

MORR CAMINA POR LA S CALLES

Por theugen

-ANTECEDENTES

La Peste Negra, históricamente una de las peores lacras que han acechado al Imperio, ha vuelto. El paso de La Tormenta del Caos ha dejado montañas de cadáveres que se han convertido en el caldo de cultivo perfecto para una nueva cepa de Peste Negra más virulenta, que, si no se controla, volverá a escribir un nuevo episodio de dolor en la historia del Imperio. Afortunadamente los habitantes del Imperio aprendieron bien la lección del año 1111, y esta vez están preparados.

Un año después de darse por extinguida la Peste que azotó el Imperio en el triste año de 1111 el Emperador de aquel momento decidió crear una unidad especializada en la localización y erradicación de focos de epidemia, ya fueran la Peste u otras plagas. A estos agentes se les conoció como los Doctores Plaga, y su función sigue vigente hasta hoy en día. Siempre mal vistos (por temor a sus métodos expeditivos) la llegada de una de las diligencias negras con el emblema de Morr es signo de mal augurio para los habitantes de la zona. Los Doctores Plaga saben de su poca popularidad, pero evitar la propagación de una epidemia a fuego y cal bien lo vale.

Como decíamos, la Tormenta del Caos a provocado que los Doctores Plaga estén saturados de trabajo, por lo que el Sumo Sacerdote de Morr (Dios al que están consignados los Doctores Plaga) ha decidido aumentar los efectivos de sus hombres. Y aquí entran los personajes que, tras dejar sus antiguas carreras para conocer el sabor de la aventura, acabarán sentando su culo en una de las temidas diligencias de los Doctores Plaga para ponerse bajo el mando de uno de ellos, concretamente en la dirigida por Sebastian Krauss y su ayudante, el caza-ratas, Baldrich.

-MODUS OPERANDI DE LOS DOCTORES PLAGA

La carrera avanzada de Doctor Plague se puede consultar en la sección de Fan Material de la pagina de Black Industries.

Una vez los Doctores Plaga se encuentran en la zona su primera tarea es aislar a los sospechosos de estar contagiados por la peste. Después el Doctor ha de averiguar donde se centra el foco principal de la Peste para poder erradicarlo de raíz. Una vez el foco principal es eliminado solo queda encargarse de eliminar a los infectados y de todos aquellos bienes con los que han estado en contacto (casas, enseres, ropas, utensilios, etc...). El fuego y la cal viva son las dos mejores herramientas que posee el Doctor Plaga para llevar a cabo la labor.

El anterior caso es cuando la Peste aún se da por controlada. En los casos contrarios, donde la Peste ya es una epidemia generalizada los Doctores Plaga tienen mas poder del habitual. A través de un edicto Imperial, en casos de epidemia los Doctores Plaga tienen potestad para:

- Aislar aldeas / pueblos / ciudades y prohibir la entrada o salida de ellas de cualquier ciudadano (da igual su rango o posición).
- Pedir la colaboración del brazo armado de la zona de forma prioritaria.
- Tomar las medidas que ellos crean oportunas para erradicar la plaga, dando igual el alcance de dichas medidas (vamos, que si un Doctor Plaga quiere quemar toda una ciudad manchada por la peste pues... adiós ciudad).

En su trabajo los Doctores Plaga y sus compinches han de tener siempre extremo cuidado. Sus trajes, debidamente preparados y protegidos, se encargan de proporcionarles la seguridad adecuada. Si por causa de un accidente o un combate el traje presenta fisuras existe un 15% de que el personaje adquiera la Peste. Si realmente el traje ha quedado inservible o simplemente no se usa el personaje tiene un 50% de posibilidades de contraer la Peste. El Narrador tendrá que ser riguroso en este punto.

El deber mas duro que tiene el Doctor Plaga o sus ayudantes es el de avisar si uno mismo o uno de sus compañeros a contraído la enfermedad, y ponerse en manos de sus compañeros para que hagan, pese a su amistad, lo que deben (si, ya sabes, fuego y cal).

-SINOPSIS

La aventura comenzará en la pequeña aldea de Freir donde la sacerdotisa de Shallya de la zona cree haber descubierto un caso de Peste. Efectivamente comprobarán que así es, y que el foco se concentra en una pequeña granja de las afueras de la aldea. Allí descubrirán que la Peste ya ha hecho su trabajo, y de los 5 componentes de la familia solo el abuelo sigue aún con un hilo de vida. Descubrirán como su trabajo se complica al confesar el abuelo que, a causa de su extrema pobreza, la familia decidió entregar a cambio de dinero a una criatura recién nacida. Esto significa que si los pjs no encuentran pronto al bebe este se puede convertir en un nuevo foco de Peste. Una tribu de orcos y un avaricioso culto al caos complicarán aún mas el trabajo de los pjs. La diversión esta servida...

-LA TRAMA

Los personajes se dirigen junto al doctor Krauss a la pequeña aldea de Freir donde, a través de un aviso de Valeria, la sacerdotisa local de Shallya, los personajes habrán de atajar lo que parece un caso de Peste Negra real. Al llegar a la aldea la presencia de la diligencia causará el efecto habitual entre la población y a muchos de ellos se les transformará el rostro en caras de terror, mientras que otros se cerrarán a cal y canto en sus casas. La pequeña casa de curas de Valeria se encuentra en la diminuta capilla de Shallya de la aldea. Allí encontrarán esperando a Valeria junto al cuerpo, ya sin vida, de un joven de unos 15 años. Valeria les explicará que el joven, que murió esta mañana, es el miembro más joven de la familia Muller. Estos viven en una granja a unos 3 Km. de la aldea, y vino a ella hace 4 noches para avisar que toda su familia había caído enferma. Valeria reconoció los síntomas y prohibió a los aldeanos cualquier contacto con la familia Muller. Acto seguido envió un mensaje al templo de Morr más cercano, para que estos enviaran a uno de los Doctores Plaga. Tras hacer algunas preguntas (tanto Krauss como los pjs), el Doctor ordenará a los pjs que quemem el cuerpo y lo entierren en cal viva. Las herramientas necesarias están en el carruaje.

Siguiendo las indicaciones de Valeria los personajes llegarán sin problemas a la granja Muller. Se trata de un destartalado complejo de dos edificios, a saber, el hogar y un almacén de grano. La zona se encuentra sumida en una quietud desesperante. Si los pjs entran en el hogar oirán una tos herrumbrosa que proviene del piso de arriba. Allí encontrarán a la familia Muller. Descubrirán que la habitación esta ocupada por tres personas: los padres del joven fallecido y su abuelo. Solo el abuelo queda en vida, pero ya moribundo. Este, al ver a los pjs, intentara incorporarse sin éxito. Parece que delira, y lo único que parece repetir es "mi pequeña, donde esta mi pequeña". Si los personajes consiguen tranquilizarlo un rastro de cordura se vislumbrará en el rostro del abuelo. Este les explicará que hace una semana, a causa de su extremada pobreza y lo malo de la cosecha, vendieron a la recién nacida de la familia a un personaje desconocido. Este se presentó dos veces en la granja, una para hacer la oferta y otra para recoger a la niña y pagar. Los personajes se deberían dar cuenta de la gravedad del asunto, ya que la niña puede estar infectada por la Peste Negra y contagiarla a todo el que este en contacto con ella. El abuelo desconoce la identidad del comprador (siempre iba cubierto) pero les dirá que reconoció el emblema del carruaje como el perteneciente a la compañía de carruajes "Las dos colas" (en referencia al omnipresente cometa de dos colas del Imperio). Con un último y sonoro estertor el abuelo caerá muerto. El Doctor Krauss, después de unos momentos de estar valorando la situación, ordenará a los personajes que busquen por la granja cualquier pista que les dé mas información sobre lo que ha desencadenado la enfermedad. Les informará que después prenderán fuego a la granja y que partirán en busca del bebé

Dos pistas encontrarán los personajes en la granja que les ayudarán en sus pesquisas:

-En una destartalada cómoda los personajes encontrarán un saco con monedas de oro (unas 50 M.O) y un precioso anillo, con el siguiente texto grabado: "para

j.l. de h.o). Si esto pertenece al comprador (y le pertenece, cosa que deben imaginar los personajes) puede ser una ayuda para su localización.

-En el granero, donde ya esta trabajando Baldrich erradicando ratas ("el pequeño ejercito de la Peste" como él les llama) los personajes encontrarán una pista desconcertante. Tras unos barriles los personajes encontrarán clavada al suelo una rata abierta en canal y rodeada de extraños símbolos. Si la inspeccionan verán que en su interior hay algo abultado. Se trata de un pequeño pedazo de piedra de disformidad (aunque sino tienen algún saber adecuado esto los personajes no lo sabrán, ni el Doctor Krauss ni Baldrich). El Doctor, tras inspeccionar lo hallado, no dudará en culpar a los Skavens y a su magia del origen de la Plaga.

En este momento los personajes no pueden hacer nada mas en la granja, salvo cumplir con las ordenes del Doctor y quemarla.

☞☞La noche no dejará reposo a los personajes. Nada mas decidan volver al pueblo les llegará el tañido de alarma de las campanas de la capilla de Shallya. Cuando lleguen al poblado verán que los aldeanos se están enfrentando a un grupo de unos 20-25 orcos. Estos parecen debilitados de alguna manera, ya que los aldeanos están dando cuenta de ellos de forma bastante holgada. Una vez acabada la lucha, que ganarán los pjs y los aldeanos, un vistazo a los cuerpos de los orcos les darán las respuestas al extraño comportamiento de los Pielas verdes; han contraído la peste. El fuego y la cal serán de nuevo el remedio del Doctor Krauss. Si los pjs van cogiéndole el tranquillo a la rutina de un Doctor Plaga sabrán que habría que buscar el asentamiento orco y eliminarlo. Los aldeanos les explicarán que hace un mes y medio que estos orcos se apoderaron de una mina abandonada a las afueras del pueblo, y que a causa de la Tormenta del Caos las autoridades aún no les habían enviado un contingente armado para acabar con ellos.

☞☞Efectivamente el asentamiento orco se encuentra en la antigua mina abandonada. Cuenta con un efectivo de 15 orcos, y queda en manos de los pjs el plan que llevarán a cabo para eliminar a los orcos (a lo mejor lo hacen solos, con la ayuda de los aldeanos, etc...). Si entran en las minas verán que hay varios cadáveres, ya en descomposición, de orcos. Una mejor búsqueda hará que los personajes encuentren un túnel que parece no pertenecer a la estructura original de la mina. Dentro del túnel volverán a encontrar otro regalo Skaven en forma de rata rellena de Piedra de Disformidad. Y de nuevo será el momento en que los personajes dejen el protagonismo al fuego.

☞☞Después de esto nada estorbará a los personajes en la búsqueda de la niña. Si preguntan por la compañía de Carruajes de "Las dos colas" los aldeanos les dirán que su sede se encuentra cerca de aquí, en Pritzstock, a unos 15 Km. Los personajes, si se dirigen allí, causarán el mismo revuelo a su llegada. Y se tendrán que ir acostumbrando, ya que miradas de desconfianza y miedo acompañarán siempre a su carruaje. Por cierto, si indagan un poco descubrirán que no se ha presentado aún ningún caso de Peste en la ciudad. Las malas noticias son que por cada día que el equipo del Doctor Krauss pase en la ciudad existe el riesgo de paranoia general y linchamientos a gente inocente. El primer día habrá un 15% de posibilidades de altercados, y por cada día extra este porcentaje se incrementará en un +5%.

☞☞Si se dirigen a la compañía de diligencias se encontrarán con que las oficinas comparten el mismo gran espacio que las diligencias, es decir, la conversación se mezclara con gritos de "última llamada a los viajeros""Arre, arre""Maldita mula" etc... Si hablan con el chico de recepción este les informará (según como lo hagan los personajes claro) de que ninguna diligencia pasa por la aldea de Freir, que a causa de la Tormenta del Caos el servicio nocturno se ha suprimido, y que ninguna diligencia se puede alquilar a particulares. Si los personajes están atentos a su alrededor verán como uno de los cocheros que se encuentra cerca, subido ya a las riendas de su diligencia, les mira de soslayo e intenta cubrirse el rostro con el gran cuello de su camisa. Si los personajes

intentan entablar conversación con él (da igual si ahora o más tarde, cuando vuelva de su ruta) este espoleara a sus caballos y la diligencia saldrá disparada ¡escena de persecución lista! La persecución se lleva a cabo la primera parte en la ciudad y después el cochero intentará huir a la carretera en campo abierto. En la diligencia van tres pasajero, esto puede hacer mas divertida la persecución. Los detalles quedan a manos del Narrador.

☞ Bueno, los personajes ya tienen en sus manos al cochero. No les costará mucho sonsacar la información que quieran del cochero, ya que este está aterrado. Sobre las cuestiones básicas este les dirá que a veces hace trabajitos de “mensajería” para Cornellia, una anciana matriarca de los bajos fondos de la ciudad. Aquellas dos noches se le encargó el trabajo de llevar a un desconocido (realmente no tiene ni idea de quien es) hasta una granja de Freir. Si preguntan por Cornellia él les dirá que la pueden encontrar cada atardecer en el pequeño parque de la ciudad.

☞ Efectivamente a Cornellia se le puede en el parque que ha indicado el cochero. A su avanzada edad las puestas de sol son uno de los pocos placeres que aún no la han hastiado. Dos fornidos guardaespaldas cubren a la vieja, y tendrá que ser la interpretación de los jugadores la que les abra el paso hasta Cornellia. Si intentan sonsacarle información acerca de a quien proporcionó transporte ella se negará a hablar o a desvelar la identidad de sus clientes, alegando que su discreción ha sido siempre su mejor publicidad...o eso parece al principio. Las amenazas tampoco sirven a su edad, ya no teme a nada. A Cornellia le gusta llevar la voz cantante y cuando los personajes renuncien ante su cabezonería ella será la que dirá: “Aunque ahora, a poco de ser recibida por Morr en persona, puede que esta anciana quebrante su *dudosa* moral a cambio de un favor, un favor al que los caballeros no podrán negarse llegado el momento y que puede proporcionar a esta anciana un reposo eterno y tranquilo”. Si los personajes muestran sinceridad en el trato ellas les dirá: “ah! mis jóvenes amigos, a vuestra edad mejor que os empecéis a cuidar, no dejen de ir al médico”. Poniendo la mano en el fuego no creemos que los personajes sean tontos, y cazarán al vuelo que un médico se esconde tras la compra del bebe. Tres médicos están instalados en Pritzstock, y solo a uno de ellos corresponden las iniciales grabadas en el anillo (esperemos que los pjs se acuerden de esa pequeña pista): Jost Lang.

☞ La consulta de Jost Lang se encuentra en el barrio mercader de Pritzstock. Si se dirigen allí hay un 60% de posibilidades de que el doctor se encuentre en casa. Si no se encuentra en casa llegará al cabo de unas dos horas de espera. A partir de aquí todo queda en manos de los personajes. Hay que tener la idea de que Jost no es un hombre de creencias muy firmes, y les contará la verdad cuando vea que su cuello, o su posición, puedan estar comprometidas por lo ocurrido.

La verdad de Jost es la siguiente: hace unos 7 meses que Jost, a través de cartas anónimas y regalos, fue invitado a unirse a una prospera secta conocida como “La mano que provee”. A cambio de su fidelidad la secta ayuda a sus integrantes a escalar posiciones tanto profesionalmente como socialmente. Todo parecía ir bien, y a Jost le parecía solo un montón de supercherías que a él le beneficiaban. Hasta que llegó el encargo. Se le notifico que buscará un recién nacido que utilizar en un importante ritual anual que se va a celebrar en breve (él desconoce el día y el lugar donde se celebrará y, al igual que en otras ocasiones, será unas horas antes cuando sea informado de los detalles). Él por miedo accedió. A partir de aquí los personajes vuelven a decidir que hacer con Jost. Pueden escoger entre vigilar a Jost, esperar a que reciba los detalles de la ceremonia, etc...

☞ Aquí se explica como sucedería todo sin la intervención de los personajes. El Narrador tendrá que ajustar los sucesos según las decisiones de los personajes. Ante todo aclarar que la persona que se esconde tras las iniciales de h.o. es Hermione Otz, prometida de Jost y que en realidad es la líder del culto “La mano que provee” (Jost desconoce este

pequeño dato). Por eso Jost recibió la invitación de unirse a la secta. Ella no se fía de él y por eso le ha encargado conseguir su pieza para el sacrificio para saber hasta donde puede llegar Jost. A la mínima que sospeche de Jost lo asesinará de una puñalada, dejando como única pista para los pjs el anillo que ella posee, regalo de Jost, con las iniciales “de j.l a h.o” (lo encontrarán porque ella, indignada, se lo habrá lanzado previamente a la cara). La misiva con los detalles de la ceremonia la recibirá Jost dentro de la cesta diaria de provisiones que le traen del mercado. De esta forma, tanto si siguen la pista de la prometida de Jost, después del asesinato cometido, como si esperan a recibir el aviso, los personajes acabarán yendo a parar al Claro de Mannslieb, una pequeña explanada a las afueras de la ciudad, donde se celebrará la ceremonia. Si los personajes siguen otra opción solo queda improvisar y marcarles el camino para que lleguen al Claro.

El Claro de Mannslieb es una pequeña explanada en el ombligo del bosque cercano a Pritzstock, y allí es donde se reunirá Hermione a los ocho componentes de su culto. Estos no suponen una amenaza en sí, ya que son gente de bolsillos acaudalados y culos fofos y enormes. Pero los guardaespaldas de Hermione sí que son un peligro, y son los que se enfrentarán a los personajes mientras los otros escapan de la escena. La única que no huirá es Hermione que intentará completar el ritual sacrificando al bebé, que se encuentra con ella. Ajusta el número de contrincantes como creas conveniente. Los datos de Hermione también tendrás que ajustarlos al nivel de dificultad que desees de aventura. La escena ha de ser algo rápida: cuando los personajes irruman en el claro los sectarios huirán despavoridos, algunos en carruajes y otros a caballo, mientras los guardaespaldas intentan bloquear el avance de los personajes. Hermione intentará acabar el ritual y los personajes disponen solo de 5 turnos para llegar a poner sus manos sobre ella. El ritual tiene como objetivo sacrificar al bebé para invocar a un demonio sirviente de Tzeentch, Dios al que pertenece “La Mano que provee”. Pero aún falta que entre en escena otro personaje; si los personajes van realmente apurados el Narrador puede adelantar la aparición de Cornellia. Esta ha hecho seguir a los personajes desde su entrevista, y pretende cobrarse el favor que estos le prometieron. Como se ha dicho, si los personajes van muy, muy apurados los esbirros de Cornellia pueden echar una mano, todo para que el bebé no sufra ningún daño, ya que este es el pago que va a reclamar Cornellia: la tutela del bebé. Si le comunican que el bebé puede estar contagiado de la Peste, ella se reirá y les hará ver que a estas alturas, si estuviera contaminada, ya tendría que presentar algún síntoma, cosa que no parece. El Doctor Krauss será el más reticente, pero la salud de la niña está perfecta, o sea que los personajes (si quieren, claro) tendrán que convencer al Doctor de que los cuidados de Cornellia son el mejor final para el bebé.

Si, al contrario de lo explicado, Hermione consiguiese completar la invocación... ¡que se preparen los personajes!

Cualquier otro final queda reservado a la sagaz mente del Narrador.

-RECOMPENSAS

-100 px por acabar la aventura.

-30 px por salvar la vida del bebé (tanto de las manos de Hermione como de las del Doctor Krauss).

-10-40 por una regular / normal / buena / muy buena interpretación.