

EL HIJO PRÓDIGO

- ANTECEDENTES

Stefan Todbringer, hijo del Conde Elector de Middenheim Boris Todbringer, ha desaparecido. Su larga enfermedad era en realidad una mutación que en los últimos meses ha florecido plenamente, para pesar de su padre. Boris Todbringer, aconsejado por el Gran Sacerdote de Ulric, Ar-Ulric, decidió confinar a su hijo en una de las torres de su palacio para ocultarlo de la vista de la opinión pública. Designó a su cuidado al doctor Luigi Pavarotti, aunque este tenía otros planes para Stefan. Pavarotti ha llegado a un acuerdo con la Condesa Emmanuelle von Liebwitz de Nuln. La condesa quiere al hijo del Graf para hacer pública su condición de mutante y de esta forma conseguir que la familia Todbringer pierda su condición de Elector, restando así poder al Culto de Ulric, ya que ella es ferviente seguidora del Culto de Sigmar. Aunque esto es difícil no es imposible.

Pavarotti decide simular la huída de Stefan para poder secuestrarlo y enviarlo en una carroza a manos de Emmanuelle. Pero la carroza sufre un accidente y Stefan, que ha perdido toda cordura, queda libre llegando a la ciudad de Bersburg. Pavarotti avisa a Emmanuelle del incidente, y esta envía a un importante cazador de brujas a buscar a su preciada presa. Mientras tanto, en Middenheim, se descubre el berenjenal y, después de torturarlo, Luigi explica la historia al pie de la letra. Ar-Ulric, sabiendo de las consecuencias que puede acarrear la aparición de Stefan en público, manda a una escuadra de caballeros del Lobo Blanco a buscarlo. Estos pierden la pista de Stefan precisamente en la ciudad de Bersburg, y Ar-Ulric, ayudado por un importante Doctor Plaga del que es amigo, simulan la llegada de la peste a la ciudad y ordenan la cuarentena y el aislamiento de Bersburg, consiguiendo de esta forma que nadie pueda escapar de la ciudad. Esperan que de esta forma podrán estrechar el cerco sobre Stefan y capturarlo.

- SINOPSIS

La aventura para los pjs empieza con la llegada de una misiva que les insta a ir a la ciudad de Bersburg para ayudar en la lucha contra el brote de Peste que se ha originado (se presupone que los personajes siguen junto al Doctor Plaga Sebastian Krauss, sino a improvisar!!!). Se encontrarán que la ciudad se encuentra en estado de cuarentena y nadie puede entrar y salir de ella. Ya dentro de Bersburg los personajes empezarán a entretener que no todo es tal como se espera, y que la Peste parece ser el mal menor del que se tienen que preocupar...

- LA TRAMA

☞ Los personajes se encuentran junto al Doctor Plaga Sebastian Krauss trabajando en una aldea de la región de Middenland. A punto de dar por acabado el trabajo en la zona los personajes reciben una importante visita. Entrando a galope en la aldea, un jinete con el blasón imperial se dirigirá a los personajes. Se presentará como miembro del Cuerpo de Mensajeros Imperial, y les anunciará que trae una carta de alta prioridad para el Doctor Krauss. En esta se le ordena a él y a su equipo que se dirijan a Bresburg para ayudar al doctor Nicolai Rudiger en las tareas de erradicación de la Peste Negra en la ciudad. La situación parece grave ya que, según informa el mensajero, la ciudad ha sido declarada en cuarentena. Krauss ordenará a los personajes que preparen todo para una rápida partida.

☞ Tras unas jornadas de viaje los personajes llegarán a Bresburg. Largas caravanas de gente que se ha quedado a las puertas de Bresburg sin poder entrar en ella anuncian

desde algunos kilómetros anteriores la situación en la que se encuentra la ciudad. Los soldados que controlan la zona escoltarán a los personajes hasta la ciudad. Pero antes de llegar a ella un tumulto parece entorpecer el camino. La escena es un polvorín a punto de explotar: un grupo de tres elfos ha dejado a tierra el cuerpo sin vida de un habitante de la ciudad. Este presenta aún una flecha elfa clavada en el pecho. Muchas de las personas de la cola están indignadas y pretenden ajustar cuentas con los elfos. Estos se encuentran tras una línea de guardias que impiden, de momento, la trifulca. Uno de los elfos, la integrante femenina del grupo y que parece ser la líder, se percatará de la presencia de los personajes y pedirá hablar con ellos. Se presentará como Yrla, y dirá pertenecer a la comunidad de elfos del cercano bosque de Drakwald. Explicará que los exploradores de su grupo detectaron como uno de los “manchados” (así es como llama a los apestados) se adentraba en su bosque, ignorando las ordenes de cuarentena de la ciudad. No pudo desobedecer las ordenes de los elfos en forma de flecha. Avisa que si los humanos no son capaces de controlar la situación ellos lo harán, y desde ahora prohíbe la entrada en Drakwald de cualquier habitante de la zona ya este manchado o no. Yrla esgrimirá que aunque los elfos son inmunes a la enfermedad no permitirán que esta se convierta en una plaga por todo el Imperio. Dicho esto ella y su grupo se marcharán.

☞ Los personajes serán los únicos a los que se les abran las puertas de la ciudad. Se les indicará que la base del Doctor Nicolai se encuentra en las salas del templo de Morr de la ciudad. En él, un pequeño templo de planta cuadrada, los personajes encontrarán al Doctor en una sala junto a unos 20 enfermos. De la parte trasera del templo llega el olor a carne quemada. Nicolai informará que hace tres días que llegó a la ciudad, pero que él cree que el brote se originó hace 5 días en las cloacas de la ciudad. De momento la situación no parece haberse estabilizado y por eso necesita la ayuda del equipo de Krauss. Este se entrevistará en privado con Nicolai y ordenará a los personajes que ayuden en las tareas de “limpieza” de los cadáveres. Al cabo de un rato el Doctor Krauss ordenará a los personajes que hagan una batida por las cloacas para erradicar cualquier foco de peste en la subciudad.

☞ Si los personajes se dirigen a la entrada de las cloacas, que se encuentran en la plaza del mercado, su atención se verá dirigida hasta un grupo de gente que se agolpa frente a un callejón. Si los personajes se acercan se encontrarán con el cuerpo sin vida de un desconocido. Este presenta una grandiosa herida en el cuello que a punto está de desprender la cabeza del cuerpo. Las personas que presencian la escena no sabrán nada de lo que ha pasado, pero señalarán a uno de los tenderos del mercado que se encuentra sentado en el suelo con la cara pálida entre las manos. Este explicará que un encapuchado robó en su puesto de frutas pero que este le pilló in fraganti. Empezó a perseguir al ladrón pero decidió dejar de hacerlo cuando dos hombres con los rostros cubiertos parecieron caer del cielo y empezaron a perseguirle. Se internaron en la calle en la que se encuentran los personajes y se oyó una gran trifulca. Cuando todo pareció calmarse se asomó a la calle y encontró el cuerpo sin vida de uno de los enigmáticos perseguidores. Si los personajes deciden registrar el cuerpo encontrarán las herramientas típicas de un caza recompensas o cazador de brujas. Además, los personajes verán que la víctima tiene agarrado un trozo de tela de colores muy extravagantes y coloridos, que parece pertenecer al traje del asesino. Si realizan una exploración del callejón verán que un pequeño reguero de sangre sube por una de las paredes. Si suben al tejado que linda con dicha pared encontrarán marcas en el suelo de un garfio. Acto seguido se presentará la guardia de la ciudad a retirar el cuerpo, a no ser que los pjs decidan hacer otra cosa.

☞ Como se ha dicho los personajes podrán acceder a las cloacas en la gran entrada que se encuentra en la plaza del mercado de la ciudad. Una vez dentro los personajes se encontrarán en una red bastante amplia de túneles y encrucijadas. Al cabo de un par de horas de buscar, cuando los personajes se encuentren un poco desorientados (tiradas de Orientación un par de veces durante su trayecto) llegarán hasta una galería de la que procede el sonido de una persona tosiendo. Acurrucado contra la pared se encuentra uno de los mendigos que viven en el subsuelo de la ciudad. No para de toser, y no podrá articular palabra con los personajes; al menos eso hace ver. Cuando los personajes estén lo suficientemente cerca, este se revolverá y comenzará a gritar “a por ellos compañeros, a los que nos han traído la muerte, a los traidores”. Acto seguido un grupo de mendigos aparecerán por todas partes para, con armas toscas, intentar acabar con los personajes. Si los personajes consiguen salir airoso de la trifulca e intentan sacar algo en claro del ataque y sobre la acusación que hacen sobre ellos, uno de los mendigos, entre imprecaciones y salvazos, les dirá que hablen con Divish, jefe de los mendigos de la ciudad. El mendigo les informará que si le dejan vivo les podrá concertar una entrevista con Divish. Aquí los personajes deberán decidir si sueltan al mendigo o buscan con sus propios métodos la entrevista con Divish.

☞ Al día siguiente, si los personajes han decidido esperar a que se concrete la entrevista con Divish, serán avisados por la guardia que en una casa del barrio pobre de la ciudad parece haber el cadáver de un afectado por la Peste. Si se dirigen allí verán que parte de las ventanas y salidas de la casa están tapiadas, y que el edificio se encuentra en muy mal estado. Si entran se encontrarán con lo siguiente: un grupo de mendigos aparecerá de entre las sombras y bloquearán las salidas a los personajes. Todos ellos esgrimen armas antiguas o desgastadas. Uno de ellos hará un movimiento con la cabeza indicando el segundo piso. Si los personajes suben se encontrarán con Divish, jefe de los mendigos. Según como interpreten los personajes su entrevista con Divish podrán averiguar el porque del malestar de los mendigos con ellos. Hace menos de una semana uno de los mendigos de la ciudad pilló in fraganti a un par de ayudantes de los Doctores Plaga dejando el cuerpo moribundo de uno de los infectados en uno de los túneles de la ciudad. Este informó a Divish, y después de deshacerse del cadáver pusieron bajo vigilancia al grupo del Doctor Nicolai. Y así fue como pudieron confirmar lo que el mendigo había visto, ya que pudieron ver como se repetía la operación en otra parte de la ciudad. Esto es lo que les explicará Divish.

A partir de aquí se espera de los personajes que saquen sus propias conclusiones, y que vean como necesaria una entrevista con el mismísimo Doctor Nicolai.

☞ Muchas formas tienen de abordar los personajes el problema del Doctor Nicolai; hablar con sus ayudantes, hablar directamente con él, etc... A continuación se describe que es lo que sabe el mismo Nicolai y su círculo de ayudantes, para que el Narrador lo adapte a los acontecimientos de su partida. Ar-Ulric, como se comenta en los antecedentes, contactó con el Doctor Nicolai, al que ya conocía, para ofrecerle un trato. Por motivos que Nicolai desconoce, Ar-Ulric le pidió ayuda para que la ciudad de Bregsburg quedase aislada del resto de la zona por un corto periodo de tiempo. Ar-Ulric prometió al Doctor Nicolai que movería los hilos necesarios para que el culto de Morr tuviese un peso más específico en

la vida y política del Imperio. Nicolai no tomó en vano aquel trato, ya que estaba hablando con una de las personalidades más importantes del Imperio. Accedió y trazó el plan para que un pequeño foco de peste, en teoría de forma controlada, se extendiera por la ciudad y así declarar el estado de cuarentena. Para Nicolai el sacrificio de unos cuantos vale la pena para que Morr se sitúe en el puesto que le corresponde. Sus ayudantes, fieles hasta la médula al culto de Morr accedieron a los planes de Nicolai, aunque realmente no saben que personaje se esconde tras el trato. Nicolai (al menos en esta escena, ver más adelante) no soltará prenda sobre lo que sabe, y negará cualquier acusación, acusando a los mendigos de la ciudad de Mutantes. Los ayudantes, más tercos aún que el Doctor no soltarán prenda. Tanto el Doctor Nicolai como sus ayudantes creen que traicionar al Dios que les vendrá a buscar en la hora de su muerte no es buen negocio. Nicolai, intentando desviar la conversación les traerá nuevas noticias. Acaban de llegar 5 caballeros de la Orden del Lobo Blanco para ayudar en las tareas de organización y seguridad en la ciudad. Estos, bajo las ordenes de Nicolai tienen otras ordenes...

☞ Si los personajes deciden retomar la investigación del muerto en el callejón la mejor pista que disponen es el trozo de tela. Si los jugadores son listos acabarán deduciendo que un trozo de tela tan estrafalario y de colores tan chillones solo puede pertenecer a alguien dedicado al mundo del espectáculo. Si indagan un poco descubrirán que una pequeña compañía de comediantes se encuentra en la ciudad, acampados cerca de la plaza del ayuntamiento. Si se dirigen allí se encontrarán con las caravanas de una compañía tileana de actores, “Los Fabrizio”. Entrevistándose con ellos descubrirán que los actores estaban de gira por el Imperio, y que a causa de la peste se han visto obligados a pasar estos días en la ciudad. Les dirán que el trozo de tela pertenece a un traje que robaron hará un par de noches. Además la componente femenina del grupo, Isabella, desvelará a los personajes que por las noches tiene la impresión de ser vigilada por alguien, aunque en ningún momento se ha sentido en peligro. Los personajes pueden decidir montar guardia en el campamento de los actores con la esperanza de poder atrapar al misterioso ladrón. La vigilancia dará resultado, y a altas horas de la noche los personaje verán como una figura cubierta por una capa marrón se acerca hacia la caravana de Isabella y parece, simplemente, fisgonear por la ventana. Si los personajes han planeado una buena estrategia para atrapar al ladrón esta dará resultado, aunque esté plantará cara a los personajes (y nunca mejor dicho, ya que el ladrón –Stefan Todbringer- posee unas horribles mandíbulas capaces de partir en dos a un hombre). Stefan se comportará como una fiera acorralada, y solo cuando resulte herido cambiará su actitud a la de un cachorro asustado. En este momento los personajes, aunque no lo sepan, tienen entre manos a la persona más buscada del Imperio. Se habrá de ver que deciden hacer los personajes con su presa.

☞ La decisión de lo que harán los personajes con el ladrón marcará el rumbo de la partida. A continuación se describen los acontecimientos que ocurrirán en la ciudad para que el Narrador los pueda amoldar a las decisiones de los personajes. El primero en mover ficha será Aldous, el cazarecompensas que ha enviado la Condesa Emmanuelle. Este, viéndose en inferioridad y sabiendo de la reciente llegada de los Caballeros del Lobo Blanco, se pondrá en contacto con los personajes para reclamar para sí la preciada presa. Ofrecerá una importante

suma de dinero a cambio del prisionero, y si los personajes se ponen muy pesados, y con tal de ganar confianza con ellos, les desvelará la identidad del prisionero, aunque cambiará un poco la realidad, e intentará vender a los personajes la historia de que él ha sido enviado por el propio Boris Todbringer para encontrar a su hijo. La escena queda abierta con la decisión de los personajes de entregar o no a Stefan.

En otra parte de la ciudad el Doctor Nicolai ha tomado la decisión de que los personajes son un factor peligroso en su trabajo y ha decidido acabar con ellos. Para ello enviará a los Caballeros del Lobo Blanco a buscar a los personajes con la siguiente información (falsa, por supuesto): un grupo de cuatro infectados ha escapado de la ciudad hacia el bosque de Drakwald. Se les ordena que acompañen a los Caballeros para dar caza a los fugitivos y dar cuenta de sus cuerpos (con el método tradicional de fuego y cal, ya sabéis..). Si los personajes mencionan la reciente amenaza de la elfa Yrla, los Caballeros no le darán importancia y les encomendarán a seguirles. La verdadera misión de los Caballeros es conducir a los personajes hacia el bosque, mas concretamente en una zona de actividad de Hombres Bestia. Una vez allí, y con una montura mucho mas rápida que la de los personajes, los Caballeros dejarán a su suerte a nuestros sufridos jugadores. Por supuesto la escena se aderezará con un ataque de dichos Hombres Bestia. En el momento álgido de la batalla contra los Hombres Bestias aparecerán los elfos del bosque liderados por Yrla. Con esta ayuda acabarán con la amenaza caótica. Yrla, con semblante serio, pedirá explicaciones de lo ocurrido a los personajes, y les facilitará la información de que nadie, a parte de ellos, ha transgredido la prohibición de pisar el bosque. Con esta información es muy probable que los personajes quieran hablar de nuevo con Nicolai.

La vuelta a la ciudad no dará descanso a los personajes. Un fulgor dorado que procede de la ciudad rompe la negrura de la noche. La explicación es la siguiente: uno de los barrios de la ciudad está ardiendo, exactamente aquel donde se encuentre Stefan (ya sea donde los personajes hayan decidido encerrarle, ya sea donde se encuentre Aldous con Stefan si los personajes accedieron a entregárselo). Resulta que Nicolai, a través de los espías que había desplegado por la ciudad ha logrado saber la localización, aunque no exacta, de Stefan. En ese momento Geronimus, líder del grupo de Caballeros templarios, ha decidido tomar las riendas del asunto. Sabiendo que el fuego hace salir a las ratas de su escondite ha decidido incendiar la zona donde se supone que se encuentra Stefan para hacerlo salir (después si le dicen algo él dirá que estaba limpiando un foco de Peste). Si los personajes se dirigen directos al embrollo se encontrarán con que el plan de Geronimus ha dado resultado, y que dos de sus hombres están intentando atrapar a Stefan, que lucha como un animal acorralado. En este momento se impone la decisión de los personajes. Si deciden liberar a Stefan de las manos de los templarios recordemos que estos son 5, y que son consumados guerreros. Además recordemos que se encuentran en una zona totalmente en llamas. En el último momento de su enfrentamiento se presentará Aldous a darles una mano, aunque con la intención de apoderarse de Stefan. Si los personajes salen airosos y consiguen hacerse con Stefan es decisión de ellos que hacer con Stefan. El siguiente punto presenta algunas de las conclusiones de la aventura, con la aparición de unos cuantos pesos pesados del Imperio entre bambalinas.

El primer naípe que se derrumbará de este castillo de intrigas será Nicolai. Al ver que la situación se le ha escapado completamente de las manos decidirá contar la verdad a los personajes. Explicará lo que antes el Narrador a podido leer sobre su trato con Ar-Ulric (si, incluso dará el nombre del Sumo Sacerdote), y sabiendo que ha infringido un buen número de leyes de los Doctores Plaga se pondrá bajo disposición del Doctor Sebastian Krauss. Aldous decidirá también poner las cartas sobre la mesa y desvelar la identidad de su verdadero jefe. Será el momento de decidir que hacen los personajes con Stefan. Si estos deciden entregar a Stefan a su verdadero padre este les recompensará nombrándoles Caballeros Pantera. Este es un buen momento para que los personajes se adentren en la vida de Middenheim y puede ser un punto de partida para nuevas aventuras. Ar-Ulric siempre tendrá puesto un ojo sobre los personajes para asegurarse que no se vayan de la lengua sobre todo lo ocurrido.

Si deciden entregar a Stefan a la Condesa Emmanuelle von Liebwitz de Nuln, Stefan no llegará nunca a su destino, ya que un pelotón de recios Caballeros del Lobo Blanco conseguirá rescatarlo, y Ar-Ulric aprovechará para acusar a la Condesa de secuestro y magia negra, convirtiendo al desvalido Stefan en una horrenda piltrafa mutante.

La idea es que finalmente la Condesa no pueda llevar a buen puerto su plan.

En esta aventura, según la forma de llevarla que hayan tenido los jugadores, los personajes habrán ganado muchos amigos o enemigos entre la fauna política de Imperio. ¡Utiliza esto para próximas aventuras!

RECOMPENSAS

- Por completar la aventura: 800 px y un Punto de Destino.
- Por mantener con vida a Stefan hasta el final: 200 px.
- Por interpretación: de 50 a 300px.

