustmann tirándolo por las escaleras de la cripta. En el usufructo de Faustmann, conoció a un recluso enfermo que acechaba en los bosques alrededor del cementerio. Se hizo amigo de él con caridad y descubrió que era un mutante. Tras oír las historias del fantasma de Félix, finalmente adivinó quién era en verdad, pero accedió a guardar el secreto de Félix.

Año más tarde, cuando los dos extraños acudieron a Faustmann en busca de una cripta de la familia Haushalter, se sintió confundido. El sacerdote estaba familiarizado con los cementerios y no sabía de esa familia. Al buscar en los registros mantenidos por los antiguos cuidadores del Templo, descubrió que la cripta

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

Von Kleist originalmente había sido la cripta Haushalter. Faustmann estaba indignado porque la familia Von Kleist deshonraría a los Haushalter muertos, simplemente para evitar construir una nueva cripta.

Faustmann, poco más que un borracho en ese momento abrió la cripta para los dos extraños a media noche y los esperó en la antecámara. Félix se le acercó, exigiendo saber por qué Faustmann había dejado entrar a los hombres en la cripta "Von Kleist". Faustmann sermonizó a Félix por las transgresiones de la familia Von Kleist contra las cortapisas de Morr y dijo que habría un ajuste de cuentas por ello. Con furia, Félix anunció que, "por el honor de mi familia, he estado en el exilio durante 15 años; ¡No harás ese mezquino sacrificio!". Y luego arrojó a Faustmann escaleras abajo hasta su muerte.

(Tras coger la llave, Félix encerró a los extraños para que murieran de hambre o a manos de las ratas. Luego viajó en secreto y le contó a su hermano Frederik lo ocurrido, dándole la llave de la cripta para mantenerla a salvo).

Señalando el Camino

Faustmann sabía que todos los cadáveres Haushalter están ahora en la Galería Inferior del sepulcro (ya sea en pilas de ataúdes o aún en sus sarcófagos originales). Por los registros que leyó, cree que los primeros cadáveres Haushalter enterrados en la cripta estaban todos en la Galería Inferior. Faustmann también sabe que Hockscharzer cogió un libro del atril en la antecámara de la cripta que contiene los registros familiares de Haushalter. No sabe qué fue de los dos hombres, pero si le dicen que no están supondrá que las criaturas que habitan en el sepulcro pueden haberlos pillado. Faustmann nunca ha visto lo que son, pero Felix le dijo que se habían visto "ratas grandes y extrañas" en la cripta durante el falso enterramiento de Felix.

PNJs

El Espíritu de Faustmann

El fantasma aparece como la forma tenue de un hombre con túnica, aparentemente fusionado con polvo y niebla. Faustmann siente profundamente el horror de su nuevo estado. Está atrapado entre el sentimiento de que su sufrimiento es un castigo apropiado por su pecado y que es el terrible resultado del ataque asesino de Félix. Su verdadero deseo es librarse de esta vida media y entrar en el reino de Morr. Pero puede ser momentáneamente agobiado por pensamientos de autoinculpación o venganza.

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
25	0	30	30	40	40	25	30

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	15	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Esconderse, Cotilleo, Percepción +20%, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Etéreo, Visión nocturna, No muerto

Reglas especiales: Toque de miedo, Invisible, Lugar de la muerte (Ver pág. 93 del Bestiario del Viejo Mundo)

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Todos 0

Armas: Ninguna

ESCENA OCHO: SOMBRAS ESCURRIDIZAS

Estableciendo la Escena

El DJ debe sacar provecho de la atmósfera opresiva del sepulcro para tratar de poner a los jugadores al límite. Describe la opresiva oscuridad, el olor desagradable de la carne en descomposición, las sombras que parpadean en las filas de tumbas y el hecho de que algo puede venir de casi cualquier dirección en las galerías, sin puertas que lo detengan.

Si los PJs oyeron hablar de las ratas, ponlos al límite con algunos sonidos casi imperceptibles: el crujir de uñas en la piedra; el susurro de una cola sin pelo arrastrada por el polvo.

Una vez los tengas alterados, retrasa el ataque de las ratas hasta el momento justo. Cuando los PJ estén con otra cosa y estén haciendo ruido, como moviendo ataúdes o hayan recuperado el anillo de sello, las ratas lanzan su ataque desde tantas direcciones como sea posible.

Dado que las ratas solo atacarán cuando sean muchas más que su presa, e incluso entonces son cobardes, el DJ tiene la libertad de hacer que huyan en cualquier momento que considere apropiado. Esta retirada puede ser un respiro temporal entre los ataques o la huida directa de la cripta.

Noche Victoriosa

Esperando acostado

Si los PJs dan pelea, las ratas se dispersan en la oscuridad de la cripta. Luego esperarán

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

ocultas el momento adecuado, cuando haya un PJ solitario al que puedan atacar en grupo.

Alternativamente, si los PJs entran en los túneles, las ratas lo aprovecharán. En los túneles, las ratas no sufren ninguna de las penalizaciones que tienen los PJs. Intentarán atrapar a los PJs en alguno de los túneles que conduce a uno de los nidos: un grupo de ratas se reunirán en la abertura del túnel mientras que otras vienen desde atrás para prender a los PJs.

Derrota Inminente

Para salvar a los PJs en problemas el DJ puede usar la cobardía innata de las ratas. Hay otras opciones a continuación.

Algo se prende fuego

En la zona de la cripta o nido, si algún PJ o rata vuelca una linterna o golpea una antorcha a un montón de ataúdes y huesos secos, se prenden fuego rápidamente. El fuego desconcertará a las ratas, huyendo en pánico. A discreción del DJ, el fuego puede sofocarse fácilmente o convertirse en un incendio incontrolable que obliga a los PJ a abandonar la cámara en llamas y apresurarse en su búsqueda.

Peleas entre ellas mismas

Una de las ratas frenéticas puede elegir al azar intentar establecer el dominio sobre otra. Estas ratas comienzan a morderse y arañarse furiosas entre sí y más ratas pueden comenzar a unirse contra el perdedor. Pueden considerar que una rata herida es una presa más fácil que los PJs. La lucha dura lo suficiente para que los PJs huyan o se reagrupen.

PNJs

Ratas Gigantes

Son ratas enfermas del tamaño de pequeños mastines y pelaje gris. Hay tantas ratas como el DJ necesite para desafiar, pero sin abrumar, a los PJs. Puede ser entre cuatro y una docena o más. Las ratas generalmente solo deben atacar en grupos de no menos de tres y no más de una vez y media el número de PJs.

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agí	Int	V	Em
25	0	31	30	42	14	18	5
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	7	3	3	6	0	0	0

Habilidades: Escondarse, Percepción +10%, Movimiento silencioso, Nadar +10%

Talentos: Sentidos desarrollados, Armas naturales, Visión nocturna

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Todos 0

Armas: Dientes

ESCENA NUEVE: ENCERRADOS

Estableciendo la Escena

El anillo de sello de Heinrich Haushalter (de su tumba) o el libro de contabilidad que contiene los registros de sepultura de la familia (de la gran cámara del nido) debería ser una prueba suficiente de la herencia noble de la familia.

Una vez los PJ tengan uno (o ambos) de ellos en la mano, es probable que deseen abandonar la cripta (quizás con el cadáver de Faustmann a cuestas). Mientras entran en la antecámara, a través de la puerta de hierro forjado se pueden ver varias figuras con antorchas. Félix, habiendo visto a los PJs entrar en la cripta y descubrir que la cerradura ahora es inútil, ha llamado a su hermano. Frederik, a caballo, y varios guardias armados con ballestas esperan fuera de la puerta. Mientras, los PJs observan al herrero local como parece estar metiendo gruesas estacas de metal en la piedra para mantener la puerta de la cripta cerrada permanentemente.

Frederik y sus hombres se sorprenden al ver a los PJ (creyendo que las ratas los habrían devorado). Frederik se regocijará visiblemente, diciendo a los PJs que les advirtió que se fueran. Ahora tienen la opción de enfrentarse a la muerte por ballesta, inanición o las ratas.

Acortándolo

Un Fantasma Fortuito

Cuando Frederik y los PJ se enfrenten, se produce una repentina ráfaga de viento y un grito de “¡Asesino!”. El fantasma de Faustmann aparece cerca de los PJ apuntando con la mano a una figura encapuchada apenas visible tras los guardias. El espíritu avanza, un torrente de viento abre la puerta de hierro forjado ante él, mientras se precipita hacia la estupefacta figura. Todos los ojos se giran para seguirlos mientras el viento arranca la capa del rostro del hombre y Faustmann grita: “¡Félix! ¡El juicio de Morr está por llegar!”. Ante esto, todos afuera se dispersan, corriendo por sus vidas. Félix también se marcha, corriendo hacia el bosque con Faustmann cerca detrás de él.

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

Los PJ pueden aprovechar esta oportunidad para perseguir a Félix, enterrar el cuerpo de Faustmann o salir aprisa. Frederik y sus hombres no se arriesgarán de nuevo por los cementerios esta noche, así que los PJs están seguros por ahora para terminar sus asuntos e irse.

Alargándolo

Pasándolo Mal

Si los PJs son lo bastante cabezotas como para querer tratar de salir de la cripta y enfrentarse a los guardias, que lo intenten. Frederik se quedará atrás y huirá al galope ante la primera señal de que los PJs tomen la delantera. Félix, acechando en las sombras, atacará a los PJ con un rugido tan pronto como emerjan y luchará hasta que muera. Y los guardias lucharán hasta que más de la mitad de ellos estén incapacitados, y luego huyen o se rinden.

Si los PJ sobreviven (o logran huir del combate) no encontrarán ninguna oposición que les impida abandonar los alrededores de Marlehof.

Saliendo de otra Manera

Si el DJ desea forzar la situación, haz que el herrero acabe de terminar cuando lleguen los PJs, el eco de su último golpe de martillo resuena en la antecámara. Incluso si los PJ intentaran abrir la puerta, los guardias los llenarían de viroles de ballestas. En este punto los PJs solo tienen dos medios para escapar sin luchar contra los hombres de Frederik.

Su mejor esperanza (lo sepan o no) es arriesgarse en los túneles de rata y encontrar la salida del túnel. Una vez que lo hagan, una tirada exitosa Normal (+0%) de Orientación les permitirá rodear Marlehof y regresar a la carretera, lográndolo en medio día.

Más lento y arriesgado es tratar de ser más listo que Frederik. Si los PJs permanecen a la vista, Frederik finalmente hará que sus hombres intenten dispararles. Si los PJ se retiran del lugar y permanecen ocultos durante más de 8 horas, Frederik se irá con sus hombres. Pondrá dos guardias con ballestas y Félix estará observando desde un escondite en un grupo de árboles cercanos. Si los PJs permanecen fuera del lugar por otro día completo, los guardias se irán. Félix continuará observando la cripta durante dos días más, así que, a menos que los PJ sean increíblemente pacientes y tengan mucho tiempo antes de la fecha límite, no podrán escapar sin luchar contra él. Y recuerda que todavía tienen que romper la puerta de la cripta de alguna manera.

ESCENA DIEZ: UN IMPOSTOR

Estableciendo la Escena

Si los PJs logran recuperar la prueba y regresan a la ciudad, un jinete bien vestido (Adolf Grobschmeid) galopará desde la dirección de la ciudad mientras los PJ están a poco menos de un día. Afirmará ser enviado por Haushalter. Ofrecerá el pago a los PJs por la entrega de la prueba, alegando que su maestro le indicó que viajara a casa sin demora a toda velocidad. La única pista inmediata de que este hombre no es quién dice es que no sabe cuánto prometieron a los PJ. Cuando entregue su pago, le dará a cada uno 10 co y, si los PJs mencionan algo sobre el exceso, lo llamará paga extra. Si los PJ mencionan simplemente que es la cantidad de dinero equivocada, parecerá nervioso y les dará otras 5 co a cada uno. Si los PJs lo dominan, les puede decir que fue enviado por Steinhoff.

Acortándolo

Sospecha Bien Fundada

Si los PJs no entienden el hecho de que están siendo engañados, un DJ con buen corazón puede hacer en secreto una tirada Normal (+0%) de Inteligencia. Con un éxito, recuerdan haber visto a este hombre brevemente en una de las posadas en las que se hospedaron en el viaje a Marlehof: estaba en silencio y se mantuvo callado. Con un nivel de éxito, pueden relacionarlo con la descripción que recibieron (de haberla) con relación al visitante bien vestido de Frederik Von Kleist.

Alargándolo

Todo es Negociable

Si los PJs se percatan de su truco, pueden obligarlo a revelar que trabaja para Steinhoff con una amenaza creíble de violencia o con una tirada Fácil (+0%) de Intimidar o Fácil (+0%) de Tortura. Una vez que revele esto, intentará convencer a los PJ de que el trato aún está a su favor. Les instará a que sean profesionales y acepten el dinero como un pago justo por algunos artículos viejos y polvorientos para los que no tienen ningún uso. Si no están de acuerdo, pedirá ser puesto en libertad. Si se niegan, les pagará el dinero que tiene para liberarlo. Depende de los PJs lo que hagan con él. Si es puesto en libertad, regresará a Steinhoff lo antes posible y le contará lo sucedido.

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

Un pequeño seguro

Si los mercenarios de la Escena 2 no lanzaron la emboscada en la Escena 3 porque eran muy pocos (o por otras razones), entonces, a discreción del DJ han sido pagados por Grobschmeid como refuerzos. También es posible que Grobschmeid haya contratado a algunos nuevos mercenarios como reemplazo o para reforzar su número.

Los mercenarios van montados y observan el intercambio desde una curva en el camino. Se requiere una tirada Desafiante (-10%) de Percepción para que los PJs noten su presencia; con un nivel de éxito pueden determinar que son hombres armados; con dos, pueden identificar a los mercenarios que escaparon de la Escena 2. Si los PJs ven el ardid de Grobschmeid, o lo amenazan, Grobschmeid indicará a los mercenarios que ataquen agitando su pañuelo. Su propósito principal será rescatar a Grobschmeid pero, si es posible, intentarán robar cualquier cosa que parezca que podría ser una prueba. Debería haber suficientes para preocupar a los PJs (tal vez uno o dos menos que la cantidad de PJs), pero no tantos como para abrumarlos.

Resolviendo Problemas

¿Qué pasa si los PJs son engañados?

Si, a pesar de las pistas, los PJs siguen renunciando alegremente a sus pruebas de dinero, no dudes en dejarlos. Grobschmeid les dará las “gracias” de Haushalter y se irá de regreso a la ciudad a toda velocidad (y pondrá la prueba en manos de Steinhoff). Si los PJs realmente regresan a la ciudad y buscan a Haushalter, disfruta de la deliciosa ironía que resulta de este encuentro mientras Haushalter escucha con incredulidad su tonto error y luego los echa de su hogar con furia.

¿Qué pasa si los PJs son codiciosos?

Los PJs inteligentes pueden darse cuenta de que Grobschmeid les está ofreciendo más dinero que Haushalter. Si deciden aceptar la oferta de Grobschmeid, puede llamarlos con justicia ávaros roñicas y luego felicitarlos por su buen sentido financiero. Además de demostrar su falta de carácter y de perder cualquier conexión comercial con la que Haushalter podía haberles ayudado, no hay un inconveniente real en esta elección.

PNJs

Adolf Grobschmeid

Un hombre de unos 20 años, vestido con ropas caras y botas de montar. Ha peinado y perfumado con esmero su cabello rubio y una perilla cuidadosamente recortada. De aire regio y acento presumido, pero si es amenazado, muestra rápidamente su cobardía y sus raíces de clase baja. Ha estado trabajando para Steinhoff durante varios meses y piensa en vano que Steinhoff lo está preparando como su mano derecha.

Perfil Principal

HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
37	31	32	34	34	29	31	48

Perfil Secundario

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Cortés, Intrigante

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Todos 0

Armas: Arma de mano (Espada), Daga

Enseres: (15 co por PJ) + 12 co, 8 c, Caballo de monta

ESCENA ONCE: ENTREGANDO LOS BIENES

Estableciendo la Escena

Los PJ pueden encontrar a Haushalter en su almacén por el día (excepto el día de la boda) o en su casa por la noche. No importa a qué hora, los PJs serán reconocidos por el personal y llamarán a Haushalter para que los reciba.

Acortándolo

Recompensas y Gratitud

Si los PJs devuelven la prueba a tiempo, Haushalter estará tan complacido que les pagará y añadirá un bono de 1 co como agradecimiento. Además, los invitará a la boda como invitados especiales. La boda es un momento para divertirse codo con codo con los mejores de la ciudad, haciendo algunos contactos y comiendo bien. Haushalter intentará ayudar a encontrar cualquier equipo o material

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

especial que necesiten los PJs (siempre que sea legal) a precios razonables.

Alargándolo

Relacionando las muertes de los siervos

Si los PJs traen una historia coherente de lo que les sucedió a los dos siervos, Haushalter se pone visiblemente triste. Agradece a los PJs esta amabilidad adicional y les da 3 co más a dividir entre ellos. Si los PJs realmente regresaron con los cuerpos de los dos siervos, Haushalter se altera al ver los cadáveres. Da a los PC 12 co y les ruega que lleven los cuerpos al Jardín de Morr local para ser enterrados. Pueden quedarse cualquier dinero que quede.

Invitados en la Boda

Gunthar Steinhoff también es invitado a la boda. Tendrá la oportunidad de examinar a los PJs, tal vez incluso hablándoles brevemente para probar su entereza. Por sus acciones, se han hecho enemigo de él, aunque todavía no va a rebelar sus intenciones abiertamente. Con el tiempo, a medida que se presente la oportunidad, puede actuar contra ellos por arruinar sus planes.

Resolviendo Problemas

¿Qué pasa si los PJs llegan tarde?

Si los PJ regresan a la ciudad antes del mediodía del día de la boda, serán enviados a la iglesia donde Haushalter está al borde del colapso. Al entregar la prueba, el grupo entero se apresura ante Lord Karl Volte. Tendrá un escriba con un voluminoso tomo que comparará cuidadosamente el anillo de sello o el árbol genealógico con los registros de heráldica y genealogía del libro. Tras el escrutinio, la prueba será declarada suficiente. Volte y Haushalter suspirarán aliviados y se darán la mano. Luego salen corriendo de la habitación para continuar con la boda, dejando a los PJs con el escriba, que los largará.

Si los PJ regresan a la ciudad después del mediodía de la fecha de la boda, descubrirán que Haushalter se ha desplomado por un ataque de nervios y será la hija, Etelka, quien vea a los PJs. Ella seguirá aceptando las pruebas, pero solo les pagará la mitad de lo que les prometieron por la entrega (ya que no las entregaron a tiempo). La boda, a costa de la ruina, se ha pospuesto, pero puede seguir adelante una vez que su padre se recupere. Los PJs no serán invitados a asistir.

PNJs

Gunthar Steinhoff

Un hombre enjuto y calvo de unos 40 años, con una franja de pelo gris en la cabeza. Sus ojos son inusualmente agudos y vivos en su opaca cara. Steinhoff habla con tono contundente y sereno, como si todos a los que se dirige fueran un siervo o un inferior social. Es un hombre codicioso pero paciente que cree que el poder y el privilegio es lo único que vale la pena tener.

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
29	31	33	37	28	38	37	45
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (El Imperio, Tilea), Tasar, Cotilleo, Regatear, Oficio (Mercader), Leer/Escribir, Montar, Hablar idioma (Reikspiel, Bretón), Lengua secreta (gremial)

Talentos: Negociador, Intelectual, Intrigante

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Todos 0

Armas: Daga

Enseres: 20 co, 15 c, Joyería (40 co)

Karl Volte

Hombre delgado y distraído con un bigote largo y finamente encerado. Parece descentrado y su mirada vaga por la habitación. Volte es un noble de pocos medios, ya que su escasa herencia ha sido gastada en su educación y en los vestigios de vestimenta que puede permitir rodearse. A pesar de que su ropa está hecha con delicadeza, para el ojo entrenado se puede discernir que ya no está de moda y ha sido cuidadosamente parcheada en varios lugares.

Perfil Principal							
HA	HP	F	R	Agi	Int	V	Em
32	27	31	31	36	38	31	35
Perfil Secundario							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (El Imperio, Leer/Escribir, Consumir alcohol, Tasar, Cotilleo, Regatear, Montar, Idioma (Reikspiel)

Talentos: Etiqueta, Cortés

Armadura: Ninguna

Puntos de armadura: Todos 0

Armas: Arma de mano (Espada), Daga

Enseres: 5 co, 5 c, Caballo de monta

Material de aficionado para Warhammer Fantasy Roleplay: Cuestión de linaje

Puntos de Experiencia de Recompensa

Escena 1

- Si los PJs hacen que Haushalter hable sobre sus hombres desaparecidos o sus sospechas de un enemigo en el trabajo, reciben 5 PE.

Escena 2

- Si los PJs ahuyentan a los mercenarios antes de que puedan incendiar la posada, reciben 15 PE.
- Si los PJs que rescatan uno o más caballos del establo en llamas o los capturan mientras están huyendo, reciben 10 PE.
- Si los PJs ayudan a apagar el fuego antes de que destruya la posada, reciben 5 PE.
- Si los PJ hacen algo heroico, como rescatar a alguien de la posada en llamas, reciben 10 PE.

Escena 3

- Si los PJs derrotan a los mercenarios sin ser rescatados por las Patrullas de camino, reciben 20 PE. Si hacen una buena pelea, pero las Patrullas de camino tiene que salvarlos, reciben 5 PE.

Escena 4

- Si los PJ averiguan sobre los recientes eventos en el pueblo por el Alguacil o los aldeanos, reciben 5 PE.

Escena 5

- Si los PJs convencen a Frederick de que son inofensivos o despistan su guardia, reciben 25 PE. Ten en cuenta que esto debería ser muy difícil de hacer, ya que sus sospechas ya están planteadas.
- Si los PJ aumentan las sospechas de Frederick, pero nunca amenazan ni se violentan con Frederick durante su diatriba y por lo tanto lo esperan, reciben 15 PE.

Escena 6

- Si los PJs descubren la verdadera historia de la cripta y cómo fue profanada, reciben 5 PE.
- Si los PJ descubren a Félix y lo derrotan o eligen dejarlo ir, reciben 10 PE. Si Félix se escapa, los PJ no reciben PE.

Escena 7

- Si los PJ acuerdan enterrar el cuerpo de Faustmann y lo hacen, reciben 10 PE.

Escena 8

- Si los PJs logran ahuyentar o matar a las ratas, reciben 15 PE.
- Si los PJs recuperan el anillo de sello de la cripta de Heinrich Haushalter reciben 5 PE.
- Si los PJs recuperan el libro que contiene el árbol genealógico Haushalter del nido grande, reciben 10 PE.

Escena 9

- Si los PJ descubren una salida de la cripta a través de los túneles de rata y evitan a Frederick y sus amigos, reciben 10 PE.
- Si los PJs derrotan a la guardia de Frederick y Félix, reciben 20 PE.
- Si los PJs derrotan a Félix solo, reciben 10 PE.
- Si el fantasma de Faustmann salva a los PJs, ahuyentando a todos no reciben PE.

Escena 10

- Si los PJs identifican a Grobschmeid por quién es, o si evitan que les engañe, reciben 10 PE. Reciben estos PE incluso si, sabiendo que fue enviado por Steinhoff, están de acuerdo en venderle las pruebas.

Escena 11

- Si los PJs entregan la prueba antes de la boda, reciben 10 PE.
- Si los PJs le dan a Haushalter un informe completo de la suerte de Hockscharzer y Mansel, reciben 5 PE.
- Si los PJs no solo informan sobre el destino de los siervos, sino que también devuelven los cuerpos de Hockscharzer y Mansel a Haushalter y los entierran con su petición, reciben 10 PE.

Varios

- El DJ puede, a su discreción, asignar 5-25 PE como bono a cada PJ por una buena interpretación.

DOCUMENTOS

Documento 1

Oh Señor de la Muerte, escucha la elegía que elevamos para
honrarte.

Oramos para que tu misericordia sea con nosotros y sobre
los restos mortales de un alma a tu cargo.

Apacigua tu mano de la venganza.
Llama al espíritu enojado a descansar.
Silencia al fantasma temeroso.
Que de ellos no tengamos ningún mal.

Y por nuestro pecado aquí, en el umbral de tu reino,
perdónanos. Que nosotros sirvamos a los vivos en memoria
de los muertos.

En el nombre de Morr, que así sea.

Dado por la mano de Ehrmann Weinrich
Sacerdote de Morr