

¡Conspiración!

Esta escenario esta diseñado para un grupo de personajes de experiencia media.
Si no quieres que sea una aventura corta, sería buena idea tener a algún seguidor de Shallya, o al menos alguna persona capaz de sentir compasión...

Teóricamente, esta aventura se desarrolla en el suroeste del Imperio, entre la ciudad de Carroburg y las Montañas Grises, pero puede ser situada en otro lugar sin demasiados problemas. Nuestro grupo de aventureros ha estado vagando varios días a través del bosque por un camino que sigue a un pequeño río. Los pueblos son raros a lo largo de esta travesía. Los alrededores son tranquilos. Los últimas escaramuzas del Caos en esta zona fue hace una década, y la visión de Hombres Bestia es rara... a menos que el grupo monte alboroto. Un mediodía, el grupo descansará para almorzar en un claro despejado entre el camino y el río. Insiste en que el ambiente es pacificador, y deja que escuchen a los pájaros cantar y el fluir de la corriente, para luego preocuparlos progresivamente. Y en ese momento, oirán un ruido procedente del río. El llanto de un bebé... Cuando los aventureros examinen de donde vienen los gritos, encontrarán una pequeña canasta en la orilla, un metro poco más o menos fuera del agua, escondida parcialmente por unas ramas. Dentro de la canasta, hay un bebé rosado y regordete, que sonrío al ver a los Pjs.



Para un aventurero, esto es algo aburrido...pero se empeorará. Cuando lo examinen, observarán que el cuerpo del bebé está cubierto por una fina capa de pelo. Sus uñas son larguísimas, semejantes a unas garras...en resumen: es un mutante. No tiene más de unos de pocos días de edad. Una vez que se le cambie y alimente, se quedará completamente dormido, dejando a los Pjs tiempo para decidir cómo actuar. ¿Qué deberían hacer? Ni la

canasta ni la manta que cubre al bebé ofrece alguna pista. Ni bordados, ni iniciales, nada. La manta es gruesa y simple.

Si tus jugadores son unos brutos despiadados que deciden dejar solo al pobre bebé (o peor, ahogarlo), haz que los secuestradores intervengan inmediatamente (ver más abajo). Pero siguiendo con la lógica normal, los Pjs empezarán a buscar a su madre. Veinte minutos río arriba hay un pueblo, dónde puede ser encontrada.

Las cartas escondidas.

Una vez hubo dos hermanas de noble cuna. Una era hermosa, rubia y amable; la otra era bella también, morena...y malvada. Como cabía esperar, ambas se enamoraron del mismo hombre, y fue la rubia Luisa quien se casó con él. La morena Karla juró que se vengaría. La ocasión se presentó cuando Luisa estaba a punto de dar a luz a su primer hijo. El plan de Karla era muy simple: reemplazar al recién nacido por un pequeño mutante. El escándalo sería enorme, Luisa sería rechazada y las alianzas políticas que el matrimonio había producido se mantendrían sólo si el príncipe se casaba con Karla. El único problema es que encontrar un recién nacido mutante no es tarea fácil. Para resolver esta cuestión, Karla contactó con Hans, un enigmático “intermediario”, probablemente un representante del culto de Slaanesh.

Él aceptó su petición de ayuda, a cambio de ciertos “servicios”. Karla aceptó las condiciones y atravesó la línea hacia el Caos. Varios meses atrás una habitante de Kleinstadt había sido violada por una criatura del otro lado. Ella ocultó su embarazo tan bien como pudo, pero el hecho llegó a oídos de Hans, quien informó a Karla. Por pura casualidad la mujer de Kleinstadt dio a luz algunos días antes que Luisa. Karla envió a un pequeño número de hombres para que raptaran al bebé mutante. Desafortunadamente, la mujer estaba realmente avergonzada por la apariencia de su hijo y lo abandonó en el río. Y ahí es donde los Pjs se lo encuentran.



Comedia pueblerina.

El número de habitantes en Kleinstadt no es superior a los doscientos adultos, junto a unos cincuenta granjeros en el área circundante. Es un pueblo pequeño protegido por una empalizada de madera. Un templo fortificado de Sigmar domina el pueblo. La casa más próxima está a bastante distancia. No hay posadas ni hostales, pero todo el mundo estará dispuesto a proporcionar cobijo a los Pjs, a cambio de “una pequeña muestra de generosidad”...“La cosecha no fue buena que este año y será peor cuando venga el recaudador de impuestos” (Etcétera). Todos los aldeanos parecen iguales: son gruñones y dicen poco, a menos que el tema sea el clima o la reciente cosecha. No preguntarán nada a los Pjs, y esperarán que ellos hagan lo mismo. La noche que lleguen, los aventureros encontrarán refugio en la casa de Peter Klein (este apellido es muy común, y de hecho lo tienen la mayoría de los habitantes). Pretenderá que los Pjs le cuenten los sucesos vividos

en sus aventuras, para que les entretenga durante la velada. Es una buena oportunidad para romper el hielo.

La reacción general hacia el bebé será: “Nadie lo ha visto nunca en este pueblo.” “Ninguna mujer ha dado a luz recientemente. Quizás en el pueblo más cercano”. No se mostrarán hostiles y tratarán de ser considerados con el “pequeño monstruo”. Más bien parecen compadecer al bebé. No hay necesidad de ser un genio para darse cuenta de que todos están asustados. Los Pjs pueden tener motivos para pensar que los habitantes les tienen miedo. (Colócate en el lugar de los aldeanos. Unos desconocidos, armados hasta los dientes, haciendo preguntas acerca de un bebé mutante... ¡Sólo pueden ser cazadores de brujas! Y todo el mundo sabe que los cazadores de brujas tienen tendencia a ser demasiado entusiastas cuando se trata de castigar “almas impuras”. Los aldeanos están convencidos de que si hablan serán masacrados sin demora).

Unas cuantas personalidades.

Werner Neumann, clérigo de Sigmar. Es la principal personalidad del pueblo, además de su líder espiritual. Es un viejo loco tocado por Sigmar (“Y Sigmar se me apareció en toda Su gloria. Y fue tras este acontecimiento que tomé el nombre del Hombre Nuevo y prometí solemnemente dedicar mi vida a Su servicio”). Él guarda algo de su pasado, que incluye varias cicatrices, un florido lenguaje y un amor no precisamente moderado por el buen vino. No es menos honesto por esto, y aunque bebe, los campesinos le respetan enormemente. Nadie le ha dicho nada sobre el bebé.

Mattheus Klein, 67 años de edad, “El Anciano”. Está lleno de vida, finge ser un viejo senil cuando está junto a desconocidos, al menos hasta que esté seguro acerca de sus intenciones.
Joris Klein, 40 años, el herrero. Hijo de Mattheus, un hombre enorme con un mal genio comparable a su tamaño. Si los Pjs actúan insistentemente, será él quien se encare con ellos (“Usted continúa metiendo sus narices en asuntos ajenos en los q no debería hurgar, ¡déjelos en paz mientras pueda!”)

Friedrich Klein, 34 años. Pequeño, cojo y gruñón. Es la oveja negra del pueblo, y sólo se muerde la lengua porque Joris amenazó con partirle en dos si no cerraba la boca. Vigila a los Pjs, los desprecia y les deja caer sutiles indirectas. La mejor táctica consiste en llevárselo y darle de beber para aflojarle la lengua. Si los Pjs no han tenido esta idea, entonces Friedrich se acercará a ellos a los dos o tres días y ofrecerá la información a cambio de una pequeña suma de dinero.

Magda Schmitt, 70 años de edad, “La Bruja”. Vive en las afueras del pueblo, junto a una colonia de gatos negros infestada de piojos. Simplemente es una vieja solitaria, pero, a su pesar, no tiene buena reputación.

Hildegard Wagner, 23 años. Una joven que “sólo” está interesada en el bebé... Se comporta de manera discreta y prudente, pero vigila a los Pjs continuamente con el rabillo del ojo. Ella es la madre del bebé, pero sería una pena que los Pjs llegaran a esta conclusión demasiado pronto.

Recuerda que el muro de silencio no está completamente sellado. Todos los adultos conocen la “desgracia” de Hildegard y vigilan sus lenguas, con más o menos habilidad

(todos saben que si cualquiera menciona indirectamente “a la pobre Hildi” cerca de los PJs, todos ellos estarán metidos en un grave problema). Respecto a los niños del pueblo; se les ha dicho a todos que se mantengan alejados de los Pjs...pero les traiciona su curiosidad (“Dígame Señor, ¿ha matado usted muchos monstruos?”). Desafortunadamente, es difícil obtener de sus bocas una historia coherente. Si la conversación se torna espinosa, los niños no hablarán, o puede que conduzcan la conversación hacia temas tópicos como las maldiciones, un claro embrujado o un árbol enorme habitado por hadas.

Deja que los Pjs traten de convencer a los aldeanos acerca de sus buenas intenciones. Dependiendo de sus maneras y acciones, puede ser fácil o realmente duro. Si todo falla, un incidente puede ayudar a aclarar las cosas. Por ejemplo, un niño cae en el río y los Pjs inician un arriesgado rescate en el que acaban salvando la vida del chiquillo, convirtiéndose en héroes.

La Competencia.

Tres jinetes llegan por la noche al pueblo el día siguiente a la llegada de los Pjs. Abordan directamente a Hildegard (que vive en una cabaña a un pequeño trecho del pueblo, con sus padres y su abuela). Le ofrecen a una gran cantidad de dinero a cambio del bebé. Ella les explica que ya no tiene al bebé, y que son los PJs los que lo tienen ahora. Se acercan a los Pjs y se presentan como mensajeros de un rico comerciante que colecciona monstruos, y al que le gustaría incluir este raro espécimen en su colección. ¡“Poned un precio”! Los PJs deberían reaccionar ante estos hechos. Para empezar, ¿cómo el hipotético comerciante ha llegado a oír del bebé? Además los jinetes tienen una curiosa actitud militar para ser simples mensajeros. Los caballos están cubiertos con una tela negra, y si cualquier PJ curioso mira bajo de esta verá otra tela negra con un relieve bordado que representa la cabeza de un jabalí blanco. Esto viene a significar que ellos son guardias de alguna casa noble, lo que puede suponer la muerte para el bebé; los Pjs no deberían entregar el bebé sin hacer que los guardias se identifiquen. Si algún Pj vende el bebé conseguirá 400 chelines. Si rehúsan, entonces los compradores dejarán el pueblo con vagas amenazas de represalias (acamparán en el bosque).

El Secuestro.

Los compradores no se han rendido, y si es posible tratarán de secuestrar al bebé. Dependiendo de las acciones de los PJs puede o no ser difícil para los secuestradores el lograr su cometido (quizá los PJs en su búsqueda de hadas y claros embrujados dejen al bebé al cuidado de un aldeano). Los jinetes están ligeramente presionados por el tiempo (deben regresar antes de que Luisa dé a luz), y no desaprovecharán un día perfeccionando una estrategia. Según tu humor podrían hacer un buen número de cosas; por ejemplo tomar a un rehén (Hildegard sería ideal), un ataque directo (aunque sean sólo tres), podrían colocar una trampa (Friedrich, corrompido, podría distraer la atención de los aventureros del bebé, hablando acerca de unas “revelaciones”) o una insurrección en contra de los PJs (engañando al sacerdote sobre el bebé y confirmando que los PJs son hechiceros malvados, Neumann comenzaría a predicar contra los Pjs, condenándolos). Uno o más de estas opciones pueden ser usadas simultáneamente. Es probable (pero no seguro) que este

acontecimiento ocurra sin llegar a desarrollar un combate. Los secuestradores pelean bien, pero no son unos fanáticos. Lo ideal sería que escapasen con el bebé, pero pueden morir todos sin que se arruine la partida. Sería suficiente con que los PJs se percataran y



reconocieran el escudo heráldico que portan los jinetes. Si ninguno de los aventureros tiene Heráldica, deja que capturen a uno de los secuestradores. Con las palabras adecuadas y unas cuantas amenazas no tardará demasiado en darle a los PJs la información que necesitan. Explicará que han venido en nombre de la Casa de Altenburg, dos días a caballo de allí. Las órdenes las recibieron de un hombre enmascarado, del que no reconoció la voz. Él asegura que esa persona presentó el sello de su Señor para probar su derecho a dar órdenes. Debían entregar el bebé a uno de los invitados al Castillo, un mercader de nombre Kurt “algo”.

Hacia Altenburg.

El viaje hacia Altenburg transcurre sin incidentes. El paisaje se torna lentamente más agreste y montañoso. A medida que se acercan a las montañas, la población es cada vez más escasa. La ruta sigue una carretera, luego unos caminos ... La mansión es visible en la distancia: está construida en una pequeña colina, a la entrada de un cañón en las Montañas Grises, con rumbo a Bretonia. Si uno de los secuestradores está vivo, o si uno de los PJs tiene la habilidad de Historia, puedes decirle lo siguiente: Esta ruta fue una vez de gran importancia estratégica. Ha habido varias grandes batallas aquí entre los goblinoides y los ciudadanos del Imperio. La ruta nueva que pasa por Helmgart, fue abierta tres siglos atrás, y esta región ha perdido toda su importancia desde entonces. Hay sólo unos pocas minas, varios pueblos y la mansión, pero eso es todo...

Altenburg.

La mansión está construida en la cima de una colina rocosa. En tres de sus lados hay paredes sólidas, construidas de piedra gris maciza. Cualquier PJ enano reconocerá inmediatamente la pared como una construcción enana. Visto de lejos el lugar es impresionante; aunque algo menos visto de más cerca. Los portones están oxidados, algunos de los edificios interiores necesitan urgentemente una reparación, los guardas llevan uniformes desiguales...Sin ser realmente pobres, el Señorío necesita fondos. De todos modos los guardias se muestran de forma excelente (todas las armaduras y armas son de buena calidad y los guardias son numerosos).

La disposición de la mansión es como sigue: Un patio cuadrado de césped con un torreón al final de éste. A la izquierda; los establos, una edificación para el ganado todavía en construcción, y dormitorios. A la derecha; una capilla a Sigmar, y al lado de esta un edificio para los invitados del Señor. El torreón está dividido en tres, en la planta baja se encuentra la cocina y el gran salón. El primer piso contiene arsenal y barracones, y el segundo apartamentos para El Señor y cualquiera de sus invitados distinguidos. Toda la arquitectura es siniestra y militar: escaleras estrechas, las paredes están perforadas con huecos asesinos que no dejan entrar mucha luz...

Retrato Familiar.

- **El personal del castillo** consta de casi una docena de guardias y varios sirvientes, camareras, cocineros, etc. Son eficientes y leales. En caso de que se trate con los guardias, reaccionarán inteligente y eficazmente.

- **El Clérigo** ocupa una posición fuera de la jerarquía, entre El Señor y el resto de habitantes. El nombre del sacerdote es Martin y es un hombre alto y delgado. Parece estar ligeramente perturbado. Es ambicioso y sueña con poseer un gran templo a su cargo. Estará encantado con la oportunidad de quemar a “seguidores del Caos” en las festividades del nacimiento.

- **Los Invitados.** Todo el mundo está reunido según la costumbre local de celebrar el nacimiento del primogénito del Señor. Son una docena de invitados en los que se incluye a Karla, los padres de las gemelas (dos viejos nobles), algunos señores menores de la zona, dos o tres comerciantes, y un individuo, todo vestido de negro llamado Gerhart Wizardsbane. Es un fanático religioso, profundamente convencido que está en lo correcto, que su causa es justa y que todos los que no están con él están contra él (es un iniciado de Sigmar y sospecha de las otras religiones. A él tampoco le gustan los hechiceros “oficiales”). Además, está enamorado de Karla, quien lo ha manipulado a su manera. Ella ya ha encontrado una parte de su plan en la que puede jugar...

- **Luitpold d'Altenburg**, 27 años, Señor de estas tierras. Él es joven, atractivo y amable. Es comprensivo y un poco ingenuo. Es un buen guerrero, un buen tirador...y eso es todo. Luitpold ama a su esposa y no es consciente de que Karla está enamorada de él, por lo que

la trata como a una hermana. Si los PJs le abordan y le hacen ver qué es lo que ocurre, reaccionará con buen criterio.

- **Luisa**, su esposa, 22 años. Ella se encuentra al final de su embarazo, y siempre va en compañía de una dama. Se sorprenderá cuando los PJs le digan de hablar con ella a solas.

- **Kurt Gross**, mercader. Un hombre de aspecto fornido que finge negociar con sedas. A menos que los aventureros hayan hecho hablar a uno de los secuestradores, él permanecerá entre las sombras. Su nombre verdadero es Hans Lorbach, un agente de Slaanesh. Dependiendo del grupo y sus planes, podrías hacer de él un hechicero. Es una persona vengativa, que podría convertirse fácilmente en un villano recurrente. Por supuesto, negará cualquier conocimiento de los secuestradores si es acusado de ello, y puede intentar la eliminación discreta de los PJs. No tiene ninguna prueba comprometedora en su equipaje. Oficialmente, no conoce a Karla, pero se ven el uno al otro regularmente.

- **Karla von Heinzinger**, 22 años. La morena hermana gemela de Luisa es un pequeño monstruo. Es directa, muy manipuladora y no dudará en cumplir sus objetivos. Por el momento, Luitpold es su único deseo, aunque dentro de unos años podría resultar ser una amenaza real, a menos que Lorbach sea neutralizado. Ella vela por su hermana con ternura...pero lo que quiere realmente es aislarla.

¿Y ahora qué?

Con toda probabilidad, los PJ's deberán inventar unas cuantas mentiras elaboradas para explicar su repentina irrupción en escena. No será tan difícil: Luitpold respeta las costumbres antiguas, y alojará a los viajeros tanto tiempo como deseen sin hacer muchas preguntas.

Si todavía tienen al bebé con ellos, estarán en problemas. Es difícil hacer investigaciones silenciosamente y, ¿qué hay acerca de la comida para el bebé? Si dejan el bebé al cuidado de una criada, se percatará rápidamente de las deformidades y contactará con el padre Martin (esto dará lugar a una escena entre padre el Martin y los aventureros. Luitpold se pondrá del lado de los PJs: “¡La vida de un invitado es sagrada, incluso si es un mutante!”). Martin no discutirá con Luitpold, pero los conspiradores tendrán noticias de esto, y dejarán silenciosamente la mansión para tender una emboscada a los PJs. El acontecimiento no es tan catastrófico como parece: Esto altera el plan de Karla. Buscará ser vengada, esperando la ocasión adecuada.

Seguramente Karla tendrá noticias de los desconocidos y su bebé. La mansión no es tan grande...Así que tomará medidas desesperadas para recuperar al bebé (eliminará a los PJs con ayuda de Gerhart y luego ella acabará con Gerhart).

Por su parte, los aventureros tienen –relativamente- poco tiempo para encontrar respuestas: Luisa se pondrá de parto el día después de que lleguen. Todo el mundo está un poco preocupado por Luisa y los PJs podrían usar esta oportunidad para hacer algunas preguntas. Los PJs deberían ser capaces de señalar a Lorbach y Karla como los principales conspiradores sin muchos problemas. Entre la información que recojan hay algunas cosas interesantes:

- **Los comerciantes:** Nadie conoce a "Gross". Y éste se mantiene aparte.

- **Los miembros del séquito y/o los padres de Karla:** Luisa lleva casada un año. Karla sufrió al tener que separarse de su hermana (aunque realmente ella sufrió porque su hermana iba a casarse con el hombre al que ella amaba). Karla no es muy querida por los sirvientes.

- **Karla:** lleva puesto un anillo de un tamaño poco común hasta para la realeza, con la imagen de un gatito. Los PJs observadores pueden ver pequeños goznes a un lado; el anillo contienen veneno.

- **Luitpold o el capitán de la guardia:** Faltan tres hombres de la guarnición (si los PJs los dejaron marchar, Karla no iba a correr el riesgo de ser descubierta y los habría matado). Luitpold no se lo ha dicho a nadie pero se ha pasado la mañana buscando el sello de lacre: “Pensé que lo había perdido, pero descubrí que se había caído detrás de un armario” No quiere sacar conclusiones, pero esto ocurrió el día después de la llegada de Karla.

Los acontecimientos se desarrollan.

Aquí está lo que debería ocurrir según los planes de Karla. Luisa dará a luz en su cámara en el segundo piso, en presencia de una comadrona – que sabe de los planes de Karla y los apoya - y la propia Karla. El bebé mutante es llevado al cuarto en el saco de instrumentos para el parto. Los bebés se intercambian y dejan al “verdadero” con vida (se lo llevará Lorbach. Mejor que no sepas qué planea hacer con él). Vista la falta de higiene de la

época, hay un riesgo de que Luisa no sobreviva al parto, y como mínimo puedes tener la certeza de que perderá el conocimiento en algún momento (y en caso contrario, la pueden “ayudar” a que esto ocurra). Poco después, la comadrona bajará escandalizada las escaleras hasta el vestíbulo donde todo el mundo espera. El pequeño monstruo será encontrado en el cuarto de Luisa. Aquí es donde Gerhart hace aparición, realizando un discurso espontáneo sobre la mancha del Caos, culpando y atacando a Luisa. Durante los días siguientes Luisa será sometida a pruebas para ver si pertenece al Caos o no (por ejemplo, pruebas para comprobar la resistencia del individuo al dolor).

Y Luitpold no puede hacer nada, salvo renunciar a ella y enviarla a un convento de Shallya. Su puesto está vacante, y a Karla no le llevará mucho el conquistar a Luitpold...pero este plan deberá ser modificado, gracias a los PJs.

- Si Karla no tiene al bebé, usará un plan muy viejo: envenenar a Luisa durante el parto, esperando matar al bebé y a su madre. El veneno puede matar a Luisa pero el bebé nacerá.
- Si los PJs detienen a la comadrona o uno de ellos ocupa su lugar (¡o lo que sea!), entonces Karla no hará nada...por el momento.
- El re-capturar del bebé es la prioridad número uno (no dudes en hacer trampa. Si los PJs esconden el bebé en alguna parte de la región, Lorbach será capaz para localizarlo por medio de la magia. Luego Karla podrá intercambiar los bebés durante la noche, sólo para “descubrir” la mañana siguiente que el bebé se ha convertido en un monstruo.

La conclusión.

El final de esta aventura queda abierto. Un enfrentamiento directo con Karla podría tener éxito, si los PJs tienen suficientes pruebas (por ejemplo Hildegard o los secuestradores). Otra posibilidad; la eliminación física de Karla será difícil mientras Gerhart se encuentre en la zona. Aunque el chantaje podría ser útil, es también muy peligroso. Esto viene a significar que los PJs deben encontrar alguna prueba y mostrársela a Karla en privado. Ella admitirá la derrota, pero persistirá con su plan aunque se le opongan los PJs. Lorbach es otra incógnita. Dejará la mansión cuando se percate de que está perdiendo el control sobre la situación. Y por último, el problema inicial; ¿Qué hacer con el bebé mutante?

Los Secuestradores (o la Guardia)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
4	45	35	3	4	8	45	2	29	35	28	30	25	30

Habilidades: Desarmar, Esquivar Golpe, Golpe Poderoso, Golpear para Aturdir.

Esquipo: Cota de malla, espada, escudo.

Karla

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Emp
4	40	30	3	3	10	55	1	36	40	50	40	40	30

Habilidades: Las que consideres necesarias.

Lorbach

Él es bastante capaz, pero debería amoldarse al nivel de los aventureros. Podría ser un mercader con algunas habilidades de asesino o incluso de hechicero (aunque moderadas). Su posición exacta en el culto a Slaanesh es un misterio.