

Ars Magica

Cuento de invierno



El viaje de una
alianza de Otoño
a Invierno

Ars Magica

Cuento de invierno



El viaje de una
alianza de Otoño
a Invierno

Créditos

ESCRITO POR: Ken Cliffe

EDITADO POR: Ken Cliffe, Beverly Ann Marshall, Lisa Stevens,
Stewart Wieck

DESARROLLO: Stewart Wieck

PRODUCCIÓN: Nicole Lindroos, Sam Chupp

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: Jeff Menges

LOGO DE TÍTULO: Richard Thomas

ILUSTRACIONES INTERIORES: Dave Miller, Richard Thomas, Josh
Timbrook

DISEÑO DE CONTRAPORTADA: Chris McDonough

CARTOGRAFÍA: Eric Hotz

El abogado del Diablo creado por Mark Rein-Hagen y Jonathan
Tweet

Ars Magica fue creado por Mark Rein-Hagen y Jonathan Tweet

Este libro está dedicado a Kelly, que perdió mucho sueño durante
su proceso creativo.

AGRADECIMIENTOS MUY, MUY ESPECIALES A:

Ken "lo haré después de mover esta montaña" Cliffe, por colar este
proyecto en su agotador horario de exámenes.

Eric "¿Pero qué es exactamente lo que has escrito aquí?" Hotz, por
unificar un montón de mapas muy toscos.

Nicole "Oh-oh, estoy hablando sola otra vez" Lindroos, por ad-
mitir que tiene el síndrome White Wolf.

Beverly Ann "¿Pero de dónde es este personaje?" Marshall, por
tener un conocimiento práctico de los dialectos.

Chris "No me incordies ahora con estas cosas" McDonough, por
soportar estas pequeñas dedicatorias.

Jeff "Tendré los bocetos listos ayer" Menges, por ofrecernos tantas
portadas en tan poco tiempo.

Dave "¿Cuánto se parece una víctima de la peste a una rata?" Mi-
ller, por evocar el poder y el horror del Invierno.

Josh "¿Cómo que tengo una hora?" Timbrook, por hacer tan bien
lo del demonio.

Mark "¡Este es el primer libro de Ars Magica en el que no he tra-
bajado!" Rein-Hagen, por no empapar las páginas con sus lágrimas.

Lisa "¡Vale, ahora la modernidad sí funciona!" Stevens, por adaptar
este proyecto a un sistema informático mínimamente decente.

Richard "Esta vez yo seré el donjuán encantador" Thomas, por ser
un representante de convenciones genial.

Stewart "¡Subidle un poco esto y machacará a los personajes!"
Wieck, por saber cómo meter el miedo en el cuerpo a los jugadores.

Andrew "¡Si no salgo en los agradecimientos del tuyo, tú no sal-
drás en los del mío!" Greenburg, por no ponerse hecho un basilisco
con este libro.

Sam "Sí, puedo escribir 90 palabras por minuto. ¿Por qué...?"
Chupp, por ayudarnos en el último momento.

Cuento de invierno es el tercer volumen de la llamada Tetralogía de las Cuatro Estaciones. Ya se ha publicado el segundo volumen, titulado *La tempestad*, y en el futuro se publicarán los volúmenes uno y cuatro. El volumen uno, *El sueño de una noche de verano*, se publicará en septiembre de 1992. En él se narrará el viaje de una alianza desde Primavera hasta Verano.

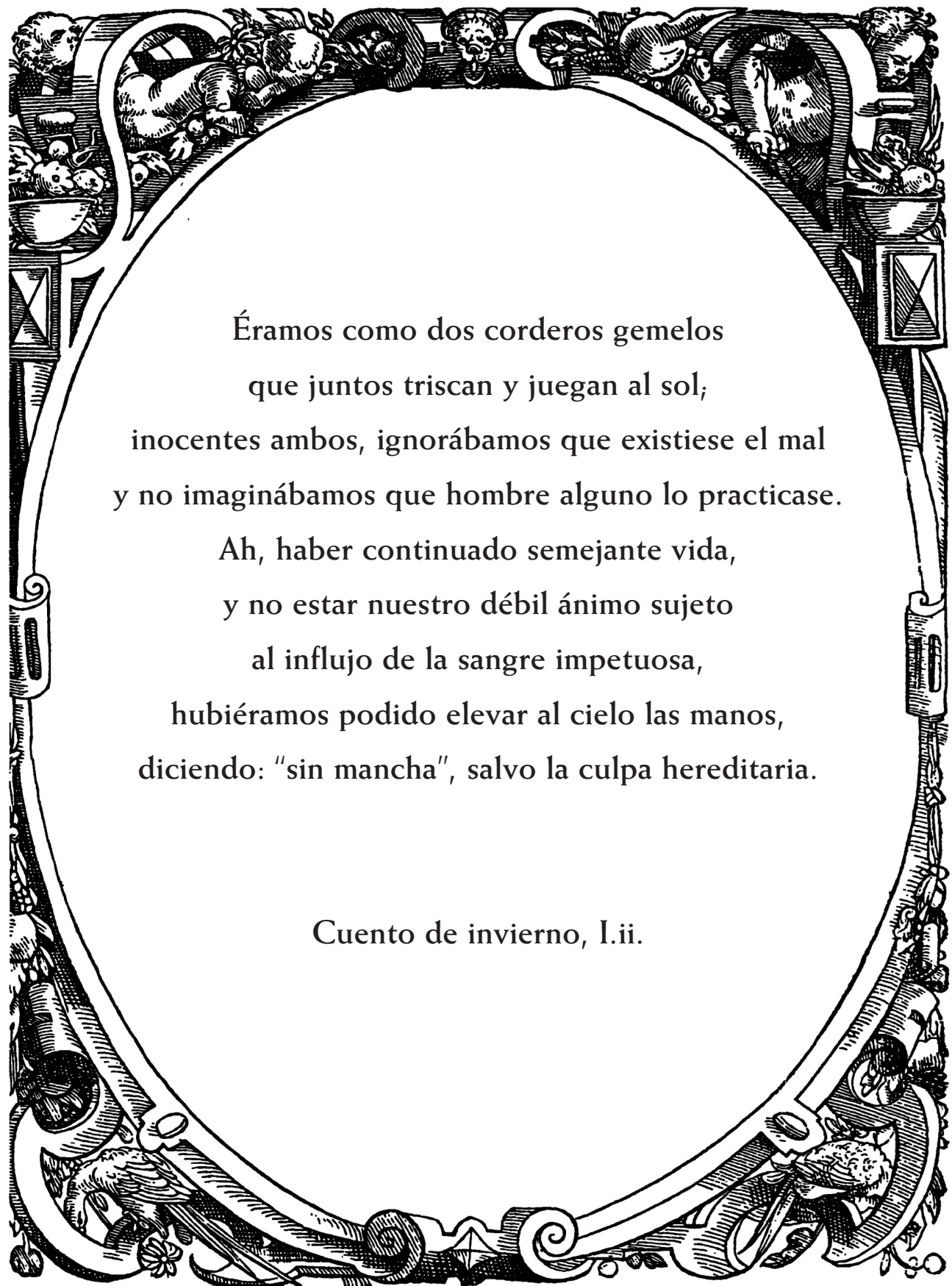
© 1991 White Wolf. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly denied, except for short excerpts for the purpose of reviews. WHITE WOLF Magazine, Ars Magica, Faeries, Covenants, The Challenge, Campaign Book, Storypath Cards, Whimsy Cards, Vampire, The Order of Hermes, The Stormrider, Jumpstart Kit, Covenants, The Broken Covenant of Calebais, The Tempest, Saga Pack, White Wolf Adventures, Dark Foe, Bard's Song, Battle Cry, Chicago by night, Storyteller's Handbook, The Camarilla, The Last Supper, The Hunters Hunted, A World of Darkness, Alien Hunger, Black Death, Who's Who Among Vampires, Storyteller, The Masquerade, Mythic Europe, Blood Bond, The Succubus Club, Ashes to Ashes, Storyteller's Screen, Alien Hunger, Werewolf, Ghost, Magus, Faerie and White Wolf are all trademarks and copyrights of White Wolf.

Traducción: Óscar Estefanía

Diseño original de maqueta de Ars Magica 5ª edición de J. Scott Reeves.

Contenidos

Prefacio	5	Las ratas gigantes.....	33	Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis.....	63
Introducción	7	Ratas normales.....	33	Las monturas de los Jinetes.....	64
TEMA.....	8	CÓMO EXPULSAR A LAS RATAS.....	33	LAS PERSONAS DENTRO DE LOS JINETES.....	65
EL TRANSCURSO DE LA SAGA.....	8	El ladrón en las sombras	35	LA RESURRECCIÓN DE LOS MUERTOS.....	65
EL ORIGEN DE LA ESQUIRLA.....	8	EL REGRESO DE LOS DIABOLISTAS.....	35	EL REGRESO DE BALAEERUS.....	65
LOS DIABOLISTAS.....	10	EL ROBO.....	36	EL MAPA DE BALAEERUS.....	66
Carmella.....	10	EVALUACIÓN DE PÉRDIDAS.....	37	EL QUINTO SELLO.....	66
Emil.....	11	EL DIARIO DE BALAEERUS.....	37	UNA TURBA FURIOSA.....	67
Lucinda.....	12	DESPUÉS DEL ROBO.....	37	Hermano Giles, jesuita viajero.....	68
Mab.....	13	La visita de la Bestia	39	EL DÍA DESPUÉS.....	69
Honerius.....	14	LA LLEGADA DE LA BESTIA.....	39	LA HORDA DE MUERTOS VIVIENTES.....	69
Gizzleren.....	15	INVESTIGACIÓN.....	41	Esqueletos.....	69
La tierra da fruto	17	La carrera por la Esquirla	42	Zombis.....	69
PASADO Y PRESENTE SE TOCAN.....	17	RUMBO A LAS MONTAÑAS.....	42	EL VIAJE AL EDÉN.....	69
WICKAM EN LA ACTUALIDAD.....	18	LOS ACTOS DE LOS DIABOLISTAS.....	43	ACONTECIMIENTOS RECIENTES EN LOS ALPES.....	69
LOS GITANOS AMBULANTES.....	18	EL ACERCAMIENTO A LAS MINAS.....	43	EL SEXTO SELLO.....	70
LA LLEGADA DE LOS PERSONAJES.....	19	LAS MINAS ENANAS.....	44	LAS PUERTAS DEL EDÉN.....	72
LA TABERNA DE WICKAM.....	19	EMBOSCADAS POR DOQUIER.....	45	Arcángeles.....	73
LA LLEGADA DEL PADRE MILLER.....	19	ATRAPADOS CON LOS DIABOLISTAS.....	46	La espada llameante.....	73
Wilf Shepherd, jefe de pueblo.....	20	CONVIVIR CON LOS DIABOLISTAS.....	47	Al diablo con el Diablo	74
Los lugareños.....	20	THARUUM, EL GIGANTE DE LAS MONTAÑAS.....	49	LA LLEGADA AL EDÉN.....	75
Padre Miller, párroco de Wickam.....	21	Tharuum, guardián de los Alpes.....	48	EL RITUAL DE INVOCACIÓN.....	75
EL PLAN DE LOS LUGAREÑOS.....	20	TRATOS CON EL REY ENANO.....	50	CÓMO DETENER EL RITUAL.....	76
ÉN EL CEMENTERIO.....	21	Glorin, guía enano.....	50	LA LLEGADA DEL DEMONIO.....	77
DESPUÉS DEL ROBO.....	22	EL VIAJE HASTA LA FUENTE.....	51	EL SACRIFICIO.....	79
LA ESQUIRLA.....	22	EL REHÉN DE LOS ENANOS.....	52	Brivelzn, posible destructor del mundo.....	79
EL NUEVO PLAN DE LOS DIABOLISTAS.....	22	LA FUENTE DE LA VIDA.....	52	EL CAPÍTULO FINAL.....	80
LA MALDICIÓN DE LA ESQUIRLA.....	23	Barbagrís, rey de los enanos.....	53	EL DESTINO DEL SACRIFICADO.....	80
El regreso de la plaga	26	DE NUEVO ANTE BARBAGRÍS.....	54	EL DESTINO DE LA ALIANZA.....	81
EL BUHONERO.....	26	Un enano común.....	54	Apéndice: El abogado del Diablo	82
LA HISTORIA DE WOODBRIDGE.....	26	Los Siete Sellos	55	EL PAPEL DEL DEMONIO.....	82
LOS DIABOLISTAS EN WOODBRIDGE.....	27	LA BÚSQUEDA DEL EDÉN.....	55	LA NATURALEZA DEL DEMONIO.....	84
WOODBRIDGE EN LA ACTUALIDAD.....	27	LA NATURALEZA DE LOS SELLOS.....	56	PODERES DEMONIACOS.....	85
RUMORES EN EL PUEBLO.....	28	LA LLEGADA DE LOS JINETES.....	56	DEBILIDADES DE LOS DEMONIOS.....	86
LA IGLESIA.....	28	PESTE.....	56	MOTIVACIONES DE LOS DEMONIOS.....	86
LA ESTATUA.....	29	GUERRA.....	58	CÓMO INTERPRETAR A UN DEMONIO.....	86
La estatua de San Francisco.....	31	MUERTE.....	59	Índice	88
LA ENFERMEDAD.....	31	HAMBRE.....	61		
EL ATAQUE DE LAS RATAS.....	32	CÓMO HACER FRENTE A LOS JINETES.....	62		
EL MEDALLÓN GITANO.....	33				



Éramos como dos corderos gemelos
que juntos triscan y juegan al sol;
inocentes ambos, ignorábamos que existiese el mal
y no imaginábamos que hombre alguno lo practicase.
Ah, haber continuado semejante vida,
y no estar nuestro débil ánimo sujeto
al influjo de la sangre impetuosa,
hubiéramos podido elevar al cielo las manos,
diciendo: "sin mancha", salvo la culpa hereditaria.

Cuento de invierno, I.ii.

Prefacio

En la mayoría de juegos de rol, los héroes viven aventuras únicamente enlazadas por un tenue vínculo: la propia presencia de los héroes. Sin la aparición de los mismos personajes en cada aventura sucesiva, cada una de esas aventuras se convertiría en una aventura corta "independiente". Por tanto, una saga basada en esas aventuras tenuemente interrelacionadas sería mucho más frágil, pues si sus personajes mueren o se pierden, esta también perderá su elemento unificador.

En *Ars Magica*, las sagas (campanas) se ven cimentadas y reforzadas por la presencia de la alianza. La alianza actúa como "cuartel general" de los personajes. Pueden marcharse de ella para emprender diferentes viajes, pueden regresar a ella después de completar una misión y pueden depender de ella como fuente de conocimiento y poder con la que estudiar y crecer. Al cumplir todas esas funciones, la alianza ofrece a la saga un punto central en torno al cual desarrollar todas las historias (aventuras) y eventos narrativos. Y, si los personajes mueren o se pierden, la historia puede continuar; nuevos personajes llegarán a la alianza, preservando la vida de la saga.

Cuento de invierno es un suplemento de *Ars Magica* que usa la presencia de la alianza para contar una historia. Cada alianza sigue un proceso de maduración desde que nace hasta que muere, que empieza con la Primavera y termina en el Invierno (tal y como se describe en el suplemento *Alianzas*). A medida que la alianza atraviesa las estaciones, esta y sus miembros se van volviendo más y más poderosos. Este suplemento describe la plenitud del poder de una alianza en el momento en que avanza desde Otoño hasta Invierno. También describe su caída en desgracia cuando unos rivales igual de poderosos,

pero con un propósito totalmente opuesto, surgen para cuestionar los logros pasados de la alianza.

Ascender hasta la cúspide del poder místico y luego caer hasta el punto más bajo puede ser un proceso largo o corto. El paso puede llevar siglos o décadas, según la sabiduría y la fortaleza de los personajes, y la fuerza de los adversarios a los que se enfrenten. Las historias de este suplemento se deben situar a lo largo de una serie de años que reflejarán el periodo que pasan los enemigos de los personajes progresando hacia sus objetivos. Por lo tanto, el ritmo de la saga está marcado por los planes de los villanos, y no de los héroes. En consecuencia, la amenaza que podría provocar la caída de la alianza surge en el transcurso de algunas décadas, algo que resulta adecuado teniendo en cuenta el enorme poder que ostentan los enemigos de los personajes.

Sin embargo, la duración del ascenso y caída de la alianza puede prolongarse aún más si el Narrador así lo decide. Desde aquí te animamos a que intercales tus propias historias en los momentos de "impás" que haya entre las diferentes historias de esta saga. Esas nuevas historias podrían ser productos publicados para *Ars Magica*, como *La alianza rota de Calebais* o *El Jinete de la Tormenta*, o podrían ser de tu propia creación. Sea cual sea su origen, esas otras historias permitirán a los personajes adquirir más poder, un poder que necesitarán de cara al ataque final de los villanos.

La introducción de nuevas historias dentro de esta saga es algo sencillo. Cuento de invierno está pensado para que avance de manera sutil. Por ello, está compuesta por historias separadas que están unidas por una trama común, que gira de forma casi impalpable sobre la alianza y su his-

toria. No deberías tener problemas para intercalar tus propias historias entre una parte y otra. La primera de las historias de la saga presenta a los personajes a sus adversarios, pero no les permite descubrir prácticamente nada sobre sus auténticas intenciones. De hecho, es probable que los personajes ni siquiera identifiquen a los villanos como tales en un primer momento.

A medida que pase el tiempo y se narren más historias, los personajes descubrirán quiénes son sus adversarios y también averiguarán la horrible verdad sobre sus planes. Para entonces, la alianza habrá alcanzado el poder del Otoño, pero también habrá iniciado, de forma casi inadvertida, el descenso hacia la muerte que trae siempre el Invierno. Sin embargo, sea cual sea el destino de los personajes, los jugadores se verán cada vez más cautivados por la saga a medida que sus personajes descubren más cosas sobre los diabolistas y luchan por detener las siniestras maquinaciones de los villanos.

¿Por qué crear una saga que lleva a una alianza de Otoño a Invierno? Hay varios motivos. Primero, este suplemento es una continuación de *La tempestad*, que sigue el ascenso de una alianza desde Verano hasta Otoño. Tras contar esa historia y narrar una serie de historias adicionales posteriores, podrías dirigir este suplemento como continuación natural de la saga. Combinados, *La tempestad* y **Cuento de invierno** permiten narrar la mitad de la existencia de una alianza. O bien podrías jugar **Cuento de invierno** sin haber jugado antes su predecesor, adaptándolo a la saga que haya diseñado previamente el narrador. Este suplemento puede usarse con cualquier alianza y en cualquier saga en la que se haya alcanzado el Otoño.

En segundo lugar, el paso de Otoño a Invierno es divertido para los jugadores porque sus personajes alcanzarán la cúspide de su poder. A esas alturas, los magi podrán lanzar hechizos que sacudirán el manto de la existencia. La alianza también habrá acumulado tal cantidad de conocimiento que será uno de los baluartes más preciados de la Orden en general. Será una fuerza reconocida en todo el mundo.

Sin embargo, con el paso del tiempo, la alianza también entrará en declive. Los magi más ancianos se encerrarán en sus viejos hábitos y empezarán a depender de magi más jóvenes para realizar las tareas menores. Pronto, los magi más poderosos se aislarán de todo y olvidarán cómo funciona el mundo, sumidos en pasiones que muy pocos pueden llegar a comprender. Puede que los magi más jóvenes capten ese declive, pero sus esfuerzos por mantenerse a la altura de los tiempos chocarán de frente con las tradiciones y preceptos grabados en piedra de la alianza.

Encerrada así en sí misma, la alianza acabará muriendo lentamente o bien será sorprendida por los poderes que han surgido en el mundo al cual los magi han dado la espalda.

¿Quién sabe qué hay más allá de la muerte de una alianza? Tal vez podría desaparecer para siempre, o tal vez podría renacer y volver a crecer a partir de una nueva Primavera. Solo lo sabremos una vez lleguemos a ese punto.

Ken Cliffe
Abril de 1991

Introducción

La saga

Siguiendo la tradición iniciada por *La Tempestad*, este suplemento presenta una serie de encuentros e historias conectados entre sí hasta formar una saga completa. Aunque los personajes y los jugadores

podrían tomar esas historias individuales como algo aislado, no lo son, sino que más bien conducen sutilmente a los personajes hasta un enfrentamiento trascendental contra las fuerzas del mal.

Una vez hayas narrado algunas de las primeras historias que se describen aquí, puede que los jugadores empiecen a distinguir la línea argumental que las une. No te preocupes, forma parte de la diversión de una saga. Si los jugadores son conscientes de que la línea argumental va avanzando después de cada historia, sin duda estarán expectantes por ver qué ocurre en futuras sesiones de juego. Además, al reconocer un hilo conductor en sus encuentros, los personajes pueden tomar cartas en el asunto e intentar protegerse contra amenazas futuras que puedan llegar. Y como los personajes no pueden saber exactamente qué les tiene reservado el destino en la saga, algunas de esas precauciones serán innecesarias, aunque otras podrían protegerles en los enfrentamientos que están por venir. No te preocupes si toman todas esas precauciones: para cuando llegue el desenlace de la saga, necesitarán todas las protecciones que puedan acumular.

Parte de la diversión de un argumento que se desvela progresivamente es que puedes añadirle pequeños engaños. Historias de tu propia creación que parezcan formar parte de la línea argumental de la saga, cuando no lo son. Evidentemente, ni los personajes ni los jugadores lo saben, y probablemente se esforzarán por hacer encajar esos engaños en sus teorías sobre la historia principal. Esas pistas falsas solo confundirán más tarde a los personajes cuando no conduzcan a ningún sitio, o resulten no tener absolutamente nada que ver con la trama principal.

Recuerda también que esta saga es flexible y puede ser modificada siempre que lo consideres necesario. Por ejemplo, las puertas del Edén podrían no estar situadas en los Alpes suizos, sino en un antiguo monumento místico como Stonehenge. Lo



único que se da por sentado en esta saga es que se desarrollará en algún lugar de Europa occidental.

Tema

En esta saga, los personajes descubrirán que, por muy grande que sea su poder hermético, hay poderes en este mundo que hacen que la Orden resulte casi insignificante. Tras haber acumulado un poder considerable ahora que su alianza ha alcanzado el Otoño, es probable que los personajes se consideren preparados para hacer frente a cualquier reto. Es cierto, su poder es impresionante desde un punto de vista hermético, pero el poder infernal puede ser inconmensurable, en particular cuando está en manos de quienes querrían liberar al mismísimo Satanás del Inframundo. Si los personajes aprenden alguna lección durante todo este enfrentamiento, sin duda será una lección de humildad.

Al enfrentarse a la huestes del Infierno, los personajes también descubrirán que el triunfo siempre lleva acarreado algún sacrificio. Para servir al bien mayor, los personajes deberán realizar acciones que provocarán la pérdida de amigos y aliados. También descubrirán que algunas victorias son inaccesibles a menos que uno esté dispuesto a darlo todo por la causa.

Así, si los personajes sobreviven a la saga, serán dolorosamente conscientes de su propia mortalidad, y puede que nunca vuelvan a dar por sentado el poder de la Orden de Hermes.

El transcurso de la saga

La historia de esta saga se remonta hasta el inicio de la historia del mundo, como se narra en las Sagradas Escrituras. Bajo el control del Príncipe de las Tinieblas, la Manzana que mordieron Adán y Eva se convirtió en piedra y se rompió en varios pedazos. Esas Esquirlas de mal en estado sólido están dispersas por todo el mundo, expandiendo su influencia corruptora.

Siglos más tarde, un grupo de diabolistas descubre la existencia de las Esquirlas y empieza a viajar por el mundo para recuperarlas todas. Su plan es unir todos los fragmentos para recrear la manzana original, con la que los diabolistas planean convocar al Príncipe

de las Tinieblas a este mundo y provocar así el fin de los tiempos. La saga empieza de forma sutil, cuando los personajes presentan sus respetos en la tumba de uno de los fundadores de la alianza, el magus Balaerus. Al visitar el pueblo de Wickam, situado cerca de la tumba, los personajes notan una evidente animadversión hacia la alianza. Los lugareños la culpan de los conflictos que han afectado a la región durante años. Dicho sufrimiento es en realidad consecuencia de la Esquirla que hay enterrada con Balaerus. Los personajes también se cruzan con sus futuros adversarios, los diabolistas, que se hacen pasar por artistas ambulantes gitanos. Tras tratar con los lugareños, los personajes también capturan a lo que parecen ser unos ladrones de tumbas que han profanado la tumba de Balaerus. En la tumba, los personajes encuentran la Esquirla, que era el objetivo original de los ladrones, y se la llevan a la alianza con ellos. Sin embargo, los personajes olvidan que tienen esa piedra y su insidioso mal pronto se apodera de la alianza. Con el paso de los años, la alianza cae víctima de la maldición de la Esquirla, que provoca el deterioro progresivo de la fortaleza.

Mientras tanto, los personajes vuelven a cruzarse con las consecuencias de los actos de los diabolistas, en este caso en el pueblo de Woodbridge. Los diabolistas acudieron a robar la Esquirla que había aquí, pero dejaron tras de sí una plaga de ratas como tarjeta de presentación. Los lugareños culpan a la alianza de la plaga; una vidente vaticinó la llegada de la plaga y apuntó a la alianza como la fuente de dicho "mal". La adivina era Lucinda, que forma parte del grupo de diabolistas.

Al llegar al pueblo para limpiar su nombre, los personajes deberán lidiar con la plaga, pero también deberán resolver el misterio de una estatua andante. En sus investigaciones, hallarán pruebas que indican que había una Esquirla en el pueblo, pero aún carecen del conocimiento necesario para reconocer los efectos de la maldición de la Esquirla. Años después de que la rescataran, la Esquirla que hay en la alianza es robada por los diabolistas. Los personajes encuentran pruebas irrefutables de la participación de los diabolistas y se dan cuenta de que están siendo víctimas de un infame complot.

Los personajes por fin descubren toda la verdad sobre las Esquirlas y la Manzana cuando un mensajero divino visita la

alianza. Les avisa de que el mundo entero corre peligro y les ordena hacer todo lo necesario para detener a los diabolistas. Sin embargo, no tienen mucho tiempo, ya que pronto se abrirán los Siete Sellos de las Sagradas Escrituras, y el último de ellos marca la llegada del Demonio al mundo y el fin de los tiempos.

Mientras luchan por detener a los diabolistas, los personajes buscan la última de las Esquirlas de la Manzana, situada en unas minas montañosas habitadas por enanos feéricos. Héroe y villanos están tan centrados en la carrera por la Esquirla que se ven sorprendidos cuando los enanos les atacan, transformados en criaturas malignas por obra de la terrible influencia de su Esquirla. Es la intervención de las hadas lo que impide a los personajes alcanzar la última Esquirla. Los diabolistas escapan con ella, mientras que los personajes se ven obligados a satisfacer al rey enano y sus egoístas exigencias.

Una vez han logrado reconstruir la Manzana, los diabolistas emprenden su invocación. A medida que pasa el tiempo, los Siete Sellos se van abriendo. Mientras tanto, los personajes deberán localizar el Edén, donde nació la Manzana, y donde será invocado el Demonio. Pero la investigación de los personajes no es fácil, pues se ve entorpecida por la aparición de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis, que se encarnan en los cuerpos de miembros de la alianza y otros aliados. Así, los personajes se ven obligados a luchar contra sus propios amigos y seres queridos.

Con el Quinto Sello, que marca la resurrección de los muertos, los personajes obtienen la oportunidad que necesitan para localizar el Edén. El espíritu de Balaerus, el poseedor original de la Esquirla, visita la alianza y marca el camino para llegar hasta los diabolistas. Sin embargo, la investigación de los personajes les indica que el Quinto Sello también causará la aparición de un ejército de muertos vivientes. Si los personajes están dispuestos a correr el riesgo de perder su alianza, podrían partir rumbo al Edén antes de que el ejército ataque la fortaleza. Sin embargo, los personajes más prudentes probablemente preferirán quedarse atrás para defender la alianza.

En su viaje hacia el Edén, los personajes reciben la ayuda de los enanos a los que conocieron y ayudaron anteriormente. Con la ayuda de las hadas, los perso-

El paradigma que se presenta en los suplementos de *Ars Magica* incluye muchos aspectos del mundo medieval, incluidas las influencias históricas de la Iglesia, así como la propia versión inventada por *White Wolf* de las influencias infernal, feérica y hermética. Los poderes y efectos del Dominio tal y como se describen en este suplemento solo pretenden ser una extensión de este paradigma ficticio. El uso de elementos familiares del cristianismo y otras religiones no debe tomarse como un intento de representar de forma adecuada estas religiones tal y como se practican en el mundo moderno.

najes llegan a las puertas del Edén justo cuando se abre el Sexto Sello: el sol se oscurece y la tierra empieza a temblar. Si los personajes han llegado a las puertas del Edén, sorprenderán a los diabolistas a punto de completar la invocación del Demonio. Hay muchas formas de interrumpir el ritual de invocación, pero todas ellas pasan por derrotar a los diabolistas, que no estarán nada contentos con la irrupción de los personajes.

Al ver su plan en peligro, la líder de los diabolistas, Carmella, se sacrifica para traer al mundo al que cree que es el Demonio. Pero los diabolistas han sido engañados y solo liberan a un demonio que se hace pasar por el Príncipe de las Tinieblas. Los personajes tienen una nueva amenaza a la que hacer frente, en especial ahora que los diabolistas intentan escapar del Edén. Puede que los personajes tengan el poder mágico necesario para mandar de vuelta al demonio al Infierno, pero la criatura es inmensamente poderosa. La única forma segura de derrotar al demonio es con el sacrificio de uno de los personajes. Un personaje que se entregue al Árbol del Conocimiento, del cual brotó originalmente la Manzana, puede con su sacrificio restaurar el Árbol y, en consecuencia, destruir de nuevo la Manzana de los diabolistas y expulsar al demonio. Una vez el Edén vuelve a estar completo, se sella al mundo exterior, dejando a los personajes en las montañas donde encontraron en su momento la entrada.

Al regresar a la alianza, los personajes descubren que su ya prolongado conflicto con los diabolistas ha provocado la

destrucción casi absoluta de su fortaleza. Despojados del poder que ostentaban hasta hace poco, los personajes que hayan sobrevivido podrán intentar reconstruir su alianza. Si reúnen las fuerzas necesarias para hacerlo, su alianza renacerá en una nueva Primavera.

El declive de una alianza es siempre una historia de muerte inevitable provocada por el paso de las estaciones. Es, por así decirlo... un cuento de invierno.

El origen de la Esquirla

El principal motor que impulsa esta saga es la existencia de unos maléficos objetos descritos en las Sagradas Escrituras. Se trata de las Esquirlas en las que se partió la Manzana del Edén que mordieron Adán y Eva. Las Esquirlas son buscadas por un grupo de diabolistas que pretenden unirlas para devolverles su forma primigenia. Con ese nuevo poder, los diabolistas quieren convocar a un poder demoníaco a este mundo. En su búsqueda de las Esquirlas, los diabolistas entrarán en conflicto directo con los personajes y su alianza. Una vez los personajes sean conscientes de la amenaza que representan los diabolistas y sus planes, deberán hacer frente al poder combinado de las Esquirlas.

Juntas, las Esquirlas forman la Manzana que mordieron Adán y Eva en el Jardín del Edén. Después de que Adán fuese tentado por el mal (a través de Eva) y mordiera la Manzana, esta se convirtió en piedra. Reconociendo su desnudez y su culpa, Adán soltó la Manzana petrificada, que se hizo añicos al chocar contra el suelo.

Después de que Adán y Eva fuesen expulsados del Edén, las divinidades expulsaron también las Esquirlas de la Manzana. Una vez liberadas, las Esquirlas empezaron a extender su corrupción. Caín fue el primero en caer víctima de su mácula. Cuando Caín se vio obligado a vagar sin rumbo tras asesinar a Abel, llevó consigo, sin saberlo, las Esquirlas. Y así es como las Esquirlas se dispersaron por el mundo.

Las Esquirlas estaban hechas de mal en estado puro, y sembraban la destrucción y la decadencia allá donde iban. Una acabó incluso enterrada bajo la casa de Job, depositada allí por orden directa del Maligno. Tocadas por la influencia del Maligno, las

Esquirlas tenían una capacidad sutil e insidiosa para extender la corrupción. Por tanto, quienes caían bajo el embrujo de las Esquirlas no eran conscientes del origen de su aflicción. Lo mismo se puede decir de quienes están malditos por las piedras en la actualidad.

Durante siglos, las Esquirlas han permanecido dispersas. Sin embargo, si se reúnen y se usan para reconstruir la Manzana tal y como era originalmente, las Esquirlas tienen un inmenso poder infernal, o eso creen los diabolistas. Si se llevan al Edén, podrían utilizarse para traer al Príncipe de las Tinieblas al mundo. Al fin y al cabo, fue en el Edén donde nació la Manzana, y fue en el Edén donde el Príncipe de las Tinieblas tuvo el primer contacto con la humanidad.

Quiso el destino que uno de los magus fundadores de la alianza de los personajes acabara poseyendo una de las Esquirlas en un pasado remoto. Hay otras Esquirlas situadas en las cercanías de la alianza. Por lo tanto, los personajes están condenados a verse envueltos en los planes de los diabolistas, a los que deberán detener antes de que el mundo sea destruido.

Los diabolistas

Los diabolistas son la raíz de todo el mal al que deberán hacer frente los personajes. Se trata de un grupo de adoradores del Diablo de espíritu puramente maligno (aunque dichos espíritus están ahora mismo en el Infierno, tras haber sido vendidos al Diablo a cambio de poder arcano). Aunque todos los diabolistas quieren invocar al Demonio a este mundo, cada uno tiene una motivación diferente.

Nótese que el disfraz que adoptan los diabolistas resultará anacrónico si tu alianza se encuentra en Europa occidental. Los gitanos no completaron su migración a esta zona hasta principios del siglo XV, y como es bastante probable que tu saga esté situada en una época anterior, no debería ser posible un encuentro así. En ese caso, límitate a adaptar su disfraz y conviértelos en una troupe de músicos y artistas itinerantes. El disfraz de gitano es mucho más romántico y ofrece mucho más potencial interpretativo, pero tal vez no funcione en una saga con una elevada precisión histórica.

Carmella

Características: Int +4, Per +4, Pre +3, Com +3, Fue -1, Vit 0, Des +2, Rap +1

Virtudes y Defectos: Determinación +1, Destino +4 (cualquier cosa que funcione en tu saga), Perspicaz +1, Trotamundos +1, Deficiencia Mágica Menor -1 (Animal), Obsesión -1 (invocar a la "Princesa de las Tinieblas"), Odio -1 (hombres), Vulnerable al Poder Divino -4 (ataques)
Confianza: 6

Edad: Aparenta unos 35 años

Rasgos de personalidad: Feminista +4, Vengativa +3, Paciente +3

Técnicas mágicas: Creo 15, Intellego 21, Muto 19, Perdo 23, Rego 20

Formas mágicas: Animal 10, Aquam 15, Auram 16, Corpus 18, Herbam 13,

Ignem 15, Imaginem 15, Mentem 17, Terram 19, Vim 25

Habilidades importantes: Actuar (gitana) 4, Alerta (peligro) 5, Bastón (ataques) 2, Buscar (objetos ocultos) 3, Concentración (largos periodos) 4, Encanto (aspecto arrebatador) 3, Esquivar (proyectiles) 5, Intimidación (sutil) 4, Liderazgo (lealtad) 5, Parma Mágica (Vim) 6, Precisión (precisión) 4, Penetración (Mentem) 6, Sentir el Bien y el Mal (personas) 5, Subterfugio (camelar) 5

Sugerencias de hechizos

Aquam: *Sendero de Aceite Deslizante* (CrAq 5), *Ariete de Agua* (CrAq 20)

Auram: *El Hedor de la Muerte* (CrAu 10), *Las Brumas del Averno* (CrAu 10), *La Saeta*

de Júpiter (CrAu 35), *Ladrón de Alientos* (Nivel 10), *Detener los Vientos* (PeAu 20).

Corpus: *Visión de la Verdadera Forma* (InCo 10), *Susurros Desde el Otro Lado* (InCo 15), *La Búsqueda Implacable* (InCo 20), *El Ojo que Todo lo Ve* (InCo 30), *El Nudo de la Horca* (PeCo 25), *El Beso de la Muerte* (PeCo 45), *El Muerto Andante* (ReCo 35).

Mentem: *Infundir Temor en los Corazones* (CrMe 15), *Los Sufrimientos del Infierno* (CrMe 25), *Evocar Recuerdos Alterados* (MuMe 4), *Palabras Oscuras* (PeCo 40).

Vim: *Revelar el Ojo Invisible* (InVi 15), *Descantar* (PeVi Gen), *Enmascarar la Magia* (MuVi Gen).



Carmella

Carmella es la elegante y voluptuosa líder del grupo de diabolistas. Es cruel y agresiva de nacimiento, aunque con el tiempo ha aprendido a temprar su furia.

Carmella quiere convocar al Maligno al mundo por una simple cuestión de venganza personal. Odia con todo su corazón a los hombres, y cree que todos los males del mundo son culpa de los hombres que proclaman controlarlo. Se considera la reencarnación de Eva, y quiere traer al Maligno al mundo para vengar el trato que le ha dado el hombre a la mujer desde que Eva mordió la Manzana. Cree que su causa es justa, y está firmemente convencida de que el Demonio es en realidad una criatura femenina. Por lo tanto, resulta adecuado que el arma que use para invocar a la "Princesa de las Tinieblas" sea la misma que mordió en su vida anterior.

Carmella reconoce en los personajes una amenaza para su plan. Aunque confía en su capacidad para traer al mundo a la Princesa, nunca subestimaré el potencial de los personajes.

Frase típica: "¿Osas perseguirnos en nuestra sagrada misión? ¡Morirás, varón, por desafiar su poder! Morirás, pero aún no. Te abandonaré en estas montañas para que mueras solo. Sin embargo, espero que sobrevivas lo bastante para ser testigo de



su llegada. La Princesa de la Oscuridad os consumirá a ti y a todos los demás hombres. ¡Yo, la hija de Eva, he hablado!"

(Pronunciada mientras los diabolistas abandonan a los prisioneros de la alianza a la entrada de las minas enanas).

APARIENCIA

Carmella es arrebatadoramente hermosa. Ningún galán digno de ese nombre se resistiría a usar sus encantos con ella. Tiene la piel morena e inmaculada. Sus ojos son de un verde penetrante, y un largo y brillante cabello cae en cascada por sus hombros y su espalda. Siempre viste con algún tipo de prenda roja.

PAPEL COMO GITANA

Carmella es la presentadora de su troupe de artistas. Se mueve entre el público que observa el espectáculo, presentándose a sí misma y a los artistas, y consiguiendo que el público se sienta a gusto. Acostumbra a detenerse a hablar con algún miembro del público. En ese papel Carmella es encantadora, ingeniosa y atractiva.

Emil

Emil es muy poco de fiar, aun para un diabolista. Es un auténtico miserable traicionero que ansía en secreto ser el líder del grupo, convencido de que sus poderes son superiores a los de Carmella solo porque él es un hombre. Aunque es impetuoso y rebelde, Emil ha aprendido a no enfrentarse directamente a Carmella, en concreto en cuestiones relativas a la superioridad de género.

Emil considera que la gente normal no es más que ganado, y que existe para ser consumida o para entretener. Por lo que a él respecta, los personajes son una amenaza menor en comparación con sus poderes, otorgados por el Demonio. Para demostrar su superioridad, Emil se mostrará dispuesto a librar un Certamen con cualquier miembro de la Orden y en cualquier momento. Es incapaz de resistirse a cualquier desafío. Si está claro que tiene las de perder en el duelo, Emil hará trampa e incluso llegará a ordenar a alguno de sus guerreros que ataque a su adversario por la espalda.

Emil quiere traer al Demonio al mundo para conseguir su recompensa, que cree

Emil

Características: Int +4, Per -1, Pre +2, Com 0, Fue +1, Vit +1, Des +1, Rap +1
Virtudes y Defectos: Dedos Ligeros +2, Determinación +1, Mirada Penetrante +2; Compulsión -1 (enfrentamientos), Vulnerable al Poder Divino -4 (ataques)

Confianza: 5

Edad: Aparenta unos 25 años

Rasgos de personalidad: Ambicioso +3, Atolondrado +3, Impetuoso +3, Impaciente +2

Técnicas mágicas: Creo 12, Intellego 14, Muto 15, Perdo 22, Rego 15

Formas mágicas: Animal 12, Aquam 13, Auram 10, Corpus 15, Herbam 12, Ignem 22, Imaginem 10, Mentem 15, Terram 15, Vim 17

Habilidades importantes: Actuar (gitanos) 3, Buscar (ser seguido) 4, Cer-

tamen (Ignem) 5, Espada (ataques) 3, Esquivar (acometida) 3, Imitación (voces) 3, Intimidación (amenazas) 5, Intriga (tramar) 5, Liderazgo (inspirar valor) 4, Mentir (mentiras rápidas) 4, Pelea (puñetazos) 2, Penetración (Ignem) 5

Sugerencias de hechizos

Corpus: *Dulce Sopor* (PeCo 20), *Herida Abierta* (PeCo 15), *Juventud Marchita* (PeCo 25), *Manos de Mantequilla* (ReCo 5), *La Polea Invisible* (ReCo 15).

Ignem: *Suavizar las Llamas Voraces* (Pelg 20), *Pozo de Tinieblas* (Pelg 25), *La Llama Revoltosa* (Relg 5), *Piel de Salamandra* (Relg 25), *Lanza de Llamas* (Crlg 20), *Filos Incandescentes* (Crlg 15)

Terram: *La Honda Mágica* (ReTe 10), *El Estallido de la Tierra* (ReTe 15).

que será un gran poder infernal, pero que podría acabar suponiendo su muerte.

Frase típica: "Dices que ostentas un gran poder. ¿Por qué no lo enfrentas al mío?"

APARIENCIA

Emil es moreno, con la piel olivácea y el cabello negro y engrasado. También engrasa su bigote hasta que, literalmente, chorrea. Prefiere llevar prendas de cuero pulido de tonos oscuros, en especial si realzan su figura.

PAPEL COMO GITANO

Emil simula ser un tragasables, y es bastante hábil con su número. Su parte favorita es cuando prende en llamas una espada y se la traga. Emil disfruta usando su habilidad de Imitación para enfurecer a los espectadores ruidosos mientras ejecuta su número, a menudo con la intención de provocar una pelea. Si nadie le grita desde el público, imitará discretamente la voz de algún espectador con la esperanza de incitar a otros a pelearse.



Lucinda

Lucinda es una profetisa y se hace pasar como tal cuando asume su disfraz de gitana. Aunque está ciega, cuenta con una segunda visión que le permite ver con el ojo

Lucinda

Características: Int +3, Per +5, Pre +5, Com +2, Fue -1, Vit -1, Des +2, Rap +1

Virtudes y Defectos: Conocida +2 (Woodbridge), Creatividad +1 (profecías), Especial (vista con el "ojo de la mente") +4, Talento Excepcional +2 (Visiones), Vista Aguda +1 ("generalizada"); Ciega -5, Desfigurada -1 (ojos en blanco), Vulnerable al Poder Divino -4 (ataques)

Confianza: 2

Edad: Aparenta unos 40 años

Reputación: Profeta (Woodbridge) 2

Rasgos de personalidad: Paciente +3, Reservada +2, Ambiciosa +2, Distraída +3

Técnicas mágicas: Creo 12, Intellego 23, Muto 14, Perdo 14, Rego 18

Formas mágicas: Animal 14, Aquam 12, Auram 16, Corpus 14, Herbam 13, Ignem 10, Imaginem 20, Mentem 21, Terram 14, Vim 18

Habilidades importantes: Actuar (gitana) 3, Alerta ("ojo de la mente") 6, Atletismo (saltos) 3, Don de Gentes (campesinos) 4, Empatía (cliente) 3, Espada (parada) 4, Espada (ataque) 4, Esquivar (proyectiles) 5, Fingir (premoniciones) 5, Premoniciones (malos augurios) 6, Segunda Visión (demonios) 5, Visiones (futuro) 6

Sugerencias de hechizos

Auram: *Visión Diáfana* (InAu 15), *Los Ojos del Murciélago* (InAu 25), *El Viento a tu Espalda* (ReAu 5), *Golpe de Viento* (CrAu 15).

Imaginem: *Restaurar la Imagen Perdida* (Gen), *Frágil Imagen de la Estatua Pintada* (Nivel 5), *Ojos del Pasado* (Nivel 25), *Imágenes en la Distancia* (InIm 25), *La Invisibilidad de la Figura Estática* (PelM 15), *La Voz Sometida al Silencio* (PelM 15), *El Reflejo del Hechicero* (RelM 10).

Mentem: *La Pregunta Silenciosa* (InMe 20), *El Inocente Candor de la Infancia* (PeMe 10), *Confundir la Mente* (ReMe 15), *La Llamada de Morfeo* (ReMe 10).

de su mente, de manera que se considera que ve de forma normal. Como profeta, Lucinda está constantemente preocupada por el futuro, y su mente siempre está ocupada con pensamientos sobre lo que está por venir.

Lucinda ha tenido una visión de la invocación del "Demonio" y sabe que hay un demonio que está engañando a los demás diabolistas. Sin embargo, por ahora no ha revelado a nadie esa información. En cuanto el demonio sea liberado en el Edén, Lucinda tratará de escabullirse, con la esperanza de que la criatura mate tanto a Carmella como a Emil. Lucinda tiene previsto sobrevivir a la invocación para reconstruir más adelante el grupo y convertirse en su líder.

Aunque cuenta con grandes poderes mágicos, Lucinda evita desplegarlos hasta que no se encuentre enzarzada en un combate mortal con algún enemigo. En el resto de situaciones se hace pasar por una compañera del grupo, y se la puede ver blandiendo una espada, pese a su aparente ceguera. Al hacer creer a los personajes que es una compañera, Lucinda puede liberar toda su magia contra su adversario cuando menos se lo espere. (En las minas enanas intentará apartar a un compañero del fragor de la batalla para emboscarlo de esta forma).

Lucinda respeta las habilidades marciales y mágicas de los personajes. Los percibe como adversarios dignos, contra los que

puede perfeccionar sus habilidades de cara al futuro.

Frase típica: "El futuro nos reserva muchas cosas: nuestras vidas, nuestros sueños... ¡nuestros destinos! ¡Quienes controlen la predicción del futuro se convertirán en iguales al Todopoderoso!"

APARIENCIA

Lucinda parece una mujer de mediana edad que pasaría totalmente desapercibida de no ser por sus ojos ciegos, que son totalmente blancos, y que suelen causar escalofríos en quienes los miran. Lucinda cubre su cuerpo, que es bastante delgado, con un manto gris y una capa con una insignia que representa un ojo.

PAPEL COMO GITANA

Lucinda no desperdicia sus auténticas habilidades proféticas cuando se hace pasar por gitana. Más bien, trata de captar el estado mental de una persona con su habilidad de Empatía e improvisa una predicción críptica y ambigua sobre el futuro de dicha persona. Que los personajes la crean o no depende de ellos, aunque las profecías de Lucinda podrían interpretarse de forma que se puedan aplicar a cualquier cosa que hagan los personajes (de manera parecida a como ocurre con los horóscopos de la actualidad).

Mab

Mab ha vivido casi toda su vida como una bruja malvada de cuento de hadas, morando en el interior de un bosque. Allí podía practicar los hechizos de mutación que tanto le gustan, y disfrutar afectando el paisaje y la vida animal con todo tipo de enfermedades y aflicciones. Se unió al grupo de diabolistas cuando llegaron a su morada en los bosques en busca de una Esquirla y descubrió la existencia de la Manzana y su poder corruptor mientras les espiaba. A nivel personal, Mab no cree que la llegada del Demonio al mundo cause su destrucción. Más bien ansía vivir en un mundo en el que el poder del Demonio lo mute todo, haciendo de la tierra un lugar hermoso a los ojos de Mab.

Mab también espera hacerse con la Manzana, tanto si invoca al Demonio como si no, para poder usarla con sus propios fines perversos y extender plagas y transformaciones. Por desgracia es bastante cobarde, y podría no tener las agallas necesarias para hacerse con la Manzana cuando surja la oportunidad.

Mab considera a los personajes como simples sujetos con los que practicar sus hechizos de transformación. En lugar de matar a un personaje, siempre preferirá comprobar hasta qué punto puede transformar su cuerpo.

Mab

Características: Int +3, Per +4, Pre -1, Com -1, Fue +1, Vit +3, Des +3, Rap 0

Virtudes y Defectos: Afinidad Mágica +2 (bosques y animales del bosque), Determinación +1 (obstinada), Sabiduría de los Bosques 4, Compulsión -1 (causar mutaciones), Dura de Oído -1, Ofensiva para los Animales -1, Vulnerable al Poder Divino -4 (ataques)

Confianza: 1

Edad: Aparenta unos 55 años

Rasgos de personalidad: Perversa +3, Cruel +3, Cobarde +1, Egocéntrica +2

Técnicas mágicas: Creo 17, Intellego 12, Muto 18, Perdo 15, Rego 17

Formas mágicas: Animal 23, Aquam 17, Auram 15, Corpus 22, Herbam 20, Ignem 12, Imaginem 15, Mentem 14, Terram 19, Vim 12

Habilidades importantes: Actuar (gitana) 1, Atletismo (correr) 2, Bastón (parada) 3 Empatía Animal (alimañas) 3, Mal de Ojo (enfermedades) 5, Precisión (Corpus) 5, Predecir el Tiempo (mal tiempo) 3, Sigilo (bosques) 5, Supervivencia (bosques) 4, Sanador (enfermedades) 4

Sugerencias de hechizos

Auram: *La Trampa de la Tejedora* (CrAn 35), *Sabandijas de Tamaño Desmesurado* (MuAn 15), *De Animal Lozano a Sapo Vil* (MuAn 25).

Corpus: *Mal de Ojo* (Nivel 5), *Brazo de Bebé* (MuCo 20), *La Maldición de Circe* (MuCo 30), *La Fortaleza del Oso* (MuCo 25), *Manto de Plumas Negras* (MuCo 30), *El Suplicio de los Ojos Velados* (PeCo 30), *El Nudo en la Lengua* (PeCo 30)

Herbam: *La Maldición de la Carcoma* (PeHe 5), *El Otoño Mágico* (PeHe 15), *El Gigante de Madera* (ReHe 25).

Terram: *El Dardo de Cristal* (MuTe 10), *La Huella del Tiempo* (PeTe 10), *Reducir a Polvo* (PeTe 20).

Frase típica: "¡Velas! ¡Dulces para los golosos! Ah, aquí estáis, niños... tomad, una golosina. Así os pondréis bien gordos y sabrosos".

APARIENCIA

Mab es una siniestra mujer encorvada a la que le faltan muchos dientes. Los pocos que le quedan están afilados hasta terminar en punta. Tiene la piel cubierta de costras y cicatrices y la nariz larga y puntiaguda. Mab siempre va vestida con harapos y tiene un largo pelo enmarañado lleno de briznas de paja.

PAPEL COMO GITANA

Mab se mueve entre el público vendiendo dulces, frutas y golosinas. Los alimentos tienen a priori un aspecto ape-

titoso, pero saben amargos. Mab disfruta mutando la comida en secreto y haciéndola incomedible. Mab también afirma haber sido una gran acróbata en tiempos, aunque hoy en día dice ser demasiado vieja para hacer su número.

Honerius

Honerius es uno de los compañeros del grupo de diabolistas. Tiene una capacidad increíble para detectar objetos por su poder mágico, y puede seguirles el rastro desde kilómetros de distancia. Carmella conoció a Honerius hace cientos de años y le mantiene vivo mediante pociones de longevidad para que pueda ser rastreando las Esquirlas de la Manzana.

Para asegurarse la lealtad de Honerius, Carmella le ha convertido en un adicto a sus pociones de longevidad. Honerius es plenamente consciente de lo que le ha hecho la mujer, pero no le importa, y no se atreve a vengarse por miedo a quedarse sin su dosis de pociones. Su adicción ha alcanzado tal grado que ansía consumir pociones constantemente, aun cuando no las necesita físicamente. Su constante ansia y súplicas empiezan a irritar a Carmella, así que es probable que se deshaga de él una vez hayan reunido todas las Esquirlas.

Cuando ha consumido una dosis recientemente (como cuando los personajes le conocen en Wickam), Honerius tiene un comportamiento digno y noble. En esos momentos, su mente se centra en su gran pasión, el drama, un concepto que conoce bien después de haber vivido cientos de años y viajado por muchas tierras en busca de las Esquirlas. A Honerius le traen sin cuidado los personajes. Está dispuesto a matarles a una simple orden de Carmella, pero les dejará vivir si no suponen ninguna amenaza y si es libre de tomar esa decisión. Sin embargo, si alguien le echa en cara su adicción, tratará de causar algún daño permanente a esa persona.

En combate, Honerius protege a Carmella constantemente. Ni se le pasa por la cabeza imaginar qué pasaría si su proveedora de pociones muriera.

Frase típica: "Hay una frase de una obra que vi una vez durante el Festival de Baco, una frase que no logro quitarme de la cabeza. ¿Cómo era...? 'Y así, la Musa desvainó su espada y abatió al Padre Tiempo!'"

(Pronunciada mientras se dispone a combatir contra los personajes).

APARIENCIA

Honerius es sin duda un hombre distinguido, con unos modales y una elegancia impecables. Su pelo, su bigote y su corta barba siempre están perfectamente recordados. En sus sienes hay algunos mechones plateados que solo refuerzan su aspecto mayestático.

Honerius prefiere los ropajes voluminosos y holgados, como los que se usan sobre un escenario. El verde es su color favorito.



Honerius

Características: Int +1, Per +3, Pre +3, Com +1, Fue +2, Vit +1, Des +1, Rap +2

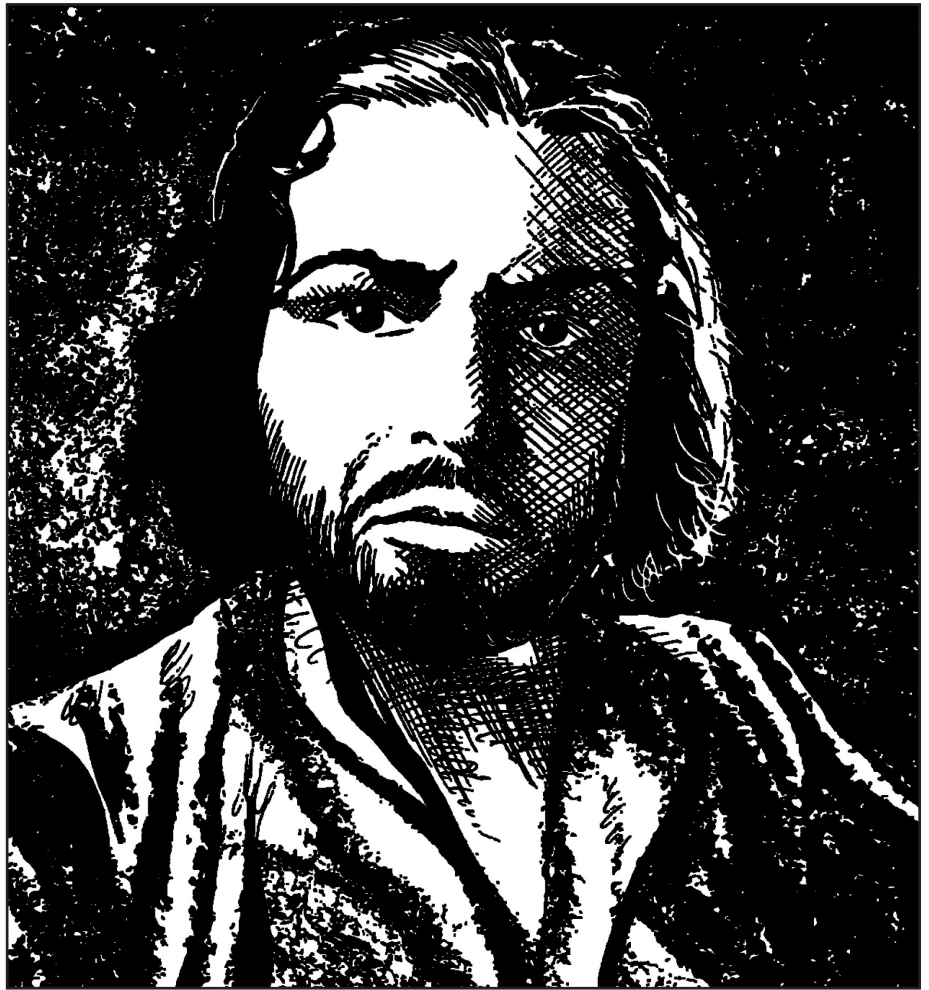
Virtudes y Defectos: Chico Para Todo +3, Trotamundos +1; Adicción -3 (ansía pociones de longevidad), Constitución Frágil -1 (provocada por el abuso de pociones).

Confianza: 4 (normal) o 1 (cuando necesita una dosis)

Edad: Aparenta unos 40 años

Rasgos de personalidad: Cortés +3, Melodramático +4, Denigrado +5 (cuando necesita una dosis)

Habilidades importantes: Actuar (polifacético) 7, Atención (mantener guardia) 4, Atletismo (carreras de fondo) 4, Buscar (en la oscuridad) 3, Esquivar (cuerpo a cuerpo) 5, Evaluar (a distancia) 6, Hacha (parada) 5, Hacha (ataque) 6, Orientación (general) 5, Rastrear (general) 5, Relatar (fábulas) 3, Sensibilidad Mágica (objetos detectado a través de grandes distancias) 8, Supervivencia (al aire libre) 5, Preparar (acantilados) 3



PAPEL COMO GITANO

Haciéndose pasar por artista gitano (un papel que, para él, carece por completo de intensidad artística), Honerius se mueve entre el público representando fragmentos de diferentes obras. En ocasiones cita diálogos de hasta siete u ocho personajes diferentes, simulando voces y gestos para cada uno de ellos. También invita a la concurrencia a que le haga peticiones, y conocerá cualquier obra que le propongan con una tirada de Int de 6+. Para el público es como si Honerius tuviera una memoria fabulosa. En realidad, lleva viviendo tanto tiempo que ha podido ver y memorizar incontables dramas.

Si algún personaje manifiesta la llamada de la Musa, Honerius le invitará a tener una conversación privada donde ambos puedan intercambiar sus experiencias sobre las tablas.

Gizzleren

Gizzleren es un demonio menor que fue expulsado del Infierno por fracasar en alguna tarea de la que no se conocen los detalles. Ninguno de los diabolistas es lo bastante insensato para preguntar en qué consistió el fracaso.

Fue Gizzleren quien fue a buscar a los diabolistas cuando detectó que estaban reuniendo la Manzana. Se unió a ellos con la esperanza de ayudarles a invocar al Demonio a este mundo y así poder recuperar la gracia del Infierno. Aunque es un demonio, Gizzleren es demasiado estúpido como para distinguir que los diabolistas en realidad van a invocar a otro demonio, y no al Diablo en persona. Aunque es Carmella quien controla las acciones de Gizzleren, el demonio admira a Emil e intenta constantemente impresionar al ambicioso diabolista. Por lo tanto, Carmella teme que algún día pierda su control sobre Gizzleren,

y que Emil pueda volver al demonio contra ella; Gizzleren apenas es algo más inteligente que un animal, y seguiría las órdenes de Emil al pie de la letra sin planteárselo.

Cuando Carmella da una orden a Gizzleren, por lo general es para que ataque a sus enemigos mientras los magi diabolistas preparan su magia.

Frase típica: "Gizzleren más fuerte. Más fuerte que patético humano como tú. ¿Gizzleren te aplasta ahora? (Buscando la aprobación de Emil). ¡Gizzleren te aplasta ahora!"

APARIENCIA

En su forma demoniaca natural, Gizzleren mide 1,2 metros de estatura y tiene una enorme cabeza redonda llena de granos que parece incrustada en un torso de similares características. Tiene los brazos largos, que arrastra mientras camina, y también muy macilentos. Sus piernas son

cortas y desgarbadas. Aunque es medio estúpido, físicamente es muy fuerte.

Gizzleren también puede asumir forma humana. Solo asume esa forma cuando los diabolistas se hacen pasar por gitanos ambulantes. El resto del tiempo lo pasa en su forma demoniaca natural. En forma humana, Gizzleren parece un gigante de torso enorme, cabeza bulbosa, brazos musculosos y piernas que parecen troncos. Lo único que lleva puesto es un par de zapatos y unos harapientos calzones, aun cuando no está actuando, y aun cuando se encuentra en los climas más fríos. Como humano, Gizzleren también suda abundantemente y huele constantemente a humo, un rasgo derivado de su origen infernal, aunque no es una prueba evidente de ello.

Gizzleren es medio idiota y suele observar con expresión confundida y atónita todo lo que le rodea. Su barba irregular y desgreñada también sugiere una higiene tirando a deficiente. Cuando está en forma humana, Gizzleren ataca con sus manos desnudas, como hace en su forma demoniaca.

Gizzleren

<p>Poder Infernal: 10 Tamaño: -1* Características: Int -2, Per -1, Pre +2/+4*, Com -1, Fue +6, Vit +5, Des -1, Rap +2 Virtudes y Defectos: Berserker, +1 (si está en forma humana al entra en berserker, asumirá su forma demoniaca), Reservas de Fuerza, +2; Desfigurado, -1 (su naturaleza demoniaca hace que Gizzleren parezca deforme en su forma humana), Secreto Oscuro, -1 (el motivo desconocido de su expulsión del Infierno), Susceptibilidad a la Magia, -1 (solo magia Divina) Confianza: 4</p>	<p>Edad: n/a (aparenta 20 años en forma humana) *En su forma demoniaca Rasgos de Personalidad: Impresionable +3, Crédulo +2, Furioso +2 Habilidades importantes: Actuar (gitano) 1, Beber (engullir) 7, Equilibrio Perfecto* (salientes) 4, Esquivar (combate sin armas) 5, Hablar idioma (uno de la zona de la saga) 1 Pelear (inmovilizar y apresar) 5 Poderes: Ninguno. Le fueron arrebatados cuando fue expulsado del Infierno. Cuando usa sus garras para atacar en su forma demoniaca, hace Daño +10.</p>
--	--

Mientras Gizzleren siga con los diabolistas, y cerca de las Esquirlas que estos han reunido, los personajes no podrán detectar que es un demonio. El insidioso poder de las Esquirlas oculta su auténtica naturaleza.

Los músculos de Gizzleren contienen 5 peones de vis Vim.

PAPEL COMO GITANO

Gizzleren hace las veces de forzudo de la compañía. Dobra barras de hierro y levanta un yunque con cada mano, para delirio del público. También le gusta demostrar su fuerza ante los "diminutos humanos", así que acepta cualquier desafío para librar un pulso o un combate de lucha libre.



La tierra da fruto

Robin Gill observó la pequeña taberna desde el lugar que ocupaba junto a la barra. Los lugareños parecían haberse calmado un poco y ahora murmuraban entre ellos. Robin seguía sin explicarse el motivo que les había llevado a atacarles como lo habían hecho unos minutos antes. Por un momento todo había estado a punto de irse al traste, pero entonces apareció el fraile para calmar los ánimos. La gente parecía estar furiosa con la alianza a causa de alguna plaga o algo parecido.

"Qué típico", pensó Robin. "Estos plebeyos siempre nos echan la culpa de sus propios fracasos o de las cosas que no comprenden. Supongo que les hace sentir mejor. Aun así, preferiría no morir con un azadón clavado en la cabeza, solo por las supersticiones de un viejo necio".

Robin miró hacia Tiberius. El magus hablaba en privado con el fraile, en la mesa de la esquina. No parecía correr ningún peligro. Cada vez más aburrido, el joven grog buscó algo con lo que entretenerse. Podía ver su reflejo en la cerveza que le habían servido. Pequeñas ondas procedentes del borde de la jarra distorsionaban la imagen. La mente de Robin empezó a vagar, pensando en su viejo abuelo, y en las lecciones que le daba sobre la vida de un grog.

"Será mejor que m'escuches y prestes más atención, porque un día de estos tu estupidez juvenil bará que te maten. Yo casi llegué a ser sargento aquí, antes de que aquella condenada bicha de varias cabezas m'arrancara la pierna. Fueron buenos tiempos, cuando Grimgroth se cargó a aquel druida.

En fin, como t'iba diciendo, escucha al viejo Bill Gill. ¡Estate atento siempre! Estos magi tien enemigos por todo el mundo. Nunca sabes cuándo atacarán. Si te pillan con los pantalones bajaos, ¡no tendrás oportunidad de volver a subírtelos!"

De repente, algo sacó a Robin de su ensimismamiento. Una mujer había entrado en la taberna, deslizándose casi como si flotara. Su pelo era largo y atractivo, como su cuerpo. El cuerpo con el que un joven podría mantener vivo el calor toda la noche.

Robin vio cómo se movía por toda la sala. El grog hizo caso omiso del resto de gitanos que en-

traron detrás de ella, centrado en cada uno de los movimientos de la mujer mientras pasaba junto a los lugareños sentados a la mesa. Ellos solo le lanzaron miradas frías. Vio cómo pasaba junto al fraile, que se sonrojó al verla. Los ojos de Robin repasaron una y otra vez su silueta mientras se acercaba a él, pero de repente su mirada se apartó bruscamente de ella.

Tiberius, sentado junto al fraile, le estaba fulminando con la mirada. Le había vuelto a pillar haraganeando. En ese momento, unas lejanas palabras volvieron a pasar por la mente de Robin: "Si te pillan con los pantalones bajaos, ¡no tendrás oportunidad de volver a subírtelos!"

Resumen

Este encuentro presenta a los personajes la ominosa amenaza que representan los diabolistas. Sin embargo, los personajes no la reconocerán de inmediato. Todo empieza cuando magus o un criado realiza la visita anual al pueblo de Wickam para presentar los respetos a uno de los padres fundadores de la alianza. Una vez en Wickam, los personajes descubren que una plaga está assolando el pueblo. Dicha plaga está causada por una Esquirla, enterrada con Balaerus, el fundador fallecido de la alianza. Mientras están en Wickam, los personajes deben calmar los sentimientos contrarios a la alianza y, sin saberlo, propician su enfrentamiento con los diabolistas al llevarse sin saberlo la Esquirla de vuelta a la alianza.

Consignas narrativas

Esta breve historia debería intercalarse dentro de otra historia más grande, mientras los personajes están de viaje hacia otro destino. El grupo hace un breve desvío

hacia Wickam para resolver cuestiones relativas a la alianza. Llegan al pueblo de noche, con la intención de presentar sus respetos en la tumba del magus, para luego reemprender el viaje a la mañana siguiente. La historia debería tener lugar durante el verano.

En este momento de la saga no queremos que los personajes sean conscientes de la amenaza que representan los diabolistas. Por lo tanto, a la hora de dar vida a los diabolistas, que se hacen pasar por gitanos, no les des más protagonismo que al resto de lugareños.

Pasado y presente se tocan

Uno de los magos fundadores de la alianza de los personajes, llamado Balaerus (o cualquier otro nombre sacado de la historia de tu alianza), era un Buscador. Estudió las fuentes del poder divino con la intención de desentrañar su milagrosa magia. Mientras las fuerzas cristianas ocupaban Jerusalén durante las cruzadas, Balaerus se hizo pasar por peregrino y viajó a Tierra Santa para investigar (o, más bien, saquear) sus registros y secretos religiosos.

En el transcurso de sus estudios ilícitos, Balaerus se tropezó con una de las Esquirlas de la Manzana. Reconociéndola como una rareza mágica, se la guardó para analizarla más tarde. Pero, como suele ocurrir con la insidiosa magia de las Esquirlas, la mente de Balaerus acabó olvidando aquella "baga-tela". Por lo tanto, la llevó siempre consigo, pero sin recordar nunca que la tenía.

Para cuando regresó a la alianza, Balaerus ya estaba al borde de la locura. Evidentemente, la magia de la Esquirla también había borrado de la memoria de Balaerus casi todo lo que había descubier-

to en Tierra Santa, arrebatándole cualquier conocimiento sobre lo divino. Los demás magi habían decidido no acompañar a Balaerus en su "peregrinaje" porque respetaban demasiado el potencial mágico del Dominio. Por lo tanto, todos en la alianza asumieron que la mente de Balaerus había sido destruida en un acto de venganza divina por su blasfemia.

Como aún estaba en posesión de la Esquirla, Balaerus acabó enloqueciendo por completo. La alianza cuidó de él en ese estado enajenado hasta que su cuerpo acabó deteriorándose también, provocando su muerte. La Esquirla solo afectó a Balaerus, ya que por entonces él era su recipiente en la tierra.

Especialmente sorprendente para la alianza fue la conversión al cristianismo de Balaerus mientras su mente se iba deteriorando. Los últimos vestigios del espíritu de Balaerus reconocieron por fin el auténtico poder infernal de la Esquirla. Como su mente era incapaz de hacer frente a ese poder con la magia, o de prevenir siquiera a los demás del peligro de la Esquirla, Balaerus buscó un último refugio para luchar contra el mal. En su lecho de muerte, Balaerus pidió los servicios del cura local. Cuando mandaron a un grog a buscarlo, al principio el sacerdote se mostró dubitativo. Pero dándose cuenta de que tal vez podría salvar a uno de aquellos abominables magos y dar ejemplo con él, al final aceptó ir a la alianza. Balaerus confesó sus pecados antes de morir, salvando su alma de la condenación eterna de la Esquirla. Balaerus fue enterrado de forma cristiana en un cementerio cerca de la parroquia del cura, en el pueblo de Wickam.

Como llevaba encima la Esquirla en el momento de morir, Balaerus fue enterrado con ella. Y como el cementerio se convirtió el nuevo recipiente de la Esquirla, este y toda la zona circundante empezaron a sufrir la maldición de la Esquirla. El pueblo y sus campos han sufrido plagas durante generaciones, llevando a los lugareños y a su señor al límite de la supervivencia. El cementerio en sí es un lugar gris y decrepito, el suelo está seco, hay ramas que crecen libremente por doquier y las lápidas están muy deterioradas.

Cada año, en el día del aniversario de la muerte de Balaerus, la alianza ha mandado siempre a un mago y un sirviente para visitar la tumba del viejo mago. Esta ceremo-

nia se realiza por dos motivos: para mostrar los respetos por uno de los fundadores de la alianza y para encubrir cualquier rumor negativo sobre la locura de uno de los magos más respetados de la alianza. Al presentarse para celebrar la conversión al cristianismo de Balaerus, la alianza manda el mensaje de que Balaerus tomó la decisión cuando aún estaba en sus cabales.

No es sorprendente que las visitas anuales de la alianza al cementerio hayan acabado provocando cierto revuelo. Los lugareños, devotamente religiosos, acusan a los magi de traer el mal sobre el cementerio y las tierras cercanas. Y, según dice la leyenda, el deterioro de las tierras empezó muy poco después del entierro de Balaerus. Ciertamente, la presencia de Balaerus es la causa de todos estos problemas. Pero, piensen lo que piensen los lugareños, los párrocos del pueblo siempre han sostenido que Balaerus, como cristiano, tiene derecho a estar enterrado en el cementerio. La Iglesia también protege la tumba del mago porque la alianza hace una generosa donación anual a la parroquia.

Wickam en la actualidad

A medida que los diabolistas han ido reuniendo Esquirlas de la Manzana en los últimos tiempos, los males de Wickam han ido creciendo, ya que el poder de las Esquirlas restantes crece a medida que la Manzana se va reconstruyendo. En la actualidad, Wickam está prácticamente muerto. Las cosechas se marchitan en los campos y los animales mueren sin remedio. A menos que la maldición desaparezca pronto, el pueblo morirá definitivamente el próximo invierno. Es comprensible que los lugareños estén bastante alterados.

Mientras los lugareños buscan un origen para la plaga, cada vez más echan la culpa a la tumba de Balaerus, y a la alianza de la que él vino. Aunque el párroco actual, el padre Miller, trata de desviar la furia del pueblo del cementerio, la suya es una batalla perdida. La profanación del cementerio parece inminente, ya que los lugareños quieren sacar de allí el cuerpo de Balaerus. Lo único que se lo impide ahora mismo es su miedo a los espíritus malignos, pero ese miedo pronto quedará en segundo plano, por detrás del dolor de un estómago vacío.

Por si los ánimos en el pueblo no estuviesen ya lo bastante hundidos, ha llegado el momento de celebrar el festival anual de Wickam (que tiene lugar en cualquier fecha relevante del verano, como el solsticio o cualquier noche con luna nueva). Se supone que es un festival que celebra la fertilidad, pero teniendo en cuenta el estado actual del pueblo, y la escasez de comida, no parece que las celebraciones vayan a ser especialmente alegres.

Los gitanos ambulantes

En la periferia del pueblo se ha establecido un grupo de lo que parecen artistas gitanos ambulantes. El grupo incluye todo tipo de especialistas: hay malabaristas, payasos, tragafuegos, actores e incluso una pitonisa. El grupo incluye también una serie de peones, algunas bestias de carga, carromatos y un puñado de animales más pequeños (cerdos, cabras y pollos, usados como reserva de comida). Los gitanos han venido a Wickam para entretener a la gente durante el festival. Sin embargo, habida cuenta de la situación, la presencia de los gitanos solo supone un doloroso recordatorio del sufrimiento de los lugareños. Por lo tanto, bien sea por desagrado o por desconfianza hacia los gitanos (los lugareños se muestran muy cautos con estos extranjeros de piel morena), han pedido a los viajeros que levanten su campamento a las afueras del pueblo. Sin embargo, los artistas entran en el pueblo para actuar y recaudar todo el dinero que puedan.

En realidad los gitanos son diabolistas que viajan disfrazados de artistas ambulantes. De esa forma pueden hablar libremente con todos y moverse de un lugar a otro en busca de las Esquirlas de la Manzana sin despertar sospechas. En realidad han venido a Wickam para robar la Esquirla que hay enterrada con Balaerus, y les alegra ver que la animadversión de los lugareños hacia Balaerus y la alianza está por todo lo alto. Esto les dará la oportunidad de robar la Esquirla de la tumba y hacer que la profanación parezca obra de un lugareño.

Pero la llegada de los personajes plantea un problema para el plan de los diabolistas. Los "artistas" se ponen de inmediato a trabajar para averiguar el motivo de la visita del grupo, y querrán saber cuándo tienen previsto marcharse los personajes. Por

lo tanto, los gitanos frecuentarán bastante la taberna del pueblo, o el sitio donde sea más probable encontrar a los personajes, fingiendo actuar o pedir dinero a los lugareños y a los personajes. En realidad lo que quieren los gitanos es escuchar cualquier mención sobre los propósitos del grupo. Si los gitanos no logran descubrir nada con este método, la líder del grupo, Carmella, abordará a uno de los personajes, preferiblemente un varón, que parezca el eslabón más débil del grupo (el personaje con la boca más grande, o el que tenga mayor afición por el alcohol). Probablemente se tratará de un grog. Carmella se ganará el favor del personaje e intentará que se le suelte la lengua.

Carmella es muy convincente y seductora. *"No es habitual que tengamos el placer de actuar ante personas tan fascinantes como tú. ¡Tu trabajo me resulta de lo más interesante! Seguro que cada día eres testigo de muestras de poder que harían que cualquier otro se desmayara. . . incluida yo, ¿no crees?"*

Me apuesto algo a que en realidad eres tú quien decide muchas cosas. Lo sé con solo ver esa frente noble y esos ojos tan expresivos. Juraría incluso que eres tú quien está al mando en tu grupo de amigos. Debes de llevar un peso muy grande sobre los hombros. ¿Te apetece otra copa?"

En cuanto los diabolistas descubran que los personajes tienen previsto visitar la tumba de Balaerus, pasarán a la acción. Carmella no quiere correr riesgo a la hora de recuperar la Esquirla, y decidirá profanar la tumba de Balaerus antes de que los personajes la visiten, por si el grupo decidiera llevarse el cuerpo, tal y como solicitan los lugareños. Es posible que algún personaje confiese que solo han venido a presentar sus respetos a Balaerus y nada más, pero Carmella querrá actuar antes igualmente. Teme que el personaje "débil" sea más fuerte de lo que indican las apariencias, o que desconozca las auténticas intenciones del líder del grupo. De una forma u otra, enviarán un ladrón para desenterrar el cuerpo de Balaerus y llevarse la Esquirla.

La llegada de los personajes

Los personajes solo tienen previsto pasar una noche en Wickam, pero el sentimiento contrario a la alianza que reina en el pueblo podría hacer que se quedaran por más tiempo. Ya en la misma tarde de

su llegada, los personajes notarán síntomas del deterioro que parece haber hecho presa de Wickam. Los campos en un kilómetro alrededor del pueblo están marchitos, y las únicas personas a las que ven los personajes antes de llegar al pueblo son un grupo de gitanos. Parece que se disponen a cenar. Solo un par de gitanos se fijan en la llegada de los personajes, salvo que estos sean especialmente ruidosos. Los gitanos lanzarán una mirada rápida a los personajes, luego apartarán la vista y después, de pronto, volverán a mirarlos. Una tirada de Percepción + Alerta de 12+ permitirá a un personaje fijarse en un tenue murmullo que se extiende entre los gitanos, aunque será imposible entender lo que dicen.

A estas horas hay pocos lugareños fuera de sus acogedoras casas. Cuando los personajes lleguen al pueblo, los pocos valientes que hay por las calles se harán a un lado y se los quedarán mirando, o bien entrarán a toda prisa en sus casas, cerrando puertas y ventanas.

La taberna de Wickam

Wickam es un pueblo pequeño, habitado por unas treinta personas. Por lo tanto, no hay muchos alojamientos. Sin embargo, cuenta con una pequeña taberna que vende una cerveza aceptable. El grupo puede dormir allí.

Es el señor local quien se encarga de aprovisionar y pagar por la taberna. El señor es muy bueno con sus siervos, pues cree que al otorgarles ese privilegio, trabajarán con más esfuerzo para él, cosa que hacen. Por supuesto, el señor tiene cuidado de no excederse en su trato, por miedo a que los lugareños se pasen borrachos la mayor parte del tiempo. Aun así, a menudo los ministros se ven amenazados por víctimas descontentas de las plagas. Pese a todo, los lugareños son frugales con la bebida, que venden a los viajeros para sacar algún dinero al tiempo que guardan algo para las ocasiones especiales. Los personajes pueden echar un trago en la taberna, pero no hay nada para comer. Les pueden acomodar en la misma estancia donde están bebiendo ahora para que pasen la noche. Los clientes de la taberna se quedarán boquiabiertos al ver entrar a los personajes. Una vez se recuperen de la sorpresa, se marcharán de la

taberna, asegurándose de no pasar cerca de los personajes.

El tabernero se mostrará muy poco amigable de buenas a primeras: *"¿Por el amor de Dios, qué les trae por aquí? ¿Es que no han causado ya suficientes problemas, que ahora tienen que venir a comer y beber lo poco que nos queda?"*

El tabernero hará lo mínimo que se espera de alguien de su oficio, por mucho dinero que le ofrezcan. Tras unos pocos minutos en la taberna, los personajes más atentos (quienes pasen una tirada de Per + Atención de 10+) verán cómo el tabernero mira por una ventana y luego, como el que no quiere la cosa, se escabulle por la puerta trasera. Otra tirada de Per + Alerta de 10+ permitirá a un personaje escuchar el bullicio de un grupo de gente que se acerca a la taberna. Tanto si están listos para los problemas como si no, los personajes serán abordados por un grupo de ocho lugareños que irrumpirá por la puerta de la taberna. Todos ellos llevan herramientas domésticas (como una horca) que pueden usar como armas. El grupo está encabezado por el jefe del pueblo, Wilf Shepherd, que va desarraigado.

Wilf se dirigirá a los personajes con voz firme y decidida:

"¡No queremos a los de vuestra calaña por aquí! ¡Ya habéis hecho suficiente daño con vuestras brujerías y vuestras obras del Demonio! ¡Queremos que os marchéis, sirvientes de Satanás! No nos desafiéis. . . ¡estamos dispuestos a plantaros cara!"

El resto del grupo dará un paso al frente para respaldar las palabras de Wilf. Los personajes no tienen por qué iniciar una pelea, les bastará con defenderse. Cualquier demostración de magia o de formación militar hará que los lugareños se echen atrás hasta que llegue el padre Miller (ver más abajo). Si los personajes atacan abiertamente a los lugareños, probablemente haya llegado el momento de revisar los valores morales de tu troupe.

La llegada del padre Miller

Antes de que pueda estallar una pelea, o cuando haya empezado una si el grupo es demasiado impulsivo, el padre Miller entrará a toda prisa en la taberna acompañado de un joven acólito. Miller se interpondrá entre los dos grupos, o se pondrá a gritar subido a una mesa hasta que dejen de pelear. Sea como sea, el padre Miller in-

Wilf Shepherd, jefe del pueblo

Características: Int +1, Per -1, Pre +1, Com 0, Fue +2, Vit +2, Des +1, Rap -1

Confianza: 4

Edad: 37

Reputación: Matón (lugareños) 2, Cobarde (padre Miller) 2, Necio (gitanos) 1

Rasgos de Personalidad: Orgullosa +3, Celoso +1, Valiente -1

Habilidades importantes: Beber (largos periodos) 3, Conocimiento de Área (Wickam) 3, Don de Gentes (campesinos) 1, Intimidación (amenazas) 3, Predecir el Tiempo (lluvia) 2

WILF COMO PNJ

Wilf se convirtió en jefe del pueblo cuando predijo milimétricamente el único gran chaparrón que cayó durante el año pasado. Los lugareños se pusieron tan contentos que le nombraron jefe de inmediato, aunque hasta

entonces era poco más que un matón y un borracho.

A Wilf se le ha subido la autoridad a la cabeza y a menudo se excede en sus funciones. Le gusta dar órdenes a la gente, pero se amilana cuando alguien le amenaza o le hace frente. No le gusta nada el padre Miller, ya que cree que el párroco interfiere demasiado en la política del pueblo.

LUGAREÑOS

Este es el perfil de un lugareño varón normal del pueblo.

Características: Int 0, Per +1, Pre 0, Com -1, Fue +1, Vit +2, Des 0, Rap 0

Combate:

Herramientas de labranza (horca, azada): Ini +10, Ata +5, Daño +14

tentará mediar en la disputa, pidiendo a los lugareños que se calmen.

Al principio los lugareños se mostrarán escépticos, pero Miller les recordará a todos cuál es la voluntad de Dios:

Padre Miller: *"Buena gente, no hace falta derramar sangre. Somos todos hombres de Dios y podemos resolver esta disputa como tales"*.

Lugareño: *"¡Ellos no creen en Dios... rezan a Lucifer!"*

Padre Miller: *"¡En ese caso, yo me encargaré de ellos! ¡Mi palabra está inspirada por el Señor! ¡Y al hacer esto, estáis desafiando Sus órdenes!"*

Ante esas palabras, el grupo se queda callado y se sienta. Miller ordena entonces al acólito que vaya a buscar a los gitanos que hay a las afueras del pueblo para que vengan a actuar y así relajen un poco el ambiente.

Una vez tenga el control de la situación, el padre Miller explicará las causas de la hostilidad de los lugareños hacia los personajes. Con un tono formal pero al mismo tiempo compasivo, narrará las dificultades recientes de los lugareños y explicará que le echan la culpa a la alianza de su mala suerte. Miller es muy diplomático en su relato, y tiene cuidado de no enojar a los lugareños ni hacer montar en cólera a los

personajes. Pronto aparecen los gitanos, rebajando la tensión con su entretenimiento. Es entonces cuando los diabolistas intentan enterarse de cuáles son las intenciones de los personajes en Wickam.

Su aparición también supone la oportunidad perfecta para presentar la personalidad de los diabolistas a los personajes. Emil se mueve constantemente, insultando sutilmente a los personajes con acertijos ingeniosos. Gizzleren intenta provocar a un personaje musculoso para que libren un duelo de fuerza. Mab vende alimentos en mal estado y parece reírse constantemente entre dientes. Lucinda lee las manos de cualquier interesado. Y Honerius cita frases seductoras sacadas de algún drama ante cualquier mujer atractiva.

Una vez las cosas se hayan calmado y las risas resuenen por la taberna, el padre Miller llevará a un lado al personaje que parezca el líder del grupo. Le explicará que la gente culpa a Balaerus por su mala fortuna. También dice que la tumba de Balaerus podría correr peligro. Ha visto a alguien rondando por el cementerio las últimas noches, pero no ha logrado distinguir quién era. En realidad se trata de Honerius, que estaba buscando la tumba de Balaerus. Si

a los personajes no se les ocurre, Miller sugerirá que mientras estén en el pueblo, los personajes pongan un guardia cerca del cementerio. Evidentemente, no quiere tener guardias dentro del cementerio propiamente dicho, ni tampoco permitirá al grupo llevarse el cuerpo de Balaerus: *"Ese hombre temeroso de Dios murió como un cristiano y será respetado como tal, ¡o el Altísimo se disgustará mucho!"*

Una vez que haya respondido todas las preguntas de los personajes, Miller anunciará al grupo de lugareños que todo está controlado. Estos se marcharán sin decir palabra, visiblemente disgustados.

El plan de los lugareños

Los personajes pueden apostar guardias en el cementerio, que sin duda serán testigos de lo que ocurra allí (ver "En el cementerio", a continuación). Sin embargo, el resto de personajes también podrán hacer cosas mientras estén en Wickam. Algunos pueden beber y dormir en la taberna, y otros conversar con el padre Miller sobre las complejidades de la fe frente a la razón. Quienes no confíen en las intenciones de los lugareños podrían mantenerse atentos a cualquier actividad local sospechosa.

Poco después de que los lugareños salgan de la taberna, Wilf Shepherd será visto rondando chozas y cabañas, organizando una reunión en su casa esa misma noche. Por lo tanto, antes de que estalle el conflicto en el cementerio, los lugareños se reunirán en casa de Wilf. La reunión se prolonga durante un tiempo, al menos hasta el final del conflicto en el cementerio.

Los lugareños debatirán qué hacer con la tumba de Balaerus. Para ellos está claro que hay que sacar el cuerpo del magus de allí para poner fin a la maldición. Sin embargo, los líderes del pueblo también tienen miedo de profanar la tumba:

Jamie el molinero: *"Hay que librarse del cuerpo de ese viejo cabrón... ¡o estaremos todos condenados!"*

Jocko el granjero: *"Así es. Y como fue idea tuya, Jem... ¡bazlo tú!"*

Jamie: *"¡¿Qué? ¡Yo no, por Dios! ¡Fui yo quien salió a cazar aquel oso el año pasado, ¿recuerdas? Yo ya he cumplido con mi deber. Esto es cosa de Will, ¡no ha hecho nada en toda la temporada!"*

Padre Miller, párroco de Wickam

Características: Int +2, Per +1, Pre +3, Com +3, Fue +1, Vit +1, Des 0, Rap 0

Confianza: 3

Edad: 44

Reputación: Culto (Wickam) 3, Servicial (lugareños) 3, Entrometido (Wilf) 2

Rasgos de Personalidad: Religioso +2, Diplomático +2, Influyente +2

Habilidades importantes: Alerta (conflictos locales) 3, Cirugía (cerrar heridas) 3, Conocimiento de Área (Wickam) 3, Conocimiento de la Iglesia (doctrinas de fe) 5, Cultura Eclesiástica (evangelios) 5, Diplomacia (disputas en el pueblo) 5, Liderazgo (órdenes) 4

EL PADRE MILLER COMO PNJ

El padre Miller acepta humildemente el cargo que ocupa en Wickam y hace lo posible por ayudar a cualquier cristiano temeroso de Dios, o a cualquier visitante mínimamente educado que busque su ayuda. Como párroco local tiene muchas responsabilidades, y como respetado miembro de la comunidad trata de participar activamente en todos los asuntos del pueblo (lo que en ocasiones enfurece a Wilf, el jefe).

Aunque es un hombre de Dios, Miller es muy tolerante con otras religiones e ideologías. Sin embargo, siente lástima por quienes no pertenecen a la Iglesia, pues cree que el de Dios es el camino más gratificante de todos.

Will el tabernero: "¿Yo? ¡Seréis desagradecidos...! ¡De no ser por mí, ¿cómo refrescaríais vuestros miserables gaznates?!"

Los personajes podrían oír esta conversación si escuchan desde alguna ventana, o bien si se cuelan en el interior de la casa para espiarles. El encuentro debería ser un entretenimiento para los personajes, y puede ofrecer incontables oportunidades para la interpretación. Un personaje que tenga el talento de Imitación podría sembrar un caos absoluto, o bien un magus con un hechizo de invisibilidad podría hacer flotar objetos cuando se mencione el nombre de Balaerus, lo que haría que todos los asistentes salieran huyendo de la reunión de inmediato.

En el cementerio

Los personajes saben dónde está la tumba de Balaerus por visitas anteriores a Wickam, o por los informes de otros magi. La lápida de Balaerus está claramente marcada con su escudo familiar (un martillo blasonado con una "X" situado delante de un escudo), cosa que deberías describir a la troupe. Esta marca resultará importante más adelante.

Cualquier guardia apostado en el cementerio esa noche tendrá un enfrentamiento con los diabolistas. Ahora que saben dónde está la tumba de Balaerus, estos envían algunos esbirros para desenterrar el

cuerpo y llevarse la Esquirla. Los diabolistas envían a esos esbirros para no comprometer su disfraz en el caso de que sean capturados; los ladrones se harán pasar por simples saqueadores de tumbas. Habrá un esbirro por cada guardia en el cementerio, más uno. Enmascarados para ocultar su identidad, los ladrones tratarán de crear una distracción, causando mucho ruido en algún otro lugar del cementerio con la intención de alejar a los guardias de la tumba de Balaerus. (Los diabolistas no perderán de vista a los personajes desde el momento en el que entren en el pueblo, de manera que saben que hay guardias en el cementerio). Si alguno de los guardias se queda junto a la tumba, un esbirro intentará acercarse por detrás para neutralizarlo. Mientras los guardias pelean con los esbirros, alguno de ellos tratará de desenterrar a Balaerus, o como mínimo excavar la tierra con la pala para extraer la Esquirla, que se ha desplazado hacia la superficie para que sus efectos resulten más potentes. Si tiene oportunidad, el esbirro tratará de coger la Esquirla y huir.

Es imperativo que los personajes se hagan con la Esquirla en este momento. Uno de ellos podría ver cómo el cavador recoge algo de la tumba y podría salir en su persecución. O bien el esbirro que está cavando podría ser abatido antes de sacar la Esquirla, permitiendo así que un personaje la encuentre.

Sin duda alguno de los esbirros resultará desenmascarado en el fragor de la

escaramuza. Viendo que los asaltantes son gitanos, y no lugareños como podrían esperar los personajes, es posible que acudan al campamento gitano buscando justicia.

Si toman prisionero a algún esbirro, este intentará suicidarse antes que permitir que le obliguen a hablar. Lo hará de cualquier forma que tenga a su alcance, tal vez incluso arrojándose contra las espadas de los personajes. Quienes escapen de los personajes regresarán al campamento gitano y podrían ser seguidos hasta allí. No hay ninguna prueba que indique que los esbirros son otra cosa que saqueadores de tumbas.

Carmella explicará: "Como viajeros que somos, nuestra gente vive de la tierra. Cuando estos necios oyeron hablar de la tumba del mago, pensaron que allí habría riquezas que robar. Os pido disculpas por este insulto. Si lo deseáis, los entregaremos al señor de estas tierras. Pero sería una lástima que murieran por un delito menor".

Carmella habla en serio. Está dispuesta a sacrificar a sus esbirros ante el señor local para mantener su disfraz de gitanos. Recuerda, se supone que los gitanos no deben parecer villanos por ahora. Los ladrones son leales a Carmella, y han jurado morir si así lo ordena ella.

Después del robo

Al enterarse de que los gitanos han profanado el cementerio, Wilf Shepherd les ordenará que abandonen el pueblo. También aprovechará todo lo posible la oportunidad:

"Ya que han excavado la tumba, ¿por qué no movemos el cuerpo del viejo mago? Ahora no sería ninguna molestia..."

Esta insinuación será la oportunidad para que cualquier personaje cristiano salga a la palestra. Un discurso sobre la santidad de la tumba de un cristiano hará sonrojar a Wilf, y cualquier admonición sobre la ira de Dios cayendo sobre el pueblo le hará callar definitivamente. Si ninguno de los personajes interviene, será el padre Miller el que lo haga. Miller también se encargará de restaurar la tumba.

La Esquirla

Sin duda los personajes querrán analizar la Esquirla que han desenterrado los diabolistas. Parece un simple trozo de

piedra de color rojo sangre. Su parte interior parece rugosa y tosca, mientras que el exterior está pulido y liso. Parece como si fuera un fragmento de algún tipo de objeto tallado a mano.

Ahora que la Esquirla ha salido de Wickam, el pueblo se verá libre de la maldición. En un año, todo volverá a la normalidad y las cosechas y el ganado recuperarán la salud. Los lugareños creerán que los gitanos liberaron el maligno espíritu de Balaerus al profanar su tumba. ¡Por lo tanto, venerarán a los gitanos como si fueran santos! No vuelvas a hablar de la Esquirla a menos que la troupe la mencione. Los personajes olvidarán que la tienen mientras su mal actúa sobre ellos, llevándosela de vuelta a la alianza. Una vez allí, terminará en un laboratorio donde

volverá a ser olvidada, esta vez durante años. Puede que los personajes quieran devolver la Esquirla a la tumba de Balaerus, pero olvidarán hacerlo. Aunque un jugador declare que lleva la Esquirla de vuelta, no lo hará. Los personajes olvidarán realmente que la tienen, y volverán a casa con ella. Puede que los jugadores quieran investigar la Esquirla si no tienes cuidado de hacer que olviden su existencia. Hay muchas formas de hacer que los jugadores la olviden, siendo la mejor de todas ellas el tiempo. Intenta involucrar a los personajes en otra historia que estés narrando en ese momento. Si se centran en esa historia, los jugadores se olvidarán de la Esquirla. Si un jugador se ha apuntado la Esquirla en su ficha, intenta borrarla sin que se dé cuenta. Y si no tienes más remedio, siem-

pre puedes decirles que este libro no incluye ninguna información sobre la Esquirla y tienes pendiente definirla tú mismo. Opcionalmente, si no quieres desvelar que la Esquirla es un objeto que aparece en una historia incluida en este suplemento, límitate a decirles que aún no has acabado de definir el objeto. Si vuelven a preguntar por la Esquirla en el futuro, diles que sigues sin haberlo definido. Te sorprendería lo fácil que es engañar a un jugador.

El nuevo plan de los diabolistas

Tras no lograr acceder a la Esquirla de Balaerus, los diabolistas deciden dejar que esté en poder de la alianza durante un tiempo. Carmella, consciente de su insidioso poder, sabe que los magi pronto olvidarán la Esquirla. Por lo tanto, solo causará problemas a la alianza en el futuro. Entretanto, los diabolistas se dedican a localizar las otras Esquirlas, dejando la que está en la alianza para el final. Una vez su mal se haya extendido por la alianza, recuperar la Esquirla será mucho más fácil.

Planes de contingencia

También es posible que los personajes viajen de incógnito. Si es así, no deberán enfrentarse a la furia de los lugareños, ni los gitanos prestarán una atención especial al grupo al verlos a las afueras del pueblo. Los personajes se enterarán de las desdichas del pueblo hablando con los clientes de la taberna. También descubrirán así que todos culpan a Balaerus y a la alianza de sus desgracias. Sin duda la tumba de Balaerus corre un gran peligro.

En la alianza saben que el padre Miller es un hombre razonable, por mucho que sea un eclesiástico. Los personajes podrían pedirle ayuda, revelando su auténtica identidad sin miedo a que les descubran. El padre recomendará a los personajes que aposten un guardia cerca de la tumba para asegurarse de que los lugareños no la profanan.

Aun así, los diabolistas acabarán enterándose de que los personajes vienen de la alianza. Tal vez Carmella seduzca a un grog como se ha indicado anteriormente,



obteniendo la información mediante sus armas de mujer. O bien un gitano podría seguir a los personajes cuando van a ver al padre Miller para intentar descubrir qué les ha traído al pueblo. Así podría averiguar la auténtica identidad de los recién llegados y avisar a los demás.

La maldición de la Esquirla

Mientras los personajes tengan en su posesión la Esquirla de Balaerus, la alianza irá sufriendo la maligna influencia del objeto. La alianza conservará la Esquirla durante quince años sin tan siquiera recordarlo. En el décimo quinto año, la Esquirla será robada de la alianza por los diabolistas.

Durante los primeros cuatro años, la Esquirla estará olvidada en algún laboratorio de la alianza. Su corrupción aún no se hará notar, de manera que ese tiempo debería servir para confirmar definitivamente que los personajes se han olvidado de ella. Entonces, en el quinto año, el mal de la Esquirla empezará a notarse.

Como habrán pasado cuatro años de tiempo de juego, sin duda los jugadores de tu troupe también habrán olvidado la Esquirla. Cuatro años de tiempo de juego pueden ser un periodo bastante largo de tiempo real. Como la Esquirla se ha pasado cuatro años en estasis, tiene once años más para extender su maldición. Una maldición que empieza de forma inocente, pero para cuando llegue el momento del robo, los

personajes serán plenamente conscientes de que están sufriendo algún tipo de aflicción o maldición. Una vez la Esquirla sea robada, la maldición dejará de afectar a la alianza, y no habrá ningún otro efecto negativo. Sin embargo, para entonces el daño ya estará hecho.

Los efectos de la maldición se hacen patentes en el quinto año de la Esquirla en la alianza, y cada dos años a partir de entonces (es decir, en el séptimo, el noveno, el undécimo, el décimo tercero y el décimo quinto). Puedes elegir el momento del año en que se produce cada efecto. Dado que la maldición dura once años, la alianza irá sufriendo "oleadas" de penurias. Las maldiciones descritas a continuación tienen un efecto directo sobre la alianza y sus personajes. Los efectos son permanentes y acumulativos a medida que pase el tiempo. Cualquiera que se una a la alianza después del inicio de la maldición solo se verá afectado por las partes de la maldición que aún no han ocurrido. La Esquirla también afecta a las tierras que rodean la alianza, pero esos efectos se describen por separado.

Nótese que un personaje con el talento Sentir lo Sagrado y lo Impío podría detectar que el origen de las aflicciones de la alianza es una maldición con una tirada de 20+. Cada vez que llegue una nueva oleada de la maldición (hay hasta cinco), tendrá derecho a otra tirada, con una bonificación acumulativa de +1 (para un total de +5 en la última oleada de la maldición). Pero aunque un personaje con este talento sabrá que hay una maldición en juego, será incapaz de localizar el origen de dicha maldición.

Además de todos los misterios y penurias descritos a continuación, el Aura Mágica de la Alianza se verá radicalmente afectada durante ese periodo de quince años. Aunque la Manzana fue en tiempos una poderosa fuerza del Dominio, ahora es un foco de actividad infernal. Por tanto, con la llegada de cada oleada después de la primera, un Aura Infernal irá desgastando poco a poco el Aura Mágica de la alianza. Además de la penalización correspondiente que afecte a la alianza con cada oleada, resta un punto al Aura Mágica de la alianza. Pronto, el Aura Mágica llegará a 0 y empezará a crecer un Aura Infernal. Cuando llegue la siguiente oleada, el Aura Infernal pasará a ser de nivel 1. Si aún quedan oleadas pendientes, con la siguiente pasará a 2 y así sucesivamente.



Los efectos de la maldición

En la primera oleada de la maldición, los personajes sufrirán un -1 a todas sus tiradas de Percepción. Insidiosamente, la Esquirla va afectando los sentidos y la agudeza de los personajes. Para notar ese cambio hace falta una tirada de Per de $20+$, usando la nueva Percepción como base. A partir de ahora deberás modificar las tiradas de Percepción de toda la troupe, pero sin decirle al grupo que sus personajes están algo menos despiertos. Una vez los personajes descubran la maldición, puedes informarles oficialmente de su penalización a la Percepción, algo que deberían indicar en sus hojas de personaje.

En la segunda oleada de la maldición, que llegará en el tercer año de actividad de la Esquirla, es el Encanto de los personajes lo que sufre un penalizador de -1 . Los personajes se ven transformados físicamente por la Esquirla, que les vuelve más pálidos y macilentos. Para reconocer este cambio gradual, hace falta una tirada de Per de $17+$ por cada personaje, que debes hacer tú en privado. Si alguna vieja amistad visita la alianza tras algún tiempo de ausencia, notará el cambio con una tirada de Per de $15+$. Si alguien señala el cambio a los personajes, tendrán derecho a otra tirada de Per, en este caso contra un factor de dificultad de $15+$.

La alianza también se verá afectada en esta fase de la maldición. La fortaleza empezará a adoptar un aspecto deteriorado y el terreno circundante se verá invadido de malas hierbas. El cambio será detectado si se superan las mismas tiradas de Per descritas más arriba.

En la tercera oleada de la maldición, es la biblioteca de la alianza la que se ve afectada. Todas las tiradas de Artes en la biblioteca (ver Covenants) se verán reducidas en 1 . Esta parte de la maldición causa un deterioro físico en los libros, amarilleando las páginas de algunos tomos y emborronando la tinta de otros. Para notar ese cambio hace falta una tirada de Per + Escribir de $10+$. Los libros y pergaminos afectados no podrán ser restaurados. Opcionalmente, puedes escoger algunos textos específicos que resultan destruidos. La biblioteca va sufriendo un daño acumulativo a cada oleada de la maldición. Por lo tanto, para cuando llegue la quinta oleada, la puntuación

de la biblioteca será tres puntos inferior a lo normal.

En la cuarta oleada, siete años después del inicio de la maldición, son los laboratorios de la alianza los afectados. La puntuación de Laboratorios (ver Covenants) sufre una penalización -1 , y sufrirá una penalización similar por cada nueva oleada futura. Esta penalización refleja el deterioro generalizado de los laboratorios, que hace que los compuestos y otros elementos se echen a perder y las herramientas de laboratorio se pierdan o se rompan. Los personajes notarán ese cambio con una tirada de Per + Teoría Mágica de $10+$.

En la quinta oleada de la maldición, los personajes descubren que de repente han perdido el 20% de sus reservas de vis. Tal vez los personajes estuvieran cogiendo algunos peones de las reservas, o usando la vis para estudiar. No hay ni rastro de la vis desaparecida. Esto confirma que hay fuerzas malignas que están actuando contra la alianza. Un magus que cree un hechizo de InVi de nivel $20+$ podría detectar que los recientes acontecimientos son consecuencia de algún tipo de maldición. Los personajes pueden buscar el origen de dicha maldición, pero no encontrarán nada, gracias al insidioso carácter de la Esquirla.

En la última oleada, en el undécimo año, es cuando la maldición tiene sus efectos más devastadores. La puntuación de Artefactos Mágicos de la alianza (ver Covenants) se reduce a cero. Todos los artefactos mágicos en posesión de los personajes o guardados en la alianza quedan totalmente inservibles a menos que el poder de los objetos tenga un origen infernal. Con este efecto tienes la opción de ir destruyendo paulatinamente los artefactos con el paso de los años. De esta forma, los magi tendrán la oportunidad de salvar sus objetos más poderosos sacándolos de la alianza. Evidentemente, esta solución implica que los magi no podrán acceder a los objetos mientras estén en la alianza. Los artefactos menores podrían perder su poder cuando el Aura Mágica de la alianza se reduzca a la mitad. Los objetos de poder medio podrían quedar destruidos cuando el aura llegue a cero, y todos los objetos, por muy poderosos que sean, quedarán neutralizados en el año undécimo de la maldición.

Los personajes notarán los efectos de este desastre. Si no lo habían deducido ya a

estas alturas, sin duda ahora sabrán que sufren los efectos de alguna maldición. Aun así, serán incapaces de determinar su fuente. Los párrafos anteriores solo describen algunos efectos posibles que puede tener la maldición. Puedes alterarlos como te parezca conveniente para adaptarlos al nivel de poder de tu saga y a las peculiaridades de tu alianza.

Si lo deseas, puedes mantener en ascuas a tus personajes respecto al origen de sus miserias. Tal vez algún desastre reciente muestra signos de haber sido llevado a cabo por una alianza enemiga, lo que convertiría la investigación de los personajes en una historia. Por ejemplo, un duende malicioso podría haber amenazado a los personajes con robarles su magia cuando hace un tiempo frustraron sus siniestros planes. Al perseguir al duende para poner fin a "su" maldición, podrían truncar cualquier otro plan de venganza que pueda tener, pero eso no tendrá ningún efecto sobre la maldición que les aqueja.

Como se ha indicado más arriba, cuando los diabolistas roben la Esquirla, la maldición dejará de afectar a la alianza. Los personajes con Sentir lo Sagrado y lo Impío se darán cuenta de esto con una tirada de $10+$. Otro hechizo de InVi, en este caso de nivel $10+$, también informará a los personajes de que la maldición ha desaparecido. La idea del hechizo debe salir de los propios jugadores. Como no son conscientes de la presencia (y el robo) de la Esquirla, podría no ocurrírseles comprobar el estado de la maldición.

Los resultados de la maldición son permanentes. Diversas puntuaciones que han sido reducidas solo podrán mejorarse mediante historias, experiencia y tramas, o mediante los esfuerzos mágicos para restaurar a los personajes y la alianza. Eso sí, recuerda que las Características de los personajes, como Percepción, no pueden mejorarse, aunque las puntuaciones basadas en ellas sí.

La maldición sobre la región

La Esquirla está dentro de la alianza, pero su maldición también afectará a todas las tierras en un radio de 8 kilómetros a la redonda de la fortaleza. Por suerte, los efectos de la maldición sobre la región no son tan nocivos como sobre la alianza.

La maldición va afectando poco a poco a la región, como ocurre con la alianza. Al principio las cosechas sufren una pequeña dolencia que limita la provisión de comida de los campesinos para el invierno. Al año siguiente, la fuente local de agua se ve contaminada, haciendo que los lugareños contraigan una enfermedad. Tras eso, el ganado empieza a morir, y luego un verano seco y árido acaba con todos los cultivos. Estos desastres se van acumulando hasta que en el undécimo año de la maldición, los lugareños están al borde de la inanición y afectados por numerosas aflicciones.

En torno al séptimo año, los lugareños ya echarán la culpa a la alianza por todas sus penurias. Aunque por lo general están demasiado asustados para hacer algo contra la alianza, sí que mostrarán una evidente animadversión. Los personajes que pasen por los pueblos serán recibidos con cierto desprecio. Aquí y allá habrá incluso algún plebeyo envalentonado que pedirá a los personajes que se marchen o que hagan algo para aliviar el terrible clima reinante. En general, la Reputación de la alianza se reducirá en 2 puntos en toda la zona circundante.

Los encuentros descritos en esta saga tratan de expresar la furia de los lugareños contra la alianza. Recomendamos que también incorpores ese odio hacia la alianza en las historias propias que intercales en la saga. Narrativamente, eso mantendría la continuidad.

Sin embargo, los personajes pueden mejorar su imagen pública. Dado que la maldición de la Esquirla se debilita a medida que uno se aleja de la zona, los magi pueden usar su magia para sanar los campos, el ganado e incluso a los campesinos afectados. Además, si realizan alguna proeza a nivel local, o son aclamados como héroes por algún campesino respetable, todos los mirarán con nuevos ojos. Sin embargo, los campesinos tienen poca memoria, y si la zona vuelve a sufrir penurias, volverán a culpar a la alianza. Si algún mal terrible aquejara a esas tierras, como por ejemplo la aparición de los Siete Sellos de las Sagradas Escrituras, la Reputación de la alianza podría descender hasta tres puntos.

El regreso de la plaga

Tiberius siguió al médico por las escaleras que subían hasta la puerta principal de la casa. Robin les siguió de cerca, ajustándose más la capucha sobre la cara. Hasta ahora los disfraces habían ocultado la auténtica identidad de los miembros de la alianza; los habitantes de Woodbridge los tomaban por mercaderes de viaje.

Mientras los demás iban a investigar los rumores sobre la estatua, Tiberius ordenó a Robin que le acompañara a una reunión con el galeno local. Robin daba gracias por aquello, ya que prefería no tener que vérselas con una estatura que, según decían, había cobrado vida. Sus experiencias en los años previos le habían enseñado que cosas aún más raras podían ser ciertas. Tras unos minutos, por fin se abrió la puerta. La abrió una anciana, que reconoció sin duda al doctor. Intercambiaron algunas palabras, pero Robin, que intentaba esquivar las ratas que correteaban bajo sus pies, no las escuchó. Al entrar en la casa alta y estrecha, Robin se preguntó por un momento si había vuelto a la alianza. El intenso olor a incienso casi le abrumó.

En las escaleras, el doctor se giró hacia Tiberius. Robin se fijó en las sombras oscuras que tenía bajo los ojos, y en lo débil de su voz. El doctor mascullo de manera lastimera:

—He intentado abuyentar a los malos espíritus con perfumes, pero por ahora no ha tenido efecto.

Tiberius asintió mientras seguían subiendo. En lo alto de las escaleras, el trío se detuvo junto a una puerta. Robin podía oír el sonido grave de unos quejidos que venían del interior. Acercándose para escuchar, sintió un escalofrío cuando un agudo chillido atravesó la puerta.

El doctor miró seriamente al magus a los ojos:

—Yo ya no puedo hacer más. ¡Por favor, deben salvar el pueblo antes de que nos infectemos todos!

Volvió a oírse el grito. Robin se movió para colocarse entre la puerta y el magus, protegiendo a su señor, pero Tiberius alargó el brazo, apartándole. Cuando el magus abrió la puerta, la luz de pasillo alumbró el interior. En la cama había una figura. Aunque su forma parecía indicar que en tiempos

había sido humana, su brillante pelaje y sus ojos amarillos indicaban que ya quedaba muy poco de humanidad en ella.

Resumen

Esta historia transcurre unos cinco años después de la primera. Los diabolistas consiguieron hace poco una Esquirla en el pueblo de Woodbridge, que está cerca de la alianza (puedes usar perfectamente otro pueblo de tu saga). Como los diabolistas han ido recomponiendo la Manzana durante estos años, el poder maligno de las Esquirlas que aún quedan sueltas ha aumentado considerablemente. Por lo tanto, la Esquirla de este pueblo es la culpable del regreso de una plaga de ratas que afectó Woodbridge hace generaciones. Los lugareños culpan de la plaga a la alianza, sugestionados por las profecías realizadas por cierta vidente.

Tras saber de dicha plaga y de su "participación" en ella, los personajes deberán viajar hasta el pueblo y buscar una forma de poner freno a sus estragos. Sin embargo, el espíritu de un santo fallecido tiempo atrás interfiere con los esfuerzos de los personajes, así como lo hacen ciertas extrañas criaturas traídas por la plaga. Y entre tanta confusión, los personajes acabarán descubriendo que ciertos "gitanos" tienen relación con todo este embrollo.

El buhonero

Los personajes sabrán de los aprietos de Woodbridge cuando un buhonero visite la alianza. Octavius, "vendedor de los mayores tesoros del mundo", como le gusta anunciarse, llega a la puerta principal de la

alianza. Estuvo hace poco en Woodbridge, donde fue testigo de la plaga de ratas y supo que los lugareños culpan a la alianza de sus penurias. Las noticias de Octavius son ciertamente importantes para los personajes:

"Hace poco pasé por Woodbridge, un pueblecito no muy lejos de aquí. Al llegar, no me podía creer lo que veían mis ojos. ¡Había ratas corriendo por todas partes! El lugar estaba infestado. Los lugareños me dijeron que la culpa era de vuestras mercedes. Al parecer una adivina pasó hace poco por el pueblo y avisó de que la plaga regresaría y que vuestras mercedes, disculpen mis palabras, eran los culpables.

Según parece ya hubo una plaga parecida en el pueblo hace unos años. Dicen que en aquella ocasión fue un santo el que acabó con todas las alimañas. ¡Las exterminó a todas! Incluso tienen una estatua en su honor. Yo les dije, 'No, esos buenos magos no pueden haberlo hecho', pero ellos insistieron. Evidentemente, pensé que vuestras mercedes querrían saberlo, porque los lugareños hablan de reunir una milicia y venir a verles. Así que para aquí que me encaminé, para avisarles, y espero que el bueno de Octavius pueda obtener algo a cambio, ¿no...?"

Tanto si los magi tratan a Octavius de manera justa como si le echan después de oír lo que les tiene que decir (en cuyo caso Octavius hará correr en sus viajes rumores que confirman el papel de la alianza en la maldición de Woodbridge, reduciendo la Reputación de la alianza en un punto), está claro que este es un asunto urgente. Alguien está desacreditándola, y hay gente cuya vida corre peligro por culpa de algún poder maligno. Es necesario hacer una visita a Woodbridge.

La historia de Woodbridge

Hace casi ciento treinta años, el pueblo de Woodbridge sufrió una plaga de ratas

que estuvo a punto de acabar con todos los que vivían en varios kilómetros a la redonda. No había forma convencional de exterminarlas, y el señor local no sabía qué hacer para salvar sus tierras y a sus siervos, aunque al menos logró impedir que la plaga se extendiera poniendo en cuarentena la zona y quemando los cuerpos y los edificios afectados. (Evidentemente, la plaga tampoco se habría extendido en cualquier caso porque la Esquirla solo tenía efecto a nivel local). Recurrió a todos los sacerdotes y caballeros que conocía, e incluso visitó la alianza, pero nadie pudo destruir la maldición que pesaba sobre el pueblo.

Lo que los lugareños y sus potenciales salvadores no sabían era que había una Esquirla enterrada en las tierras del pueblo. Fue la Esquirla la que causó la plaga, y la que habría provocado la destrucción absoluta del pueblo. Sin embargo, un iniciado del clero, conocido hoy en día únicamente como Francis, se enteró de la situación. Era un ambicioso novicio que buscaba el favor de la Iglesia para ser ordenado rápidamente y obtener una parroquia y un rebaño propios. Con ese propósito, Francis visitó Woodbridge e investigó las Sagradas Escrituras y otros documentos de la Iglesia en busca de un remedio contra la plaga.

En sus estudios, Francis descubrió la existencia de las Esquirlas y se dio cuenta de que la plaga podría ser consecuencia de una de ellas. Sin embargo, no llegó a descubrir que las Esquirlas formaban originalmente la Manzana. Buscando por Woodbridge, Francis acabó descubriendo una Esquirla enterrada bajo el pueblo. Sin embargo, no comunicó sus hallazgos a sus superiores, sino que trasladó la Esquirla al sótano de la iglesia parroquial de Woodbridge, guardándola en una caja llena de agua bendita. Aislada del mundo, los poderes de la Esquirla perdieron potencia, y así es como terminó la plaga de Woodbridge.

Públicamente, Francis proclamó que habían sido los pecados de los lugareños los que habían provocado la plaga. Por lo tanto, para salvar el pueblo, pidió el perdón divino en nombre de los lugareños y se ofreció como sacrificio para purgar sus pecados. También proclamó que ese sacrificio era necesario para frenar la plaga: era un hombre dispuesto a pagar por los errores de sus congéneres.

Con ese "milagro" llegaron el poder y la influencia que Francis buscaba. Fue nom-

brado párroco de Woodbridge. El pueblo también prosperó a medida que los campesinos iban acudiendo a la parroquia de su salvador. Evidentemente, era todo un montaje porque Francis ya había puesto fin a la maldición.

En la actualidad, Woodbridge es una versión más grande de aquel pueblo en vías de desarrollo. Francis murió hace tiempo, pero ahora se le venera como un santo y hay una estatua erigida en su honor. Su antigua iglesia parroquial sigue también en pie, pero ya no se usa porque ha sido ampliada con la construcción de una nueva iglesia más reciente y grande.

Los diabolistas en Woodbridge

Hace dos semanas el pueblo celebró su festival anual en recuerdo de las hazañas de Francis. Artistas de toda la región acudieron a entretener al pueblo y ganar algo de dinero. Entre ellos se encontraba la banda de "gitanos". Los diabolistas sabían que en Woodbridge había una Esquirla, ya que Honerius la había detectado tiempo atrás. Por lo tanto, acudieron al pueblo para obtenerla.

Durante todo el festival, los diabolistas peinaron el pueblo en busca de su objetivo. Al final lo encontraron en el sótano de la vieja parroquia. Forzando la nueva iglesia (no conocen el viejo acceso a la iglesia parroquial, descrito más adelante), los diabolistas robaron la Esquirla. En un principio tenían pensado marcharse de Woodbridge con su tesoro sin ser vistos, pero cuando se enteraron de la leyenda sobre la plaga histórica que había sufrido el pueblo, se preguntaron si no estaría bien recrearla.

Temiendo que la influencia de la Esquirla se hubiese visto afectada tras tanto tiempo inactiva, la mayoría de diabolistas creían que provocar la reaparición de la plaga liberaría cualquier energía negativa que pudiese afectar a la Esquirla durante la futura ceremonia de invocación. Carmella no pensaba lo mismo, pero los miembros del grupo decidieron hacerlo igualmente, bajo la dirección de Emil. Como la decisión de sus seguidores de recrear la plaga fue unánime, Carmella no pudo hacer nada por impedirlo.

Por lo tanto, antes de marcharse de Woodbridge al finalizar el festival, Lucinda realizó una profecía. Estaba atendiendo a un cliente, tratando hablar con un ser querido fallecido, cuando de repente "perdió el control". Los demás gitanos dijeron que una fuerza poderosa y maligna —la alianza— se había apoderado de la mente de Lucinda. Entonces, Lucinda anunció el regreso de la famosa plaga y señaló a los magi como su origen. Los magi, dijo, querían destruir el pueblo por simple odio a sus devotos habitantes.

La mayoría de la gente se burló de sus palabras, pero dos días después, las ratas regresaron. Para entonces los gitanos y el resto de artistas ya se habían marchado. Aunque la Esquirla había salido de Woodbridge, la plaga persiste porque su mal ya había empezado a actuar. Ahora los lugareños están furiosos con la alianza y quieren mandar su milicia contra los magi.

Woodbridge en la actualidad

Si los personajes tienen pensado visitar Woodbridge para investigar el asunto, será mejor que lo hagan de incógnito. Si se ve a miembros de la alianza en Woodbridge, los lugareños pondrán el grito en el cielo y avisarán a la guardia para que prenda a los personajes. No resultaría muy difícil escapar de la guardia, pero cualquier otro intento por regresar al pueblo debería ser al amparo de algún disfraz. Además, como los personajes van a hablar con los lugareños del pueblo, necesitarán disfraces que les aporten algún tipo de autoridad. Los lugareños no abrirán la puerta a extraños que quieran rebuscar en sus sótanos. Sin embargo, sí que podrían invitar a entrar a "jesuitas" que están buscando infieles. Lo importante es no verse sorprendido por las mismas autoridades a las que se está suplantando.

Será fácil detectar el sentimiento de animadversión hacia la alianza que existe en Woodbridge. Al grupo le bastará con mandar a un grog o a un compañero de avanzada, de manera que no le puedan reconocer. El personaje escuchará todo tipo de críticas contra la alianza, y podrá avisar al respecto al resto del grupo.

Este sentimiento es similar al que tenían los habitantes de Wickam. Los personajes podrían recordar una atmósfera similar de

esa historia anterior, lo que les ayudaría a recordar la implicación de los "gitanos"... igual que ahora. Por lo tanto, podrían relacionar los acontecimientos ocurridos en ambas poblaciones.

La investigación

Los personajes no tienen aliados en el pueblo, a excepción del espíritu de San Francis (ver "La estatua", más adelante), así que se verán obligados a investigar la plaga con sus propios recursos y métodos. Hay numerosos misterios y fuentes de información que pueden servirles a tal efecto.

Rumores en el pueblo

Los ciudadanos de Woodbridge, desesperados ante la plaga que sufren, están furiosos con la alianza. Por lo tanto, expresarán todas sus encendidas opiniones a cualquier personaje disfrazado, ansiosos por desahogar su furia, y también por compartir el peso de sus aflicciones aunque solo sea por un momento. A continuación hay algunos rumores que podrían escuchar los personajes en la población. Algunos son correctos y podrían hacer avanzar a los personajes en su investigación. Otros están basados en hechos reales, mientras que otros son directamente pistas falsas y seguir las será una simple pérdida de tiempo para los personajes.

Mack el cazarratas: *"Intenté pillar a esas sucias alimañas cuando empezaron a... aparecer, pero había... demasiadas... Seguían viniendo y viniendo. ¡Nadie las podría haber parado! Aguante el tipo... ¡hasta que aparecieron las grandes! ¡Grandes... como un caballo!"* (Se le desploma la cabeza sobre la mesa, está totalmente borracho).

Gwynith la prostituta: *"Volvía de un... trabajo. Pasaba por la plaza cuando la vi. Al principio parecía que me estaba mirando, observándome como si supiese algo sobre mí. Yo me paré y también la miré... ¡y entonces la estatua se movió!"*

Fergus el panadero: *"¡La gente me acusa de usar las ratas para hacer pan! Les juro por Dios que no es verdad. ¡Si han aparecido ratas dentro del pan es porque se han metido ahí después de ponerlo a la venta! ¡Yo no puedo controlar lo que compra la gente! ¡Incluso el gremio me da la razón! ¿Y qué pasa si hay quien se ha puesto enfermo tras comer mi pan? ¡No soy yo el que los convierte en ratas!"*

Thomas el médico: *"¡Ya he tratado cuatro casos esta semana! Es lo más borrendo que he visto en mi vida... ¡la gente se convierte en una criatura sarnosa ante mis propios ojos! A algunos incluso se les han puesto las orejas de punta y les han salido garras. Por supuesto que puedo decirles dónde viven".*

Peegen la herbolaria: *"Son esos brujos, ¿sabe? Son ellos los que están trayendo todas esas ratas. Pues veré, estaba yo ayer recogiendo unas plantas... la verdad es que no quedan muchas con tanto bicho mordisqueándolas... y de repente, cuando iba paseando por el bosque, ¡casi me rompo el cuello! ¡Esas malditas ratas no hacen más que excavar agujeros..."* (En realidad se trata de viejos agujeros hechos por ratones de campo y no tienen nada que ver con las ratas).

Devlin el vigilante del pueblo: *"Veré, estaba yo de guardia en la zona del festival cuando, de repente, la vidente se volvió loca. La vi dando saltos por todas partes. Otro tipo (Emil) dijo que la habían poseído (se santigua) esos brujos que viven no muy lejos. Entonces la mujer se paró de repente y dijo, con una voz muy rara, que las ratas iban a volver. Yo me eché a reír porque mi padre me solía contar historias de la vieja plaga para asustarme cuando no era más que un chiquitajo. Creía que me estaba tomando el pelo... hasta ahora".* (Devlin se refiere a Lucinda. Este rumor debería llegar de una forma u otra hasta los personajes, como prueba fehaciente de que los "gitanos" estuvieron en el pueblo durante el reciente festival).

La iglesia

La iglesia del pueblo empezó siendo la iglesia parroquial de Francis, pero esa estructura está ahora vieja y abandonada. Ya no se utiliza, y en su lugar hay una nueva iglesia más grande que se ha construido sobre ella, de manera que los secretos de la antigua iglesia parroquial han sido olvidados hace mucho tiempo. Sin embargo, aún hay una vieja y polvorienta puerta dentro de la nueva iglesia que conduce a la iglesia parroquial. Hace años que nadie la usa... o al menos, no ningún miembro del clero.

Cuando los gitanos vinieron al pueblo para el festival, siguieron el rastro de la Esquirra hasta la iglesia, pero no sabían en qué lugar exacto estaba. Por lo tanto, entraron en la iglesia una noche (Gizzleren forzó la puerta) y acabaron encontrando la Esquirra oculta en el sótano de la vieja iglesia parroquial. Como el cofre donde estaba

la Esquirra estaba sellado con agua bendita, ninguno de los líderes diabolistas pudo abrirlo, ni siquiera tocarlo, así que pidieron a uno de sus esbirros que lo hiciera. Evidentemente, el esbirro estalló en una bola de llamas azules, pero logró abrir el cofre, permitiendo a sus compañeros acceder a la Esquirra.

Como sabe el padre Delson, el párroco, el allanamiento es un absoluto misterio. La mañana después del robo, encontró la puerta abierta y forzada, pero no vio que se hubieran llevado nada. El padre Nelson ni siquiera pensó en echar un vistazo a la puerta que daba a la vieja iglesia parroquial. Su vida gira en torno a la iglesia nueva, así que para él la vieja casi no existe. En caso de inspeccionarla (bastaría una tirada de Percepción + Buscar de 10+), se encontrarán unos arañazos recientes en la puerta que da a la vieja iglesia parroquial, como de zarpas de animal (Mab ayudó a abrir la puerta). También hay algo de polvo acumulado al pie de la puerta, que cayó de esta cuando se movió. Los personajes pueden ver ese polvo con otra tirada de Per + Alerta.

Se puede acceder a la vieja iglesia parroquial desde la iglesia principal, o bien a través de una vieja entrada por la que puede guiar a los personajes la estatua de San Francis (ver "La estatua", más abajo). De una u otra forma, los personajes llegarán a una pequeña iglesia parroquial de una sola planta, pequeña, oscura, polvorienta y con aspecto de cripta. Las paredes están hechas de piedra sólida y las ventanas son pequeñas, lo que permite que entre muy poca luz. Todos estos elementos se combinan para dar la impresión de que la iglesia parroquial es un simple pedazo de roca que sobresale del suelo. Los personajes necesitarán una fuente de luz para moverse, tanto de noche como de día.

A primera vista, la iglesia tiene un aspecto apacible. No hay signos de violencia. Sin embargo, el polvo del suelo está removido, lo que indica que hace poco ha habido movimiento aquí dentro. El padre Delson asegurará a los personajes que, por lo que él sabe, hace años que nadie entra aquí. El polvo ha sido removido por los diabolistas y por la estatua, que ha entrado en la iglesia en busca de la Esquirra.

En la parte trasera de la iglesia, bajo el suelo, hay un tramo de escaleras que conducen al sótano. A menos que la estatura

lleve a los personajes hasta las escaleras, estos solo podrán encontrarlas por pura suerte. Hace falta levantar una losa de piedra para acceder a las escaleras, pero el pasador que se usa para levantar la piedra solo se podrá encontrar con una tirada de Percepción + Alerta de 12+. Lo más probable es que los personajes entren en el sótano acompañados de la estatua.

Las escaleras conducen a un pequeño sótano. El techo del sótano solo mide 1,8 metros de altura, así que los personajes altos tendrán que tener cuidado con la cabeza. Cuando la parroquia aún se usaba, el sótano se empleaba como almacén. Ahora está básicamente ocupado por muebles viejos. También hay algunos libros, pero se harán pedazos en cuanto alguien los toque.

Con una tirada de Percepción + Atención de 10+, el grupo descubrirá tres botellas de un vino muy añejo y muy bueno ocultas en un rincón. Es la reserva privada de un párrico anterior.

Pero hay otros detalles más evidentes en el sótano. El polvo del suelo también ha sido removido recientemente. Además, alguien ha sacado un ladrillo de la pared y lo ha dejado en el suelo, revelando una pequeña hornacina en la pared. En el suelo, frente a la hornacina, hay un viejo cofrecillo de plata con adornos de oro que se podría vender hasta por 100 piezas de plata a algún comerciante respetable. También hay una gran mancha oscura, similar a una quemadura, ante el cofre. Aparte de estos detalles, no hay ninguna prueba conclu-

yente que ayude a saber qué ha ocurrido aquí.

El cofrecillo es el mismo en el que Francis guardó la Esquirra hace tiempo, escondiéndolo tras un ladrillo suelto. La mancha es lo único que queda del secuaz de los diabolistas que ardió al entrar en contacto con el cofre. El cofre ya no tiene ningún efecto perjudicial sobre los personajes malignos, pues su sello ya está roto.

Lo que deduzcan los personajes de todos estos indicios depende de ellos, pero sin la aportación de la estatua, las pruebas que hay en la vieja parroquia no les revelarán nada sobre el origen de la plaga, o su causante.

La estatua

En el centro de la plaza del pueblo hay una estatua con la imagen de San Francis, que el pueblo levantó en honor a él por salvarlo hace tiempo. La estatua representa a un hombre de mediana edad, gordo, bajo y calvo. Francis tiene la manos levantadas, insinuando una furia divina, mientras a sus pies, las ratas se acobardan y huyen. La estatua está cubierta de excrementos de pájaro.

Los rumores que corren por el pueblo dicen que el espíritu de Francis ha despertado, furioso con la alianza de los personajes. La gente afirma que ha visto a la estatua moverse y bajar del pedestal. Nadie sabe lo que hace la estatua ni adónde va cuando cobra vida, pero hay quien clama haberla visto en diferentes lugares del pueblo... ¡en ocasiones al mismo tiempo! Puede que los personajes no se crean los rumores, pero bien vale la pena comprobarlos.

La estatua está ciertamente "viva". Es el recipiente del espíritu de San Francis. Después de morir Francis, su espíritu vagó por la tierra en lugar de hallar la paz de la Tierra Prometida. Los Altos Poderes le negaron a Francis el descanso eterno como castigo por sus mentiras sobre sus "milagros" con la plaga. También le castigaron por esconder la Esquirra en lugar de destruir su poder maligno.

Ahora que la plaga ha regresado, los Altos Poderes han ofrecido a Francis una nueva oportunidad. Si logra poner fin a esta nueva plaga, su alma por fin obtendrá el descanso eterno. Dado que hace tiempo que su cuerpo se ha convertido en polvo,



el espíritu de Francis ha usado el recipiente terrenal que tenía más a mano: su propia estatua. Cada noche, cuando el espíritu entra en la estatua al ponerse el sol, esta cobra vida. Como estatua, Francis se dedica a buscar la Esquirla que en tiempos escondió en el sótano de la parroquia. Tiene intención de usar su pétreo fuerza para aplastar la Esquirla, eliminando para siempre su mal de este mundo.

Sin embargo, no hay ni rastro de la Esquirla. Cada noche, Francis vuelve a la parroquia pero no logra encontrar la Esquirla. La capacidad de raciocinio de Francis se ve seriamente limitada por el hecho de estar encerrado en una forma de piedra, así que es incapaz de pensar dónde más podría buscar la piedra. Y noche tras noche, tras fracasar en su intento de encontrar la piedra, Francis regresa a su pedestal y la estatua recupera su estado inanimado. Por su parte, el espíritu entra en estasis hasta que llega el momento de volver a buscar, a la noche siguiente. Francis lleva unas dos semanas realizando esta rutina.

Evidentemente, los lugareños están aterrados. Por si las ratas no fueran suficiente motivo de miedo, ahora ha aparecido ese monolito andante. La gente cree que la intención de la estatua es levantar la maldición del pueblo, pero no se atreven a cruzarse en su camino por miedo a que la ira del Señor caiga sobre ellos. Así, por las noches los lugareños se resguardan en sus casas o en una posada, y no se atreven ni a mirar afuera por miedo a contemplar alguna revelación divina y volverse locos. Como las calles están vacías por las noches, los personajes serán libres de quitarse cualquier disfraz que hayan llevado durante el día.

Hay varias maneras en que los personajes podrían descubrir que la estatua está viva. Pueden prestar atención a los rumores locales y apostar un guardia junto a la estatua, o podrían estar investigando al abrigo de la oscuridad y cruzarse con la estatua por las calles. La estatua siempre se dirige directamente a la parroquia y luego vuelve por el mismo camino.

Los personajes también podrían seguir a la estatua. Francis no presta atención a quien le siga, decidido a continuar su misión (aunque también es duro de oído). En lugar de entrar por la puerta principal de la nueva iglesia, la estatua rodea el edificio hasta llegar a la vieja parroquia. Apartando

algunos matorrales descuidados, la estatua revela una vieja puerta olvidada, que abre para entrar. Los personajes también pueden usar esta puerta, aunque verán que va un poco dura y chirría. Luego Francis bajará las escaleras del sótano, que los personajes descubrirán ahora si no lo habían hecho antes. En el sótano, Francis irá hasta el cofrecillo de plata y mirará en su interior. Al verlo vacío, lo arrojará al suelo y soltará un gemido sordo de furia. Como la Esquirla sigue sin aparecer, Francis saldrá de la parroquia y volverá a su pedestal.

Francis tiene un determinación absoluta con su tarea. No permitirá que nadie se interponga en su tarea. Cualquier personaje que intente cruzarse en su camino será apartado violentamente por un brazo de mármol. Los personajes también podrían deducir erróneamente que fue la estatua quien forzó la puerta de la iglesia. Sin duda tiene la fuerza suficiente para hacerlo. O incluso podrían asumir que es la responsable de la plaga, algo ciertamente plausible si tenemos en cuenta que fue el "auténtico" San Francis quien puso fin a la primera plaga (como indica la placa que adorna el pedestal de la estatua). Tal vez esta estatua sea un producto del mal, o esté siendo controlada por los villanos que tratan de desacreditar a la alianza. Convencidos de que la estatura es maligna, los personajes podrían decidir atacarla. San Francis defenderá su cuerpo de piedra, convencido de que cualquier atacante está aliado con fuerzas malignas y por lo tanto son los responsables de la plaga. La estatua mantendrá un escalofriante mutismo durante cualquier conflicto. Esto es, a menos que los personajes hagan referencia a la plaga, digan que han venido para ponerle fin o acusen a la estatua de ser la causante de todos esos problemas. Ante cualquiera de estas afirmaciones, la estatua responderá con una voz grave y lenta, casi de ultratumba:

"¡He venido a poner fin a esta plaga! ¡Es la voluntad de Dios! ¡Si os resistís moriréis como infieles!"

O bien:

"Mortales, ¿por qué me abordáis? ¡Estoy aquí para poner fin a esta plaga! Tenemos la misma misión. Dejadme pasar para que pueda cumplir los deseos de Dios".

Ante esas palabras, los personajes pueden optar por dejar de luchar e intentar obtener la ayuda de Francis.

O puede que los personajes no ataquen a la estatua sino que intenten hablar con

ella de un buen principio. Francis ignorará cualquier intento de comunicación hasta que oiga a los personajes mencionar la plaga. En ningún momento se le ocurrirá que los personajes puedan ayudarlo. Ve su tarea como algo que debe hacer él solo, como un encargo del Señor. Así que si los personajes quieren cooperar con la estatua, tendrán que insinuárselo ellos mismos.

Una vez que haya aceptado a los personajes, Francis los llevará hasta la parroquia, si no han estado ya allí. Por el camino les narrará el relato de cómo salvó la antigua Woodbridge. Añadirá, con voz triste, un comentario sobre su ambición y sus pecados:

"Descubrí que era un objeto lo que provocaba la plaga y lo que atraía las ratas al pueblo. Lo encontré y lo escondí en un cofre sagrado. Ese fue mi gran error. Dejé que un gran mal perviviese en la tierra y tuve la soberbia de proclamar que había realizado un milagro. Por eso aún sigo encadenado a la tierra. La plaga debe terminar para que yo pueda hallar la paz".

Una vez visite la parroquia con los personajes y vea que la Esquirla no está allí, Francis volverá a su pedestal. Los personajes deberán intervenir si no quieren que la estatua revierta a su forma inanimada. Francis les explicará que debe volver al pedestal porque *"No está aquí. Volveré a mirar mañana. Tal vez entonces sí que esté. Apartaos de mi camino, por favor"*.

Si los personajes preguntan qué es lo que no está, Francis responderá: *"¡Un pedazo del mismísimo Príncipe de las Tinieblas! ¡El vómito del mal! ¡El ojo de la serpiente!"*

Seguirá describiendo la Esquirla con esa clase de epítetos, incapaz de ser más específico. Ni siquiera puede describir qué aspecto tiene la Esquirla. Bajo el influjo divino, Francis es incapaz de describir o nombrar directamente un objeto tan maligno como la Esquirla. También es importante que los personajes no relacionen este "vómito del mal" con la Esquirla que descubrieron en la historia anterior. De ser así los personajes serían conscientes de la creciente amenaza de la Esquirla mucho antes de lo que queremos. Si alguno de los personajes aún recuerda la primera Esquirla y se la describe a Francis, este le mirará con expresión vacua y luego soltará otro epíteto rimbombante para describir la piedra.

Aunque Francis es incapaz de pensar en otro lugar para buscar ese "pedazo del Príncipe de las Tinieblas", los personajes sí que podrían. Si se lo piden, Francis renunciará a regresar al pedestal y acompañará a los

personajes allá donde vayan, siguiendo sus órdenes como un cachorrito. Los personajes pueden investigar cualquier otro lugar que deseen durante la noche. De hecho la fuerza de Francis podría resultar muy útil durante sus investigaciones.

La estatua de San Francis

Poder Mágico: 30*

Tamaño: +1

Características: Ast -1, Per -1, Fue +5, Vit -1

*Dobla su Resistencia Mágica contra hechizos que alteran la piedra

Rasgos de Personalidad: Valiente +6

Combate:

Puño: Ini +2, Ata +4, Daño +15

Niveles de vida: OK/OK, 0/0, -1/-1, -2, -3, -5, Triturado

Fatiga: n/a

Defensa: +1

Aguante: +30

Descripción: La estatua está hecha de mármol. Representa a un anciano. Al pasar ante cualquier superficie reflectante, Francis se queda hipnotizado al ver su imagen. Tras una larga pausa, suelta una nueva diatriba: *"¿Por qué soy tan viejo? Yo era joven cuando salvé este pueblo. Por Dios, yo nunca he tenido ese aspecto, ¿y qué son esas manchas que tengo en la cabeza?"*

LA ESTATUA COMO PNJ

Francis tiene una fuerte personalidad para ser una estatua. Es muy elocuente, si no te molestan sus modales lentos pero metódicos, y extremadamente educado con sus amigos. Sin embargo, también puede ser frustrante, ya que se mueve de manera insoportablemente lenta (unos 30 centímetros por segundo), y suele desmoronarse un poco cuando lo hace, haciendo ruido y dejando un reguero de guijarros. Atrapado en la piedra, Francis no es tan despierto como fue en tiempos, y de hecho es bastante obtuso. Al moverse por Woodbridge, se maravillará ante su crecimiento y mostrará su indignación ante cualquier cosa que resulte demasiado novedosa.

Sin embargo, a medida que se acerque el alba, la estatua abandonará cualquier tarea que esté realizando (tal vez soltando algún gran peso en los pies de algún personaje) y pondrá rumbo de nuevo hacia el pedestal, diciendo:

"Debo volver al pedestal. Mi búsqueda solo puede durar una noche, por decreto divino. ¡Si no estoy en el pedestal cuando salga el sol, esta estatua se convertirá en polvo, yo no tendré un recipiente para bollar la tierra y mi alma quedará atrapada aquí hasta el Día del Juicio Final!"

Lograr que Francis llegue a tiempo al pedestal podría incluso convertirse en una pequeña historia en la que los personajes le ayudan a avanzar a toda prisa hasta su lugar de descanso antes de que el sol asome por el cielo. Aunque vuelve a sumirse en su letargo con cada amanecer, Francis despierta a la noche siguiente. Los personajes podrían estar allí cuando la estatua despierta. Puede que al principio se asusten un poco cuando Francis no los reconozca, pero al final acabará cayendo en la cuenta:

"¿Quiénes sois? Sin duda habéis venido a interferir con el trabajo del Señor, ¡o sois los causantes de la plaga! Yo me encargaré de... (levanta el puño) Oh, sois vosotros. Disculpadme, por favor".

Una vez se haya puesto fin a la plaga, la estatua regresará a su pedestal, dando las gracias a los personajes por su ayuda y por la salvación de su espíritu. Si los personajes terminan con la plaga durante el día, cuando la estatua está inanimada, el espíritu de Francis será liberado, pero permanecerá en la estatua el tiempo suficiente como para guiñar el ojo a uno de los personajes cuando el grupo pase por la plaza al marcharse del pueblo.

La enfermedad

En algún momento de su investigación, los personajes descubrirán que muchos lugareños han caído enfermos por alguna extraña afección. De hecho, algunas de las primeras víctimas de la enfermedad desaparecieron, huyendo de sus camas en plena noche, y no se las ha vuelto a ver. Por lo tanto, no se sabe de nadie que haya muerto por esta afección. La enfermedad apareció poco después de la llegada de las ratas, así que también se culpa a la alianza por esta desdicha.

Fue Mab quien creó la enfermedad, como un divertido giro de tuerca para la

plaga. La enfermedad hace que la gente se vaya transformando lentamente en una rata... ¡de tamaño humano! Una vez se completa la transformación, las víctimas sienten la llamada de su raza y dejan atrás la existencia de los humanos para vivir en lugares oscuros.

Ahora mismo hay cuatro víctimas sufriendo esta mutación. Otras tres han desaparecido y se las da por perdidas. El médico del pueblo, el doctor Thomas Milton ver "Rumores en el pueblo", más arriba), ha intentado curar a todas las víctimas, pero sus intentos han fracasado. Milton está desesperado por encontrar una cura e incluso permitirá a los personajes, si aún van disfrazados, probar cualquier remedio que le ofrezcan. El doctor acompañará a los personajes a la casa de algún enfermo y se las arreglará para que dejen pasar a los personajes. Incluso estará dispuesto a salir de la habitación mientras los personajes obran sus curaciones, lo que permitiría a los magi lanzar magia. Además, no hará preguntas si la curación tiene éxito. Lo único que pedirá Milton será:

"Díganle a la gente que he sido yo quien ha curado a los enfermos. En el pueblo hablaban de lincharme por mis fracasos. Por favor, si aprecian en algo la vida de un anciano, háganme ese favor".

Los magi podrían intentar revertir la enfermedad creada por Mab. Solo el hechizo *Restaurar el Cuerpo Deteriorado* de CrCo, o algún otro conjuro similar que afecte a un hechizo de Muto, tendrá algún efecto sobre la enfermedad. Los métodos de curación convencionales serán totalmente inútiles.

De curar a los enfermos, los personajes se convertirán en los héroes de Woodbridge, ganando suficiente credibilidad y apoyo público como para quitarse sus disfraces. Los lugareños se verán sorprendidos en un principio, y algunos proclamarán que los personajes le han jugado una mala pasada al pueblo. Sin embargo, si los personajes hacen un discurso público convincente, exponiendo sus buenas intenciones y su auténtica nobleza, la gente acabará respetando al grupo. El hecho de que hayan librado al pueblo de la plaga es prueba irrefutable de las buenas intenciones de los personajes. Sin embargo, hasta ese momento seguirá habiendo grupos de lugareños dispuestos a atacar a los personajes de noche o a hacer la estancia de los

personajes en el pueblo lo más incómoda posible.

Las víctimas de la enfermedad que han completado su transformación en ratas y han huido también pueden ser salvadas. Su estado puede revertirse si la plaga desaparece del pueblo. Ahora mismo hay tres de estas víctimas en la zona. Por suerte, acudirán a los personajes, ahorrando al grupo el tiempo y la energía de tener que buscarlas, aunque tal vez lo que les cueste sean sus propias vidas.

El ataque de las ratas

Cuando creas que tu troupe empieza a cansarse de la investigación, las ratas atacarán a los personajes. Este ataque tendrá lugar cuando el grupo esté rondando por la noche con Francis, o bien cuando esté descansando, preferiblemente en un lugar apartado. Las ratas están encabezadas por las tres víctimas de la plaga, que presentan un cuerpo que combina partes de rata y de humano. Caminan agachadas, pero tienen los brazos libres para actuar. Las víctimas también conservan una parte de

su inteligencia, que es más astucia animal que pensamiento racional propiamente dicho. Como víctimas de la plaga, las ratas gigantes están conectadas con el avance de la enfermedad, y sienten que los personajes son una amenaza para la expansión continuada de esta. Por lo tanto, las ratas gigantes intentan matar a los personajes a la cabeza de una manada de ratas de tamaño normal.

Los personajes pueden atacar a las ratas normales, pero sus esfuerzos tendrán poco efecto en su número. Solo un hechizo con una gran área de efecto reducirá el tamaño de la manada, frenando los ataques de las ratas normales durante un asalto. Luego se añadirán más ratas a la manada, reemplazando a las muertas o malheridas. Durante cada asalto que los personajes sufran los efectos de la manada de ratas, serán automáticamente mordidos (se ignoran las tiradas de Defensa). El modificador al Daño de las ratas es 0, pero la armadura de un personaje no ofrece protección contra ellas, ya que los pequeños roedores se cuelan por los huecos sin problemas. Solo se puede utilizar Vitalidad para las tiradas de Aguante rea-

lizadas contra este daño. Los personajes que caigan incapacitados seguirán siendo mordidos igualmente por la horda de ratas. Los personajes pronto tendrán claro que es necesario eliminar a las ratas gigantes si quieren poner fin al ataque de las ratas normales. Y si los personajes tienen pensado curar a las ratas gigantes, habrá que mantener a las criaturas con vida. Las ratas gigantes atacarán hasta que mueran o sean reducidas, impulsadas por la corrupción que provoca su enfermedad. Una vez que hayan muerto, estén incapacitadas o reducidas, las ratas normales volverán a sus nidos.

Es improbable, pero si los personajes pierden esta batalla, serán rescatados por Francis en su forma de estatua (asumiendo que el ataque de las ratas tiene lugar por la noche). Si los personajes aún no conocen a Francis, lo harán ahora. Él acudirá en su ayuda, sintiendo que son unos aliados en la lucha contra las ratas. Francis ignora por completo los ataques de los roedores al estar hecho totalmente de piedra, así que se lanzará a la batalla sin pensarlo, soltando golpes y manotazos a diestro y siniestro.



Ratas gigantes

Poder Mágico: 10

Tamaño: 0

Características: Ast +4

Rasgos de Personalidad: Impulsivas +2

Combate:

Garras: Ini +3, Ata +6, Daño +10

Mordisco: Ini +3, Ata +8, Daño +14

Niveles de vida: OK, 0, -1, -3, -5, Incapacitada

Fatiga: n/a

Defensa: +4

Aguante: +7

Descripción: Las ratas gigantes tienen el tamaño de un humano y se mueven sobre sus dos piernas, aunque van claramente inclinadas, lo que les permite tener las manos/garras libres para atacar. Sin embargo, su método de ataque preferido es el mordisco. El cuerpo de una rata gigante está cubierto de un pelaje áspero y gris. Tienen cara de roedor, pero conservan algunas cualidades humanas.

RATAS NORMALES

Tamaño: -3

Características: Ast 0, Per +2, Vit 0

Rasgos de Personalidad: Hambrientas +4

Niveles de vida: OK, -3, Incapacitada

Fatiga: 0

Defensa: +4

Aguante: -1

El medallón gitano

Cuando el pueblo celebró su festival hace unas semanas, los diabolistas lo visitaron disfrazados de gitanos. Aunque Honerius no lo sabe, perdió accidentalmente un medallón. Como la plaza del pueblo estaba llena de artistas, los personajes podrían echar un vistazo a la zona en busca de pistas relacionadas con los gitanos. También podrían tropezarse con el medallón mientras andan buscando alguna otra cosa. Con una tirada de Per + Buscar de 10+, alguien encontrará el medallón incrustado en la tierra de la plaza, aparentemente pisoteado por los muchos pies que pasan por aquí. Un personaje con Sensibilidad a la Magia también podría detectar el medallón.

El medallón tiene un orificio en el centro, que atraviesa una correa de cuero rota y malgastada. El medallón se llevaba como collar, y el desgaste que presenta fue el causante de su pérdida. En una cara del medallón hay una extraña insignia. Por el otro, está en blanco.

La insignia es un símbolo que llevan los gitanos para reconocerse entre sí. Todos esos símbolos están imbuidos de una magia rústica que impide que los enemigos de los gitanos posean de forma permanente uno de estos medallones, de ahí la correa rota. Honerius "adquirió" el medallón durante uno de sus muchos viajes. Mientras los personajes tengan buenas relaciones con cualquier gitano auténtico con el que se crucen, podrán conservar el medallón. Pero si en algún momento los personajes luchan o enojan a algún gitano auténtico, el medallón se desprenderá de su propietario. Mientras estén en posesión del medallón, los personajes serán recibidos de manera amigable por cualquier gitano con el que se crucen, y gozarán de toda su hospitalidad. Además, los gitanos no robarán a los personajes.

Un personaje con la habilidad de Conocimiento Gitano u Ocultismo podrá reconocer el significado del medallón con una tirada de 10+. Cualquier otro deberá investigar esa información de vuelta en la alianza (tirada de Int + Escribir de 12+). Sea cual sea la forma de obtener esa información, la cuestión es que les revelará algo importante. Con una tirada de Int de 9+, los personajes relacionarán el medallón con los gitanos a los que conocieron en Wickam, cuando tal vez incluso vislumbrarán el medallón. Opcionalmente, deja que sean los jugadores los que establezcan la relación. A primera vista, el medallón indica que los diabolistas han estado en el pueblo. Combinada con las historias sobre la vidente que predijo la plaga, la presencia del medallón confirmará esas sospechas. Evidentemente, los personajes no tienen ninguna prueba incriminatoria contra los "gitanos", pero está claro que el grupo de viajeros ambulantes empieza a tener cierta relevancia dentro de la saga de la alianza.

Cómo expulsar a las ratas

Puede que los personajes hayan buscado el origen de la plaga, pero no la habrán

logrado encontrar. Parece que esa fuente ha sido robada de la iglesia parroquial. Este giro de los acontecimientos obligará a los personajes a buscar una forma alternativa para poner fin a la plaga. La mejor forma de hacerlo es con un hechizo.

Cualquier mago que supere una tirada de Inteligencia + Concentración de 12+ recordará haber visto un hechizo sin terminar en la biblioteca de la alianza. Por lo que puede recordar el magus, el hechizo tenía alguna relación con la eliminación de plagas de este tipo. Para usar el hechizo, el magus deberá volver a la alianza mientras los demás se quedan en el pueblo, o bien deberá comunicarse con los magi que están en la alianza y pedirles que localicen el hechizo. Efectivamente, hay un hechizo así en la biblioteca. Una vez hallado, con una tirada de Inteligencia de 9+ se hallarán unos documentos que registran la historia del hechizo. Según parece fue el proyecto de un magus más viejo, ya fallecido, llamado Grenaran. Fue el mago al que abordó originalmente el señor feudal local, hace más de cien años, para salvar lo que por entonces era la aldea de Woodbridge de su primera plaga; Grenaran estaba a punto de completar su hechizo cuando la plaga fue bruscamente frenada por un iniciado del clero, el joven Francis. Dado que el hechizo ya no era necesario, Grenaran lo dejó sin acabar pero lo guardó en la biblioteca.

Una vez en posesión del hechizo de Grenaran, el magus deberá completarlo. Como está muy avanzado, no será una tarea muy compleja. El hechizo, llamado *La Nota del Flautista*, es un hechizo de Rego Animal de nivel 20. Compara el Total de Laboratorio del magus con el nivel del hechizo. Por cada punto que tenga el magus por debajo de 20, será necesaria una semana para completar el hechizo. Si el Total de Laboratorio del magus iguala o supera el nivel del hechizo, bastará con una semana para perfeccionarlo.

Conclusión

Una vez que los personajes hayan eliminado la plaga y salvado a los habitantes del pueblo, podrán quitarse sus disfraces si no lo han hecho ya. Tal y como se describe en "La enfermedad", en un primer momento los lugareños se sorprenderán al conocer

Una vez el hechizo esté terminado, los magi podrán seguir utilizándolo. Esta es la descripción completa del hechizo:

La Nota del Flautista, Rego Animal 20 Especial, Especial

Este hechizo manipula a todos los roedores, incluyendo ratas, ratones, ratas de campo, ardillas, marmotas y demás, para que abandonen una zona de hasta 3 kilómetros alrededor del lanzador. El hechizo tiene un efecto inmediato. Una vez fuera de la zona designada, los roedores pueden regresar, pero la mayoría seguirá sus instintos y buscará nuevos territorios.

la auténtica identidad de los personajes. Algunos seguirán acusando a la alianza de tener malas intenciones, pero los abundantes buenos actos de los personajes serán prueba suficiente de que no son tan malos como la mayoría pensaba. Thomas, el médico del pueblo, también saldrá en defensa de los personajes, señalando que su participación ha sido trascendental para terminar con la plaga (pero solo como ayudantes de su ingenioso remedio).

Si los personajes defienden su nombre al final de la historia, la Reputación local de la alianza no se verá afectada. Si no revelan su identidad y defienden su honor, la Reputación de la alianza entre los locales se reducirá en un punto. En ese caso, los lugareños seguirán culpando a la alianza por la plaga, aun cuando esta ya haya desaparecido.

Esta historia también servirá para que los personajes confirmen que los "gitanos" no han sido un encuentro puntual, y todo indica que podrían volver a aparecer en el futuro para causar más problemas.

El ladrón en las sombras

Robin volvió a revolverse en su jergón, deseperado por conciliar el sueño. Qué irónica era la vida. A sus casi cuarenta años, sabía que podía quedarse dormido en casi cualquier sitio. De hecho, su cuerpo siempre parecía cansado, y sus sentidos constantemente embotados. Tal vez era consecuencia de su edad. Volvió a girarse, levantando polvo en su descuidada cama... el mismo polvo que cubría todos los barracones, por no mencionar la alianza entera. El grog del catre de al lado murmuró alguna incoherencia.

Había algo raro esa noche. Robin lo sentía en los huesos. Su mente revisó todos lo que había hecho antes de acostarse. La guardia de día había ido a descansar cuando él lo había ordenado, y la de noche la había reemplazado. No había visto nada raro, ni nadie se había quejado de nada. Era una noche completamente normal, incluso aburrida. Pero aun así...

Fue entonces cuando Robin oyó las pisadas de un guardia que se acercaba a los barracones. Se incorporó al instante y se echó la túnica encima. El joven guardia abrió muy alterado la puerta y se sorprendió al encontrarse delante, bañado a la luz de la luna, la figura de su superior de pie y listo para actuar.

—¿Qué ocurre? ¿Cuál es el problema? —inquirió Robin.

El grog miró a su alrededor con expresión bovina, sin atreverse a mirarle a los ojos.

—No lo sé, señor... eso solo que... he visto algo ahí fuera.

—¿El qué? ¡Dímelo!

—Solo era una sombra. No había nadie, solo una sombra... ¡la sombra de una mujer! T... tenía el cabello largo y parecía muy alta.

Algo se removió entre las telarañas de la memoria de Robin.

—Despierta a los hombres —ladró—. ¡Quiero que registren toda la fortaleza desde la torre más alta hasta la última bodega!

Resumen

En esta historia, los diabolistas vuelven a los terrenos de la alianza, en esta ocasión de forma algo más encubierta de lo habitual. Carmella crea una criatura hecha de sombras que se cuela en la alianza para robar la Esquirra del viejo Balaerus, que los personajes obtuvieron sin darse cuenta en Wickam. El ladrón de sombras también busca un libro que Balaerus escribió antes de morir, donde incluía información sobre la naturaleza de la Esquirra. El ladrón escapa con la Esquirra sin que la alianza sea consciente siquiera de su pérdida, pero deja atrás el libro, permitiendo así que los personajes descubran algo más sobre todo lo que está pasando.

Consejos para el narrador

Lo ideal sería que en un primer momento, solo algunos grogs y compañeros lidiaran con el ladrón de sombras. Al final habrá magi que acudirán a neutralizar al intruso, pero dale la oportunidad a otros personajes menores de luchar contra él antes de que llegue ese momento. Dado que el ladrón escapará de la alianza en cuanto lleguen los magi, el encuentro terminará demasiado pronto si los magi acuden en primera instancia.

El regreso de los diabolistas

Esta breve historia tiene lugar unos diez años después de "La venganza de la plaga". Carmella espera tanto tiempo para recuperar la Esquirra de la alianza por dos motivos: en primer lugar, eso permite que el mal de la Esquirra corrompa por comple-

to la alianza, lo que facilita mucho el robo; en segundo lugar, espera que los magi hayan bajado la guardia con el paso del tiempo, convencidos de que no volverán a ver a los "gitanos".

Hasta ahora los personajes se habían cruzado con los gitanos en las cercanías de diferentes festivales. Respetando la inteligencia de los magi, Carmella pone fin a la farsa de los diabolistas antes de que alguien la descubra. Así, para obtener la Esquirra de la alianza, solo ella y Honerius se acercan a la morada de los magi. Desde una distancia prudencial, Carmella creará su ladrón de sombras y Honerius lo guiará hasta la Esquirra gracias a su capacidad para localizarla. Es esa conexión especial que tiene con los fragmentos lo que también le permite saber de la existencia de las escrituras de Balaerus sobre las Esquirras.

Dado que Carmella y Honerius actúan de forma encubierta y tienen mucho cuidado de ocultar su rastro, los personajes no lograrán descubrir a los "gitanos". Sin embargo, Carmella dejará una pista que indica que ella es la culpable del allanamiento. La posibilidad de transmitir a los habitantes de la alianza que su destrucción es inminente resulta demasiado irresistible para ella.

Ladrón de Tinta

Este es el hechizo que usa Carmella para generar el ladrón de sombras. El hechizo fue creado originalmente por gitanos hace siglos y se ha ido transmitiendo entre sus miembros a lo largo de generaciones. Se suele usar sobre todo para cometer robos, pues permite al lanzador "entrar" en un lugar y obtener sus objetos más valiosos sin necesidad de poner un pie en la estructura.

Ladrón de Tinta

Creo Corpus 25
Personal, Conc.

El lanzador toma el control de su propia sombra y puede animarla. Mientras dure el hechizo, el lanzador no tendrá sombra como tal. Para que el hechizo funcione debe haber suficiente luz para que el lanzador tenga sombra en el momento de lanzarlo. La luz es también uno de los mayores inconvenientes para este hechizo, ya que cualquiera podrá ver la sombra moviéndose a la luz de la luna, del sol o de una antorcha.

El lanzador puede ver a través de los "ojos" de su sombra y controlar las acciones de esta desde 1,5 km de distancia máxima. La sombra, hecha íntegramente de oscuridad, es insustancial y puede moverse por cualquier área donde haya sombras, aunque sean tenues. Ni siquiera las protecciones mágicas pueden mantener alejado al ladrón, mientras haya sombras que permitan penetrar esas protecciones. La luz brillante es la única barrera que impide el movimiento de la sombra. La sombra no puede atravesar zonas que estén fuertemente iluminadas o carezcan por completo de sombras.

Aunque el ladrón está hecho de sombras, es posible verle. En zonas de iluminación moderada hace falta una tirada de Percepción de 12+. En zonas de oscuridad, la sombra puede asumir forma sólida, y debe hacerlo para poder robar objetos. En esta forma, la sombra

parece una especie de silueta andante. Si la sombra se vuelve de nuevo insustancial, los objetos que lleve encima caerán al suelo. La sombra debe hacer sólido todo su "cuerpo", no solo algunas partes. Mientras es sólida, la sombra tiene las características (Per, Fue) de su lanzador, pero no puede comunicarse, así que no tiene Pre o Com. También tiene el Aguante, Niveles de vida y habilidades de combate de su lanzador. Si el lanzador lleva un arma mientras controla la sombra, la sombra puede usar esa arma al nivel de habilidad del lanzador. Nótese que la sombra no puede lanzar hechizos. Mientras está en forma sólida, la sombra puede verse en las mismas condiciones que si fuera insustancial.

La sombra solo puede ser "dañada" cuando está en forma sólida. Solo le afectan las armas mágicas y las que están hechas de hierro. Solo los hechizos que afectan a la luz (y no al fuego) afectan a la sombra. La sombra ve reducidos sus Niveles de vida de forma normal al ser atacada. Cuando queda Incapacitada, la sombra se disipa y deja de existir. En ese caso, el lanzador recupera su sombra normal.

Sea cual sea la forma de la sombra, el lanzador no puede oír, notar o sentir nada a través de ella. Solo puede ver. Si en algún momento el lanzador libera o pierde el control de la sombra, esta se disipará hasta no quedar ni rastro de ella.

de Balaerus, y el laboratorio de la alianza donde se guarda la Esquirla. Como sin duda habrá sombras en ambos sitios, el ladrón podrá atravesar sin problemas cualquier protección y defensa mágica existente.

Un centinela de guardia elegido al azar, preferiblemente uno de los grogs de la troupe, tendrá derecho a una tirada de Percepción + Alerta contra un factor de dificultad de 12 para poder detectar al ladrón en el momento en que entra en la alianza. Deberás ser tú quien haga esa tirada. Si la supera, el grog notará una presencia en sus inmediaciones, así como un escalofrío. O bien podría vislumbrar la sombra de una mujer en el suelo, cerca de la suya propia. Al girarse, el grog no verá a nadie, aunque no hay sitio donde esconderse en varios metros a la redonda. Si el personaje hace otra tirada, una vez más de Percepción + Alerta de 12+, volverá a vislumbrar la sombra femenina justo cuando se pierde por un arcada que conduce a la alianza propiamente dicha. Aun así, no hay nadie cerca que pueda proyectar esa sombra. Si decide seguirla, el grog será incapaz de volver a localizarla.

A excepción de este encuentro con el guardia, el ladrón no volverá a ser visto hasta que haya robado la Esquirla y el diario de Balaerus. Su intención es marcharse de la alianza con los dos objetos. Eso significa que debe asumir y mantener una forma tangible hasta que regrese con Carmella. Si logra salir de la alianza, la sombra se esconderá bajo la oscuridad de la noche hasta despistar a cualquier perseguidor y luego acudirá a reunirse con Carmella. Si la sombra se tropieza con grogs o compañeros, tratará de abrirse paso por la fuerza. Sin embargo, si empieza a perder Niveles de vida, o bien si aparece en escena algún magus, la sombra abortará su misión. Si el ladrón fuera destruido o si los magi logran contenerlo mediante hechizos de luz, Carmella perdería por completo la Esquirla. Por lo tanto, está dispuesta a sacrificar el libro para obtener la Esquirla.

Al abandonar el libro en favor de la Esquirla, el ladrón puede volverse de nuevo insustancial, dejando caer al suelo el diario de Balaerus. La Esquirla se mantendrá en posesión de la sombra, ya que es afín al estado sombrío de su portador; nota las intenciones malévolas de Carmella y se adapta a ellas. Por lo tanto, la alianza perderá irremediabilmente la Esquirla.

Carmella "obtuvo" en algún momento este hechizo de los gitanos.

Un personaje con la habilidad Oculismo o con una habilidad de Conocimientos como Cultura Gitana podría reconocer el hechizo al ver al ladrón en acción, al oír cómo actúa o incluso al saber qué ingredientes se han usado para el hechizo (descritos más abajo). La tirada deberá ser de 12+, en cuyo caso el personaje reconocerá el hechizo como un encantamiento usado por gitanos. Sin embargo, en este caso concreto Carmella ha añadido al hechizo una raíz de mandrágora, un ingrediente diabólico. Una segunda tirada de Oculismo o una tirada de Teoría Mágica de 8+

confirmará al personaje que alguien ha incorporado un toque de diabolismo al viejo hechizo gitano. La presencia de todos estos elementos en combinación con los encuentros previos de los personajes con los "gitanos" podría indicar que sus viejos enemigos han vuelto... y ahora están tratando con el Demonio.

El robo

El ladrón de sombras ataca por la noche. Al estar hecho de sombras, mantendrá su estado insustancial hasta que localice la biblioteca de la alianza, donde se guarda el diario

El diario de Balaerus

El guardia de servicio podría interpretar la sombra como una mala pasada de su vista en plena noche, seguir buscándola o incluso dar la alarma. En el primer caso, otro grog o compañero que esté transitando los pasillos de la alianza se topará de repente con la sombra, que ha adoptado forma sólida. La sombra lleva el libro de Balaerus bajo un brazo, y en esa misma mano sostiene la Esquirla. En la otra mano empuña una espada de sombra (Carmella le ha pedido prestada su espada a Honerius para lanzar el hechizo). El personaje puede ver el libro que lleva la sombra, pero no la Esquirla que sostiene en la mano. La sombra se enfrentará al personaje con su espada. Sin duda el sonido de la pelea atraerá a otros personajes que no anden muy lejos. En cuanto aparezca un magus, la sombra se volverá insustancial.

Si el guardia sigue buscando a la sombra, la encontrará después de que haya cometido el robo, tal y como se describe más arriba. Sin duda alguna el encuentro también terminará en pelea. Si el guardia da la alarma, la sombra no la oirá. Sin embargo, Carmella pronto será consciente de que han dado la alarma, cuando vea a los guardias corriendo por la alianza en busca del intruso. Para entonces la sombra ya habrá llevado a cabo el robo y estará huyendo. Cualquier conflicto deberá resolverse tal y como se ha descrito anteriormente.

Evaluación de pérdidas

Como el extraño ladrón probablemente suelte el diario de Balaerus para escapar, los personajes asumirán que lo que quería llevarse era el libro. El ladrón de sombras también se ha llevado consigo la Esquirla, pero como los personajes ni siquiera recuerdan tenerla todavía en la alianza, no serán conscientes de su auténtica pérdida. Aun así, los magi de la alianza podrían notar que les ha sido robado algo más. No lograrán determinar exactamente qué es, y un registro exhaustivo de toda la alianza no revelará nada fuera de lugar. Aun así, está claro que les ha sido robado algo poderoso y peligroso. Un personaje magus podría hacer una tirada de Inteligencia + Sensibilidad a la Magia de 12+ para darse cuenta de que les falta algo más.

Al examinar el libro, los personajes notarán de inmediato una marca en su encuadernación. Es la marca familiar de Balaerus, que el grupo ya vio anteriormente en Wickam, en la lápida del magus. Para recordar dónde han visto antes esa marca, los personajes deberán hacer una tirada de Inteligencia de 8+. De lo contrario, el libro encuadernado en cuero no tiene ninguna otra marca o título revelador. En realidad se trata del diario familiar de Balaerus, y ha ido pasando de generación en generación. Como no tuvo ningún hijo, el diario permaneció en la biblioteca de la alianza tras su muerte. Todos los miembros de la familia de Balaerus fueron registrando en él los acontecimientos más importantes de su vida al acercárseles la muerte, para transmitir su sabiduría a sus descendientes. Balaerus hizo lo propio poco antes de morir, pero para entonces ya había enloquecido por completo, corrompido por la Esquirla que llevaba encima. Por lo tanto, esa parte del libro es totalmente ininteligible. Sin embargo, una parte de ese mensaje era de inspiración divina, a consecuencia de la resistencia de Balaerus contra la influencia maligna de la Esquirla, y de su desesperado intento por salvar su alma antes de morir.

Entre un galimatías sin sentido, hay un pasaje escrito en hebreo antiguo. Si los personajes fallan una tirada de Inteligencia + Buscar de 6+, tomarán el mensaje como otra parte más del galimatías. Para leer el pasaje, hace falta saber hebreo antiguo, en cuyo caso podrán traducir el mensaje de Balaerus. Eso requiere una tirada de Int + Escribir de 14+. Si los personajes no saben hebreo antiguo, pueden recurrir a algún magus de otra alianza, o a un erudito judío. En cualquier caso, el contenido del mensaje es el siguiente:

"Las fuerzas del mal se ceban en mi mente y en mi cuerpo. Temo estar perdido y ser consumido por ellas durante toda la eternidad si no hago algo para salvarme (esto explicaría por qué Balaerus se volvió cristiano en el último momento). No conozco el origen de esta terrible aflicción, aunque sé que una fuerza benévola lucha por salvarme, pues aquí estoy, escribiendo en un idioma que no conozco, cuando hoy mismo estaba demasiado loco como para comunicarme siquiera con mis hermanos de la Orden. Espero que este mensaje llegue a ojos de alguien que pueda poner fin a este mal. Siento que es

muy poderoso. Es algo nacido del Caído, y que nació durante los mismísimos orígenes del hombre en el Edén. Los signos del mal están ocultos, pues el mal se esconde bien y actúa de forma insidiosa, tal y como ha hecho conmigo, destruyéndome lentamente. Si ese mal tocara estas tierras, sin duda se marchitarían y morirían, así que sabio lector, te insto a que busques la plaga, el hambre, la guerra y la muerte allá donde exista el mal. Sin duda su presencia será reveladora. En mis estudios en Jerusalén descubrí que Caín vagó por esas tierras y dispersó por allí los fragmentos del mal. Así, sabio lector, te suplico que encuentres esos fragmentos y los devuelvas al Edén antes de que el Príncipe alcance el poder necesario para regresar a este mundo".

Este mensaje debería prevenir a los personajes de una amenaza inminente, pero no les ofrece muchas pistas que seguir. Los personajes podrían investigar algunas de las referencias de Balaerus a los "fragmentos del mal". También podrían revisar las Escrituras. Puedes permitir que obtengan algún dato sobre las Esquirlas y su origen, pero todos esos descubrimientos deberían resultar intrascendentes. Solo tras ser visitados por el Mensajero Divino (ver "La visita de la Bestia", pág. 39) descubrirán los personajes una pista lo bastante sólida como para investigar las Esquirlas, ya que será el mensajero quien les diga lo que deben buscar. En las páginas del diario de Balaerus hay también un mapa que él mismo dibujó. Es bastante tosco pero parece representar el este de Europa, incluidos los Alpes suizos. No hay nada especialmente revelador en el mapa, así que probablemente los personajes no le den demasiada importancia. Sin embargo, el mapa es vital, ya que Balaerus escondió en él la localización del Edén, que él mismo mencionaba en el texto. Los personajes descubrirán ese mensaje secreto más adelante (ver "Los Siete Sellos", más abajo).

Después del robo

Una vez que el ladrón de sombras haya cometido el robo, los personajes podrían registrar los terrenos que rodean la alianza en busca de los auténticos ladrones. Dos días después, alguien encontrará un rastro de la presencia de los diabolistas. Por otro lado, los personajes bien podrían no ordenar registrar sus tierras. En ese caso, una semana después del robo, un grog de guardia o un personaje que esté fuera de la alianza

se tropezará con el "campamento" de los diabolistas. En un barranco boscoso, un personaje se encuentra una marca de quemadura en el suelo. La marca está rodeada por varias manchas de tinta negra, y hay un trozo de terciopelo negro que el viento ha llevado a pocos metros del lugar. Una tirada de Teoría Mágica o Alquimia, contra un factor de dificultad de 9, confirmará que la sustancia que causó la quemadura fue la mandrágora. Los demás ingredientes indican que el hechizo es de origen gitano (tal y como se describe en "Ladrón de tinta"). La mandrágora indica que alguien ha incorporado elementos de diabolismo al hechizo (también, tal y como se describe en "Ladrón de tinta").

Si recuerdan que ya se las han visto anteriormente con unos gitanos, los personajes podrían darse cuenta de que sus enemigos han regresado. Conscientes del mal que representa la raíz de mandrágora, ¡los personajes también podrían darse cuenta de que esos gitanos hacen tratos con el Demonio! Honerius eliminó cualquier otra marca que indicara cuántos diabolistas hubo aquí. También eliminó el rastro dejado por la pareja, así que los personajes no podrán seguirles la pista. Cuando los personajes encuentren los elementos del hechizo habrán pasado varios días desde que Carmella y Honerius se marcharon, así que tampoco podrán cruzarse con ellos. La pareja ha regresado con el resto de diabolistas, que ahora necesitan una sola Esquirla más. Pero antes de que la obtengan, los personajes descubrirán cuál es su plan.

La visita de la Bestia

—Te quiero bien firme, Gill —gritó el sargento de guardia.

Poco antes del alba, Robin Gill había empezado a moverse un poco mientras montaba guardia. Cuando pasó el sargento de guardia, Robin recuperó su posición original. Lanzó una mirada casual más allá de las murallas de la fortaleza, por encima de las tierras de la alianza, tierras que se suponía que debía estar vigilando por si había problemas. Robin masculló un insulto contra el sargento entre dientes. Era él quien había estado al mando hasta el incidente del robo. Los magi se habían enfadado tanto al enterarse de que un intruso había entrado en la alianza que degradaron a Robin. Le convirtieron de nuevo en grog común. Para dar ejemplo.

—Más bien como chivo expiatorio —murmuró Robin.

El primer albor del sol empezó a cruzar el cielo. Mientras el sol asomaba sobre el horizonte, una oleada de luz bañó las tierras, y con ella llegó una suave brisa. Mientras seguía de guardia, Robin se fijó en que el viento cada vez le soplabla con más fuerza en la cara. Levantó la mano para resguardarse los ojos, mirando aún hacia el sol. Allí había algo. El viento cobró aún más fuerza y Robin se dio cuenta de que tenía que agarrarse a las almenas para mantenerse en pie. El polvo también comenzó a golpear la base de las murallas, por debajo de él. Luego se le metió un poco de gravilla en el ojo, cegándole por un instante. Tras quitárselo, Robin volvió a mirar hacia el sol. Fue entonces cuando lo vio. Una forma que avanzaba con la gran esfera de luz detrás. Una forma que iba creciendo más y más. ¡Se estaba acercando! Robin buscó rápidamente con la mirada al sargento, que había entrado en la letrina. Una sonrisa irónica asomó a su cara.

—¡Que no te pillen con los pantalones bajados! —rumió mientras se acercaba a la campana de alarma, de camino a recuperar su rango de sargento.

Resumen

Una estación después del ataque del ladrón de sombras, la alianza recibe la visita

de un mensajero divino. Esta Bestia Sagrada avisa a los personajes de la amenaza de las Esquirlas, alertándoles del plan de los diabolistas. La Bestia ordena a los personajes que detengan a los diabolistas, pero no les revela ninguna forma clara de hacerlo. Sin embargo, sí que les dice a los personajes dónde está la última de la Esquirlas, lanzando a la alianza a una frenética carrera para recuperar el fragmento.

La llegada de la Bestia

A estas alturas los personajes ya sabrán que los "gitanos" son sus enemigos, y muy probablemente diabolistas. Los personajes saben que tienen que encontrar y eliminar a los diabolistas, pero no saben dónde se encuentran, ni cuáles son sus auténticas intenciones. Ahora las cosas empezarán a aclararse. A primera hora de la mañana, antes de salir el sol, hay algunos personajes de guardia o que simplemente han madrugado para empezar a trabajar. En el momento de salir el sol, se levanta una brisa que procede de esa misma dirección. La brisa va cobrando fuerza hasta que se convierte en un auténtico vendaval, levantando los objetos que hay en el patio de la alianza, abriendo ventanas, sacudiendo postigos y abriendo bruscamente los libros de la biblioteca... ¡aunque no haya ventanas en la estancia! Sin duda los personajes mirarán en dirección al viento, cubriéndose los ojos, en busca de lo que causa el viento. Es entonces cuando ven a la Bestia acercándose.

La Bestia es un mensajero enviado a la alianza por los poderes divinos. Es tan grande como dos elefantes, con el cuerpo y la cola de un león, tres cabezas y un par de alas. La cabeza central es de un león, pero

con cara humana. Las otras dos cabezas, que nacen en los hombros a cada lado de la cabeza de león, son de águila y de toro. Las alas de la Bestia son de águila, y son las responsables del gran vendaval. A lo lejos, la Bestia apenas parece un minúsculo punto flotando contra la luz del sol. Pero a medida que se va acercando a la alianza, su auténtico tamaño empieza a hacerse evidente. Y está claro que la criatura se dirige a la alianza.

Ante esta situación, es probable que algún grog o compañero dé la alarma. Deja algunos minutos a los personajes para ocupar sus posiciones en la alianza. Lo más probable es que se pongan a la defensiva. Atacar a la Bestia sería una imprudencia por parte de los personajes, algo de lo que serán conscientes al ver su tamaño. Cualquier criatura de ese tamaño podría arrasarse sin problemas toda la alianza. Además, las armas convencionales son inútiles contra la criatura, las flechas y otros proyectiles simplemente son desviados por la potencia de sus alas. La magia tampoco la afecta. La inmensidad del Poder Divino inherente en ella contrarresta cualquier magia hermética que se use en su contra.

Si los personajes mantienen la calma, pronto descubrirán que no hay motivo para defenderse contra la Bestia. La criatura desciende sobre la alianza hasta detenerse, volando justo por encima de la torre más alta. A la llegada de la Bestia, el viento se ha convertido prácticamente en un huracán. Los personajes que no se hayan resguardado deberán hacer una tirada de Destreza de 11+ para evitar ser derribados. En cuanto la Bestia se frene y mantenga el vuelo sobre la alianza, el viento se convertirá en una brisa constante, generada por sus alas, que bate lentamente para conservar su altitud.

Una vez allí, la Bestia da a conocer sus intenciones. Ha venido pa avisar a los personajes de la inminente destrucción del mundo. La Bestia observa fijamente la alianza, contemplando a todos los que en ella habitan. Cuando su mirada pasa sobre los personajes, estos sienten un escalofrío alarmante, como si la Bestia estuviera asomándose a sus almas. Entonces, con un rugido estremecedor, la Bestia pronuncia el nombre del líder de la alianza, o el nombre del líder de los personajes, como prefieras. Todos los que oyen ese nombre deben taparse los oídos ante la potencia del sonido. La Bestia sigue llamando al personaje hasta que haga acto de presencia. El lugar más dramático para hacer su aparición sería en la torre más alta de la alianza, para poder estar lo más cerca posible de la Bestia. Si el personaje en cuestión pregunta cómo sabe su nombre la Bestia, esta responde: "¡Yo soy Su sirviente y lo sé todo!"

Una vez el personaje inicie una conversación con la Bestia, esta transmitirá su ominoso mensaje. Hablará con la misma voz atronadora, usando un tono y unos términos dignos de las Escrituras:

"Se acerca el Día del Juicio y los Sellos de la destrucción. Las trompetas convocarán a los muertos hacia las Puertas Perladas, pero ay, este no es el momento que Él decretó. Los Hijos de Satán traman para hacer regresar al Caído a este mundo, y con su llegada también llegará el fin del Edén. Esos hijos han encontrado las Esquirlas de la Manzana, y pretenden reformar lo que nunca debió ser mordido. Con las Esquirlas obtendrán poder, y con su poder causarán la venida del Príncipe de las Tinieblas. Te transmito este mensaje a ti porque has sido escogido para liderar a esta compañía de salvadores. Conocéis a los servidores del Diablo y tenéis el poder necesario para derrotarlos. Debéis acabar con ellos. Si fracasarais, el Maligno destruiría el mundo y todo lo que hay en él. Sobre vuestra espalda recae la carga de frenar el renacimiento de la Manzana.

Mientras hablo contigo, los Hijos de Satán buscan la última Esquirla de la Manzana. Debéis impedirlo, pues si fracasarais, la única vía para la salvación sería mediante vuestro propio sacrificio. Yo os digo, seguid la estrella más brillante del firmamento. Allí encontraréis el lugar de descanso de la última Esquirla, en las moradas del Pueblo Feliz. Y sabed que si los Hijos del Maligno logran reformar la Manzana, irán con ella al Jardín del Edén. Debéis llegar allí antes de que se haya abierto

el Séptimo Sello, y sabed que de allí podríais no regresar jamás".

A su manera críptica, la Bestia avisa a los personajes de la llegada de Satán, al que los diabolistas pretenden traer al mundo. La Bestia también hace referencia a las Esquirlas como medio por el cual los diabolistas pretenden invocar al Demonio. Por último, la Bestia ordena a los personajes que obtengan la última Esquirla antes que los diabolistas, y les indica cómo pueden encontrarla. Sin embargo, si no logran hacerse con ella, los personajes tendrán que ir al Edén y sacrificarse para derrotar a los diabolistas, tal y como sugiere la Bestia.

El líder de los personajes puede hacerle preguntas a la Bestia, y esta las responderá, pero solo si hacen referencia a la tarea de los personajes: salvar el mundo. Por ejemplo, no responderá ninguna pregunta sobre la naturaleza de la divinidad. Tampoco dará demasiados detalles sobre la naturaleza de la Manzana, las Esquirlas, el Edén, la invocación del Demonio o el "sacrificio" de los personajes. Esa información deberán descubrirla los personajes por su cuenta. Una vez la Bestia haya concluido su sermón y el personaje le haya hecho todas las



preguntas que la Bestia pueda responder, dará por concluido su mensaje divino. Se girará en la dirección por la que ha venido, levantando un nuevo vendaval, y desaparecerá en un fogonazo de luz.

Investigación

Ante las revelaciones de la Bestia sobre los planes de los diabolistas, los personajes pueden por fin resolver algunos de los misterios que les han ido acuciando durante estos años. Los personajes recordarán que trajeron la Esquirla de Balaerus de vuelta a la alianza unos años atrás. Por lo tanto, está claro que fue la Esquirla la causante de la corrupción que afectó a toda la alianza. Los personajes también descubrirán que las Esquirlas pueden usarse para reconstruir la Manzana, y que esta se puede emplear para invocar al Demonio a este mundo. Sin duda eso es lo que pretenden hacer los "gitanos", que llevan años reuniendo Esquirlas ante las mismísimas narices de la alianza. Para desentrañar definitivamente los misterios del sermón de la Bestia, los personajes deberán investigar algunas de las referencias que ha mencionado. La investigación resultará algo más fácil habida cuenta de que el mensaje de la Bestia ha quedado grabado al fuego en las mentes de los personajes; no olvidarán ni una sola palabra. Por lo tanto, te recomendamos que le pases una copia del sermón anterior a la troupe para que puedan consultarla siempre que lo necesiten.

Cualquier investigación llevará una estación. Al completarla, los personajes conocerán la naturaleza y la historia de las Esquirlas tan bien como tú, el Narrador. Los personajes pueden investigar las Esquirlas y la Manzana de muchas maneras diferentes. Una tirada de Inteligencia + Escribir de 10+ les proporcionará información general sobre el tema de estudio de un personaje. Una tirada de 15+ ofrecerá información específica, así como alguna pista sobre temas que no esté buscando específicamente el personaje. La biblioteca de la alianza podría incluir cierta información, así como las de otras alianzas. Una fuente de información ideal sería la biblioteca de una iglesia o monasterio en la que se conserven registros religiosos y Escrituras. Una institución religiosa contará con numerosos libros que describen la

historia del pecado original, el mordisco a la Manzana, su destrucción y la dispersión de los fragmentos por parte de Caín, lo que provocó la corrupción de todas las tierras donde acabaron descansando.

En base a este último descubrimiento, los personajes podrían deducir que había Esquirlas tanto en Wickam como en Woodbridge, lo que habría provocado la visita de los gitanos. En resumidas cuentas, los personajes desvelan muchos datos a los que la Bestia solo hacía referencia. Si no logran llegar a la última Esquirla antes que los diabolistas, tal y como les ha ordenado la Bestia, los personajes deberán encontrar el Jardín del Edén. Fue allí donde se arrancó y donde se mordió la Manzana. Ese mordisco transmitió la experiencia del Árbol del Conocimiento a la humanidad, que por entonces era inocente. Para arrebatarse su poder a la Manzana, los personajes deberán sacrificarse de alguna manera ante el Árbol del Conocimiento, aunque el cómo es algo que no está claro a estas alturas. Su sacrificio podría revertir el paso de la inocencia a la experiencia que provocó el primer mordisco a la Manzana. Como el sacrificio devuelve experiencia al Árbol, el Árbol recupera su estado de integridad y pureza original. Y de esa forma, el Diablo sería enviado de vuelta al Infierno.

Los personajes también descubrirán que los diabolistas deben invocar a Satán desde el Jardín del Edén. Como el Edén fue el lugar donde la humanidad sufrió por primera vez a causa del mal, es normal que allí se pueda invocar al Demonio. Pero antes de que los personajes puedan pensar siquiera en derrotar al Demonio, tienen que encontrar el Edén. Ninguna de sus fuentes ofrecen información sobre su paradero, pero los personajes localizarán más adelante el Edén, cuando regrese Balaerus (ver "Los Siete Sellos", página 55). Lo que sí confirman los personajes en su investigación es que tienen que localizar y viajar hasta el Edén antes de que se abran los Siete Sellos. Esos Sellos marcan el fin del mundo, y la Bestia también ha hecho referencia a ellos. Los Sellos son consecuencia directa del avance de los diabolistas en su plan para liberar al demonio al que toman por Satán. La apertura del último Sello supone la destrucción del mundo y es una metáfora de la llegada del Demonio a la tierra. Si los personajes no han detenido

a los diabolistas para entonces, el mundo está condenado.

No es necesario que la investigación de los personajes sea aburrida. Los viajes a bibliotecas lejanas y otros repositorios de conocimientos podrían convertirse en historias. Por ejemplo, mientras van de camino a una biblioteca, los personajes pasan por un pueblo donde han hecho negocios en alguna ocasión. Un lugareño acusa a un compañero o un grog de haber engendrado a su nieto en una visita previa, anunciando que el niño murió poco después. En realidad el niño era el fruto de la relación entre la hija del hombre y un sátiro. Tras descubrir que el niño era mitad bestia, mitad humano, el anciano abandonó al niño en el bosque, donde fue hallado por su auténtico padre. Los personajes serán llevados a juicio por corromper el cuerpo de la madre con el mal. Para demostrar su inocencia, deberán rescatar al niño de su padre feérico.

Tras descubrir la amenaza que representan los diabolistas y las Esquirlas, los personajes podrían solicitar la ayuda de otras alianzas y magi. Dado que el mal de las Esquirlas es insidioso y sutil, y la divinidad solo ha recurrido a la ayuda de estos personajes, solo ellos serán conscientes del peligro que corre el mundo. Otros magi o alianzas serán incapaces de percibir ninguna fuerza maligna que pueda provocar la destrucción mundial. Aun después de la llegada de los Cuatro Jinetes, el mundo exterior será incapaz de reconocer el peligro inminente que corre. Solo quienes vivan cerca de la alianza serán conscientes de las fuerzas malignas que hay en acción. Por lo tanto, si los personajes tratan de reclutar la ayuda de otros magi, solo recibirán burlas. Los demás magi están convencidos de que, si existiera una amenaza así, "la Orden la habría conocido mucho antes que el Dominio". Los personajes deberán salvar el mundo por sí solos.

Carrera por la Esquirla

Era imposible saber cuánto tiempo llevaba Robin tumbado en la nieve cuando despertó. Al principio el sargento grog estaba bastante desorientado.

—¿Dónde estoy? ¿Qué está pasando? —murmuró—. ¡Oh, maldición...!

Entonces recordó. Él y algunos de los más poderosos miembros de la alianza habían emprendido un viaje hacia los Alpes tras la visita de la Bestia. Grimgroth dijo que aquella horrenda criatura era divina... ¡la enviaba el mismísimo Cielo! Haciendo caso de sus palabras, los magi se pusieron en marcha para detener a los adoradores del Diablo que habían estado torturando en secreto la alianza durante años. Y los dos bandos se habían encontrado, pero entonces habían intervenido unas criaturas feéricas. Robin se vio separado de sus compañeros y obligado a acompañar a aquellos malditos diabolistas mientras luchaban contra los furiosos enanos. Arrastrándose junto a ellos, vio cómo desenterraban un fragmento de piedra en las minas de las montañas. El fragmento se parecía mucho al que había descrito Tiberius a los compañeros antes de emprender el viaje.

¿Qué recordaba después de eso? Los diabolistas habían encontrado la salida de las minas. Robin sintió un sabor amargo en la boca a medida que iba recuperando sus recuerdos.

—Esa zorra de Wickam, la que me sedujo... ¡ella era su líder! Dijo no sé qué de dejarme vivir hasta que "Ella" llegara. ¿Quién demonios se supone que es "Ella"? ¡Oh, maldita sea! ¡Me han abandonado en lo alto de una montaña! ¿Qué más puede salir mal?

Justo en ese momento, un enorme fragmento de piedra cerca del grog se movió sin previo aviso... ¡como si tuviera vida propia!

Resumen

En esta historia, los personajes tratan de adelantarse a los diabolistas y conseguir la última Esquirla, cuyo paradero ha sido revelado por la Bestia. Siguiendo sus direc-

trices, los personajes viajan hasta los Alpes suizos. La Esquirla está oculta allí, en las minas de los enanos de las montañas. Estas criaturas feéricas han sido corrompidas por la Esquirla y ahora son total y absolutamente malignas. Por lo tanto, mientras buscan la Esquirla los personajes deben lidiar tanto con los diabolistas como con los enanos. Al final, la intervención de los enanos en la misión de los personajes acaba provocando la pérdida de la Esquirla.

Consejos para el Narrador

Cuando se encuentren con los diabolistas y los enanos, es probable que los personajes se dividan en dos grupos. Uno deberá hacer frente al ataque de los enanos, junto a los diabolistas. El otro deberá alcanzar un acuerdo con los enanos para poder acceder a las zonas más profundas de sus túneles, donde yace la Esquirla. La primera historia que deberías narrar es la de los personajes que acompañan a los diabolistas. En función del desenlace de esa historia se podrán hacer los preparativos necesarios para reunir de nuevo al grupo.

Rumbo a las montañas

La Bestia ha mencionado una última Esquirla y ordenado a los personajes que la recuperen antes de que lo hagan los diabolistas. Cuando la Bestia visita la alianza, los diabolistas ya se han puesto en marcha en busca de la Esquirla. Para detenerles, los personajes deberán enviar su propio grupo. Por lo tanto, mientras algunos miembros de la alianza investigan la naturaleza y origen de las Esquirlas, otros deberán ponerse en marcha para interceptar al enemigo.

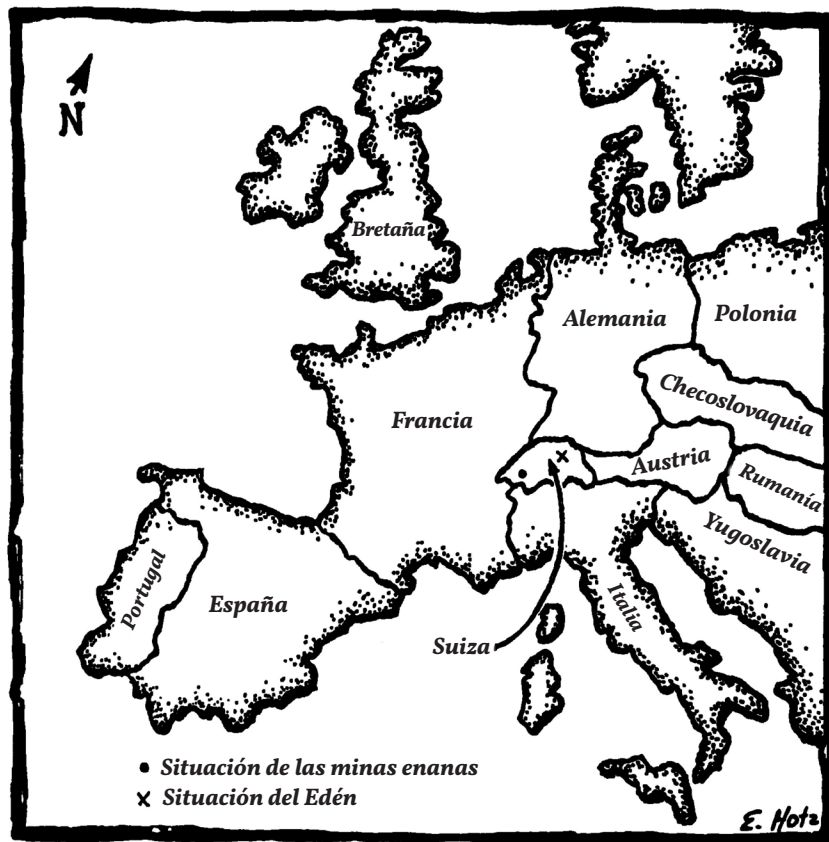
La Bestia les dice a los personajes que sigan la estrella más brillante del cielo, añadiendo que les conducirá hasta los dominios de los enanos, que moran en las montañas. En la noche siguiente a la visita de la Bestia, en el cielo de oriente aparece una estrella brillante, asumiendo que la saga se sitúe en Europa occidental (Francia, Inglaterra o España). Los personajes no necesitan conocimientos de astronomía para ver dicha estrella, que seguirá siendo la más brillante del firmamento mientras los personajes persigan a los diabolistas. La estrella puede verse incluso durante el día. Siguiendo la estrella, los personajes llegarán hasta los Alpes suizos. Si esa cordillera no se adapta a tus necesidades, puedes usar los Pirineos en su lugar, o cualquier otra que resulte más adecuada. Asumiendo unos tiempos de viaje convencionales (es decir, a caballo o en alguna montura similar), los personajes deberían tardar unas dos semanas en llegar al pie de los Alpes. Evidentemente, los magi pueden usar magia para reducir los tiempos. Una vez en las montañas, los personajes tendrán que abandonar sus monturas. La entrada a las minas enanas está situada a cuatro días de viaje adentrándose en los Alpes. Consulta el mapa de Europa para ver dónde está exactamente la entrada de las minas enanas.

El viaje hasta los Alpes debería ser tranquilo. Al viajar por territorios extranjeros, es probable que los personajes tengan algún tropiezo con algún señor local o incluso podrían ser recibidos con hostilidad por los lugareños que no sean tolerantes con los paganos. Eres libre de preparar cualquier encuentro o historia que consideres adecuado para el viaje.

Si los personajes hacen pesquisas sobre los diabolistas, descubrirán que hace pocos días un grupo de gitanos pasó por

MAPA DE EUROPA

LOCALIZACIÓN DE LAS MINAS ENANAS Y DEL EDÉN



diferentes aldeas y poblaciones, antes que los personajes. Los personajes no lograrán alcanzar a los diabolistas hasta que ambos estén en las minas enanas, así que cualquier medio de viaje acelerado que utilicen los personajes simplemente no les servirá para interceptar a los diabolistas antes de que alcancen su objetivo.

Los actos de los diabolistas

Hace un tiempo que los diabolistas saben que hay una Esquirla en las minas enanas. Hace un año, Honerius viajó hasta las minas. Los enanos, envilecidos por la Esquirla, intentaron atraparle en un primer momento. Pero sabedor del gusto de los enanos por los negocios, Honerius les convenció para que le llevaran ante el rey enano, Barbagrís. En su audiencia con el rey, Honerius le ofreció a Barbagrís un martillo mágico a cambio de recibir paso libre por las minas enanas en el futuro. Convenció a los enanos de que algunos compañeros

suyos querrían viajar a las tierras al otro lado de los Alpes un año más tarde, y que preferían viajar bajo las montañas antes que arriesgarse a cruzar la cordillera por la superficie. Cautivado por el martillo mágico, Barbagrís aceptó el trato entusiasmado.

Tras firmar el trato, Honerius regresó con sus compañeros. Más tarde, los diabolistas siguieron buscando las Esquirlas, incluida la que se encontraba en la alianza, y ahora están listos para recoger la última Esquirla, en las minas enanas. Sus auténticas intenciones no son viajar bajo las montañas, sino registrar las minas en busca de dicha Esquirla. Gracias a su capacidad para percibir objetos mágicos, Honerius podrá detectar la Esquirla sin problemas.

Lo que Barbagrís no sabía era que el martillo que le había dado estaba maldito. Durante el pasado año, el martillo ha provocado un progresivo deterioro físico en el rey. Los diabolistas se lo entregaron siendo plenamente conscientes de su maldición. Así esperaban poder matar a Barbagrís antes de que transcurriera un año. Con Bar-

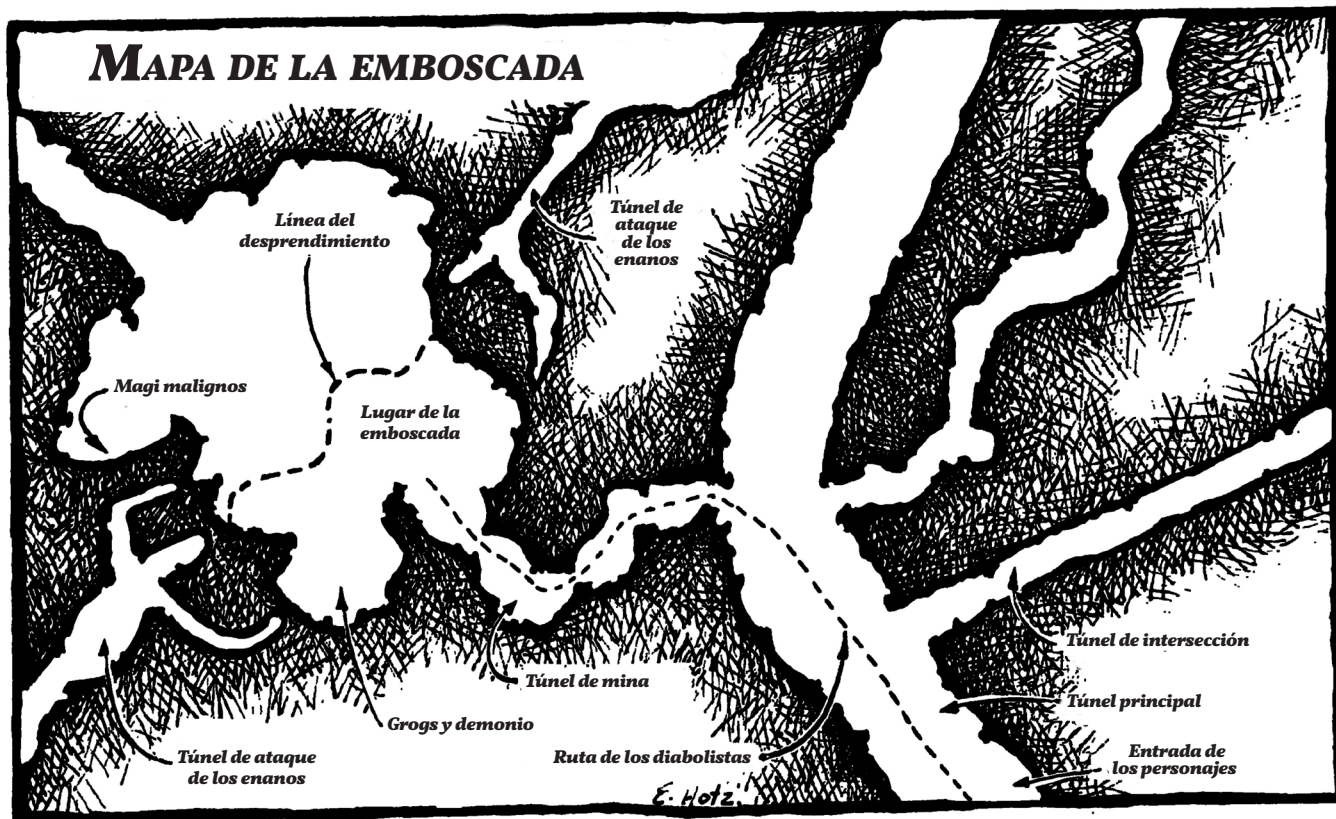
bagrís muerto, su registro de las minas sería mucho más tranquilo.

Por desgracia para los diabolistas, la constitución de Barbagrís ha resultado ser más fuerte de lo que esperaban. El rey sigue con vida... y quiere vengarse de los "gitanos", ya que ha descubierto que el origen de sus males es el martillo. Para vengarse, Barbagrís tiene previsto dejar que los diabolistas se adentren en las minas para luego emboscarles y destruirles. Sin embargo, Barbagrís solo conoce a Honerius, y no al resto de "gitanos", ni mucho menos a los personajes. Por lo tanto, tomará a los personajes por diabolistas, atacando a ambos grupos.

El acercamiento a las minas

Al acercarse a los Alpes, los personajes encontrarán rastros del paso de los diabolistas. Dichos rastros pueden hallarse y seguirse con una tirada de Rastrear o Buscar (la que tengan más alta) contra un factor de dificultad de 9; pueden hacer un intento por día. Los puntos de acampada y demás rastros indican que los diabolistas viajan en un grupo bastante nutrido. El número exacto deberás determinarlo tú, en función de lo poderosos que sean los personajes. El número de secuaces que viajan con los diabolistas puede ser reducido si los personajes van a tener problemas solo lidiando con los magi malignos y sus compañeros. Los diabolistas no se molestarán en ocultar su rastro porque no son conscientes de que los personajes les persiguen; no se imaginan que la alianza ha recibido ayuda divina. Si los personajes no encuentran el rastro de los diabolistas (como, por ejemplo, si van volando hasta las minas), siempre podrán seguir la estrella de oriente hasta su destino.

Los personajes verán por fin a los diabolistas cuando estén a un día de viaje de las minas. Se encontrarán en un valle, y distinguirán un destello de luz en un terreno algo más elevado sobre su posición. La virtud Visión Aguda o un hechizo que potencie la visión revelará que el destello lo ha provocado la luz al reflejarse contra alguna pieza de equipo que lleven los diabolistas. Lo que los personajes no saben es que los diabolistas también los han detectado a ellos. Si los personajes intentaban ocultar de alguna forma su llegada, serán detec-



tados igualmente por Honerius. Su capacidad de detección de objetos mágicos se verá activada por cualquier objeto de ese tipo que lleven encima los personajes.

En cuanto los dos grupos se detecten mutuamente, los diabolistas desaparecerán de su vista; su camino les lleva por debajo de un saliente rocoso. Más allá de esa roca se encuentra la boca de la caverna que lleva a las minas enanas. Una vez que los personajes lleguen hasta ese saliente, se darán cuenta de que los diabolistas han entrado en las minas. Como los personajes llevan un día de desventaja y los diabolistas son conscientes de que les persiguen, prepararán una emboscada. Esta tendrá lugar en las minas (consulta el mapa del lugar de la emboscada).

Las minas enanas

La entrada de la cueva consiste en un gran agujero a un lado de la pared de roca. En su interior hay un laberinto de túneles y minas que se adentran en la profundidad de las montañas. Sin saber en qué dirección deben avanzar, los personajes se perderán rápidamente en ellas. Cada hora

hace falta hacer una tirada de Int + Orientación de 10+ para evitar perderse. Otra tirada similar, también realizada cada hora, permite recuperar la orientación. Por cada intento fallido de recuperar la orientación, hay un modificador acumulativo de -1 a todas las tiradas. Esta penalización refleja la creciente desorientación y confusión de los personajes.

Las minas contienen dos tipos de túneles y estancias. El túnel principal de las minas, que nace en la entrada de la cueva, tiene paredes lisas y sólidas. Mide exactamente siete metros de anchura y tiene el techo a tres metros. Hay túneles y estancias más estrechas que se cruzan con el túnel principal constantemente. Esos túneles tienen tres metros de anchura y de altura, con las mismas paredes lisas que el túnel principal. Los túneles más estrechos conducen a diversas zonas de las minas, incluidas las zonas residenciales y de almacenamiento. Estos túneles también se adentran más en las montañas, hacia zonas donde se están excavando nuevas minas. Los túneles nuevos tienen paredes más toscas y son más irregulares. Ahora mismo están buscando en ellos metales y piedras preciosas. En el

suelo también hay raíles por los que se pueden desplazar vagones.

Las salas y cámaras de las minas tienen varios tamaños, desde pequeñas hasta enormes. Las más visitadas, importantes y antiguas suelen tener paredes pulidas, como el túnel principal. Estas cámaras suelen encontrarse en la cercanías de la entrada de la mina, y también donde tienen sus aposentos los enanos. Solo las más importantes de estas estancias, como la sala del trono del rey, tienen puertas, que suelen estar hechas de piedra.

Las cámaras nuevas son más toscas, como los túneles. Dichas cámaras suelen emplearse para guardar equipo de minería, y ofrecen a los enanos una mayor maniobrabilidad en las minas. Ninguna de estas cámaras tiene puertas.

Los personajes pueden cruzar la entrada sin problemas. Si alguien se molesta en echar un vistazo a la entrada, no encontrará muestras de ocupación enana. Algo bastante extraño, pero teniendo en cuenta que están tratando con hadas, deben asumir que lo extraño es lo más común. Dentro de los túneles sigue sin haber rastros de enanos. Ni siquiera hay señales de que haya alguien viviendo allí, como por ejemplo algún pla-

to de comida intacta en la mesa. Todos los enanos están perfectamente escondidos, algunos en los túneles que están excavando ahora mismo, preparando la emboscada contra los diabolistas y los personajes.

Los personajes seguirán encontrando rastros del paso de los diabolistas con una tirada de Rastrear o Atención de 9+, que deben hacer cada diez minutos. Los diabolistas aguardan la llegada de los personajes en el lugar de la emboscada indicado en el mapa, que está a una media hora de camino de la entrada a los túneles enanos. Lo que los diabolistas no saben es que los enanos están excavando hacia ese mismo lugar, y tienen previsto atravesar las paredes para sorprender a los intrusos. Así que antes de que los personajes sean sorprendidos por los diabolistas, tendrán derecho a hacer una tirada de Percepción + Alerta contra un factor de dificultad de 12+ para escuchar unos sonidos lejanos de alguien picando al otro lado de la pared. Si fallan la tirada, no solo serán sorprendidos por los diabolistas, sino también por los enanos.

Emboscadas por doquier

Si los personajes han mandado alguna avanzadilla mientras el grupo recorre las minas, esta podría descubrir a los diabolistas. Cualquier explorador puede hacer una tirada de Percepción + Alerta contra un factor de dificultad de 12+, modificado con un -1 si los personajes que van por detrás del explorador están haciendo mucho ruido. Si pasa la tirada, el explorador oír un sonido metálico por delante del túnel, causado por un secuaz de los diabolistas al moverse ligeramente. Si los personajes no han mandado una avanzadilla, aún podrían detectar la emboscada si algún personaje con el talento Premoniciones hace una tirada de 12+. De lo contrario, los personajes serán sorprendidos cuando ataquen los diabolistas.

Hasta ahora los diabolistas nunca se han enfrentado cara a cara con los personajes en combate. Por lo tanto, Carmella dispone a sus seguidores de manera que puedan calibrar la fuerza de los personajes en la emboscada. Sus secuaces y Gizzleren están situados a la izquierda de la entrada de la cueva, en el punto designado para la emboscada. Gizzleren estará inicialmente en su forma humana, pero después de que

él y los secuaces salten sobre los personajes, asumirá su forma demoníaca.

Honerius y los magos malvados estarán situados en un hueco en la roca, más adentro de la cueva. Solo Emil saldrá de su escondrijo cuando se active la emboscada. Carmella quiere que todos sus magi se mantengan a cubierto hasta que pueda ver cómo se las arreglan los personajes contra Gizzleren y sus hombres. Pero Emil está ansioso por luchar, y desafiará las órdenes de Carmella.

Si los personajes detectan la emboscada, podrían intentar hacer que los diabolistas salgan de la cueva. Carmella está dispuesta a mandar a sus secuaces y Gizzleren contra el grupo, de manera que caigan en una emboscada preparada por los personajes. Sin embargo, se mostrará reacia a mandar a los magi hacia los túneles. El impetuoso Emil, como siempre, echará a correr tras sus hombres, lanzando hechizos contra los personajes sin preocuparse por la seguridad de sus secuaces.

Carmella no se altera ante la impetuosidad de Emil, y de hecho le dejará luchar en solitario durante tres asaltos. En el cuarto asalto de cualquier situación de combate, Carmella ordenará a los demás magi que entren en acción. Los hará salir incluso antes si los personajes descubren su escondrijo en la cueva. Carmella y Honerius también se unirán a la refriega, pero siempre quedándose en retaguardia. Honerius se mantendrá listo para atacar a cualquiera que amenace a Carmella. En el cuarto asalto de combate, héroes y villanos estarán totalmente dispersos por la cueva o los túneles en los que se produce la escaramuza. Y justo cuando el resto de magi malignos se incorporan a la pelea, los enanos lanzarán su propia emboscada.

Primero, los enanos causarán un desprendimiento en el centro de la cueva o el túnel donde tiene lugar la pelea. Para determinar dónde se encuentran los personajes y los diabolistas respecto al desprendimiento, te sugerimos que uses miniaturas u otros marcadores para representar la lucha. El desprendimiento se producirá a lo largo de la línea que aparece en el mapa de las minas. Si la pelea tiene lugar en otro punto, deberás trazar tú mismo una línea alternativa. Esa línea debería separar al menos a algunos de los personajes del grueso de sus compañeros.

Los personajes y diabolistas situados justo en la línea que marca el desprendimiento podrían sufrir daño o quedar atra-

pados por las piedras. Para evitar el daño, cada personaje situado cerca de la línea deberá hacer primero una tirada de Percepción + Alerta de 10+ para darse cuenta de que las piedras que tiene encima empiezan a desmoronarse. Luego, deberá hacer una tirada de Rapidez + Esquivar o Atletismo (lo que sea superior) de 14+. La tirada se modificará con un +2 si ha superado la tirada anterior. Quienes superen esas tiradas de esquivar de 14+ lograrán evitar cualquier daño provocado por los escombros, y pueden escoger la dirección en que se mueven dentro de la caverna, o bien hacia la entrada, o bien hacia delante, donde están situados los diabolistas. Los personajes que hayan sacado 11-13 en la tirada también resultarán ilesos, pero quedarán atrapados por los escombros. Alguien tendrá que rescatarlos. Se tardan cinco asaltos en rescatar a un personaje atrapado. Los personajes que saquen 10 o menos en la tirada de esquivar sufrirán daño y además quedarán atrapados por las piedras. Estos personajes sufrirán daño +15, y solo la armadura que lleven en la cabeza y los hombros les protegerá a la hora de calcular su Aguante. También quedarán atrapados sin poder moverse, y alguien deberá rescatarlos, lo cual llevará ocho asaltos. Los personajes que resulten Incapacitados por el desprendimiento se ahogarán en un número de asaltos igual a una tirada de estrés + Vitalidad. Cualquiera que saque una pifia en la tirada quedará atrapado por las rocas y además sufrirá daño +20.

Naturalmente, los diabolistas situados en la línea que marca el desprendimiento también se verán afectados por los escombros, así que tendrán que hacer las mismas tiradas. No te preocupes si alguno de los diabolistas más importantes quedan atrapados y son capturados por los personajes. Carmella los rescatará más tarde, de manera que puedan enfrentarse de nuevo a los personajes en el clímax de la saga. Evidentemente, Gizzleren, Honerius y cualquiera de los secuaces también pueden quedar atrapados en la avalancha. También serán rescatados más adelante. Y si es necesario que haya algún mago en primera línea del peligro, este debería ser sin duda Emil.

Como resultado del desprendimiento, se forma una barrera que sigue toda la línea indicada en el mapa. La barrera alcanza desde el suelo de la cueva hasta el techo, ajustándose perfectamente a las especifi-

caciones de los enanos. Según su situación en la cueva antes del desprendimiento, algunos de los personajes podrían quedar atrapados en el bando de los diabolistas, y viceversa. Si la pelea ha tenido lugar en otro lugar diferente a la cueva que aparece en el mapa, tendrás que decidir tú mismo quién termina a cada lado de la barrera.

Tras el desprendimiento y la formación de la barrera, los personajes y los diabolistas quedarán cegados por el polvo durante un asalto. En ese asalto, los enanos irrumpirán desde los túneles, atacando a los intrusos. Si el desprendimiento se produce en otro lugar, los enanos adaptarán el lugar de su ataque. Rodearán a ambos grupos de intrusos desde sus lados respectivos de la barrera. Decide el número concreto de atacantes enanos en función de la potencia de los personajes y los diabolistas.

Atrapados con los diabolistas

Los personajes atrapados con los diabolistas pueden decidir seguir luchando

con ellos. En ese caso, los diabolistas se defenderán hasta que los personajes acaben incapacitados, muertos o neutralizados de alguna otra forma. Luego, los diabolistas atacarán a los enanos e intentarán escapar de la cueva a través de la salida que hay por su lado de la barrera.

Carmella no quiere enfrentarse contra los enanos y los personajes separados al mismo tiempo, así que da a los personajes un ultimátum cuando los enanos atacan:

"Podéis acompañarnos y salir de aquí. Mientras nos resultéis útiles y nos ayudéis a luchar contra esos malditos enanos, seguiréis con vida. Tenéis mi palabra. Pero si insistís en ser una molestia, os mataremos de inmediato. La elección es vuestra".

Un personaje débil o sensato aceptaría la oferta de Carmella. Separados de sus compañeros, está claro que los personajes no tienen muchas opciones de sobrevivir en solitario al ataque de los enanos. Si los personajes separados aceptan las condiciones de Carmella, podrán acompañar a los diabolistas por los túneles. Sin embargo, Carmella se asegurará de apostar al menos un magus para vigilar a cada personaje.

Los personajes que sigan luchando con los diabolistas y sean derrotados podrían

ser descubiertos de diversas formas por sus compañeros más adelante. Los que sean abatidos por los diabolistas serán dados por muertos. Sus cuerpos permanecerán en la cueva hasta que otros miembros de la alianza los rescaten, cosa que podría ocurrir de inmediato o algunos días más tarde, según el acuerdo al que lleguen el resto de personajes con los enanos (ver "Tratos con el rey enano", más adelante).

Los personajes apartados también podrían ir en busca de sus amigos, perseguir a los diabolistas o buscar alguna otra salida de las minas. En los dos primeros casos, los personajes apartados acabarían vagando por las minas sin una dirección concreta. Asumiendo que los otros personajes lleguen a un trato con los enanos, patrullas enanas irán a buscar a los personajes separados, que serán tomados como rehenes. Por lo tanto, puedes hacer que estos personajes se encuentren con una patrulla enana mientras vagan por las minas. Cada patrulla consta de tres enanos. Los personajes podrían esquivarlos y acabar encontrando la salida de las minas. En ese caso, puedes hacer que sea el gigante de las montañas (ver "Tharuum, el gigante de las montañas") el



que encuentre a los personajes, y también a cualquier otro personaje abandonado por los diabolistas.

Los personajes apartados del grupo también pueden intentar perseguir a los diabolistas por los túneles. Los diabolistas les llevan una buena ventaja, así que es bastante improbable que los perseguidores logren atraparles. Además, los diabolistas están cubriendo sus rastros, así que la tarea resultará doblemente difícil. Sin embargo, en su persecución los personajes separados podrían encontrarse con un viejo y apartado túnel de toscas paredes donde hay rastros de excavaciones recientes. Alguien ha cavado un gran agujero en una pared. Han sido los diabolistas, al extraer la Esquirla que había enterrada aquí. En cuanto tengan la Esquirla en su poder, los diabolistas se marcharán a toda prisa de las minas. Al perseguir a los diabolistas, los personajes apartados deberán evitar también las patrullas enanas que rondan por los túneles, tal y como se ha descrito anteriormente.

Los personajes que estén dispuestos a unirse a los diabolistas también podrían intentar dejar un rastro para que sus otros compañeros les puedan seguir. Asumiendo que los diabolistas no descubren la treta de los personajes y les castigan por ello, el núcleo principal de personajes podría encontrar ese rastro y seguir la ruta que siguen los diabolistas. Sin embargo, los diabolistas tendrán mucho tiempo para encontrar y recuperar la Esquirla y abandonar las minas antes de que el grupo principal de personajes les localice.

Los personajes separados también podrían unirse temporalmente a los diabolistas, solo para intentar escapar más tarde. Para ello, los personajes deberían primero evitar o derrotar a sus guardias. Una vez conseguido eso, luego deberán derrotar a las patrullas enanas o evitar ser capturados por ellas. Los personajes que consigan ambas cosas tendrán libertad de acción, pero sin duda acabarán perdidos en las minas durante horas, si no días. Si para entonces siguen libres, los personajes podrían ser descubiertos por sus compañeros cuando estos estén cumpliendo su trato con los enanos en las minas (ver "Tratos con el rey enano", más adelante). O bien los personajes libres podrían encontrar una salida de las minas a las montañas. Una vez solos en las montañas, acabarán siendo descubiertos (y ayudados) por un amistoso gigante

(ver "Tharuum, el gigante de las montañas", más adelante).

Si los personajes separados acompañan a los diabolistas a través de las minas sin suponer una molestia para ellos, Carmella cumplirá su palabra. Dejará vivir a los personajes. Por lo tanto, los diabolistas irán con los personajes hasta el lugar donde está enterrada la Esquirla, gracias al olfato de Honerius. Tardarán en torno a un día en localizar la Esquirla. Una vez esté en su posesión, Carmella unirá la Esquirla a la Manzana para completarla. En cuanto la Manzana esté completa de nuevo, el suelo parecerá estremecerse por todas las montañas, mientras el cuerpo de Carmella se ve sacudido por un chisporroteo eléctrico.

Carmella se siente ebria de poder gracias a la Manzana y aúlla: *"¡Tengo tu tesoro, mi Señora! ¡Tu portal de acceso a este mundo pronto se abrirá de par en par y tú podrás reclamar lo que es legítimamente tuyo!"*

Los personajes más valientes o insensatos podrían intentar arrebatarle la Manzana o enfrentarse a Carmella, pero la Manzana hace que sea automáticamente consciente de cualquier ataque. Abatirá a cualquier personaje hostil usando el poder de la Manzana. Los personajes quedarán completamente inmovilizados, aunque sus características y estado de salud se mantendrán intactos; simplemente están en un estado de incapacitación artificial, y despertarán algunas horas más tarde. Al hacerlo, los personajes recordarán claramente las últimas palabras de Carmella:

"¡Solamente os dejo vivir para que seáis testigos de vuestra destrucción absoluta a manos de la Princesa de las Timieblas! Puede que ella no sea tan piadosa con vosotros como lo he sido yo."

Una vez que la Esquirla esté en posesión de los diabolistas, saldrán de las minas en cuestión de horas. Pero la ruta hacia la salida no es sencilla. Varios ataques enanos debilitarán a los diabolistas. Los personajes que vayan con ellos también serán atacados, de manera que se verán obligados a luchar para defenderse. Cuando los diabolistas salgan por fin de las minas, lo harán a través de un túnel en medio de las montañas. Con la Manzana completa en su posesión, Carmella inmovilizará a cualquier personaje que les esté acompañando, tal y como se ha descrito más arriba. Si no lo ha hecho ya, también pronunciará las mismas palabras que antes, explicando por qué no mata ahora a los personajes.

La última acción de Carmella con la Manzana permitirá a los diabolistas escapar de las montañas. Los demás diabolistas simplemente desaparecerán, envueltos en una nube negra y turbulenta. Cualquier magi, compañero o secuaz de los diabolistas que haya sido capturado por los personajes durante el ataque enano también será transportado antes de que los personajes puedan evitarlo. Si alguno de los magi, compañeros o secuaces está incapacitado o muerto, sus cuerpos también se verán trasladados por el poder de la Manzana a través de Carmella. Los diabolistas serán transportados con su propio grupo, para preparar la invocación del Demonio, que tendrá lugar en el Edén.

Convivir con los diabolistas

Tienes una oportunidad ideal para dar más veracidad a los diabolistas cuando viajen acompañados de algunos personajes, demostrando así sus diversas personalidades. Evidentemente, algunos diabolistas también podrían haber sido capturados y ser rehenes de los personajes. En ese caso, los personajes que estén en el lugar de la emboscada también podrán interactuar con ellos.

Carmella parece tener algún control sobre los diabolistas, pero sin duda es un control muy tenue en el caso de Emil y, por lo tanto, también de Gizzleren. Carmella y Emil debaten acaloradamente sobre qué dirección deberían seguir los diabolistas a la hora de salir de las minas enanas. Al final, es Carmella la que tiene la última palabra. También es ella la que demuestra cierta animosidad sexista hacia los personajes varones:

"De hecho tenéis suerte de que os deje vivir. Vosotros los hombres sois los responsables de todos los males del mundo, cuando las mujeres somos claramente superiores. Pero sin duda os daréis cuenta de nuestra superioridad cuando Ella reine sobre el mundo, instaurando un nuevo orden... ¡y destruyendo todo lo que han creado los hombres!"

Pronto resulta evidente que Carmella cree que el demonio es una mujer.

También está claro que Emil odia a Carmella y quiere convertirse en el líder del grupo. También hará gala de toda su maldad, atacando con saña a las patrullas enanas mientras no deja de escupir insultos:

"Pequeños cretinos nauseabundos, ¿cómo osáis enfrentarnos así a nosotros? (Arroja a un enano contra una pared). ¡Os aplastaré a todos!" (Le da una patada al cadáver de ese mismo enano).

Tampoco le gusta que los personajes acompañen al grupo, y les amenazará constantemente, incluso azuzándoles para entrar en combate.

Es probable que a Lucinda le toque vigilar a uno de los personajes. Le apuntará en todo momento con una espada, intentando usar sus hechizos contra los enanos. Prefiere guardar silencio, manteniendo en vilo a los personajes con su mera presencia. Si dice algo, será en tono amenazador y críptico:

"No me provoquéis intentando escapar. He leído vuestro destino y habla de acero, sangre y descomposición en la oscuridad de esta tumba terrenal".

Mab también podría vigilar a un personaje. No se resistirá a pincharle y azuzarle, como si estuviese evaluándolo de cara a una posible comida. Le encanta enseñar sus dientes puntiagudos, y a menudo se ríe como si fuese una criatura salvaje. Cuando hable con los personajes, los tratará como si fuesen poco más que sujetos de laboratorio:

"Vaya, vaya, eres una ratita de lo más peculiar. Te podría cambiar, ¿sabes? Como cambié a todo el pueblo de Woodbridge para que se convirtieran en alimañas. ¡Sí, fui yo! ¿Acaso eso te molesta? (Babea).

A Honerius los personajes le resultan indiferentes, y no le importa que les acompañen en su huida. Se mantiene en todo momento cerca de Carmella, y todos podrán oír cómo la va importunando con sus frases:

"Cuando salgamos de aquí y volvamos a casa me lo darás, ¿verdad? Te he servido bien, te he llevado hasta la última Esquirla, y ahora puedes invocar a la Princesa de las Timieblas. ¡Por favor, si tienes un poco, dámelo ahora mismo!"

Aunque por lo general parece sosegado y digno, Honerius se convierte en una criatura patética y rastrera cuando le suplica a Carmella algún tipo de sustancia sin identificar. A Carmella también parece irritarle el parloteo de Honerius, y a menudo lo aparta de un empujón, tras lo cual él siempre vuelve arrastrándose a su lado.

Si le insisten lo suficiente, Honerius acabará desahogándose con los personajes: "¡Lo necesito! ¡Debo vivir para siempre!" Por esa frase, los personajes podrán deducir que

Carmella ha convertido a Honerius en un adicto a las pociones de longevidad.

Gizzleren podría ser otro candidato para vigilar a los personajes, pero solo a un grog o un compañero. Carmella no confiará a alguien de su limitada inteligencia la vigilancia de un magus. Gizzleren avanza despreocupadamente detrás de su prisionero, y a menudo quiere demostrar que "Soy más fuerte que tú" mediante comparaciones del tamaño de los bíceps o alguna otra

muestra de fuerza. Un personaje astuto podría engañar a Gizzleren para que realizara alguna muestra de fuerza absurda que propiciara una oportunidad para escapar de los diabolistas.

En resumidas cuentas, cuando los personajes viajen con los diabolistas tendrán la oportunidad de conocer por fin a sus enemigos. Al ver qué hechizos usan contra los enanos, podrían incluso saber cuáles son las virtudes de cada uno. Con esta informa-

Tharuum, guardián de los Alpes

Poder Mágico: 40

Tamaño: +5

Características: Int +1

Rasgos de Personalidad: Benévolo +3,
Vengativo +2

Combate:

Garrote gigante: Ini +15, Ata +11,
Daño +30

Niveles de vida: OK/OK, 0/0, -1/-1,
-3, -5, Incapacitado

Fatiga: +5

Defensa: +2

Aguante: +35

Poderes:

Piel de Piedra, MuCo 20, personal, permanente, 0 puntos: El cuerpo y las ropas (que son poco más que harapos de piel) de Tharuum tienen el aspecto y la textura de roca erosionada. Cuando está de pie contra alguna superficie montañosa, Tharuum parece formar parte de esa misma piedra. Hace falta una tirada de Percepción + Atención o Alerta de 15+ para distinguirlo.

Comunión con las Montañas, InTe 30, personal, permanente, 0 puntos: Como guardián de los Alpes, Tharuum puede comunicarse libremente con las montañas. Pronuncia sus palabras en voz alta, pero solo él oye las respuestas de las montañas. Gracias a este poder, Tharuum es consciente de todo lo que ocurre en la cordillera.

Descripción: Tharuum es descomunal, con más de ocho metros de estatura. Tiene una enorme barba enmarañada que le llega hasta el suelo, y una melena de pelo apelmazado que siempre lleva al descubierto. Su piel

es de color gris apagado, al igual que su pelo, y ambos parecen de piedra. A modo de ropa solo lleva algunos harapos de piel, que básicamente son varios pellejos animales atados entre sí. Como están muy cerca del cuerpo de Tharuum, incluso esas pieles se han vuelto también grises y de aspecto pétreo. Tharuum empuña con sus fornidas manos un enorme garrote de piedra. Cualquiera lo bastante insensato como para enfrentarse a Tharuum sufrirá un funesto destino, aunque su corazón contiene 30 puntos de vis Terram, que podrá llevarse el personaje que logre extraerlo.

THARUUM COMO PNJ

Tharuum cree que hay que proteger la vida de los benévolos y los inocentes. Protege los Alpes porque son su hogar, pero también porque son un refugio contra el mal. Por lo tanto, no tolera la presencia de lo maligno, e imparte una terrible justicia sobre cualquier elemento de corrupción que se abre paso hasta las montañas. En realidad Tharuum está enamorado de las montañas, a las que idealiza como si fuesen una mujer.

Con su descomunal tamaño, Tharuum olvida a menudo lo pequeñas que pueden ser otras criaturas. Por ese motivo, los personajes deberán estar siempre muy atentos cuando estén cerca de Tharuum, para evitar que les aplaste por accidente, en especial si se agacha en el interior o las cercanías de los túneles enanos.

ción, podrán preparar mejor su estrategia de ataque contra los villanos cuando por fin se enfrenten cara a cara en una batalla.

Tharuum, el gigante de las montañas

Los personajes que sean abandonados en las minas despertarán algunas horas más tarde. Abandonados en pleno frío, y con provisiones limitadas, está claro que acabarán muriendo si nada lo remedia. Sin embargo, pronto los personajes se darán cuenta de que no todo está perdido. Tharuum, un afable gigante de las montañas, acude en su rescate... aunque las intenciones del gigante no estarán del todo claras de un buen comienzo.

Tharuum es el autoproclamado guardián de los Alpes suizos. Vaga por la cordillera en busca de signos de problemas, expulsando a las fuerzas del mal de su pétreo superficie. Puede hablar con las montañas, y estas le indican dónde acecha el mal. Tharuum y las montañas tienen una relación muy íntima. Tharuum sabe de la reciente corrupción de los enanos y de su maligna transformación. No sabe por qué se han vuelto malvados, pero hace todo lo posible por frenar la expansión de los túneles enanos. Las montañas le indican dónde se producen las nuevas excavaciones. Luego Tharuum busca la sección de tierra que hay justo encima de la nueva mina y empieza a dar fuertes pisotones en el suelo hasta que el túnel se derrumba. Los enanos han aprendido que lo más sensato cuando se empiezan a oír los golpes es huir de los túneles.

Tharuum supo de la presencia de los personajes y los diabolistas en las montañas en cuanto estos llegaron a la cordillera, aun antes de que los dos grupos se adentraran en las minas enanas. En cuanto las montañas le alertaron de esa intrusión, Tharuum puso rumbo hacia el lugar de destino del grupo, que no era otro que las minas enanas. Para cuando llegue allí, los diabolistas ya habrán escapado con su Esquirla. Sin embargo, cuando los personajes que les acompañaban despertaron en la salida del túnel tras haber sido neutralizados por la Manzana, Tharuum ya habrá llegado al escenario. Ha vuelto a consultar con las montañas y sabe que estos pequeños

humanos son buenos, no como los otros malvados que acaban de escapar. De pie, quieto y con la ladera de la montaña a sus espaldas, Tharuum resultará casi invisible para los personajes que recuperen el conocimiento. Haz un tirada de Percepción + Alerta por ellos, que tendrá que ser de 15+ para que puedan verle. De lo contrario, confundirán a Tharuum con una enorme roca. Para sobresalto de los personajes, de repente esa roca se moverá y se dirigirá a ellos:

"Hola, pequeños. Estáis muy lejos de casa, ¿verdad? Tranquilos, no voy a haceros daño. Me conocen como Tharuum y soy el guardián de estas montañas. Ellas me susurran sus penurias y yo acudo a ayudarlas".

Tharuum preguntará a los personajes qué les ha traído hasta aquí, y querrá saber quiénes son *"los pequeños hombrucillos malvados que han escapado. ¡Y no intentéis engañarme o me daré cuenta!"*

Los personajes pueden explicarle todas sus peripecias. Tharuum prestará mucha atención y mostrará una gran preocupación si le hablan de la Esquirla de las montañas. Su insidioso mal le permitió permanecer oculta a Tharuum y a las montañas. Pero aunque no se dio cuenta de la presencia de la Esquirla en las montañas, Tharuum explicará que sí que notó sus efectos:

"La montaña me habló del mal de los enanos, y les he estado incordiando desde que dejaron de ser buenos. Tal vez me precipité actuando así. Si lo que decís es cierto, ese mal no es culpa suya. Pero ya habrá tiempo de preocuparse por eso. Ahora mismo tenemos que resolver vuestro problema".

Tharuum ofrece a los personajes su ayuda, que puede tener dos posibles efectos. Por un lado puede sacar de las montañas a los personajes separados, devolviéndolos al camino por el cual llegaron hasta los Alpes. Una vez allí, los personajes serán libres de esperar al regreso de sus camaradas. O bien Tharuum puede ayudar a los personajes abandonados a reunirse con sus compañeros. Tal y como explicará él mismo:

"Las montañas me dicen que vuestros amigos han firmado un pacto con el rey enano. Le han prometido obtener para él un poco de agua de la Fuente de la Vida, en el corazón de las montañas. La Fuente es la origen primordial de agua del mundo entero. Si vuestros amigos obtienen el agua, lograrán levantar la maldición que vuestros perversos enemigos lanzaron sobre el rey. No les echo la culpa. Por lo que me han dicho, alguno de vuestros amigos se ha quedado

como rebén hasta que los demás regresen con el agua. Si no vuelven con ella, los prisioneros serán ejecutados. Sé lo que estáis pensando, y no os lo recomiendo. Cualquier intento de rescatar a los prisioneros solo hará que toda la bueste enana caiga sobre vosotros. Lo mejor sería localizar y ayudar a vuestros amigos que han ido a buscar el agua. Los enanos pueden ser un pueblo caído ahora mismo, pero siguen respetando sus antiguas tradiciones. Jamás romperán una promesa una vez la han pronunciado".

Todos estos giros argumentales se describen más adelante, en "Tratos con el rey enano".

Tharuum no puede abrir sin más las montañas con sus propias manos para que los personajes puedan reunirse con sus camaradas, "pues eso causaría gran daño a mi amada". Sin embargo, sí que puede coger una roca puntiaguda y entregársela a uno de los personajes. Si quieres añadir un toque de humor, tal vez al principio elija una roca que es demasiado grande para que los personajes la lleven encima, y luego pida disculpas por su error.

La roca que reciban los personajes tendrá un extremo acabado en punta. Tharuum explicará que las montañas guiarán a los personajes hasta sus compañeros a través de las minas enanas. Basta con que los personajes sostengan la piedra ante ellos, de manera que el extremo acabado en punta indique la dirección en la que deben viajar. Añadirá:

"La piedra también os alertará de los peligros. Empezará a temblar en vuestras manitas cuando se acerque algún enemigo. Que las montañas os bendigan con la determinación necesaria para derrotar a quienes deseen deteneros".

Si los personajes tienen más preguntas, Tharuum las responderá y luego les desejará buen viaje. También les desejará suerte en su empresa por encontrar una fuente de maldad tan poderosa como "esa Manzana".

Al regresar a las minas, los personajes descubrirán que la roca cumple efectivamente su función. Les conducirá a través de giros y recodos en los túneles, temblando cuando se acerque cualquier patrulla enana. Evitando o emboscando a las patrullas, los personajes pueden evitar ser capturados. En cuestión de horas, se reunirán con sus compañeros que están buscando la Fuente de la Vida. Los pueden localizar en el lugar que más te convenga. Lo ideal sería que aparecieran justo cuando los otros personajes están en una acalorada batalla contra alguna criatura fabulosa. Una vez

los dos grupos se reúnan, la piedra de Thaurum dejará de funcionar.

Tratos con el rey enano

Cuando los enanos provoquen el derribamiento en las cavernas, el grupo principal de personajes se verá separado de los diabolistas y cualquiera de sus camaradas que estuviera cerca de estos. Los personajes quedarán cegados y medio asfixiados durante un asalto por el polvo provocado por las piedras caídas. Cuando el polvo se asiente por fin y recuperen su visión, los personajes se encontrarán una imagen imponente. Una horda de enanos ha entrado en la cámara (sin duda son demasiados como para que puedan derrotarlos). A la cabeza se encuentra Barbagrís, cuyo atuendo mayestático, gran martillo y corona (aunque esté deslucida) le identifican como el rey de los enanos. Los personajes que superen una tirada de Percepción de 10+ escucharán sonidos de batalla al otro lado de la barrera de rocas. Los diabolistas y el resto de personajes parecen enfrentarse a los mismos peligros que quienes están a este lado de la barrera. Pero en lugar de combatir, sin duda la única esperanza que tienen los personajes para sobrevivir pasa por parlamentar con los enanos.

Antes de que Barbagrís ordene el exterminio de los "traicioneros humanejos que rompen juramentos", anunciará lo que considera su venganza, permitiendo así a los personajes saber por qué están a punto de morir:

"¿De veras me creáis lo bastante necio como para no darme cuenta de lo que me habéis hecho? Mi pueblo conoce la magia de la tierra desde el inicio de los tiempos. Hemos descubierto vuestro patético truco. Este martillo, que me entregasteis a cambio de que asegurara vuestro paso a través de las montañas, está maldito y podría haber causado la muerte de la figura que tenéis ante vosotros ahora. Me ofende que regreséis ahora, sin duda esperando verme muerto a causa de vuestro engaño. ¡Pues bien, no lo estoy! Mía es la voluntad de la tierra, ¡una voluntad que no puede ser sometida! Así que ahora, para resarcirme y vengar nuestro solemne acuerdo, que vosotros habéis quebrantado, ¡yo os sentencio a muerte! ¡Así será, pues así es como tiene que ser!"

Mientras Barbagrís habla, los personajes tienen la oportunidad de rescatar a cualquier aliado enterrado bajo las rocas. Si quieren, también pueden desenterrar a los diabolistas

Glorin, guía enano

Poder Feérico: 5

Tamaño: -2

Características: Fue +2, Vit +4

Rasgos de Personalidad: Benévolo/malévolo +2, Negociante +6

Combate:

Pico: Ini +6, Ata +4, Daño +11

Niveles de vida: OK, -1, -3, -5, Incapacitado

Fatiga: +2

Defensa: +3

Aguante: +6*

*Los ataques relacionados con la tierra le hacen la mitad de daño.

Habilidades: Beber (grandes cantidades) 2, Minería 3, Pico (ataque) 4, Sentido de la Orientación (bajo tierra) 5

Poderes:

Túnel del Topo, MuTe 15, personal, permanente, 0 puntos: Como todos los enanos, Glorin puede cavar a una velocidad increíble. Por cada asalto que pase cavando, avanzará 1,5 metros. Necesita herramientas de minero para hacerlo.

GLORIN COMO PNJ

El guía de los personajes se llama Glorin. Es enormemente anciano, así que conoce bien el camino hasta la Fuente, y todavía recuerda los tiempos en que los enanos eran buenos. Conserva en cierta medida una parte de esa bondad, pero sufre violentos cambios de humor, pasando de un extremo al

otro a causa de las dos fuerzas enfrentadas que le dominan. Cuando el grupo esté en peligro, Glorin luchará codo con codo junto a los personajes. Su lado benévolo le dice que los personajes son de fiar. Sin embargo, cuando su lado malévolo toma el control, podría volverse contra el grupo y mostrarse excepcionalmente cruel, tal vez conduciéndolos hasta una trampa de los trasgos. Estos cambios de naturaleza ocurren cada pocas horas, y se presentan sin previo aviso.

Cuando Glorin se vea expuesto a las brumas de la Fuente de la Vida, su lado malévolo quedará erradicado. Esa purga le causará un gran daño, pero tras recuperarse reconocerá a los personajes como sus aliados y a cualquier diabolista como un enemigo.

Si Glorin muere durante el trayecto hasta la Fuente, los personajes tendrán que arreglárselas para encontrar el camino hasta él y luego una vía de regreso. La ruta hasta la Fuente no es muy complicada, siempre que los personajes no se desvíen mucho del túnel principal. Barbagrís montará en cólera al saber de la muerte de Glorin, aunque le preocupa mucho más beber el agua de la Fuente que castigar a los personajes. Una vez la haya bebido, los personajes no tendrán que temer sus represalias.

Ten en cuenta también que Glorin podría ser un personaje de reemplazo para cualquier jugador que no tenga un personaje en el grupo que viaja a la Fuente.

atrapados. Tras pronunciar sus últimas palabras, Barbagrís ordena a su hueste enana que avance hacia los personajes.

Los personajes más perspicaces podrían aprovechar esta oportunidad para demostrar su inocencia y evitar la muerte haciendo gala de su elocuencia. Barbagrís escuchará lo que tengan que decir, pero no estará nada convencido de que los personajes no son los mismos que hicieron caer sobre él la maldición. Cualquier personaje que haga una tirada de Cultura Feérica de 6+, o que tenga las virtudes Linaje Feéri-

co o Sangre Feérica, sabrá que los enanos sienten una atracción casi irresistible por los tratos. Y aunque estos enanos se han vuelto malvados, aún conservan ciertas partes de su esencia original, incluido su amor por el regateo.

Por lo tanto, si un personaje se ofrece a hacer un trato con Barbagrís, este frenará el avance de sus fuerzas. Barbagrís se mostrará cauteloso, pero no puede evitar preguntar las condiciones del acuerdo: "¿Qué es lo que habéis pensado esta vez? Y os aviso, hay aquí una hueste de mis mejores guerreros dispuestos a

caer sobre vosotros... ¡así que ni se os ocurra volver a mentirme!"

Los jugadores podrían pedir que se les perdonara la vida, y también permiso para cruzar las minas en busca de los diabolistas, que son los auténticos causantes de la maldición que afecta a Barbagrís. A cambio, este exigirá que neutralicen la maldición. Y conoce una forma de conseguirlo:

"Existe un manantial en el corazón de las montañas. Es la Fuente de la Vida, la fuente de todas las aguas de este mundo. En tiempos mi pueblo bebía de ella libremente, pero ahora, por algún misterio que desconozco, no podemos acercarnos a la Fuente. La bruma que lo rodea nos quema la piel. Sé que las frescas aguas de la fuente podrían eliminar esta maldición, pero ningún miembro del pueblo enano es capaz siquiera de recoger una gota. Así pues, os propongo esto: id a buscar la Fuente y traedme su agua. Si regresáis en menos de cinco días, seréis libres de marcharos. La Fuente solo permite que extraigan agua de su interior quienes son puros de corazón, así que será él quien juzgue vuestra responsabilidad sobre mi maldición. Yo mandaré un guía que os acompañe en el viaje hasta la Fuente. Sin embargo, uno de vosotros debe quedarse aquí como rehén, para asegurar que los demás regresaréis".

Los enanos no pueden acercarse a la Fuente porque están corrompidos por la Esquirla, ya no son puros de corazón. Bajo la influencia de la Esquirla, los enanos ni siquiera se han dado cuenta de su caída, y se ofenderán si alguien se lo insinúa; no es de extrañar que su incapacidad para acercarse a la Fuente les tenga totalmente desconcertados.

Será Barbagrís, y no los personajes, quien escoja el personaje que se quede como rehén con los enanos. Por el bien de la historia, elegirá a un grog (ya que los personajes más capaces tendrán mucho trabajo en el viaje hasta la Fuente de la Vida), y no escogerá a ninguno de los diabolistas que hayan podido quedar atrapados con los personajes tras el derrumbamiento.

Ningún diabolista atrapado con los personajes, incluido Gizzleren, será tan estúpido como para atacar a los enanos. Fingirán ser tan buenos como los personajes y negarán cualquier acusación sobre su implicación en la maldición de Barbagrís. Estos personajes malignos acompañarán a los protagonistas del viaje hasta la Fuente de la Vida. Si los personajes intentan desarmar a los diabolistas, los villanos les señalarán que necesitarán todas las espadas que puedan reunir para su viaje a las profundidades

de las montañas. La presencia de estos diabolistas ofrecerá a los personajes la oportunidad de interactuar con sus enemigos (consulta las notas de interpretación descritas en "Atrapados con los diabolistas").

En algún momento del viaje, los diabolistas intentarán escapar del grupo. Los secuaces o compañeros se limitarán a echar a correr cuando los personajes estén distraídos. Emil, por su parte, atacará a los personajes antes de huir, con la esperanza de matar a uno o dos. Cualquier diabolista que logre escapar regresará con sus aliados. En última instancia, cualquier diabolista que siga con el grupo desaparecerá cuando Carmella use la Manzana para escapar de las montañas, tal y como se describe en "Atrapados con los diabolistas". La desaparición

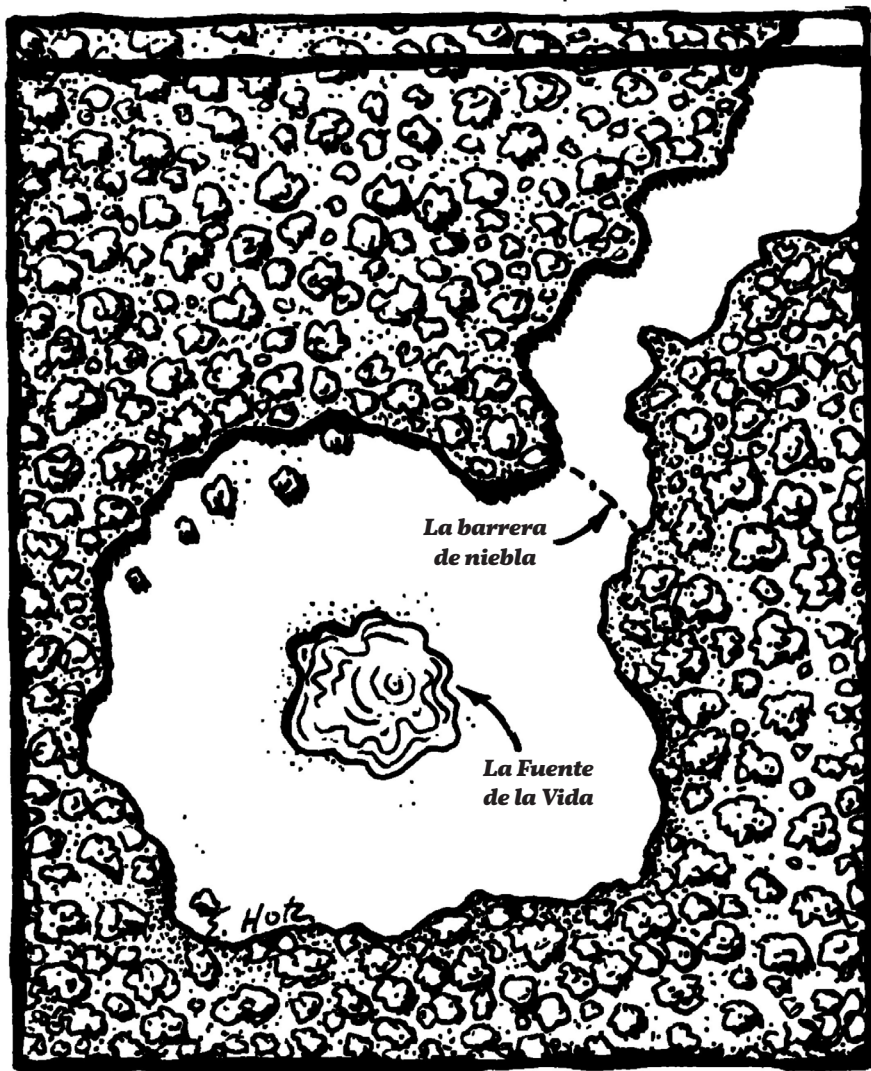
de los diabolistas tendrá un efecto aún más dramático si se produce cuando los villanos están a punto de ser ejecutados por los enanos o asesinados por los personajes.

El viaje hasta la Fuente

El viaje al corazón de las montañas llevará dos días. Como los personajes tienen un plazo de cinco días, Barbagrís les dará un margen considerable de error, ya que está desesperado por librarse de la maldición.

Hace mucho tiempo, los enanos excavaron un túnel que conducía hasta la Fuente de la Vida. El túnel lleva tiempo sin usarse, ya que la corrupción de los enanos les impide acercarse hasta él. Durante ese tiempo,

LA FUENTE DE LA VIDA



el toscó túnel y sus numerosas estancias se han visto infestadas de abundantes criaturas extrañas y peligrosas. Eres libre de crear tantos encuentros como consideres para el trayecto. Por ejemplo, unos trasgos feéricos malignos, rivales ancestrales de los enanos, podrían haber descubierto el túnel abandonado y haberse mudado allí. Los personajes deberán abrirse paso por los túneles de los trasgos, enfrentándose a algunas de esas criaturas, al tiempo que evitan sus trampas. En el viaje de vuelta, los personajes no serán molestados por los trasgos ya que las hadas oscuras sienten una gran repulsión por el agua que llevan consigo.

O bien un gran gusano podría haberse arrastrado desde las entrañas de la tierra hasta una caverna que cruza el túnel que lleva a la Fuente. Para llegar a la Fuente los personajes deberán superar al gusano, pero este les exigirá participar en un concurso de acertijos. Si los personajes resuelven el acertijo del gusano, les dejará pasar; pero si no lo consiguen, exigirá a uno de los personajes como comida. Evidentemente, los personajes tendrán que defenderse de un ataque así. Si los personajes se defienden con un acertijo lo bastante desconcertante, el gusano se enfuscará tanto en su resolución que no se fijará en que los personajes le rodean para seguir su viaje. En el viaje de vuelta, los personajes se encontrarán de nuevo al gusano, todavía ensimismado en sus elucubraciones.

El rehén de los enanos

El personaje que se quede como rehén de los enanos permanecerá en la sala del trono de Barbagrís. Será maniatado y encadenado con unos grilletos unidos a unos pinchos que hay clavados en la pared. Barbagrís se mantendrá sentado en su trono, flanqueado por sendos guardias, durante todo el cautiverio del personaje. Aunque el prisionero pudiese escapar, no tendrá oportunidad para hacerlo. Barbagrís se pasará día y noche en su trono, taciturno, mascullando constantemente sobre su cruel destino y sobre el sufrimiento que ha soportado su pueblo durante las últimas décadas (tras caer bajo el influjo del mal):

"Yo no hice nada para merecer este destino. Mi pueblo no molesta a nadie y solo excava bajo tierra. Vuestro amigo Honerius fue muy sibilino, ofreciéndome este maldito martillo hace un año. Sabía que

no podría resistirme, y ahora estoy bajo su influjo. No sé por qué me habéis hecho esto. Yo estaba dispuesto a cumplir mi parte del trato y dejaros pasar por nuestras minas. Pero vosotros rompisteis vuestra palabra y me engañasteis. Dudo que pretendierais siquiera cruzar las minas hasta las tierras que hay al otro lado, como proclamó Honerius. Y para complicar aún más las cosas, ese condenado gigante, Tharuum, ha estado pisoteando nuestros túneles. Seguro que también estáis compinchados con él. Bien, pues ahora pagaréis el precio. Ahora me serviréis".

El tiempo que pase el prisionero con Barbagrís le ofrece a su jugador una oportunidad de interactuar con el rey enano. El personaje en cuestión también se enterará de los actos previos de los diabolistas, y que provocaron la maldición de Barbagrís. Los

personajes también sabrán de la existencia de Tharuum. Si ninguno de ellos le conoce todavía, el personaje sabrá de su existencia cuando se encuentren con él más tarde (ver "El viaje al Edén", más adelante). Además, mientras el prisionero habla con Barbagrís, el jugador tendrá la oportunidad de participar en la partida mientras los demás están envueltos en otro tipo de problemas.

La Fuente de la Vida

Los personajes escucharán el ruido del agua corriente antes incluso de llegar ante la Fuente de la Vida. Al acercarse a la caverna donde se encuentra la Fuente, los perso-



najes se toparán con una pared de bruma que llena el túnel, algo más adelante. Esta bruma está creada por la Fuente. Los personajes de naturaleza maligna que entren en contacto con la bruma sufrirán quemaduras causadas por la Benevolencia Feérica del agua, sufriendo un daño +15. La inmersión en la bruma o en la niebla matará a cualquier personaje maligno que no cuente con algún hechizo de protección.

Glorin explicará la naturaleza de la bruma, añadiendo: *"Solo los puros de corazón pueden atravesar la pared de bruma y sobrevivir"*.

Como él mismo atravesó la pared en el pasado, Glorin se quedará mirando la bruma como si esta le inquietara un poco. Luego, antes de que ningún otro personaje pueda entrar, alargará el brazo para tocarla. De inmediato, Glorin caerá al suelo gritando, pero en cuestión de segundos una especie de nube negra se desprenderá de su cuerpo, disipándose tras unos instantes. Ese era el lado maligno de Glorin, del que la bruma le ha despojado. Una vez desaparecida la nube, Glorin se levantará trabajosamente y volverá a ser la criatura benigna que era antes. Una vez restaurada su esencia, podrá avanzar a través de la bruma junto a los personajes.

Los personajes que no sean malignos podrán tocar la bruma sin problemas y avanzar hasta la cámara que hay más allá de ella. Casi ninguno de los diabolistas será tan estúpido como para tocar la bruma. Solo Gizzleren lo es, si es que está con los personajes. En ese caso sufrirá daño +40 cuando la toque, habida cuenta de su naturaleza demoniaca, y lanzará unos alaridos escalofriantes, salidos del mismísimo Infierno, que revelarán su auténtico origen (si es que los personajes aún no saben que es un demonio). Como ninguno de los diabolistas cruzará la bruma, si es que están con el grupo, alguien deberá quedarse vigilándolos junto a la pared de niebla. Esto les granjeará una oportunidad para escapar. A los personajes también se les podría ocurrir empujar a los diabolistas hacia la niebla para matarles. Sin embargo, antes de que puedan hacerlo los diabolistas se desvanecerán justo cuando Carmella usa la Manzana para rescatarlos.

La Fuente de la Vida se encuentra en una enorme caverna llena de brumas, lo que limita la visibilidad a un metro y medio. En el centro de la caverna, un pilar de agua de siete metros de anchura atraviesa

la estancia del suelo al techo, desafiando la gravedad. Este torrente procede de las profundidades de la tierra y fluye hacia arriba para proporcionar agua al mundo.

Siguiendo las consignas de Glorin, los personajes podrían colocar una cantimplora dentro del torrente de agua. Bastará con colocarla boca abajo para llenarla en pocos segundos. Sin embargo, el personaje que sostenga la cantimplora contemplará atónito como una mano de agua surge de la columna para cogerle la suya. Entonces una cara humanoide emergerá del agua, al nivel de los ojos del personaje. La cara se quedará mirando al personaje.

Glorin proclamará: *"¡Alto! ¡No te resistas! ¡Es el Hada de la Fuente! Está juzgando tu espíritu. De haber sido maligno y haber atravesado la pared de bruma, el espíritu te habría destruido. Dado que te permite tomar agua de la Fuente, sin duda reconoce tu bondad"*.

Una vez llena la cantimplora, la cara en el agua sonreirá. El hada soltará al personaje y volverá a desaparecer entre las aguas. Cualquier personaje maligno que logre llegar hasta la Fuente y trate de tocar el torrente será arrastrado hacia el agua por el hada. En tal caso, asume que el personaje tiene una muerte rápida y que su cuerpo aparece en alguna costa de la superficie.

Para los propósitos de esta historia, las estadísticas del hada son innecesarias. Dado que el hada está formada por la esencia de la Fuente y obtiene su energía vital de él, es indestructible e inmortal. La única forma de derrotarla es congelando o secando la Fuente, lo cual requiere un hechizo de Muto Aquam o Muto Ignem de nivel 80. La destrucción de la Fuente también podría suponer la destrucción del mundo puesto que lagos, ríos y océanos empezarán a congelarse o secarse al mismo tiempo

Barbagrís, rey de los enanos

Poder Feérico: 20

Tamaño: 0

Características: Int +2, Fue +1, Vit +3

Rasgos de Personalidad: Negociante +8, Taciturno +3, Ensimismado +2, Malicioso +2, Tozudo +5

Combate:

Martillo maldito (1 mano): Ini +4, Ata +5, Daño +9

Niveles de vida: OK/OK, -1, -3, -5, Incapacitado

Fatiga: -2

Defensa: 0

Aguate: +3*

*Los ataques relacionados con la tierra le hacen la mitad de daño.

Habilidades: Beber (grandes cantidades) 3, Intimidación (amenazas) 4, Liderazgo (lealtad) 5, Martillo (ataque y parada) 5, Minería 5, Orientación (bajo tierra) 3

Poderes:

El Estallido de la Tierra, ReTe 15, 5 puntos.

Tembor de Tierra, ReTe 30, 10 puntos.

Túnel del Topo, MuTe 15, 0 puntos.

Descripción: Barbagrís es grande para ser un enano, y es casi tan alto como un humano. También es muy robusto,

superando el metro de anchura. Luce una larga barba trenzada que suele meterse por dentro del cinturón. Una cota de malla finamente tallada le cubre de la cabeza a los pies. En la cabeza, Barbagrís lleva una deslucida corona que siempre está torcida. También empuña un gran martillo con diversas runas grabadas en la cabeza. Por la maldición del martillo, Barbagrís es incapaz de soltar jamás el arma. La maldición también le afecta físicamente, volviéndole viejo y cansado. De hecho, le provoca un lento declive que acabará con su muerte. Bajo los efectos de la Esquirra, el mal de Barbagrís asume una forma física. Su piel se vuelve pálida y sombría y sus ojos se hunden más en su efigie, volviéndose pequeños y brillantes.

BARBAGRÍS COMO PNJ

La maldición ha convertido a Barbagrís es una criatura triste y patética. Se muestra taciturno y se autocompadecer constantemente por su deplorable estado. Quiere vengarse de los diabolistas por haberle maldecido, pero aún quiere más recuperar su plenitud.

Un enano común

Poder Feérico: 5

Características: Int 0, Fue +2, Vit +4

Rasgos de Personalidad: Trabajador +4, Malicioso +2, Negociante +6

Combate:

Pico: Ini +6, Ata +4, Daño +11

Hacha de batalla (2 manos): Ini +4, Ata +2, Daño +12

Garrote (1 mano): Ini +2, Ata +3, Daño +2

Lanza corta (2 manos): Ini +6, Ata +3, Daño +5

Escudo redondo: Ini +2, Ata +2, Daño -1, Parada +3

Cota de malla Protección 12

Niveles de vida: 0, -1, -3, -5, Incapacitado

Fatiga: +2

Defensa: +3

Aguante: +6*

*Los ataques relacionados con la tierra le hacen la mitad de daño.

Habilidades: Arma (ataque) 4, Beber (grandes cantidades) 3, Minería 3, Orientación (bajo tierra) 2

Poderes:

Túnel del Topo, MuTe 15, personal, permanente, 0 puntos: Los enanos pueden cavar a una velocidad increíble. Por cada asalto que pase cavando, avanzarán 1,5 metros. Necesitan herramientas de minero para hacerlo.

Descripción: Los enanos miden sobre 1,2 metros de estatura, y son de cuerpo ancho y fornido. Lucen largas y pobladas barbas que son símbolo de estatus entre su raza. Sus rasgos faciales suelen ser grandes y exagerados, haciendo que su cabeza parezca demasiado pequeña para su cuerpo. Un enano no se puede resistir a negociar un trato, y una vez dan su palabra, morirán antes de romperla. Esperan lo mismo del resto de razas, y siempre se vengarán de quienes rompan sus acuerdos con ellos.

La barba de un enano contiene 5 puntos de vis Terram.

rára toda una semana. En el transcurso de este, a los personajes se les servirán las más suculentas comidas y bebidas. Los enanos les estarán eternamente agradecidos y no pueden dejar de expresar su gratitud. Barbagrís les hará entrega de una gran gema que contiene 20 peones de vis de Terram y, si así lo desean, también podrán llevarse su martillo maldito. La maldición no tiene efecto sobre los personajes, y además el martillo contiene 5 puntos de vis de Perdo. Barbagrís también promete su servicio eterno a los personajes, así como el de todos sus súbditos y todos sus descendientes. La alianza habrá ganado un aliado eterno en los enanos... y podría ser un aliado que necesiten si esperan reconstruir su alianza cuando concluya la saga.

que la Fuente. Por lo tanto, la Fuente tiene un gran potencial a nivel de historias si las fuerzas del mal logran controlarlo.

Una vez los personajes tengan el agua, podrán regresar hasta Barbagrís para levantar su maldición. El viaje de vuelta por los túneles debería ser relativamente tranquilo; el agua que llevan los personajes ahuyentará a cualquier fuerza maligna que haya en los túneles.

De nuevo ante Barbagrís

Si los personajes regresan con el agua a tiempo, pueden entregársela a Barbagrís. Si han superado su tiempo de cinco días, regresarán justo cuando los enanos se disponen a ejecutar al rehén.

Barbagrís engullirá el agua en cuanto se la entreguen. De inmediato se producirá en él un cambio evidente. El deterioro de su cuerpo se revertirá, recuperando toda su salud y vigor. Por primera vez en un año, podrá soltar el martillo maldito, dejándolo caer. Las tinieblas que alteraban su conducta también desaparecerán; su piel pasará de ser pálida y seca a mostrar un tono rosado

intenso, al tiempo que una oscura bruma parece abandonar su cuerpo. El agua de la Fuente no solo alivia a Barbagrís de la maldición del martillo, sino que también le purga de la corrupción de la Esquirra. Y a medida que Barbagrís mira a sus súbditos, el mal también parece abandonarles; el rejuvenecimiento de su rey se transmite a su pueblo. Los personajes no solo han salvado a Barbagrís... ¡han salvado a todos los enanos!

Barbagrís agradece de corazón la ayuda de los personajes. Ahora se da cuenta de su caída en desgracia y lamenta todos los malos actos que cometió desde entonces. Ante la petición de los personajes, Barbagrís se ofrece para guiar personalmente al grupo por los túneles en pos de los diabolistas. Los personajes localizarán así el recóndito túnel donde se encontraba la última Esquirra, pero hace tiempo que los diabolistas se han marchado. Si algún personaje perdido sigue vagando por los túneles, también lo encontrarán ahora.

Pronto se anuncia la celebración de un festival en honor de los personajes, que du-

Los Siete Sellos

El capitán Gill estaba de pie en las almenas de la fortaleza, contemplando al grupo de campesinos que avanzaba bajo su mirada. Estaba claro que los plebeyos estaban perdiendo rápidamente la fe en su líder jesuita.

Daba lo mismo. Robin admiraba su coraje. "Hace falta tener agallas para que un grupo de campesinos se organice y nos haga frente como lo hacen, y además en plena noche, nada menos. Les daré unos minutos más y pronto se retirarán".

El jesuita levantaba la voz hacia las almenas.

—Escuchadme, fuerzas del Demonio. ¡Vuestras malas obras aquí han terminado! Somos portadores de la justa espada del Señor, y os instamos a que abandonéis vuestras defensas. Arrepentíos ante mí y el Señor mostrará piedad por vuestras almas.

Al fijarse algo mejor, Robin se dio cuenta de que la milicia de campesinos había empezado a echarse atrás, apartándose de la muralla. Toda aquella palabrería sobre batallas les había afectado el ánimo. El jesuita, de nombre Giles, todavía no se había dado cuenta de ello. De repente, los campesinos rompieron filas y echaron a correr por donde habían venido.

Robin se echó a reír. "Estúpidos plebeyos. Siempre le echan la culpa de sus problemas a cosas que no entienden. ¡Pero cuando alguien les pide que se enfrenten a sus supersticiones, echan a volar como paja al viento!"

Entonces la risa se le congeló. Por el aire llegó un olor... un olor de lo más antinatural. Era como si la tierra hubiera vomitado un enorme cadáver putrefacto. Inclínándose hacia el tiempo para captar el origen del hedor, Robin fue el primero en oír los gritos de los campesinos. También fue el primero en verlos correr de vuelta hacia la fortaleza, perseguidos por una horda de no-muertos que habían sido regurgitados por la Tierra, tal y como Robin había adivinado.

Resumen

En esta parte de la saga, los personajes son testigos del principio del fin del mun-

do. Como los diabolistas lograron escapar con la última Esquirra, darán comienzo a la invocación ritual del Príncipe de las Tinieblas. A medida que avanza la invocación, los Siete Sellos de las Escrituras se van abriendo, señalando el avance de los diabolistas hacia su objetivo final, que es abrir una puerta al Infierno. Como enemigos que son de los diabolistas, los personajes se convierten en objetivo de esos Sellos, y la alianza debe actuar para poner fin a la destrucción que estos provocan.

Mientras luchan contra toda esta destrucción, los personajes recibirán la visita de Balaerus, que les revelará el paradero del Jardín del Edén, donde los diabolistas están realizando su ritual.

La búsqueda del Edén

Como los personajes no han logrado recuperar la Esquirra, tal y como les ordenó la Bestia, deberán buscar el Edén donde, tal y como predijo la Bestia, tendrán una última oportunidad de derrotar a los diabolistas. La búsqueda del Edén podría producirse de forma simultánea al estudio de la naturaleza y la historia de las Esquirras. Igualmente, los magi que no hayan ido a los Alpes suizos podrían investigar la localización del Edén mientras sus amigos resuelven ese otro asunto. O bien los personajes podrían optar por detener sus investigaciones sobre el Edén hasta que se haya resuelto la carrera por la última Esquirra. Pero dado que al final no logran acceder a la última Esquirra, es hora de volver a emprender la investigación.

De hecho, se pueden volver a consultar las mismas fuentes que se usaron para investigar la Manzana con esta nueva investigación. Los magi dedicarán una esta-

ción a su búsqueda y descubrirán muchas cosas, pero nunca el paradero concreto del Edén. Con una tirada de Inteligencia + Escribir de 10+, los personajes averiguarán que el Edén está situado en algún punto de una cordillera, aunque no sabrán exactamente cuál. Con una tirada de 12+, obtendrán más información sobre el "sacrificio" al que hacía referencia la Bestia. Averiguarán que el efecto de la Manzana solo puede frenarse mediante la restauración del Árbol del Conocimiento. Dado que el primer mordisco de la Manzana del Árbol provocó la pérdida de la inocencia y la adquisición de la experiencia por parte de quienes la mordieron, hace falta revertir ese proceso para restaurar el Árbol. Esa restauración solo puede conseguirse mediante el sacrificio de una persona terrenal ante el Árbol, de forma que su experiencia sea transferida al Árbol y así se restaure su estado de inocencia original.

Una vez el Árbol sea restaurado, la Manzana perderá sus poderes relacionados con la experiencia y el mal. Aunque pueden buscar más, los personajes no encontrarán información más específica sobre la naturaleza de ese sacrificio (incluido cómo hay que llevarlo a cabo). Además, tampoco encontrarán nada que indique qué es ese estado de inocencia que provoca el sacrificio. Estos serán datos que los personajes deberán deducir una vez estén en el Edén.

Dado que los personajes no podrán localizar el paradero exacto del Edén (y cualquier hechizo usado para hacerlo fracasará debido al Poder Divino del jardín), no tienen muchas opciones aparte de esperar la apertura de los Sellos. Los personajes sabrán de la inminente apertura de los Sellos gracias al sermón de la Bestia. También pueden investigar los Sellos pro-

piamente dichos, de manera que puedan reconocerlos cuando aparezcan en la tierra. Con otra tirada de Inteligencia + Escribir de 10+, los personajes descubrirán lo siguiente:

Los cuatro primeros Sellos señalan la propagación de la guerra, la muerte, la enfermedad y el hambre cuando los Cuatro Jinetes del Apocalipsis son liberados para vagar por la tierra. El Quinto Sello lo marca el alzamiento de los muertos. El sexto Sello se anunciará mediante un temblor de tierra y el oscurecimiento del sol, lo que supuestamente anunciará la llegada del Demonio a la tierra. Al estudiar los Sellos, los personajes podrán preparar al menos alguna defensa contra ellos, aplicando así sus fuerzas en objetivos más específicos (como el estudio de hechizos que puedan destruir muertos vivientes).

Probablemente los personajes esperen que sus esfuerzos por minimizar la destrucción causada por los Sellos frene el fin del mundo. El tiempo que ganen frenando ese final también podría dar a los personajes una oportunidad para buscar el Edén de otra forma (que es justo lo que ocurrirá). Sin embargo, antes de que se abran los Sellos, eres libre de narrar otras historias. De esta forma la alianza seguirá ganando poder mientras se prepara para las tareas que le aguardan.

Los personajes también podrían intentar localizar a los diabolistas, pero es imposible encontrarlos. Poco después de que escaparan de los Alpes, fueron transportados por Carmella hasta el Edén. Usando la Manzana restaurada, Carmella no tuvo problemas para localizar el Edén, pues es allí donde nació la Manzana. Así que mientras los personajes investigan los Siete Sellos y el paradero del Edén, los diabolistas ya están preparando su invocación del Demonio a este mundo.

La naturaleza de los Sellos

Mientras llevan a cabo su ritual de invocación, los diabolistas están muy ocupados en el Edén y no pueden marcharse. Por lo tanto, no se darán cuenta de que los Sellos no están avanzando tal y como ellos esperaban. Los diabolistas no lo saben, pero están invocando un demonio que se ha hecho pasar por el Príncipe de las Tinieblas (más detalles sobre este engaño

en "Al diablo con el Diablo", en la página 74). Y como es un demonio lo que van a invocar, y no al auténtico Satán, los Sellos no afectan al mundo con toda su potencia. Los Siete Sellos se irán abriendo a medida que la invocación vaya avanzando, pero solo afectarán a una zona limitada, no a todo el mundo como indican las Escrituras. La Manzana, que identifica la alianza y sus habitantes como la principal amenaza para los diabolistas, solo activa los Sellos sobre los personajes, la alianza y las tierras que rodean a esta.

Los personajes podrían interpretar este efecto limitado de diversas maneras. Por ejemplo, podrían ser lo bastante arrogantes como para asumir que los diabolistas quieren destruirles antes de pasar a centrarse en el mundo en general. Te aconsejamos que dejes que la troupe haga cualquier deducción que le parezca apropiada. Este extraño giro de los acontecimientos solo debería confundir y desconcertar aún más a los personajes.

Aunque los Sellos limitan su efecto a la alianza y los terrenos circundantes, no por ello los personajes estarán a salvo de ellos. Los Siete Sellos acabarán abriéndose, y potencialmente podrían destruir la alianza. Los personajes más inquietos podrían buscar ayuda en otras alianzas. Sin embargo, como se ha mencionado anteriormente, los otros magi no reconocen el peligro. A medida que vean que los Siete Sellos no afectan a las tierras de otras alianzas, los magi que viven en tierras lejanas se limitarán a reírse de los personajes. Al fin y al cabo, las Escrituras hablan de una aniquilación total mundial. *"¿Qué os hace pensar que, de existir, el mismísimo Demonio se molestaría en destruir únicamente vuestra alianza?"* De hecho nadie está interesado siquiera en viajar hasta la alianza de los personajes para confirmar o desmentir sus palabras. La Manzana, una vez reunida, es la responsable de todo esto. Su insidioso mal es ahora más potente que nunca, y tiene un efecto sutil sobre todos los que oyen hablar de ella. Por lo que respecta a todas esas personas, la Manzana no es más que un cuento o una metáfora simbólica; no supone ningún peligro real.

La llegada de los Jinetes

Unos cinco años después de que los diabolistas se hagan con la última Esquirla,

los Siete Sellos empezarán a abrirse. Los primeros cuatro Sellos cubren la llegada de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis, la Peste, la Guerra, la Muerte y el Hambre, cada uno de los cuales representa un Sello. Cada Jinete aparece de forma individual para sembrar el caos en la alianza durante un periodo de tres años. Los Jinetes serán residentes escogidos de la alianza y sus tierras; esas personas se verán transformadas en los destructores descritos en las Escrituras.

Peste

El primer Jinete en aparecer será la Peste. El siguiente relato de la llegada de la Peste no es más que un modelo para narrar la llegada de los demás Jinetes. Cada uno de ellos pasará de ser una persona normal a transformarse en una monstruosidad infernal. El cambio tendrá lugar en el transcurso de unos pocos días, así que habrá muy poco aviso previo antes de la llegada de cada Jinete.

La Peste llegará desde dentro de las mismísimas murallas de la alianza. Su aspecto dará a los personajes una indicación de cómo actúan los Jinetes, demostrando lo horripilantes que pueden llegar a ser estas criaturas. Puede que en un principio los personajes no reconozcan el peligro que corren. Un residente de la alianza caerá víctima de una extraña enfermedad. Ese residente debería ser alguien que no fuera esencial, como un cocinero, una doncella, un mozo de cuadras o un herrero; sin embargo, debería ser alguien a quien los personajes conozcan desde hace años. Sería aconsejable establecer previamente alguna relación consistente entre esta persona y los personajes, si es que estos no tenían ya algún lazo cercano con ella. Lo ideal sería que fuera un compañero cercano a uno de los personajes, como por ejemplo el cónyuge de un grog, quien cayera enfermo. También puedes aprovechar esta oportunidad para eliminar a un personaje molesto de la saga: tal vez la persona que cae víctima de la enfermedad se transforma de forma irremediable en el Jinete, y los personajes de la troupe deberán acabar con ella.

La "enfermedad" de la víctima seguirá un curso más o menos convencional. La víctima caerá enferma tras verse expues-

ta a algún contaminante. Por ejemplo, tal vez un peón podría haber tenido que bajar al pozo de la alianza porque algo lo ha atacado. Allí encuentra el cadáver de un extraño pájaro con evidentes síntomas de enfermedad, con las plumas mohosas y el cuerpo descompuesto. En menos de un día, el peón cae enfermo. Evidentemente, el pájaro no es más que un engaño. Sin duda los personajes atribuirán la enfermedad al pájaro, pero en realidad no es ese el culpable. La enfermedad es producto de los poderes infernales.

Los personajes pueden estudiar el cuerpo del pájaro. Una tirada de Inteligencia + Escribir, Empatía Animal o Conocimiento de Bestias Fantásticas (la que sea mayor) de 9+ revela que el pájaro es un albatros, lo que supone un mal augurio. Los hechizos adecuados de InAn indicarán que el pájaro murió por causa de una enfermedad convencional.

Los mundanos que viven en la alianza atribuirán la presencia del albatros a los malos espíritus, tachándolo de mal presagio. Los mundanos pronto estarán convencidos de que algo maligno está a punto de ocurrir en la alianza. Y ciertamente, eso es lo que ocurre cada vez que aparece un Jinete, así que en el fondo, no están equivocados. Con una tirada de Don de Gentes de 8+, los propios personajes recordarán que el albatros es siempre síntoma de una maldición. Otra tirada similar les permitirá recordar también que, cualquiera que sea la maldición que trae consigo el albatros, puede aliviarse colgando su cuerpo del árbol más cercano durante una quincena. El árbol absorberá los malos espíritus que trae consigo el pájaro. Evidentemente, esta "cura" no tendrá ningún efecto en este caso. Por lo tanto, si el pájaro juega algún papel aquí, será el de avisar a los personajes del riesgo que corren.

Los personajes con la habilidad Alquimia, o un hechizo de InAq equivalente de nivel 10+, podrían inspeccionar el agua del pozo en busca de elementos tóxicos. Con una tirada de habilidad de 10+, o mediante un hechizo, los personajes encontrarán rastros de la enfermedad del albatros en el agua, pero sin duda no en cantidad suficiente para provocar el mismo mal en quienes la beben; el agua del pozo es segura.

Los personajes también pueden intentar buscar una cura para la enfermedad que

aflige al habitante de la alianza. Un hechizo de InCo de nivel 20+ indicará que la víctima no solo está afectada por una enfermedad, sino que está mutando. Por mucho que se esfuercen, los personajes serán incapaces de frenar el avance de dicha mutación. Ninguno de sus hechizos frenará el cambio, y los métodos de curación convencionales resultarán totalmente inútiles. Evidentemente, eso no significa que los personajes deban dejar de buscar una cura. Preparar según qué hechizos curativos llevará cierto tiempo, y para cuando el albatros haya sido debidamente identificado y diagnosticado, y el agua del pozo revisada, la víctima "enferma" ya estará a las puertas de la muerte. Esta situación se producirá a los tres días de contraer la enfermedad.

Solo un personaje con el talento Sentir el Bien y el Mal podrá reconocer el origen infernal de la enfermedad. Hace falta una tirada de 12+ para notar una presencia infernal, y con una tirada de 20+, el personaje quedará paralizado de miedo al comprender el alcance de la situación.

A lo largo de su enfermedad, la víctima se mantendrá despierta y consciente de su situación, pero en un estado muy débil, hasta el punto de que pronto quedará postrada en cama. La víctima sufrirá grandes dolores y estará aterrada, sin saber del todo bien qué es lo que le ocurre. Viendo a su amigo sufriendo de esa manera, es probable que los personajes renueven sus esfuerzos para salvarle.

En la etapa final de su transformación, empieza a manifestarse la nueva apariencia de la víctima. Su cuerpo se ve invadido por gusanos, y si los personajes han llevado a cabo algún tipo de investigación sobre los Cuatro Jinetes del Apocalipsis, reconocerán a la víctima de la mutación como uno de los Jinetes con una tirada de Inteligencia de 12+. Por supuesto, es posible que los miembros de la troupe lleguen a esa conclusión por sí solos.

Si los personajes reconocen la naturaleza infernal de la enfermedad de la víctima antes de que Peste complete su transformación, podrían intentar librarse de la víctima. Los personajes pueden intentar todo por evitar la aparición del Jinete. Pueden matar a la víctima, pero el cuerpo seguirá mutando tras su muerte, y se alzará de nuevo convertido en un Jinete.

Si se desmiembra el cuerpo y sus partes se dispersan, dichas partes volverán arras-

trándose a unirse entre sí, reformando así el cuerpo de Peste. También podrían llamar a un sacerdote para que bendijera a la víctima. Sin embargo, ningún obispo, ni siquiera el padre Miller de Wickam, creará su historia. El clero también se ve afectado por el poder engañoso de la Manzana, y cree que si realmente el fin del mundo estuviera cerca, serían ellos, y no unos paganos, los primeros en darse cuenta. Al final, de una u otra manera, Peste cobrará forma y los personajes no podrán hacer nada por evitar su llegada. Ten en cuenta también que si los personajes sugieren medidas desesperadas para frenar la mutación de la víctima, como por ejemplo el desmembramiento, no estaría de más recordarles que la víctima fue en tiempos su amigo.

Si los personajes no identifican a la víctima como uno de los Cuatro Jinetes, esta sufrirá su transformación final en la tercera noche después de contraer la enfermedad. Si hay algún guardia apostado junto a la víctima, de repente sufrirá su ataque mientras está dormitando. Hace falta una tirada de Percepción + Atención de 10+ para detectar el peligro antes de que Peste ataque. En ese momento, al Jinete le preocupa más escapar de la fortaleza que acabar con sus habitantes (cosa que pretende hacer tras atacar las tierras cercanas). Por lo tanto, se librará lo más rápido posible de los guardias (que quedarán incapacitados, y pueden dar gracias), y solo algunos de ellos serán infectados con gusanos. Una vez libre, Peste recorrerá sigilosamente la alianza para robar un caballo. Su intención es huir de la alianza y provocar tanta destrucción como le sea posible. Cualquier grog que se cruce en el camino del Jinete también sufrirá el mismo destino descrito más arriba. Si alguien da la alarma, los miembros de la alianza podrían perseguir a Peste, lo cual ya le conviene siempre y cuando pueda sembrar su destrucción en el proceso.

Una vez libre, Peste se dirigirá a las poblaciones más cercanas para sembrar el caos. Si los personajes no se enteran de la huida del Jinete en plena noche, se enterarán de ello a la mañana siguiente, cuando los grogs no se presenten al servicio, cuando descubran la desaparición de su amigo enfermo o cuando un lugareño llegue tambaleándose hasta la alianza. Todo su pueblo, que podría incluso ser Wickam, ha sido masacrado por la Peste.

Sobrevivirá el tiempo justo para explicar a los personajes lo que ha ocurrido: *"Un jinete llegó cabalgando... hasta el pueblo... en plena noche. El Padre Miller dijo... que había llegado el Día del Juicio... mientras el Jinete... le absorbía la vida..."*. Entonces, el lugareño morirá cuando incontables gusanos perforan su piel y empiezan a devorarlo.

Sea cual sea la estrategia que usen los personajes para enfrentarse a Peste, el conflicto tendrá lugar en una zona despejada, como un campo de trigo. En una zona así, Peste tiene una libertad de movimientos absoluta sobre su montura.

Guerra

El segundo Jinete en aparecer será Guerra. Su llegada tendrá un gran efecto sobre algunos acontecimientos que tengan lugar en la alianza. Su influencia reavivará una vieja disputa territorial entre dos señores locales. Aunque en un principio este conflicto mundano no tiene ninguna relación con la alianza, los personajes pronto se ven involucrados en ella cuando las tierras de la alianza se convierten en motivo de conflicto entre ambos señores, y esas mismas tierras se convierten en el campo de batalla sobre el que los caballeros dirimen el conflicto.

Hace setenta años, varios barones y señores locales realizaron un efímero intento de someter a diversas alianzas, y a sus habitantes místicos, al sistema feudal y las autoridades locales. Dichos señores pretendían controlar la alianza, convencidos de que un poder así, sin control, suponía una amenaza inminente. Sin embargo, dado que la cruzada de dichos nobles carecía del respaldo de la realeza (el rey sabía bien que no debía añadir su nombre a la lista de enemigos de la alianza), la iniciativa pronto perdió todo su ímpetu.

Los señores situados al oeste y al nordeste de la alianza de los personajes formaban parte de ese intento de anexión. Las familias de Gisborne y Maston (o cualesquiera otras que se ajusten a tu saga) se involucraron de tal manera en la pugna por las tierras de la alianza que acabaron enfrentándose los unos con los otros. Se libraron varias escaramuzas menores antes de que las fuerzas del rey restauraran el orden y pusieran fin a la apropiación de tierras. En los años transcurridos desde

entonces, las viejas rencillas casi han quedado olvidadas. Las dos familias conviven ahora en paz entre sí y con la alianza. Puede incluso que los personajes las conozcan. Pero con la llegada de Guerra, el viejo conflicto vuelve a encenderse.

Sir Grahame de la Casa de Maston, tercer hijo de Lord Vesron de Maston, es la víctima de la transformación en Jinete. Su cambio es ligeramente diferente al que experimentó el habitante de la alianza. Se va volviendo más y más temperamental, exigiendo a su familia que recupere su honor perdido. En su opinión, la única forma de hacerlo es derrotando a los Gisborne de una vez por todas. A medida que la transformación de Graham en Guerra avanza, otros miembros de su familia van uniéndose a su causa, con su sangre hirviendo de forma inexplicable. Una vez se da a conocer el desafío, los Gisborne también se preparan para la batalla. La influencia de Guerra también reaviva su deseo de venganza, largo tiempo dormido.

Los personajes oyen por primera vez los tambores de guerra cuando visitan a los campesinos de cualquiera de las familias. Incluso los propios campesinos ven despertado los viejos odios en su interior, y se muestran inusualmente hostiles con los personajes. No se levantarán en armas contra la alianza, pero avisan a los personajes: *"Más os vale prepararos para la batalla. Vuestras tierras son de nuestro señor, y pertenecen a la Casa de Maston. ¡La vieja disputa ha vuelto, y esta vez os vamos a dar una buena tunda!"*

Una tirada de Inteligencia + Historia Hermética, Conocimiento de Área o Escribir (lo que sea superior) de 10+ permitirá a los personajes recordar la "vieja disputa". Los rumores sobre la disputa se confirmarán cuando un mensajero de la Casa de Maston visite la alianza con una proclama. Según leerá, *"Los habitantes de la alianza (insertar nombre) son notificados por la presente de la apropiación de todas las tierras y propiedades de dicha alianza por parte de la Casa de Maston, tras la derrota de la Casa de Gisborne, viles pretendientes de dichas tierras contra Dios Nuestro Señor. Por decreto de su Señoría Vesron de la Casa de Maston, todos los habitantes del lugar deberán preparar sus votos de lealtad a nuestro señor y convertirse en súbditos del rey"*.

Los personajes pueden interrogar al mensajero, que pertenece a los Maston. Este les informará de una batalla que se librará en dos semanas, en las propias tierras

de la alianza. El vencedor podrá reclamar la propiedad de dichas tierras.

Dado que la alianza funciona de manera independiente del sistema feudal establecido, los personajes no recibirán ninguna ayuda externa por parte de una autoridad mundana. Solo después de que se libre la batalla por los feudos podrán reunirse las fuerzas de la realeza, pero para entonces será muy tarde. Ya habrá muerto gente y una de las familias habrá reclamado la alianza. Ante estos condicionantes, los personajes dependerán de sí mismos para intentar enmendar la situación.

Los personajes pueden intentar razonar con las dos casas, pero la influencia infernal tiene demasiado peso sobre ellas. Ni Vesron ni Christian, el señor de la Casa de Gisborne, están dispuestos a renunciar a sus derechos sobre las tierras de la alianza. Ninguno de ellos puede explicar muy bien por qué desea las tierras, y ambos reconocerán que no hay motivo para este súbito resurgimiento de su odio mutuo. Ambos señores están consumidos por una inexplicable sed de batalla, al igual que todos sus vasallos.

Tras visitar a las familias e investigar la disputa, los personajes sin duda descubrirán que esta renovada pasión ha sido provocada por Grahame Maston. Sin embargo, desapareció misteriosamente tras reavivar los odios, transformado completamente ya en Guerra. Como Guerra, ha abandonado a su familia y en la actualidad vive en un bosque que se encuentra en las tierras que separan ambas casas. Desde allí, ejerce su maligna influencia para empujar más a las familias a la guerra. Hasta que estalle la batalla, Guerra permanecerá oculto e ilocalizable para los personajes. Su carácter infernal desafía cualquier tipo de localización mediante magia hermética. Para reconocer su relación con el conflicto, los personajes con el talento Sentir el Bien y el Mal deberán hacer una tirada de 12+. Quienes conozcan un hechizo de InVi adecuado de nivel 10+ también podrían detectar que hay poderes infernales influyendo sobre la disputa.

Hasta ahora los Maston no se han dado cuenta de la desaparición de Grahame. Tienen la mente tan consumida por la idea de la guerra que ya no pueden pensar de manera racional. Si los personajes preguntan por Grahame, la familia se dará cuenta de que su hijo ha desaparecido. Tras este

descubrimiento, Vesron asumirá inmediatamente que los Gisborne han secuestrado a Grahame. Con esta conclusión, la guerra resultará ya inevitable.

Si los personajes son inteligentes, pueden declarar su lealtad a uno de los bandos de la disputa, o a ambos. De esta forma podrán ser testigos de todos los acontecimientos que se produzcan durante este dramático conflicto. También podrán usar la confianza que depositen en ellos para intentar evitar la guerra. Sin embargo, por mucho que se esfuercen, la batalla acabará produciéndose sí o sí.

Transcurridas un par de semanas, las dos familias marcharán hacia las tierras de la alianza preparadas para la batalla. Cada familia acampa en su lado de la frontera con las tierras de la alianza. Los personajes podrían realizar un último intento desesperado para evitar el conflicto visitando dichos campamentos. Sin embargo, es muy improbable que logren disuadir a las familias. Al romper el alba se librará la batalla, en una franja de terreno despejado perteneciente a la alianza. Los personajes podrían incluso ser testigos de la batalla, que será visible desde las murallas de su fortaleza. En cuanto empiece la batalla, pide a los personajes que hagan una tirada de Percepción + Atención. Si alguien saca 10+, podrá ver a un jinete solitario en lo alto de una colina cercana. Está observando la batalla, con los brazos levantados como si estuviera orquestando los movimientos que se producen en ella. Se trata de Guerra. Si los personajes saben algo de los Cuatro Jinetes, reconocerán a Guerra con una tirada de Inteligencia de 8+. Dado que Guerra controla la batalla, está claro que él es el responsable de la reaparición de la vieja disputa. Y si quieren poner fin a dicha disputa, los personajes deberán derrotar a Guerra por su cuenta.

Guerra permitirá que sus oponentes se aproximen a la colina donde se encuentra. Cuando estén a cien metros, cargará a lomos de su caballo, lanzando unos enloquecidos gritos de guerra. Mientras la batalla entre Guerra y los personajes continúe, también lo hará la batalla entre las dos familias. Mientras lucha contra el grupo, Sir Grahame suplica a los personajes que pongan fin a la batalla entre las familias. Es consciente de que la ha provocado él, y de que sin desearlo se ha convertido en un peón de algo enormemente malvado. Pero

al mismo tiempo, es incapaz de controlar su cuerpo —que ahora es el de Guerra—, y debe ser destruido para poner fin a este siniestro conflicto.

Si Guerra es destruido, las familias enfrentadas pondrán fin a su conflicto. Confusos y desconsolados, sus miembros se darán cuenta de que sus actos han sido causados por la locura. Pero el daño ya está hecho. Hay muchos muertos, entre ellos el propio Vesron Maston. Sumidas en la miseria, las familias solo pueden pedir disculpas a la alianza por su inexplicable conducta y regresar a sus respectivas tierras. Los personajes podrían explicarles qué mal ha provocado una batalla así, pero ese conocimiento no hará mucho por aliviarles. De hecho, si los personajes explican que hay fuerzas malignas actuando contra la alianza, y que esas mismas fuerzas han sido las que han arrastrado a las familias a la batalla, estas podrían responsabilizar a la alianza de sus problemas. Por lo tanto, los personajes deberían tener cuidado con lo que revelan a las casas nobiliarias. Si nadie las saca de su desconocimiento sobre los orígenes de su aparente locura, las casas asumirán que las divinidades les han castigado por los pecados de su turbulento pasado.

Si no logran derrotar a Guerra, una de las casas derrotará a la otra y reclamará las tierras de la alianza. Las fuerzas del rey llegarán muy tarde y, para evitar mayores conflictos dentro del reino, al vencedor se le concederá el derecho a conservar la alianza y sus territorios. Por lo tanto, los personajes estarán ahora sujetos a un control externo, de manera que tendrán aún más motivos para derrotar a Guerra. En cuanto a Guerra, simplemente desaparecerá, habiendo causado el daño que pretendía a la alianza. Sir Grahame reaparecerá entonces, tan misteriosamente como desapareció.

Muerte

El tercer Jinete en aparecer será Muerte. Aunque a estas alturas los personajes sin duda estarán esperando la llegada de un tercer Jinete, es imposible que estén preparados para la irrupción de Muerte, que aparece casi sin previo aviso.

Muerte llegará a través del cuerpo de Vesron Maston, señor de la Casa de Mas-

ton, que cayó abatido durante la disputa reavivada por Guerra. Hallado su cadáver junto a su caballo tras la batalla, Vesron fue devuelto a sus tierras y enterrado en el cementerio de la parroquia local. Incluso se podría usar el cementerio del propio pueblo de Wickam. La montura del señor fue enterrada en el campo de batalla, en el lugar donde cayó, en tierras de la alianza. Devuelto a la "vida" como la personificación de la Muerte, Vesron inicia un reinado de terror en las cercanías de un camino apartado cerca de la alianza. Los personajes deberán lidiar con esa nueva amenaza antes de que más campesinos pierdan sus vidas.

Las primeras señales de problemas aparecen en las tierras de la alianza, aunque en un principio los personajes podrían pasar por alto la relevancia de esos síntomas. Algunos meses después de la batalla, un personaje que visita la zona cercana al campo de batalla descubre un gran agujero en el suelo. Tras inspeccionarlo, descubre (con una tirada de Inteligencia de 8+) que algo que había enterrado bajo el suelo salió a la superficie, pues hay tierra dispersa en todas direcciones. No hay rastros de presencia humana. Además, tampoco hay huellas en el suelo que puedan indicar qué es lo que salió del agujero. Otra tirada de Inteligencia, en este caso con un factor de dificultad de 12+, permitirá a los personajes recordar que fue en ese lugar donde murió Vesron, y que su caballo fue enterrado aquí. Por lo tanto, resulta evidente que la criatura ya no ocupa su lugar de descanso. El caballo no ha dejado huellas porque le han salido unas alas de murciélago, consecuencia de la corrupción antinatural provocada por la Manzana.

Los personajes más despiertos viajarán al cementerio de Wickam lo antes posible. Una tirada de Rastrear de 9+ les permitirá detectar una serie de huellas de pezuñas, pero ninguna conduce hasta la tumba, ni tampoco parte de ella. El habitante de dicha tumba también parece haber salido de su agujero por su propia mano, ya que no hay ningún rastro de alteración en torno al lugar. Y así es: hace unas noches que Vesron salió de su tumba, transformado en Muerte, y subió a lomos de su caballo no-muerto, que había acudido a recogerle. Los dos echaron a volar, y por eso no han dejado ningún rastro.

Cuento de invierno

Si los personajes tienen una reputación razonablemente buena en el pueblo, o bien si van de incógnito, podrían hacer algunas preguntas a los lugareños de Wickam. Nadie sabe nada relevante sobre el misterio, aunque habrá quien mencione ciertos acontecimientos recientes que resultan un tanto extraños:

"Hace unas noches sopló un viento helado, casi mortal. Tenía la ventana abierta para que entrara la brisa del verano y lo que entró fue el frío del invierno. Fue como si alguien hubiese pisado mi tumba".

El sustituto del padre Miller añadirá:

"Ese viento traía consigo un sonido horrible. A mí me parecieron los alaridos torturados de las almas del cementerio. Por lo general no sería tan supersticioso, pero también escuché el sonido de unas pezuñas sobre mi tejado, y cuando desaparecieron, también lo hizo el viento".

Ambas narraciones describen la aparición de Muerte.

Durante unos días, después de estos extraños síntomas, no ocurrirán más incidentes. Hasta un día en que algunos habitantes de la alianza van a buscar provisiones. Estos, que deberían ser mundanos, no regresan después de lo que debería ser un sencillo viaje de dos jornadas. Es posible que los personajes sospechen algo y

vayan a buscar a sus sirvientes. En ese caso encontrarán a los mundanos a pocos kilómetros de la alianza. Todos están muertos, y sus cuerpos han sido despojados de toda su carne hasta dejar los huesos pelados. Sin embargo, sus ropas y sus posesiones están intactas. Es como si hubieran caído fulminados y sus cuerpos se hubieran descompuesto a una velocidad insólita. Si los personajes no van a buscarlos, encontrarán los cuerpos más tarde, cuando investiguen las noticias sobre otras muertes producidas en el camino.

Además, si algún personaje visita la mansión de la Casa de Maston, escuchará rumores de que Vesron ha resucitado. Algunos le han visto por el camino en cuestión, a lomos de un enorme caballo esquelético. Curiosamente, nadie sabe cómo aparecieron esos rumores, y nadie reconoce haber visto en persona a Vesron.

Si los personajes siguen sin interés en salir a investigar, la alianza recibirá a unos visitantes bastante inesperados. Un grupo de tres guardas de caminos se acerca a la fortaleza de la alianza. Van a caballo y son avistados por los grogs antes de que lleguen. Los guardas representan al rey y hacen valer su ley en las zonas donde los señores locales tienen poca autoridad.

Como no son de esta zona, los guardas son inmunes al odio que la Manzana ha generado entre la población local contra la alianza. Por lo tanto, cuando dialoguen con los personajes lo harán con una mentalidad bastante abierta.

El motivo de la visita de los guardas es la desaparición de varios campesinos. Tras buscarlos, se han localizado varios de ellos muertos en los caminos. Los guardas también han oído el rumor sobre el regreso de Vesron, y también han escuchado otro rumor:

"Los lugareños hablan de un Ángel de la Muerte que monta guardia en el viejo puente del río Musgoverde. Dicen que mide más de dos metros de alto y blande una enorme guadaña para recoger almas. No permite pasar a nadie, aunque por ahora nadie ha osado intentarlo. Por lo general nos parecerían habladurías, pero al pasar cerca de aquí una gran sombra ha sobrevolado nuestras cabezas. Sin duda era de un hombre a caballo, ¡pero las patas del caballo no tocaban el suelo! Sabíamos que vuestras mercedes estabais aquí, así que hemos venido directamente a veros".

Como los guardas son una fuente de información bastante fiable, los personajes pueden creer sus palabras. Si los personajes ya han salido en busca de Muerte, que sin duda es el causante de todos estos



problemas, escucharán estos rumores por boca de los propios lugareños, o bien al cruzarse con los guardas en los caminos. Una vez transmitan su mensaje a los personajes, los guardas seguirán su camino. En realidad están bastante inquietos por todas estas siniestras historias y eventos.

Una vez descubierta toda esta información, está claro que hay que hacer una visita al puente del Musgoverde. El puente cruza un río de aguas tranquilas y mide apenas cinco metros. El río es demasiado profundo como para cruzarlo a la altura del puente, pero sí que se puede vadear unos ocho kilómetros río arriba.

El puente se encuentra en un claro de bosque que por lo general es bastante agradable. El bosque es conocido en la localidad por su hermosura, y el camino que serpentea a través de él siempre se ha considerado libre de peligros. Según las leyendas, unas gentiles hadas de los bosques protegen el bosque y a sus viajeros. Por desgracia, el bosque ya no es ni tan hermoso ni tan seguro. Muerte se ha apostado en el puente, y se dedica a matar a gente para atraer la atención de los habitantes de la alianza. La guadaña de Muerte ya se ha cobrado la vida de una docena de personas.

Al acercarse al puente, los personajes podrán hacer una tirada de Percepción + Atención. Los personajes con alguna habilidad forestal obtendrán un +2 a esa tirada. Con un resultado de 10+, el personaje se dará cuenta de que, a medida que se acercan al puente, hay más y más plantas muertas en las cercanías. Pronto, todos notan la muerte del bosque. Toda la vida vegetal que rodea el puente está muerta. Cuando los personajes lleguen al claro, se encontrarán a Muerte esperándoles en el puente. El Jinete está subido a su caballo y bloquea el paso al otro lado.

En lugar de atacar a los personajes, Muerte les saluda con estas palabras:

"Venid a mí con vuestras vibrantes vidas. Abrazad vuestro destino". (Abriendo los brazos). *"La hora del juicio ha llegado, y yo he venido a cobrarme vuestra sangre".*

Muerte no atacará primero, sino que esperará a que sus oponentes se acerquen. Si no lo hacen, echará a volar para luego lanzarse sobre su presa desde el cielo. Aunque pueden intentar vadear el río y atacar a Muerte por la espalda, los personajes se encontrarán con que el Jinete les recibe de

cara vengan desde donde vengan. Es imposible que el grupo sorprenda a Muerte.

Aunque los personajes logren derrotar a Muerte, su victoria no supondrá ningún cambio entre los lugareños. Estos ya han aprendido a culpar de todas las malas noticias a la alianza, y ven la reciente muerte de sus amigos como otra atrocidad más cometida contra las buenas gentes temerosas de Dios. Y como Vesron murió en tierras de la alianza, la gente "sabe" que sus acusaciones son justas.

En el caso de que no logren derrotar a Muerte, el Jinete seguirá cobrándose vidas. Habrá que derrotarle de otra forma (ver "Cómo enfrentarse a los Jinetes", más adelante).

Hambre

El cuarto y último Jinete en aparecer es Hambre. Su llegada tiene lugar a finales del periodo de tres años durante el cual irá surgiendo todo el grupo de Jinetes. A estas alturas sin duda los personajes estarán esperando al cuarto Jinete, y sabrán que este será Hambre. Puede que se hayan preparado para su llegada, creando hechizos o haciendo otros preparativos que puedan resultar útiles contra un enemigo así. Sin embargo, cualquier preparativo será inútil, a menos que los personajes sean muy cautos y observadores: este Jinete aparecerá de forma ligeramente diferente a sus predecesores.

Hambre no aparecerá inicialmente como un Jinete, sino como un recaudador de impuestos que ha llegado a las tierras que rodean la alianza. En el nombre del rey, recauda todo el grano que tengan los lugareños, dejándolos en una situación miserable ante la llegada del invierno. Según afirma, dado que no se cobran impuestos a la alianza, deben ser las tierras que la rodean las que cubran esas obligaciones. El recaudador cuenta con la autoridad del rey, de manera que los señores locales no tienen otra opción que obedecerle y permitir que robe a su siervos. Pero lo que no saben los señores locales es que el recaudador en realidad no sigue órdenes del rey, sino que recoge el grano para causar una hambruna. Al fin y al cabo, es Hambre.

Los personajes oirán hablar por primera vez del recaudador a través de los lugareños. Al visitar un pueblo o una mansión,

los personajes escucharán los rumores que corren entre la población, que maldice al rey y la alianza y se lamenta ante el inminente invierno:

"Dicen por ahí que ese miserable irá luego a las tierras de los Gisborne. Y ellos también se quedarán sin nada. Todos vamos a morir de hambre. Me han dicho que incluso le cobró al señor... ¡le ha dejado sin sus venados! El rey va a hacer que todos nos muramos de hambre".

"¡Maldito sea el rey! Siempre nos está robando para beneficiarse él. Y esos malditos paganos de ahí arriba deberían estar pagando como nosotros. No son mejores que nosotros. ¿Por qué les teme tanto el rey, y por qué nos hace sufrir por sus pecados? Si fuera la mitad de fuerte que cuando era joven, subiría hasta esa fortaleza y les echaría encima las murallas con mis propias manos. Malditos sean todos, os digo, incluso Lord Christian, porque él no ha hecho nada por impedir que ocurra algo así".

"Aah, ¿qué pecado hemos cometido para que el Señor haga caer sobre nosotros tan horrible destino? Somos buena gente, temerosa de Dios, y ahora la muerte anda suelta entre nosotros. Cuando llegue el invierno todos los niños habrán muerto, y nosotros no duraremos mucho más. Es a esos malvados brujos a los que el Señor debería castigar, ¡y no a nosotros, los creyentes!"

Tras saber que el recaudador está recogiendo lo que debería aportar la alianza, puede que los personajes quieran hacer una visita al individuo en cuestión para investigar la validez de sus órdenes reales. Hace años que nadie intenta gravar con impuestos a la alianza, pues el rey teme las represalias mágicas que pudieran sufrir sus súbditos. Además, nunca antes los lugareños habían tenido que pagar en lugar de la alianza, así que los personajes podrían cuestionarse la legalidad de estos últimos acontecimientos.

Siguiendo los rumores, los personajes podrán localizar al recaudador en la hacienda de los Gisborne. Él y un séquito de caballeros de los Gisborne están muy ocupados requisando las reservas de los siervos en el granero de la hacienda. Aunque los caballeros no aprueban lo que están haciendo, siguen órdenes de Sir Christian, el señor de la Casa de Gisborne, y deben obedecer al recaudador. Cuando los personajes lleguen, verán un gran grupo de campesinos de pie junto al granero. Gritan enfurecidos y claman piedad mientras el recaudador de impuestos prepara el traslado del grano. Hay tres caballeros con las armas desenvainadas que mantienen a raya

a los lugareños. Otros dos llevan los sacos de grano desde el granero hasta la parte de atrás del carromato del recaudador. Al carromato está atado un caballo de aspecto imponente. El recaudador está a un lado, supervisando la recolección de grano. Parece estar disfrutando de la miseria de los lugareños.

El recaudador de impuestos se llama Andrew O'Locklen. En tiempos fue un generoso recaudador que mostró clemencia hacia aquellos a los que visitaba. Pero tras ser poseído recientemente por el espíritu de Hambre, Andrew se ha convertido en un tirano malicioso y cruel. Aunque es Hambre, sigue conservando el aspecto de un hombre convencional de mediana edad. Un personaje con Sentir el Bien y el Mal podría reconocerle con una tirada de 19+, o bien se podría hacer lo propio con un hechizo de InVi de nivel 10+. De lo contrario, los personajes no tendrán ninguna prueba de la naturaleza infernal de Andrew. Si le atacan sin provocación, los caballeros de Gisborne defenderán al recaudador.

Una vez en la hacienda de los Gisborne, los personajes podrían enfrentarse públicamente con el recaudador de impuestos, hacerse pasar por plebeyos o seguir a Andrew hasta su siguiente parada. Si los personajes se enfrentan a Andrew públicamente, el recaudador aprovechará esa oportunidad para ridiculizar a la alianza:

"Es por vuestra culpa que el rey recoge estos impuestos. No respetáis a nuestro señor, el rey escogido por Dios, y cometéis blasfemia contra el reino. Por vuestro poder mágico no podemos haceros frente, así que es el pueblo llano el que tiene que pagar por vuestra arrogancia. Esta es la única manera que tiene el reino de sobrevivir. Por todo lo que es sagrado y justo, esta gente debería conservar su grano, pero vosotros se lo impedís".

El discurso de Andrew enciende los ánimos de los lugareños y los caballeros, que se unen a sus invectivas contra los personajes, acusándoles de sembrar el hambre en las tierras del señor. De hecho Andrew lleva encima una carta, que mostrará para confirmar que sigue las órdenes del rey. El papel ordena a todos los señores que sacrifiquen sus reservas de comida y se las entreguen a él, como representante real. La carta parece realmente auténtica, aunque en realidad es creación de los poderes infernales. Los personajes con Sentir el Bien y el Mal que echen un vistazo a la carta

reconocerán su auténtica naturaleza con una tirada de 10+. Un hechizo rápido de InVi de nivel 15 también revelará el origen infernal de la carta, aunque lanzar un hechizo en público en esta situación hará montar en cólera a los lugareños. Aunque pueden intentarlo, los personajes serán incapaces de lograr que Andrew parezca culpable. A los ojos de los lugareños, los personajes son los responsables de este cruel nuevo impuesto. La mejor opción del grupo es seguir al recaudador de impuestos y lidiar con él en algún lugar menos público.

La gente está furiosa, pero son demasiado tímidos como para atacar directamente a los personajes. De hecho hará falta todo su valor para exigir a los personajes que abandonen el pueblo. Algunos osados cogen sus armas y las agitan de forma amenazadora contra los personajes, pero en ningún caso llegarán a usarlas. Mientras los personajes hacen frente a esta turba furiosa, Andrew se dispondrá a marcharse, subiéndose a su carromato cargado. Dos caballeros cabalgarán a su lado, en dirección al siguiente pueblo, fuera de la hacienda de los Gisborne.

Si los personajes no se enfrentan a Andrew, se hacen pasar por plebeyos o le siguen, verán cómo se marcha y podrán seguirle en su trayecto hacia el siguiente pueblo, acompañado por la misma guardia.

En los límites de las tierras de los Gisborne, los guardias de Andrew darán media vuelta siguiendo órdenes del recaudador. Dice que ya no necesita su protección. Mientras se dirige al siguiente pueblo, será el momento ideal para atacarle. Y eso es precisamente lo que quiere Hambre. Si los personajes le abordan, de repente se transformará en un hombre esquelético y desnutrido. El caballo que tira del carro también asumirá un aspecto similar, soltándose del carromato. A menos que un personaje supere una tirada de Alerta de 12+, la transformación cogerá por sorpresa al grupo. Esta transformación también se producirá si los personajes llegan a atacar en algún momento al recaudador en público, revelándose así como un monstruo. Cualquier campesino que sea testigo de esta escena huirá aterrorizado. En un enfrentamiento público así, la alianza también quedará libre de las acusaciones realizadas por los lugareños; ahora está claro

que el Demonio es el responsable de este nuevo impuesto.

Mientras se enfrenta a los personajes, Hambre anunciará sus planes: *"Se acerca el momento de vuestra muerte. Vuestro fin ya se está alimentando de vosotros. ¡El Hambre ha venido para cebarse en vuestra carne y sorber el tuétano de vuestros huesos!"*

En la consiguiente batalla, Hambre lucha hasta ser destruido o hasta que todos los personajes hayan muerto por inanición. Si logra la victoria, Hambre seguirá recaudando impuestos bajo la forma de Andrew, yendo de pueblo en pueblo por toda la región que rodea la alianza. Una vez Andrew haya recaudado todas las reservas de grano de la región, se transformará en Hambre definitivamente y usará sus poderes para matar de hambre a los lugareños antes incluso de que llegue el invierno. Tendrán que ser otros miembros de la alianza los que derroten a Hambre antes de que complete su reinado de terror. Consulta "Cómo hacer frente a los jinetes", más abajo, si la alianza fracasa también en este caso.

Si los personajes no abordan a Andrew mientras está con los lugareños, tarde o temprano visitará la alianza propiamente dicha, y allí exigirá también las reservas de comida de la fortaleza: *"En el nombre del rey, por la presente reclamo todos los alimentos que se encuentran dentro de este lugar. Por vuestra flagrante negativa a seguir la autoridad real en tiempos pasados, nuestro rey proclama que todo alimento es ahora posesión real. ¡Su Majestad Real ha hablado!"*

Si los personajes presentan cualquier tipo de protesta, el recaudador de impuestos se transformará en Hambre y atacará la fortaleza. Lo ideal sería que el ataque se produjera cuando el recaudador haya logrado acceder al interior de la fortaleza.

Una vez que Andrew haya muerto, los personajes podrán devolver el grano a los lugareños. Los lugareños se mostrarán tan agradecidos que la alianza verá mejorada su imagen entre los habitantes de la región (su Reputación aumentará en 1), al menos hasta que se abra el siguiente de los Siete Sellos.

Cómo hacer frente a los Jinetes

Tarde o temprano, los personajes tendrán que enfrentarse a los Cuatro Jinetes a

Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis

Nótese que el equipo que llevan encima los Jinetes solo aparece cuando se completa su transformación. Esos objetos son creados mágicamente por los poderes infernales de la Manzana.

GUERRA

Poder Infernal: 20

Tamaño: +1

Características: Int -4, Fue +4

Rasgos de Personalidad: Sanguinario +4, Temerario +4

Combate:

Hacha de batalla (2 manos): Ini +4, Ata +2, Daño +20

Cota de malla (Protección 8)

Niveles de vida: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, Destruído

Fatiga: n/a

Defensa: +8

Aguante: +30

Poderes:

Espíritu de Valhalla, CrCo 20, Personal, Especial, 5 puntos: Invoca la fuerza de los guerreros muertos, obteniendo las siguientes bonificaciones al combate durante un asalto: Ini +4, Ata +4, Daño +10. Además, si Guerra inflige 11+ daño a una víctima (por encima de su tirada de Aguante), ¡esta perderá un miembro! Puedes dejar que sea el jugador quien escoja qué extremidad pierde, pero cuidado si dice "cabeza" en broma...

Descripción: Guerra tiene el aspecto de un poderoso guerrero nórdico, ataviado con pieles y cota de malla. Empuña una gigantesca hacha con las dos manos y luce una expresión eternamente feroz.

GUERRA COMO PNJ

Guerra prefiere centrarse en los guerreros más poderosos en combate, y les perseguirá hasta que o él o ellos sean derrotados. Por lo demás, disfrutará lanzándose al corazón de un grupo de víctimas indefensas, segando vidas a diestro y siniestro.

Aunque está poseído por el espíritu de Guerra, Sir Graham conserva su mente intacta, y puede comunicarse con los personajes. Sin embargo, es propenso a soltar terribles gritos de guerra de forma bastante inesperada.

HAMBRE

Poder Infernal: 25

Tamaño: 0

Características: Int -4

Rasgos de Personalidad: Malicioso +3
Niveles de vida: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, Destruído

Fatiga: n/a

Defensa: +12

Aguante: +15

Poderes:

Ladrón del Sustento, PeCo 10, Vista, Especial, 1 punto: Todas las víctimas a la vista de Hambre ven absorbida su energía vital, lo que provoca la pérdida de un Nivel de fatiga de corta duración por uso contra todas las víctimas. Las víctimas no tienen derecho a hacer ninguna tirada*. Una vez se hayan perdido todos los Niveles de Fatiga, se empiezan a perder Niveles de vida. Tras quedar Incapacitada, la víctima muere de hambre. Los niveles perdidos se recuperan mediante el descanso y la curación, como es habitual. Por cada asalto que Hambre absorba niveles, recupera un Nivel de vida de cualquier daño sufrido, hasta su máximo habitual.

*Cada víctima debe hacer una tirada de Fatiga contra un factor de dificultad 20 para evitar perder otro nivel.

Marchitar la Vida, PeHe o PeAn 30, Especial, 10 puntos: Las cosechas o el ganado presente en un radio de medio kilómetro a la redonda se marchita o muere de hambre.

Descripción: Hambre tiene el aspecto de una persona desnutrida hasta lo enfermizo, con rasgos hundidos. Sus ropas cuelgan de forma holgada de su cuerpo. No lleva ningún arma encima.

HAMBRE COMO PNJ

Hambre intentará mantener las distancias en combate, absorbiendo el vigor de sus enemigos. Reservará especialmente *Ladrón del Sustento* para los magi, reduciendo su potencial para lanzar hechizos. Cuando tiene que sembrar la destrucción a su alrededor, Hambre disfruta especialmente marchitando cosechas y matando de hambre al ganado.

Una vez que haya asumido la forma de Hambre, la mente de Andrew se ve liberada de cualquier corrupción (ver "Las personas dentro de los Jinetes", a continuación). Es consciente de que ha sido cruel y malicioso, y si los personajes le dan la oportunidad de pedir un último deseo antes de morir, les suplicará que devuelvan el grano a los lugareños.

PESTE

Poder Infernal: 25

Tamaño: 0

Características: Int -4

Rasgos de Personalidad: Mórbido +2, Fascinado +2

Niveles de vida: 0/0, -1/-1, -3, -5, Destruído

Fatiga: n/a

Defensa: +10

Aguante: +20

Poderes:

La Caricia de la Podredumbre, PeCo 25, 10 puntos.

La Muerte Negra, PeCo 55, 20 puntos: Este hechizo es idéntico al que aparece en las reglas, con la excepción de que la plaga alcanza su máxima expresión en un periodo de 3 a 6 meses.

La Maldición de los Gusanos, CrCo 10, Cerca, Instantáneo, 1 punto: El cuerpo de la víctima se ve infestado de gusanos. La víctima pierde un Nivel de vida por asalto hasta que muere, a menos que se lance un hechizo curativo de nivel 20+ antes. Por cada vez que se use este poder contra una víctima, se pierde un Nivel de vida adicional por asalto.

Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis (cont.)

Descripción: El cuerpo de Peste está cubierto de costras de pus y bilis generados por las abundantes enfermedades que lo aquejan. También se pueden ver gusanos arrastrándose por su cabeza. Su cuerpo está cubierto por un harapo andrajoso.

PESTE COMO PNJ

A Peste le gusta entrar de lleno en la batalla para afectar a quienes le rodean con sus enfermedades. Suele usar *La Maldición de los Gusanos*, pero cuando quiere causar una auténtica destrucción generalizada, recurre a sus otros dos poderes. Peste está fascinado por las enfermedades que extiende, y podría llegar a frenarse en plena batalla para contemplar el efecto de alguna de ellas.

MUERTE

Poder Infernal: 25

Tamaño: 0

Características: Int -4

Rasgos de Personalidad: Paciente +2

Combate:

Guadaña (2 manos): Ini +5, Ata +3, Daño +11

Fatiga: n/a

Defensa: +15 (parada con guadaña)

Aguante: +10*

*Sufre daño doble de armas contundentes

Niveles de vida: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, Destruído

Poderes:

El Nudo de la Horca, PeCo 25, 1 punto: Este hechizo es idéntico al que aparece en las reglas, pero las tiradas de Vitalidad deben ser de 8+

Juventud Marchita, PeCo 25, 2 puntos.

El Último Latido, PeCo 40, 5 puntos.

Descripción: Muerte tiene el aspecto del segador arquetípico: un esqueleto ataviado con túnica negra que empuña una guadaña. Los persona-

jes que escuchen la voz de Muerte y hagan una tirada de Inteligencia de 12+ reconocerán al Jinete como Lord Vesron de la Casa de Maston.

MUERTE COMO PNJ

Muerte es enormemente paciente en combate, y deja que sus oponentes acudan a él. A medida que un enemigo se acerca, Muerte abre los brazos, como dándole la bienvenida. El poder *El Último Latido* lo reserva para los adversarios realmente peligrosos. Si alguien lanza hechizos contra Muerte, echará a volar para evitar la magia (añade 2 a la dificultad de cualquier tirada de Apuntar). Los ataques físicos dirigidos contra Muerte deben superar antes su rápida guadaña para poder causarle daño.

Muerte es diferente al resto de Jinetes en el sentido de que su cuerpo anfitrión ya está muerto; Vesron no lucha por librarse de la posesión como hacen los demás (ver "Las personas dentro de los Jinetes", más adelante). En consecuencia, es Muerte quien se comunica directamente con los personajes, mientras que las otras víctimas de las mutaciones conservan su mente lúcida. Interpreta a Muerte como una figura ominosa con una voz grave y siniestra. Cada palabra que pronuncia evoca la desaparición de la vida.

LAS MONTURAS DE LOS JINETES

Tamaño: +2

Características: Ast -4, Per 0, Vit +6

Combate:

Pezuñas: Ini +6, Ata +4, Daño +10

Fatiga: +7

Defensa: 0

Aguante: +9

Niveles de vida: OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, Incapacitado

El caballo de Muerte es una criatura no-muerta y tiene alas de murciélago. Su cuerpo contiene 5 puntos de vis de Animal.

El caballo de Hambre está desnutrido de forma artificial, y contiene 5 peones de vis de Corpus.

Los caballos están sometidos al poder de la Manzana, así que carecen de su rasgo de personalidad habitual de Cobarde +3.

medida que vayan surgiendo. De lo contrario, cada uno de ellos centrará toda su atención en las tierras que rodean la alianza y sembrarán la región de destrucción.

Los Jinetes lucharán contra los personajes hasta que o ellos o los personajes sean destruidos. Si los personajes huyen o se retiran, los Jinetes les perseguirán brevemente, pero pronto se cansarán y preferirán volver a centrarse en los mundanos indefensos. Solo Guerra actuará de otra forma, pues tiene sus propios objetivos. A menos que se indique lo contrario, un Jinete al que se deje actuar libremente más de un par de días entenderá su correspondiente tipo de destrucción en un radio de unos quince kilómetros alrededor de la alianza. Una vez haya causado ese daño, el Jinete dará media vuelta y atacará directamente la alianza. Mantendrá el ataque hasta que todos los miembros de la alianza hayan muerto, o hasta que el Jinete sea destruido. Si la alianza es destruida, los Jinetes regresarán a la Manzana. El resto de Sellos continuará su proceso y el demonio será liberado sobre el mundo. En el caso de que los personajes sean derrotados, deberás improvisar un desenlace diferente para los planes de los diabolistas. Tal vez otra alianza, cuyos miembros estén interpretados por los personajes, descubre por fin la verdad tras los Sellos y salva el mundo.

Sin embargo, es de esperar que la alianza de los personajes logre acabar con los Jinetes, aunque sea sufriendo sus propias pérdidas. Una vez termine el ataque de los Jinetes, los personajes supervivientes deberán recomponerse e intentar recuperar fuerzas ante la llegada del siguiente Sello: la resurrección de los muertos.

Las personas dentro de los Jinetes

Aunque son personas transformadas en Jinetes, los afectados por el cambio siguen estando vivos en su interior (salvo Muerte). Estas personas pueden hablar y son conscientes de sus acciones, pero no pueden controlar sus cuerpos. Por lo tanto, atacarán a los personajes, pero al mismo tiempo les suplicarán que les salven de un destino tan horrible. Además, cada vez

que un personaje hiera a un Jinete, la persona en cuestión gritará de dolor.

Las identidades humanas dentro de los cuerpos de los Jinetes permiten una cierta interpretación en lo que de lo contrario serían encuentros de combate. Al enfrentarse a los Jinetes, los personajes tendrán que asumir la muerte de amigos e inocentes... ¡causadas por sus propios actos! Aunque los jugadores quieran salvar las vidas de las víctimas, sus personajes no podrán hacerlo. Está claro que los Jinetes deben ser destruidos si quieren frenarlos. Eso, necesariamente, provocará la pérdida de vidas inocentes. Por lo tanto, puede que los personajes se impongan a los Jinetes, pero la victoria resultará de lo más agri dulce.

La resurrección de los muertos

Más o menos una estación después de la aparición de los Jinetes, se abrirá el Quinto Sello. En plena noche, todos los muertos enterrados a menos de 30 kilómetros de la alianza regresarán a la vida —o más bien, a la no-vida—, para atacar la fortaleza.

Sin embargo, no todo es malo. Con los muertos regresará también el espíritu de Balaerus, que ronda por un laboratorio de la alianza intentando indicar a los personajes la localización exacta del Edén. Y para acabar de arreglarlo todo, los lugareños también preparan un absurdo ataque contra la alianza. Unos lugareños que recientemente han sufrido el azote de los espíritus de los muertos, por no mencionar las miserias que han tenido que soportar tras los ataques de los Jinetes. Siempre han sospechado que la alianza era la culpable de todos estos males, pero estaban demasiado asustados como para desafiar a los magi. Pero ahora las cosas han cambiado. Un jesuita ha llegado a Wickam y a Woodbridge, y está reuniendo a la gente en torno a él. Empujados por la recta justicia del jesuita, las milicias locales se acercan hasta el umbral de la alianza.

El regreso de Balaerus

Unos dos días después de que los muertos se alcen y ataquen la alianza, el espíritu de Balaerus visitará la fortaleza. La

liberación de su espíritu es consecuencia de la apertura del Quinto Sello. Consiguió abandonar su tumba con rapidez ya que las divinidades quieren que ayude a los personajes a detener a los diabolistas; el Día del Juicio que quieren provocar los diabolistas no es para nada el que está previsto por los Cielos.

Mientras los magi estén trabajando en los laboratorios de la alianza, escucharán un sonido apagado como de cristal que tintinea detrás de ellos. Hará falta una tirada de Percepción + Atención de 10+ para localizar el origen del sonido. Si no lo logran, probablemente los personajes se olviden de él al poco tiempo.

Pero el sonido se repetirá, en esta ocasión con más fuerza. En esta ocasión la tirada de Percepción + Atención deberá ser de 8+, en cuyo caso podrán seguir el rastro del sonido hasta un armario de ingredientes que hay en una pared. El cristal seguirá tintineando hasta que los personajes lo localicen. Al abrir el armario, encontrarán un viejo y polvoriento vial guardado en la parte trasera. Está saltando, chocando contra otros recipientes de cristal. Si alguno de los personajes intenta coger el vial, este saltará de repente de sus manos, flotando en el aire ante el personaje. Para conseguir coger el vial hace falta una tirada de Rapidez de 15+.

Ninguno de los personajes sabe exactamente qué hay en el vial, pues lleva décadas olvidado en la parte trasera del armario. Cualquier personaje con Sentir el Bien y el Mal que siga al vial se dará cuenta de lo que hay en su interior con una tirada de 10+.

El vial sale flotando del laboratorio y avanza por el pasillo, deteniéndose finalmente en la puerta de la biblioteca de la alianza (o dondequiera que se guarde el viejo diario de Balaerus; ver "El ladrón de las sombras", anteriormente). Si los personajes que siguen al vial se separan de él aunque sea un instante, podrían perderle el rastro. Para volver a localizarlo hay que hacer una tirada de Per + Buscar de 10+, lo que llevará a los personajes a la puerta de la biblioteca, donde el vial flota aguardando a los personajes. Un personaje que siga al vial podría dar la alarma gritando o causando algún tipo de alboroto. Pronto, habrá muchos personajes siguiendo el pequeño vial.

Cualquiera que tenga el talento Clarividencia podrá percibir al fantasma invisible de Balaerus, que es quien "sostiene" el vial, con una tirada de 9+. Los magi también podrían lanzar un hechizo para determinar la apariencia de este extraño fenómeno. No es probable que los personajes reconozcan al fantasma de Balaerus, a menos que en la alianza se conserven retratos de sus magi. En ese caso, los personajes podrán establecer una relación entre el fantasma y su retrato con una tirada de Inteligencia de 8+.

Cuando alguien abra la puerta de la biblioteca, el vial entrará flotando y empezará a levitar a lo largo de todos los libros que hay en su interior, moviéndose metódicamente por todas las estanterías. Por fin, se detendrá donde esté el viejo diario de Balaerus. De pronto, el fenómeno cobrará sustancia visual apareciéndose como un anciano decrepito pero con el noble porte de un magus. Ahora que el fantasma es visible los personajes podrán identificarlo, tal y como se ha descrito más arriba. Si los personajes se lo permiten, el fantasma cogerá el diario y lo llevará hasta una mesa, sosteniendo el vial de agua bendita en la otra mano.

Tras depositar ambos objetos sobre la mesa, el fantasma levantará la vista hacia los personajes con expresión cansada y triste, y se dirigirá a ellos con una voz que parece venir desde más allá de la tumba:

"La maldición fue responsabilidad mía, y hoy trataré de redimirme. Yo traje aquí una Esquirla en vida y ahora sé que la hacerlo maldije estas tierras y a mis hermanos de la Orden. Mi Esquirla os fue robada por los hijos del Demonio. Ahora tienen la Manzana y están a punto de causar el fin del mundo. Encontrad el Edén tal y como lo han ordenado los sagrados mensajeros, y destruid a quienes quieren traer al Destructor a nuestro mundo".

"Yo soy solo el beraldo de este Sello. Preparaos para... los demás".

Tras decir eso el fantasma se desvanece, dejando tras de sí el libro y el vial de agua bendita.

Con sus palabras, Balaerus está asumiendo la responsabilidad de haber traído una Esquirla a las tierras de la alianza, y también de la maldición que la afecta ahora mismo. También está diciendo a los personajes que perdieron la Esquirla cuando el ladrón de sombras atacó hace algunos años. Cuando los personajes identifiquen el libro que ha cogido el fantasma, tam-

bién deberían recordar que alguien intentó robarlo, estableciendo así una conexión entre el intento de robo con esa sensación de pérdida que notaron los magos en su momento; ahora se darán cuenta de que esa sensación la causó el robo de la Esquirla (ver "El ladrón en las sombras" para más detalles). Balaerus también avisa a los personajes de la resurrección de los muertos. Si la troupe no logra descifrar este presagio, que descubran su significado cuando las murallas de la alianza estén plagadas de cuerpos revividos.

Ahora que tienen el diario y el vial ante sí, los personajes deben decidir qué hacer con ellos. Balaerus pretendía que rociaran el libro con el agua bendita. Eso provocará que el libro se abra por la página donde está su mapa dibujado a mano, que los personajes sin duda habrán visto anteriormente pero habrán ignorado. Una vez ungido con el agua bendita, el mapa muestra un círculo escrito a mano que no estaba ahí antes. El círculo está dibujado sobre el extremo más lejano de los Alpes suizos (o el extremo más alejado de la cordillera en la que los personajes buscaran la última Esquirla), indicando la posición del Edén. Para más información sobre este mapa y sus misteriosas marcas, consulta el mapa de Europa que aparece en la página 43.

Al analizar con más atención el diario, los personajes encontrarán el símbolo de la familia de Balaerus en su lomo. Si ningún miembro de la troupe recuerda el diario, sus personajes lo harán con una tirada de Inteligencia de 6+. Al identificar el libro como perteneciente a Balaerus, los personajes también podrán asumir que el fantasma también era el de Balaerus con una tirada similar.

Hasta que decidan qué hacer con el agua bendita y el diario, los personajes deberían tener cuidado con el líquido. Por lo que saben, es la única agua que servirá para revelar el círculo. En realidad, podrían obtener más agua bendita si la acaban usando toda haciendo pruebas para determinar su uso. Cualquier agua bendita sirve para revelar las señales del mapa. La que contiene el vial es probablemente la única muestra que tienen a mano los personajes.

Si ninguno de los personajes deduce qué hacer con el agua, un miembro del grupo (a tu discreción) tendrá un sueño la noche siguiente. En él, sentirá cómo un agua le salpica la cara desde delante. La vi-

sión cambiará luego a la de un libro cuyas páginas se abren de repente, centrándose en una en concreto, aunque no está claro cuál. Si aun así no entiende lo que hay que hacer, el personaje puede hacer una tirada de Inteligencia. Con un 6+, deducirá qué es lo que pretendía Balaerus que hicieran, con la ayuda del sueño.

El mapa de Balaerus

En ese último instante de lucidez antes de su muerte, en el que Balaerus escribió el pasaje descrito en "El ladrón en las sombras", el magus también trazó un tosco mapa del este de Europa. Durante el tiempo que pasó estudiando en Tierra Santa, Balaerus había descubierto el paradero del Edén, pero jamás pudo expresarlo al estar bajo la maligna influencia de la Esquirla. Sin embargo, antes de su muerte, y mediante inspiración divina, consiguió dibujar el mapa para explicarles a sus descendientes herméticos dónde estaba el Paraíso. Para preservar el mapa y proteger su relevancia sagrada, Balaerus marcó el paradero del Jardín con agua bendita. Sabía que de esa manera las fuerzas del mal no podrían destruir el mapa ni interferir con su propósito divino. Y ciertamente esa protección ha resultado efectiva, pues el ladrón de sombras fue incapaz de robar el diario. Balaerus también dejó en el laboratorio el agua bendita que había usado. Dado que el vial se ha ido quedando más y más oculto en el armario con el paso del tiempo, es probable que los personajes lo hayan olvidado hace tiempo o quizá no hayan sido nunca conscientes de su presencia.

Una vez que los personajes hayan descifrado el significado de la aparición de Balaerus y la presencia del diario, estará claro el paradero del Edén. Ahora lo único que les queda por hacer es viajar hasta allí y derrotar a las huestes del Infierno. El futuro se presenta ominoso, pero dado que el Quinto y el Sexto Sellos aún no se han abierto, los personajes tal vez tengan alguna probabilidad de éxito. Y es entonces cuando llega el Quinto Sello.

El Quinto Sello

Dos días después de la aparición de Balaerus en la alianza, los muertos se alzan

de sus tumbas y atacan la fortaleza. A esas alturas es posible que algunos de los personajes ya hayan decidido partir en busca del Jardín del Edén. Sin embargo, si han prestado atención al aviso de Balaerus, también serán conscientes de que la apertura del Quinto Sello es inminente. Los personajes más previsores podrían retrasar su viaje al Edén hasta que hayan resuelto el Quinto Sello. Si una horda de muertos vivientes ataca la fortaleza, la alianza podría ser destruida si no cuenta con la defensa de todos los magi.

Una turba furiosa

Desde el ataque de los Cuatro Jinetes contra las tierras cercanas a la alianza, los lugareños que viven en dichas tierras han acabado acusando a los magi de toda su miseria y mala suerte. Están convencidos de que fueron los personajes quienes crearon a los Jinetes, y de que quieren destruir el mundo. No importa que los personajes detuvieran a los Jinetes; alguien tiene que ser culpable de la destrucción de todos esos campesinos, ganado y cosechas. Si los personajes lograron derrotar a los Jinetes antes de que atacaran a ninguno de los lugareños, el poder maligno de los Jinetes afectará igualmente al pueblo. Tras ser destruidos, su influencia acabará notándose en las tierras, afligiéndolas con pequeñas dosis de muerte, guerra, peste y hambre.

Para complicar aún más las cosas a los campesinos, y para generar acusaciones aún más graves contra la alianza, los espíritus de los muertos también han estado persiguiendo a los lugareños. En los dos últimos días, muchos de los campesinos han visto aparecerse ante ellos a familiares o amigos muertos. Y esos espíritus les han avisado de una inminente destrucción.

Por lo general los campesinos temerían demasiado la alianza como para enfrentarse abiertamente a ella, pero hace poco llegó a la región un jesuita, el hermano Giles. Ha oído hablar de los ataques de los Jinetes y ha hablado en persona con los fantasmas de Wickam. Inspirado para buscar justicia divina, Giles ha reunido a los plebeyos a su alrededor. Siguiendo las promesas de protección divina del jesuita, los lugareños han vencido por fin sus miedos hacia los magi, y así es como un gran gru-

po de ellos se ha puesto en marcha hacia la alianza, y pronto llegará a sus murallas. La milicia consta de unos treinta hombres armados con herramientas de labranza y domésticas, aunque algunos cuentan con garrotes, hachas y viejas espadas.

La turba parte hacia la alianza el mismo día en que se abre el Quinto Sello y los muertos se alzan de sus tumbas. Llegarán a la alianza por la noche. Su acercamiento resulta evidente teniendo en cuenta las antorchas que llevan y los gritos que profieren. Si la alianza tiene alguna defensa mágica potencialmente dañina que los campesinos puedan activar, probablemente deberían bajarlas cuando se acerque la turba. De lo contrario, la alianza será responsable del sufrimiento y la muerte de muchos campesinos. En ese caso, la gente sí que tendría motivos más que válidos para atacar la alianza, y otras fuerzas más poderosas, como los ejércitos del rey, también podrían unirse a la causa. La desactivación de las defensas también permitirá el avance libre de una horda de muertos vivientes que pronto atacará la alianza.

El hermano Giles va a la cabeza de la turba de campesinos. Tratará de llevarlos hasta las puertas de la fortaleza, o tan cerca como se lo permitan sus defensas. Al principio Giles se mostrará dispuesto a dialogar, pues prefiere no lanzarse de cabeza a una batalla que podría ser cruenta.

Una vez a las puertas, Giles gritará en dirección a las almenas con la tensa voz de un fanático: *“¡Escuchadme, apóstoles del Demonio! ¡Vuestro tiempo de hacer el mal ha terminado! ¡Hemos venido a vengar vuestros crímenes contra Dios y para ejercer Su poder contra vosotros! ¡Vuestra no es la voluntad de destruir el mundo! Solo nuestro Señor decide cuándo llegará el Día del Juicio. Arrepentíos de vuestros pecados ante mí ahora y seréis salvados. Abandonad este templo de maldad y no seréis destruidos por nuestro poder divino. ¡El Señor tiene piedad con quienes honran Su nombre!”*

Los personajes pueden entablar diálogo con Giles, quien cree que sigue un propósito divino al hacer frente a la alianza. Está convencido de que los personajes son pecadores, y si no se arrepienten, está dispuesto a lanzar a sus seguidores contra las murallas de la alianza. Sin embargo, si algún personaje examina la turba desde las murallas notará, con una tirada de Percepción + Atención de 8+, que la milicia empieza a flaquear en su determinación.

De pie ante la alianza, algunos empiezan a murmurar entre ellos y retroceden lentamente.

Giles es ajeno a esa pérdida de moral, pues está centrado en su diatriba contra la alianza. Si algún magus hace la más mínima ostentación de magia, la milicia emprenderá una retirada apresurada, ignorando las llamadas a la calma de Giles. Lo mismo ocurrirá si la conversación entre Giles y los personajes acaba desembocando en la llamada de este al ataque: la gente echará a correr de vuelta a sus casas.

Cuando la milicia emprenda la retirada, o cuando la conversación con Giles lleve unos diez minutos, los personajes empezarán a notar un hedor nauseabundo. Es poco después de la medianoche, y todos tendrán derecho a hacer una tirada de Percepción + Alerta con un factor de dificultad de 7. Quienes la superen notarán el olor a descomposición que trae el viento, y que procede de la misma dirección por la cual ha venido la milicia.

Instantes más tarde, los personajes en las murallas tendrán derecho a una tirada de Percepción + Atención, en este caso contra un factor de dificultad de 10. De tener éxito, podrán localizar el origen del hedor: una horda de muertos vivientes avanza hacia la alianza. Han cubierto una gran distancia gracias a una velocidad mágica, y pronto estarán a las puertas.

En pocos instantes todos, tanto fuera como dentro de la alianza, entienden lo que está ocurriendo. Si los campesinos han huido de las murallas de la alianza, ahora regresarán corriendo, pidiendo a gritos que les dejen entrar en la fortaleza. Los muertos les dan aún más miedo que la alianza. Aterrorizados, los campesinos empezarán a pisotearse los unos a los otros. Sin duda los personajes les dejarán entrar, y también darán la alarma si no lo han hecho ya a la llegada de la milicia. Si los personajes optan por dejar a los campesinos fuera de las murallas, estos intentarán huir. Algunos lo lograrán pero muchos más serán exterminados por la horda de muertos vivientes.

Aunque todos los campesinos entran en la alianza al abrirse las puertas, el hermano Giles se queda fuera. Avanza con absoluta calma hacia los muertos vivientes, decidido a cumplir la voluntad de Dios y a mandar de vuelta a los muertos a su lugar de descanso.

Todos podrán ver cómo Giles grita a la hueste, sus palabras apenas audibles:

"¡Atrás! ¡Atrás, os lo ordeno! Soy mensajero de la voluntad de Dios, y os ordeno que volváis a vuestro lugar de letargo. ¡Aún no ha llegado el día en que seréis juzgados! ¡No es la llamada del Señor lo que escucháis!"

Para cuando Giles está en pleno discurso, los muertos ya le han rodeado por completo. Parecen detenerse por unos instantes, como si temieran las palabras de Giles. Pero el poder de la Manzana tiene mayor influencia sobre ellos. Los muertos se lanzan sobre el hermano Giles, que desaparece rápidamente bajo la horda. Si un magus es lo bastante rápido, podría rescatar a Giles justo antes de que el jesuita muera, transportándole hasta la seguridad de las murallas de la alianza. Bastaría con un hechizo de Rego Auram o Rego Corpus con un alcance de Vista.

Desarrollar la batalla contra los no-muertos será más una cuestión de narrativa que del uso exacto de las reglas. Considera que la horda está al 100% de poder en el momento de iniciarse el ataque. Cuando se lancen hechizos que afecten a un grupo de muertos vivientes (digamos diez o más), se usará la mitad del nivel del hechizo para determinar qué parte de la hueste es destruida. Por ejemplo, digamos que se lanza *Mar de Llamas* contra la horda. El hechizo es Rego Ignem de nivel 25, así que causará una destrucción del 13% de la horda (25/2 = 13). El 87% restante de la horda seguirá atacando la alianza.

Evidentemente, no todos los personajes serán capaces de lanzar una magia tan destructiva y extendida. Los personajes que solo puedan hacer frente a unos pocos muertos vivientes cada vez deberán resolver esos combates de forma convencional. Eso significa disparar armas de proyectil y entrar en combate cuerpo a cuerpo. Se puede entrar en combate cuerpo a cuerpo bien saliendo de la alianza para enfrentarse a los muertos que hay fuera, bien cuando los muertos escalen las murallas de la alianza. Eso ocurrirá una vez cada cuarto de hora que dure el ataque, o bien cuando te parezca más conveniente. En esos momentos, los cadáveres se amontonarán unos sobre otros hasta que alguno de ellos logre llegar al interior de la fortaleza. Asume que 2d10+5 muertos vivientes superan la muralla con cada embestida. A medida que los miembros de la horda van redu-

ciéndose, el número de no-muertos que salva la muralla también lo hará. Pero cada vez que esos intrusos sean rechazados, los muertos vivientes volverán a intentarlo poco más tarde.

Por cada diez muertos vivientes destruidos mediante métodos convencionales (combate, fuego, aceite), reduce en un 5% la potencia de la horda. Eso significa que hay unos 200 muertos vivientes en la horda. Evidentemente, no hace falta que lleves la cuenta de cada uno de los no-muertos que recibe impactos o proyectiles. Haz un cálculo aproximado de los muertos vivientes que han sido heridos pero no destruidos cada asalto. Por cada cinco heridos, se puede considerar que uno ha sido destruido. En el siguiente asalto, considera que todos los no-muertos que no estén ya enzarzados en combate con un personaje están ilesos. Por supuesto, si un personaje está enzarzado en combate con tres muertos vivientes, deberías llevar la cuenta de sus respectivos Niveles de vida. No tendría ningún sentido que uno de los esqueletos cayera muerto tras ser herido mientras los otros dos parecen recuperar todas su fuerzas por arte de magia.

Como norma general, no te preocupes demasiado por los detalles de la batalla. Limitate a hacer que la troupe disfrute con coloridas narraciones de la destrucción generalizada que domina la escena más que anunciando que el zombi número 37 ha sido herido.

Si logran rescatar al hermano Giles de los no-muertos, este dará las gracias a los personajes y recibirá una revelación divina. Se dará cuenta de lo equivocado que estaba respecto a la alianza, a la que reconoce como una fuerza benigna, y ajena a cualquier culpa respecto a los Jinetes y las recientes apariciones fantasmagóricas. Para enmendar su error, Giles vuelve a arengar a los campesinos, en esta ocasión en favor de los personajes:

"¡Estaba equivocado! Estas personas son buenas. Aunque no creen en Dios, su corazón es bondadoso. Tras lo que he visto aquí hoy, estoy convencido de que no invocaron a los Jinetes, sino que intentaron detenerlos. ¡Debemos enmendar la afrenta que hemos cometido contra ellos! ¡A las murallas!"

Los campesinos vitorean al jesuita y se suman a la defensa de la alianza. La mayoría cogen armas de proyectiles y disparan a los no-muertos. Cuando estos se lancen

sobre las murallas, los campesinos les harán frente, pero se negarán a abandonar la relativa seguridad de la fortaleza. La contribución de los campesinos provoca la destrucción de un 1% de la horda cada cinco turnos. El ataque durará unas cuatro horas, mientras la horda avanza y luego se retira para reagruparse, que es probablemente lo que resistirán los personajes y los campesinos. Si los aliados no han derrotado a sus atacantes para entonces, serán salvados por la llegada del alba. Los no-muertos no pueden resistir el contacto directo con el sol y serán inmediatamente destruidos al recibir sus rayos.

Hermano Giles, jesuita viajero

Características: Int +3, Per +3, Pre +3,
Com +2, Fue 0, Des +1, Rap -1

Confianza: 4

Edad: 52

Reputaciones: Pío (cristianos devotos) 3, Demasiado ferviente (intelectuales) 2, Peligroso (paganos) 2

Rasgos de Personalidad: Ferviente +4, Religioso +4, Impetuoso +2

Habilidades: Alerta (infielos) 3, Carisma (hablar en público) 3, Conocimiento de la Iglesia (herejía) 6, Espada (a pie) 1, Esquiva (espada) 2, Intimidación (motivar a los demás) 3, Liderazgo (errores de juicio) 3

Descripción: El hermano Giles es un jesuita que viaja en busca de peligrosos herejes a los que persigue con ánimo vengativo. Si no logra convencer a un pagano para que se arrepienta, Giles, lamentándolo mucho, hace todo lo que sea necesario para "librarse" de él, o incluso matarle. Es inflexible en la persecución de la justicia divina. Giles también se considera un mensajero del Señor y a menudo confunde sus propias ideas con las de las divinidades. Si en algún momento llega a darse cuenta de su exceso de celo, Giles hará lo que sea necesario para rectificar su error. Si los personajes logran demostrarle su potencial para el bien, se ganarán su amistad eterna.

El día después

El día después de la batalla, muchos campesinos, habitantes de la alianza e incluso personajes serán hallados muertos o heridos. Sin embargo, el hermano Giles habrá sobrevivido tras empuñar la espada del Señor. Eres libre de asignar a la alianza cualquier daño que te parezca adecuado. Sin duda habrá murallas o estructuras que se tendrán que reconstruir. Puede incluso que algún muerto viviente llegara hasta algún laboratorio o la biblioteca, destruyendo el trabajo y las investigaciones de los magi. La invasión también es la excusa perfecta para que destruyas cualquier objeto que te parezca desequilibrante para la saga (si es que la creciente Aura Infernal no ha dado ya buena cuenta de él). Al menos los personajes tienen suerte y no tienen que recoger los cadáveres putrefactos. Con la salida del sol, los cuerpos arden hasta consumirse casi por completo.

Tras el conflicto, el hermano Giles regresará a las tierras que rodean la alianza, extendiendo la noticia de las buenas obras de los personajes. Hablará a los lugareños sobre las fuerzas malignas que se ciernen sobre ellos, y de los esfuerzos de los personajes para derrotarlas. Como resultado de la buena voluntad de Giles, la Reputación local de la alianza subirá en 1 punto, al menos hasta que algún otro mal aflija al pueblo. Además, tras haber sido testigo de los esfuerzos de la alianza por hacer el bien, algunos de los campesinos presentes en la fortaleza podrían ofrecerse a quedarse allí, viendo que la alianza tiene ahora mismo problemas de personal. Si es necesario, de este grupo podría salir algún nuevo personaje, un grog o un compañero.

Como el ataque de la horda de muertos vivientes señala el Quinto Sello, ya solo queda un Sello antes del Séptimo, que supondrá la destrucción del mundo. Si no lo han hecho ya, sería mejor que los personajes empezaran los preparativos para su viaje de vuelta a los Alpes suizos en busca del Edén...

Una vez terminada la batalla, después de que los cadáveres de la horda sean consumidos por la luz del sol, se podrán recuperar algunos fragmentos de cuerpos, equivalentes a 10 peones de vis de Corpus.

El viaje al Edén

A partir de sus investigaciones de los textos sagrados, y con una tirada de Inteligencia + Escribir de 8+, los personajes podrán determinar que el Edén que buscan es un jardín paradisíaco. Se supone que es verde y exuberante, y aparentemente cumple toda necesidad que pueda tener una persona para sobrevivir. También se supone que es de carácter divino, ya que es el centro de los orígenes de la humanidad. Sin embargo, dado que los primeros humanos del mundo mordieron la Manzana cuando se les había ordenado no hacerlo, el Edén está, presuntamente, vacío de toda vida humana hoy en día.

Una investigación más en profundidad sobre la naturaleza de la Manzana permiti-

La horda de muertos vivientes

La horda está formada por esqueletos y zombis:

ESQUELETOS

Características: Ast -4, Fue, Des, Rap y habilidades con armas a 0

Tamaño: 0

Poder Infernal: 5*

Aguante (sin armadura): +12**

Niveles de vida: OK, Destruído

*Inmunes a hechizos de Mentem

**Bonificación +5 a las tiradas de Aguante contra ataques de perforación.

ZOMBIS

Características: Ast -4, Fue +5, Vit +8, Des -3, Rap -3

Tamaño: 0

Poder Infernal: 5*

Habilidades de armas a 0

Aguante (sin armadura): +12**

Niveles de vida: OK, -3, Inmovilizado

*Inmunes a hechizos de Mentem

**Bonificación +5 a las tiradas de Aguante contra ataques de perforación.

rá a los personajes saber, con una tirada de 12+, que los diabolistas deberían estar en el Edén para poder invocar al Demonio.

Ahora que los personajes han descubierto que el Edén se encuentra al otro lado de los Alpes suizos, pueden salir a buscar a los diabolistas. Dado que ya han hecho el viaje hasta las montañas anteriormente, los personajes no deberían tener muchos problemas para llegar hasta allí. Sin duda los personajes hicieron amigos y enemigos en su último viaje, así que sabrán en qué lugares pararse y qué lugares evitar de camino. Al igual que con el primer viaje, puedes crear historias para que los jugadores se entretengan en esta segunda visita. Las historias podrían estar basadas en las que tuvieron lugar en el primer viaje o bien ser completamente nuevas. Sin embargo, ten en cuenta que los personajes tienen que llegar al Edén para que la saga llegue a su conclusión natural, así que no les debilites demasiado con encuentros por el camino antes de llegar a su destino.

Acontecimientos recientes en los Alpes

Después de que los personajes salvaran a Barbagrís y a sus enanos, las hadas emprendieron la tarea de recuperar su esplendor de antaño. Los enanos también trataron de enmendar sus actos malignos previos, renovando su amistad con Tharuum y con las propias montañas. Dado que los personajes son los responsables de este renacimiento, son libres de buscar la ayuda de Barbagrís a la hora de perseguir a los diabolistas. Los enanos y Tharuum podrían ser de enorme ayuda para los personajes. Las montañas han informado a este pueblo subterráneo de que los diabolistas están más allá de "esa extraña entrada que hay en lo alto del valle". Los enanos también conocen un túnel que conduce hasta el portal que, de hecho, es el acceso al Jardín del Edén.

Una vez que los personajes estén recorriendo los Alpes en busca del Edén, podrían visitar directamente las minas enanas en busca de ayuda, o bien seguir una ruta o táctica completamente diferente. En uno u otro caso, los personajes acabarán siendo interceptados por Tharuum. Primero le oirán llegar, con el estruendo de sus pasos

resonando en la roca. No hace falta tirada alguna para sentirlo. Sin embargo, sí que hace falta una tirada de Percepción + Atención de 10+ para verle, ya que desde lejos se confunde con el resto de las montañas, aun cuando se está moviendo. Los personajes podrían inquietarse un tanto por la aparición del gigante, pero no deben temer nada. Cualquier personaje que fuera rescatado en su momento por Tharuum lo reconocerá de inmediato. Si ninguno de los personajes fue rescatado por Tharuum, el que fuera usado como rehén por Barbagrís al menos habrá oído hablar del gigante, y sabe que es un hada benigna. En el improbable caso de que todos los personajes que conocieran a Tharuum estén muertos ahora, Tharuum anunciará sus buenas intenciones mucho antes de que el grupo pueda sentirse amenazado por él.

El gigante dará una fuerte voz que reverbera las montañas: *"¡Hola, amigos míos! ¡Soy yo, Tharuum! ¿Me recordáis?"* (O *"Supongo que habéis oído hablar de mí"*, según el caso).

Tharuum se arrodillará. Si hace falta, se presentará tal y como se describe en su aparición original, y luego dirá:

"Me alegro de veros, pequeños. Las montañas me dicen que también se alegran. Habéis llegado justo a tiempo. La piedra lleva susurrando oscuros presagios relacionados con algo que ocurre en lo alto, cerca de los cielos. Quienes estuvieron aquí antes han regresado, los mismos a los que disteis caza. Yo no pude atraparlos. Llegaron a las montañas por algún embrujo, sin poner un pie en mis queridas. Mi amada solo me habló de su llegada cuando ya estaban en el valle. Es un lugar en lo más alto de los picos, al que yo no puedo llegar... hay demasiada magia espiritual en el aire. Solo puedo observarlo desde lejos. A nivel del suelo hay una entrada, ¡pero la puerta no conduce a ningún sitio! Las hermosas piedras me cuentan que los pequeños malvados están al otro lado de la puerta, aunque no sé cómo han podido lograrlo..."

También he hablado con Barbagrís. Ahora que su pueblo se ha librado del mal, somos amigos. Me ha suplicado que os lleve a su corte, pues dice que puede seros de ayuda".

Dado que viajarán hasta las minas enanas bajo la protección de Tharuum, los personajes llegarán allí sin problemas. En los túneles enanos hay ahora una vibrante actividad. Enanos trabajadores se afanan moviendo tierra y excavando materiales preciosos. Las estancias enanas están ahora limpias y lujosamente decoradas con

ornamentos dorados, hermosas armaduras e imponentes armas de guerra.

En cuanto los personajes se acerquen a la entrada de la mina, resultará evidente que los enanos los han visto. Algunos se apresuran a entrar en la mina para avisar al rey del regreso de sus salvadores. Otros se arremolinan alrededor de los personajes, estrechándoles la mano y besando las patillas de quienes tengan barba. Tharuum se sentará sobre una colina y se pondrá cómodo, entretenido ante la frenética actividad de esas pequeñas hormiguitas.

Pronto, un desfile aparecerá por la entrada de las minas. Sonarán las trompetas y Barbagrís, con un rosado y saludable aspecto, hará acto de presencia. Los enanos que estaban agasajando a los personajes se apartarán de ellos al acercarse el rey, que abrazará a cada uno de los recién llegados. Luego les dará la bienvenida a sus estancias mientras las mujeres enanas siembran de polvo de oro los pies del grupo.

Sí, esta visita a los enanos ofrece a los personajes más avariciosos grandes oportunidades de robar. Si algún enano les sorprende en pleno robo, les invitarán a seguir, no en vano es uno de los salvadores o un amigo de ellos. Si un personaje roba simplemente por el subidón de adrenalina, no lo encontrará aquí.

Una vez en la sala del trono, los personajes recibirán comida y todo tipo de atenciones. Pero claro, ahora mismo no tienen tiempo para relajarse con el homenaje de una semana de duración que han preparado los enanos. Centrándose ya en el asunto que les acucia, Barbagrís repite el relato de Tharuum sobre el retorno de los diabolistas a las montañas, llegando al valle que hay en las cumbres.

Luego añade: *"Le pedí a Tharuum que os interceptara porque tengo buenas noticias. Tras nuestro renacer, gracias os sean dadas y que vuestras barbas no dejen nunca de crecer, hemos redescubierto un viejo túnel que conduce hasta un punto muy cercano al valle. Mis ancestros lo utilizaron durante siglos, para contemplar el mundo entero desde las cumbres montañosas. Desde ese túnel podréis descender hasta el valle donde está la entrada, y donde esos malditos traidores desaparecieron, según me cuenta Tharuum".*

Al ser de carácter feérico, ni los enanos ni Tharuum conocen la naturaleza exacta de la entrada que hay en el valle. Solo saben que el lugar está dominado por una poderosa "magia espiritual", que es como

interpretan el poder divino. Dado que en el valle se encuentran la entrada al Edén, todo el lugar está bendecido (Aura Divina 10), denegando así la entrada a las hadas. Sin embargo, esa bendición no impide el uso de hechizos.

Barbagrís ha observado el valle, y continúa: *"¡Os prevengo contra ese lugar! Ante la entrada se alza una poderosa espada de lo que parece un fino metal. En su hoja brilla el fuego, me gustaría saber cómo hacer eso... Al otro lado de la entrada se yerguen dos grandes humanos, pero al mismo tiempo son diferentes a ellos. ¡Son como tres enanos puestos uno sobre otro, y tienen plumas de pájaro en la espalda!"*

Barbagrís está describiendo la espada llameante y los dos arcángeles que defienden la entrada al Jardín del Edén. Los personajes deberán superar a esos guardianes si quieren cruzar la entrada.

Una vez hayan descansado brevemente, los personajes serán libres de avanzar por el túnel especial enano de la manera que mejor les parezca. Barbagrís les proporcionará todos los suministros que puedan necesitar, como por ejemplo ropa de invierno, y acompañará a los personajes a la boca del túnel. Sin embargo, a partir de allí dejará que prosigan ellos solos. No quiere tener nada que ver con "esa cuestión de espíritus", y teme interponerse en medio de "cosas de salvadores". El viaje a través del túnel enano llevará algo menos de dos días, ahorrando a los personajes un periplo de una semana o más por la superficie.

Cuando por fin salgan del túnel, los personajes se encontrarán en la cima del mundo. Mirando a su alrededor, podrán ver panoramas que se extienden cientos de kilómetros, cuando no los cubre alguna nube. ¡Los personajes con Vista Aguda podrían llegar a ver incluso las tierras de la alianza!

El Sexto Sello

Mirando hacia el este desde la cumbre montañosa, los personajes por fin pueden ver el valle en cuestión. Con una tirada de Percepción + Atención de 10+, verán la puerta en medio del valle. Los personajes que tengan Vista Aguda y superen esa tirada también podrán ver dos figuras flanqueando la puerta, así como un brillo rojo

ante ella: son los arcángeles y la espada llameante.

Se tarda unas ocho horas en descender hasta el valle y llegar a la puerta, atravesando condiciones climáticas adversas. Puedes añadir obstáculos como rocas sueltas durante el descenso, pero no es recomendable. Los personajes necesitarán todas sus fuerzas para luchar contra los diabolistas.

Cuando los personajes desciendan al valle, se abrirá el Sexto Sello, pero solo en parte. Unas densas y oscuras nubes cubrirán con rapidez sobrenatural un cielo que hasta ahora era azul y despejado. Las nubes tapan por completo la luz del sol, haciendo que el día se torne en noche. Lo mismo ocurrirá con los cielos sobre la alianza, aunque los personajes que estén en las montañas no lo saben. Será necesario el uso de luces o de iluminación mágica para ver algo en esta oscuridad. Los personajes que superen una tirada de Inteligencia de 10+ reconocerán estas tinieblas como el Sexto Sello. Si un personaje tiene Sentir el Bien y el Mal, obtendrá una bonificación +4 a la tirada. Los personajes que reconozcan las tinieblas como un Sello serán conscientes de que este debería ir acompañado también de un terremoto. El terremoto llegará, pero solo afectará a la alianza y a las tierras circundantes. Para los personajes en las montañas que lo estén esperando, nunca llegará. De hecho desconocerán por completo lo que ocurre en su hogar, salvo que tengan algún tipo de contacto con la alianza.

El terremoto que afecta a la alianza es muy potente. Puedes optar por narrarlo como si fuera un evento de la trama. Eso significa describir los efectos de los temblores en términos de prosa, sin tirar ningún dado por los personajes que se han quedado en la fortaleza. Otra opción es narrar el evento como una escena de rol. Si hay suficientes personajes que se hayan quedado en casa para hacerlo, puedes detener por un tiempo los acontecimientos de las montañas, y luego permitir que la troupe se ponga en la piel de los personajes de la alianza y haga todas las tiradas pertinentes a la escena. Si realmente se juega así el terremoto, deberás poner a los personajes en situaciones peligrosas, y también especificar el daño estructural que sufren las estructuras de la alianza. No hace falta tirar por estas últimas, simple-

mente descríbelo en función del nivel de daños que quieras que sufra el lugar. Te aconsejamos que dichos daños sean considerables. De esa forma los personajes tendrán algo que reconstruir cuando la alianza pase de Invierno a Primavera.

A continuación tienes algunas reglas que puedes seguir para determinar los efectos del terremoto sobre la alianza:

Los personajes en la alianza que reconozcan el cielo negro como el Sexto Sello se considerarán preparados para el terremoto. Estos personajes, y todos los demás a quienes avisen, tendrán una bonificación +2 a todas las tiradas para determinar los efectos del terremoto.

Algunos instantes después de que el sol se tape, llegará el terremoto. Los personajes que estén en la fortaleza sufrirán los efectos equivalentes de los hechizos de Rego Terram *La Ola de Tierra* y *La Tierra Hendida* (ver manual de *Ars Magica*). El primero hará que la fortaleza se sacuda sobre sus cimientos. El segundo hará que las diferentes plantas de los edificios se resquebrajen. Los personajes que se encuentren por encima de la primera planta caerán por las grietas provocadas, pero si tienes un poco de piedad solo harás que sufran el daño provocado por *La Ola de Tierra*.

La ola tendrá efecto primero. Quienes superen la tirada de esquivar recibirán una bonificación +1 a sus tiradas para evitar *La Tierra Hendida*, que tendrá lugar inmediatamente después que la ola. Quienes fallen la tirada para esquivar la ola sufrirán una penalización de -1 a la hora de esquivar el abismo que se acerca.

Una vez los personajes pierdan el equilibrio o caigan al suelo tras la Ola, se activarán los efectos del siguiente hechizo. La tierra o el suelo bajo los pies de los personajes se resquebrajará y se abrirá. Cada personaje deberá hacer una tirada de Rapidez + Esquivar de 15+ para evitar el abismo (nótese que en condiciones normales el hechizo no permite realizar esta tirada). Quienes la fallen podrían ser salvados por quienes se mantengan fuera del abismo, o bien si caen dentro podrían salir trepando, pero solo tendrán un asalto para hacerlo, como indica el hechizo. Los personajes que estén arriba pueden lanzar hechizos y echar cuerdas, pero deberás decidir si esas mismas cuerdas se pueden soltar y echar lo bastante rápido como para servir de algo. Los personajes que quieran salir del

abismo solo tendrán una oportunidad para escapar. Hace falta una tirada de Rapidez + Trepas de 10+ para ello. Si se saca una pifia, el personaje caerá, sufriendo un daño equivalente a tres metros más el daño que sufrirá al cerrarse el abismo. Los personajes que fallen la tirada pero no pifien no lograrán salir a tiempo. Si hay un personaje justo encima del personaje atrapado, aún podría sacar a la víctima a tirones con una tirada de Fuerza de 10+. De fallar, el personaje atrapado será aplastado. Los personajes que superen la tirada de trepar lograrán librarse del abismo.

Los personajes que queden inconscientes dentro del abismo podrían ser salvados por algún personaje que esté libre y baje al abismo, o que use la magia para recuperar un cuerpo inconsciente. Un personaje que baje al abismo deberá realizar la misma tirada de trepar indicada más arriba para salir, pero sufrirá una penalización de -2 por el cuerpo que lleva a cuestas.

Los personajes atrapados dentro de la tierra o atrapados entre diferentes plantas no tienen por qué estar muertos. Podrían ser rescatados mediante un hechizo correspondiente de ReTe, o mediante cualquier otro método que se les ocurra. Los personajes que no sean rescatados rápidamente podrían ahogarse. Un personaje enterrado puede respirar un número de asaltos igual a una tirada de estrés + Vitalidad. Un hechizo que permita excavar la tierra podría rescatar a un personaje atrapado de forma inmediata. Rescatar a un personaje atrapado por métodos normales lleva unos ocho asaltos, o algo menos si hay mucha gente cavando.

Los intentos por rescatar a otros podrían verse obstaculizados por la oscuridad que rodea toda la escena. Durante el terremoto, los personajes de la alianza que lleven fuentes de luz podrán seguir manteniéndolas con una tirada de Destreza de 8+. Si se les caen, podrían recogerlas, siempre que no las pierdan al caer al abismo, en cuyo caso la tierra se cerrará en torno a la fuente de luz, enterrándola; los personajes no tendrán tiempo para recuperar las fuentes de luz que haya dentro del abismo. Cualquiera que lo intente probablemente quedará atrapado por el abismo cuando este se cierre.

El terremoto también afecta a las tierras que rodean la alianza. Por lo tanto, los personajes que estén de viaje por las cerca-

nías correrán el mismo peligro que los que se han quedado en la fortaleza. También puedes hacer que el terremoto se note en las tierras de los campesinos que rodean la fortaleza. Probablemente causará varias muertes, pero resultará mucho más devastador con las cosechas y el ganado. Por lo tanto, el terremoto volverá aún más difíciles las vidas de los campesinos, que de nuevo, no tardarán en culpar a la alianza. La combinación del cielo oscurecido y el terremoto convencerá a los campesinos de que la alianza ha acabado provocando el fin del mundo.

Una vez que pase el terremoto, el sol seguirá tapado por las nubes, tanto en las montañas como en la alianza. Permanecerá así hasta que el demonio sea expulsado por los personajes, o bien hasta que destruya el mundo, lo que ocurra antes.

Ahora que el sol se ha vuelto oscuro como tela de cilicio y la tierra se ha estremecido, solo queda un Sello más por abrirse: el que marcará el fin del mundo. Y solo los personajes que están en las montañas pueden evitar que ese Sello se abra.

Las puertas del Edén

Cuando aún estén a cierta distancia de la entrada, los personajes seguirán a oscuras a causa del ocultamiento del sol. Sin embargo, a medida que se acerquen dejarán de necesitar otras fuentes de luz pues el brillo que brota de la puerta ilumina toda la zona circundante. Al otro lado de la entrada brilla el sol como en un día normal, y los personajes que miren más allá podrán ver plantas exuberantes y un paisaje plétórico de vida. Se oye el sonido de los pájaros y otros animales, y una cálida brisa sopla en la cara de los personajes, refrescándolos.

Aunque la entrada resulta de lo más atrayente, los personajes no pueden ignorar la enorme espada llameante que flota ante ellos, por no mencionar a los dos descomunales arcángeles que se yerguen no muy lejos.

Cuando los personajes se acercan, una estruendosa voz resuena en sus cabezas, pero ninguno de los arcángeles mueve para nada la boca. Los ángeles hablan telepáticamente. La voz pregunta: "¿Quiénes

sois vosotros, que osáis acercaros a las puertas del Edén? ¡Anunciad vuestro nombre y propósito o sufriréis Su cólera!"

Los personajes pueden presentarse ante los ángeles, y estos les franquearán el paso siempre que anuncien su misión divina para detener la invocación de Satán. Tras escuchar su narración, los arcángeles examinarán las almas de los personajes para determinar su bondad, de manera que cada uno de ellos notará como si le estuvieran perforando con la mirada. Luego los ángeles consultarán a los poderes divinos que hay por encima de ellos, entrando en un aparente trance. Aun así, seguirán siendo plenamente conscientes de lo que ocurre a su alrededor, así que percibirán cualquier acción por parte de los personajes. Tras recibir órdenes superiores para que franqueen el paso a los personajes, los arcángeles se apartarán ligeramente de la puerta.

Entonces podrán oír sus "voces" al unísono, diciendo: "¡Avanzad, y que la bendición del Señor esté con vosotros!"

Mientras los arcángeles juzgan si los personajes son dignos o no, la espada llameante seguirá flotando entre ellos, ante



la apertura de entrada. La espada se balancea de un lado al otro, y solo se acercará a cualquier personaje que avance hacia la entrada. La espada no atacará a menos que los personajes hagan algún movimiento brusco hacia la entrada, o parezcan dispuestos a atacar a los arcángeles. Si los personajes llegan a desafiar a los arcángeles, estos se prepararán para el combate, pero dejarán que sean los personajes los que actúen primero. Los arcángeles lucharán contra el grupo hasta que los personajes hayan muerto o hasta que los propios ángeles sean expulsados de vuelta a la Tierra Prometida.

Huelga decir que atacar a los arcángeles y a la espada es una locura. Si los personajes piden ayuda a los ángeles para derrotar a los diabolistas, estos se mantendrán callados y quietos. Los ángeles no pueden apartarse de la entrada, y tras haber com-

pletado su misión divina con los personajes, reanudarán su vigilancia.

Cuando los diabolistas llegaron al Edén, la Manzana los transportó hasta esta misma entrada. Solo lograron cruzarla por estar en posesión de la Manzana, pues esta nació en el Edén. Por lo tanto, la Manzana impidió que los arcángeles y la espada llameante detuvieran a los diabolistas.

Arcángeles

Poder Divino: 30

Tamaño: +2

Características: Int +2, Pre +5, Per +4
Rap +2 Vit +3 Fue +3

Rasgos de Personalidad: Piadoso -4, Valiente +4, Paciente +6

Combate:

Mandoble (a una mano): Ini +5, ata +3,

Daño +11

Fatiga: +4

Defensa: +4

Aguante: +30

Niveles de vida: OK/OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, Expulsados

Poderes:

Plumas de los Querubines, ReAu 30, personal, permanente, 0 puntos

Las alas de los arcángeles les permiten volar libremente a velocidades de hasta 75 km/h, además de trascender los límites terrenales y entrar en la Tierra Prometida.

Sentir el Espíritu, InCo 25, vista, instantáneo, 2 puntos. El espíritu de una persona es analizado, determinando si esta tiene buena o mala voluntad.

Luz de la Cólera Celestial, PeIg 35, cerca, instantáneo, 20 puntos. Un rayo de ardiente luz celestial cae del cielo e impacta en el objetivo, causándole daño +30, o +40 en caso de objetivos infernales.

Descripción: Los arcángeles son un hombre y una mujer altos y de aspecto majestuoso, con cabello claro y rasgos hermosos. Su expresión calmada y plácida no se ve alterada nunca, ni siquiera en medio de una intensa batalla. Los ángeles van ataviados con largas y holgadas túnicas blancas. En la espalda tienen un par de enormes alas blancas. Mientras montan guardia, las alas de los arcángeles están plegadas tras ellos.

LA ESPADA LLAMEANTE

Poder Mágico: 30

Características: Rap + 5, Per +5

Combate:

Mandoble: Ini +8, Ata +6, Daño +15

Fatiga: n/a

Defensa: +6

Aguante: +20*

Niveles de vida: OK/OK/OK, 0/0, -1/-1, -3, -5, Inmovilizada

*Inmune a ataques basados en calor

Poderes:

Llamas del Guardián, CrIg 40, personal, permanente, 0 puntos. Las llamas de la hoja de la espada arden eternamente. Quienes sean alcanzados por la hoja su-

fren daño +20. La espada también prende fuego a aquello que toca.

Ingravidéz de los Santos, ReAu 30, personal, permanente, 0 puntos. La espada levita ante la entrada y tiene la misma capacidad de maniobra que una espada empuñada por un luchador experto.

Vulnerabilidad: Si se usa un hechizo de Perdo Ignem de nivel 45 o más para apagar las llamas de la espada, estas serán sofocadas y la espada quedará inmóvil, pero seguirá flotando en el aire, negándose a ser empuñada por nadie. Cualquier llama que entre en contacto con la hoja encenderá de nuevo el fuego y le devolverá su movilidad.

Al diablo con el Diablo

Robin se levantó entre la fértil y verde hierba del Edén. Miró a su izquierda y vio al secuaz de los diabolistas que había estado a punto de acabar con él. Grimgroth lo había convertido en piedra un instante antes, cuando Robin yacía en el suelo, derribado por un golpe previo. Miró al magus y asintió, agradecido.

—Os debo una —añadió.

El magus no respondió, avanzando hacia Honerius, que gritaba retánolos sin apartarse del cuerpo de Carmella, junto a la Manzana caída.

Robin examinó rápidamente la escena. ¡Parecía algo salido del Infierno! A su derecha, un enorme demonio perseguía a algunos de los diabolistas, pero Robin sabía que no pasaría mucho antes de que él

y sus compañeros se convirtieran también en sus objetivos. A su izquierda, Tiberius estaba enfrascado en un Certamen contra Emil. Dos grogs protegían a Tiberius, así que allí no era necesaria su ayuda.

Entonces lo vio. Cuando la mirada de Robin se posó en Honerius y Grimgroth, enzarzados en combate, vislumbró algo que surgía de un árbol, apenas a un par de metros del magus. Mientras se acercaba, Robin desvió el golpe de un secuaz de los diabolistas. Con un movimiento rápido de respuesta, cercenó la mano de su enemigo.

¡Lo que estaba saliendo del árbol era un brazo! Tras él surgió un cuerpo. La bruja, Mab, había logrado meterse de alguna forma en el árbol. Sus ma-

nos gesticulaban a toda velocidad, y Grimgroth era ajeno al peligro que corría.

La mente de Robin era un torbellino mientras avanzaba a la carrera. "Has vivido una vida larga, Robin Gill. Si existe el Cielo, tal vez vayas allí".

Un instante después, Robin estaba dando un gran salto e interponiéndose entre Grimgroth y la bruja. La arena le bañó la cara y luego se derramó por todo su cuerpo.

Tras librarse de Honerius, Grimgroth dio medio vuelta al oír el aviso de Robin, dándose cuenta de lo que había hecho su amigo. Las arenas del tiempo de la bruja le habían arrebatado cruelmente a Robin sus últimos años de vida, marchitando su cuerpo hasta convertirlo en un cascarón vacío.



Grimgroth fulminó a la bruja con una mirada llena de furia ardiente, y pronto Mab también se reunió con su hacedor.

Resumen

Los personajes por fin entran en el Jardín del Edén, y justo a tiempo. Seis de los Sellos se han abierto ya, y los diabolistas están a punto completar la invocación del "Demonio". Tras seguir el rastro de los diabolistas, los personajes deben detener a los adoradores del Demonio antes de que el "Príncipe de las Tinieblas" se materialice por completo. Consciente de que la culminación de su tarea corre peligro, Carmella se sacrifica para asegurar la llegada de la Semilla del Infierno. Pero claro, no es el Demonio quien aparece, sino un demonio que ha engañado a los diabolistas. Y ahora los personajes deberán derrotar a ese demonio antes de que quede liberado en el mundo. Si los magi carecen del poder necesario para conseguirlo, no tendrán otra alternativa que sacrificarse ante el Árbol del Conocimiento, despojando así a la Manzana de su poder y expulsando al demonio.

La llegada al Edén

El Jardín del Edén es tal y como lo describen las Escrituras: un lugar rebosante de vida, en el que se pueden encontrar plantas de todos los tipos imaginables. La comida abunda por doquier, y no solo frutas y verduras. Hay animales que cazar en el bosque, e incluso en el Edén hay depredadores, aunque son totalmente dóciles. Mientras los personajes avanzan por el Edén en busca de los diabolistas, puedes animar un poco la escena haciendo que un león aparezca de repente ante ellos. El león avanza, pero no atacará. Simplemente se adelantará para olisquear y palpar cualquier mano que le extiendan, para luego seguir su camino. Los personajes con Empatía Animal o Manejo de Animales que pasen una tirada de 8+, o los magi que usen un hechizo de Intellego Animal adecuado, se darán cuenta de que el felino es inofensivo. Si los personajes atacan primero, el león se limitará a huir, gimoteando. Pero aunque podría resultar tentador pararse a disfrutar del Edén, los personajes tienen un objetivo que cumplir de forma perentoria.

Ahora que el grupo está en el Edén, tendrán que localizar a los diabolistas y el Árbol del Conocimiento. Por suerte, ambos están en el mismo lugar y son fáciles de encontrar.

Una vez los personajes se hayan acostumbrado a su nuevo entorno, escucharán el inquietante cántico de los diabolistas mientras el grupo de villanos prosigue con su ritual de invocación.

Pueden seguir las voces sin problemas, que guiarán a los personajes mientras se adentran unos quinientos metros en el Jardín.

El ritual de invocación

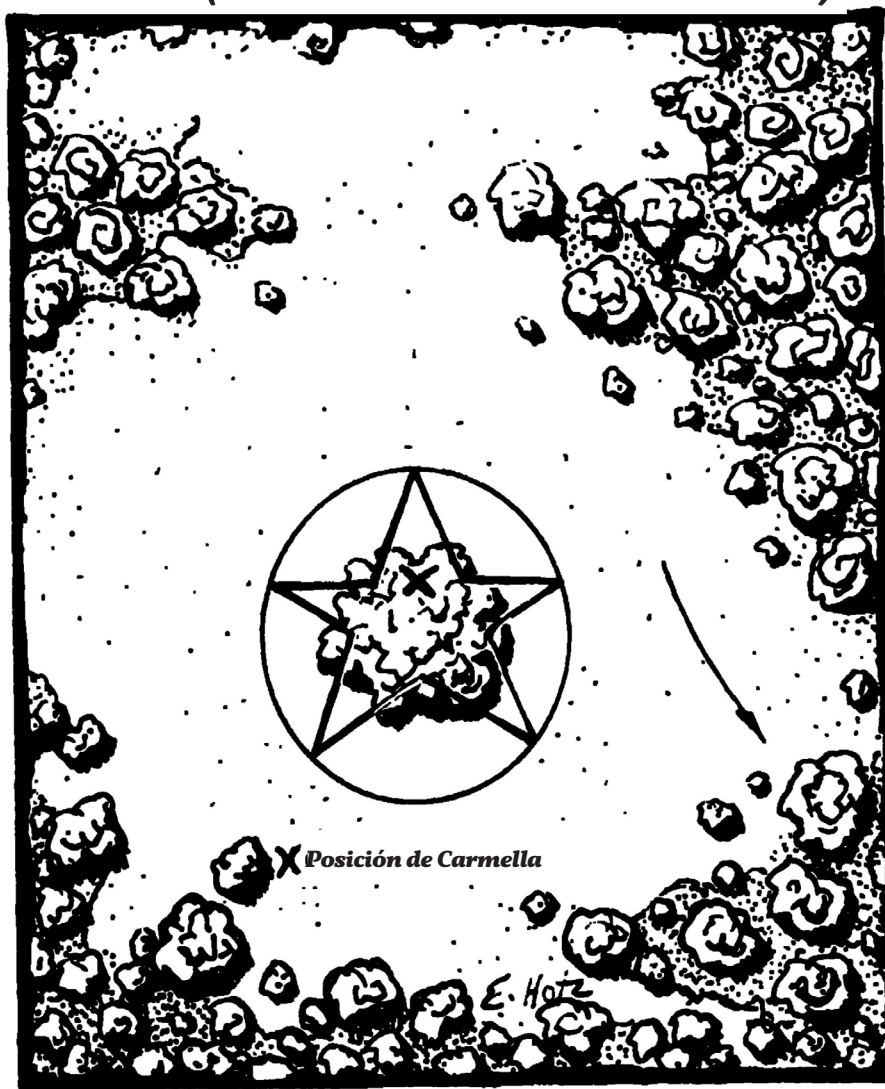
En el momento en que los personajes entran en el Edén, los diabolistas casi han

concluido el ritual de invocación. El grupo se encuentra en el claro donde se eleva el Árbol del Conocimiento (ver el mapa del lugar del ritual). Como la Manzana nació de ese Árbol, este es una parte integral de la invocación del Demonio.

Los diabolistas no se esperan la presencia de los personajes en el Edén, así que asumen que están a salvo de cualquier intrusión. Sin embargo, podrán detectar la llegada de los personajes, así que estos deberán tener cuidado a la hora de acercarse al claro. Como muestra el mapa, dicho claro está rodeado de árboles, lo que ofrece una cobertura ideal para cualquier espía.

Al observar el claro, los personajes serán testigos de todo lo que están haciendo los diabolistas. En la hierba, marcado a fue-

EDÉN (EL ÁRBOL DEL CONOCIMIENTO)



go, hay un pentáculo que rodea el Árbol del Conocimiento. El pentáculo no es de los convencionales, que se usa para invocar y mantener aprisionado a un demonio. Más bien este pentáculo supone un foco a través del cual invocar a Satán, aunque los diabolistas no tienen ninguna intención de aprisionarle o controlarle.

En cada punta del pentáculo se encuentra uno de los líderes del grupo: Emil, Lucinda, Mab, Honerius y Grizzleren (en forma demoniaca). Si alguno de estos villanos ha sido eliminado anteriormente, un secuaz ocupará su lugar. Los diabolistas de las puntas entonan una repugnante letanía indescifrable. Los personajes serán incapaces de reconocer el idioma en el que hablan, pero sin duda es de naturaleza maligna y aumenta en volumen con cada repetición. Quienes entonan el cántico están tan embebidos en la tarea que no tienen ninguna posibilidad de detectar a los personajes que se mueven por la periferia del claro.

Alrededor del pentáculo, de pie, se encuentran los secuaces de los diabolistas. Podrían ser los que han sobrevivido a encuentros previos con los personajes, o bien otros nuevos que hayas creado tú, en función del número que creas que necesitan los diabolistas para hacer frente a los personajes. Los secuaces están totalmente centrados en la ceremonia, así que solo detectarán a los intrusos cercanos con una tirada de Percepción de 12+. Por supuesto, si los personajes se hacen notar de alguna forma, los secuaces reaccionarán de inmediato, intentando interceptarlos.

En el interior del pentáculo está la propia Carmella. Está mirando hacia el Árbol del Conocimiento. Sostiene en las manos la Manzana, que brilla con un resplandor infernal. El poder de la Manzana está volcado por completo en la invocación del Demonio, así que Carmella no podrá utilizarlo contra los personajes. Sin embargo, mientras sea Carmella y solo Carmella quien sostenga la Manzana, será inmune a cualquier hechizo de nivel 30 o inferior. Si suelta la Manzana en algún momento, perderá la protección y no podrá recuperarla. Carmella no está cantando como el resto de diabolistas en las puntas del pentáculo. Ella está gritando hacia el Árbol del Conocimiento, invitando a Satán a entrar en nuestro mundo: *“¡Ven a nosotros, diosa! ¡Tus hijos leales aguardan tu llegada! ¡Ven a nosotros abo-*

ra!” Aunque toda la atención de Carmella está centrada en el Árbol, podría detectar a alguno de los personajes rondando cerca del claro con una tirada de Percepción + Alerta de 12+.

Pero la imagen más horripilante de todo el claro es probablemente la del propio Árbol. Surgiendo del tronco del Árbol, delante de Carmella, hay una figura humana. El género de la figura es por ahora imposible de determinar, pero se puede ver cómo se van formando unos ojos en la cara. Algunos instantes después, mientras los personajes siguen hipnotizados por la escena, las pestañas de corteza de la figura se abren, revelando unos ojos de color rojo ardiente que miran hacia el lugar donde están los personajes. Cuando el “Demonio” abre los ojos, los secuaces empiezan a murmurar entre ellos. Algunos incluso empiezan a apartarse lentamente del Árbol. Carmella está extasiada al ver abrirse los ojos, y prosigue sus llamadas con fervor renovado.

Si los personajes siguen observando, pronto empezarán a aparecer nuevos detalles humanos sobre la corteza del Árbol. La silueta parecerá adoptar una figura femenina, con curvas esbeltas y una cara atractiva. Al mismo tiempo, los cánticos alcanzarán un nivel enfecido por parte de los diabolistas. Está claro que si los personajes no actúan de inmediato, el Demonio será liberado sobre el mundo.

Cuando los personajes por fin logren apartar la vista de esta macabra escena, todos deberán hacer una tirada de Percepción + Buscar. Quienes tengan Sentir el Bien y el Mal obtendrán un bonificador +3 a la tirada. Si el resultado es de 10+, el personaje descubrirá la rama de la que colgaba originalmente la Manzana antes de que la arrancaran. La rama está seca y marchita, pero de ella sale un pequeño brote, del que en tiempos colgaba la Manzana. La rama cuelga hasta llegar muy cerca del suelo, hasta el punto de que alguien podría tocarla con solo estirar los brazos. Si los personajes no la ven ahora, podrán reconocer la rama una vez la invocación del Demonio haya concluido.

Cómo detener el ritual

El ritual puede interrumpirse de diferentes formas, y probablemente a la troupe

se le ocurrirán varias ideas perversas. Aunque el pentáculo está marcado sobre hierba quemada, puede romperse cubriendo aunque sea una parte minúscula de sus líneas. El ritual también se verá interrumpido si uno de los diabolistas que está cantando se queda mudo por algún motivo, o bien si alguien pierde el ritmo del cántico. Lo mismo ocurrirá si alguno de los invocadores abandona el lugar que ocupa ahora mismo. Un disparo certero también podría arrancar la Manzana de las manos de Carmella, interrumpiendo puntualmente el flujo de energía de la Manzana hacia el Árbol. O bien los personajes podrían lanzar un ataque abierto contra los diabolistas, interrumpiendo su concentración.

Sea cual sea el método que empleen para interrumpir el ritual, la interferencia de los personajes provocará una regresión en la invocación. La silueta del Árbol empezará a retraerse, perdiendo su definición física. La forma tardará diez asaltos en desaparecer por completo, momento en el cual el “Demonio” será expulsado de vuelta al Infierno. En ese momento, la Manzana volverá a romperse en todas las Esquirlas que la formaban. Si alguno de los diabolistas logra reconstruirla (lo que requeriría una tirada de Des de 10+, intentada una vez por asalto), la invocación podría reiniciarse una vez los personajes sean neutralizados. Sin embargo, hasta ese momento no podrán utilizar el poder de la Manzana contra los personajes al estar este totalmente invertido en la invocación del Demonio.

Si el combate con los diabolistas sigue el desarrollo descrito más arriba, el poder de la Manzana seguirá existiendo. La única forma de despojar de poder la Manzana es mediante un sacrificio al Árbol del Conocimiento. Por lo tanto, los personajes pueden vencer a los diabolistas, pero aun así deberán entregarse al Árbol para destruir definitivamente la Manzana. Por supuesto, todos estos condicionantes dependerán de la capacidad de los personajes para neutralizar a Carmella de forma rápida, dado que, al ver que su ritual está fracasando, hará llegar al Demonio al mundo sacrificándose personalmente (como se describe más abajo).

En cuanto el ritual sea interrumpido, los diabolistas serán conscientes de la presencia de los intrusos. Carmella clamará venganza y se entablará un combate. Los magi diabolistas usarán toda la potencia de

su magia contra los personajes, mientras que sus compañeros cargarán contra cualquiera que represente una amenaza para los magi malignos, y los secuaces atacarán a los adversarios que tengan más cerca.

La propia Carmella se mantendrá dentro del pentáculo lanzando hechizos contra sus adversarios, pero en ningún caso se alejará mucho del Árbol. A menos que sea incapacitada o resulte inmovilizada, Carmella será consciente de que el Demonio nunca llegará al mundo salvo que tome alguna medida drástica. Por lo tanto, en el cuarto asalto a partir del ataque de los personajes, si sigue consciente, Carmella se ofrecerá como sacrificio al Demonio. Desenfundará una daga y se la clavará, gritando: *"¡Así me entrego, mi Señora! ¡Acepta mi ofrenda y siembra el caos en todo este reino!"*

Luego Carmella se desplomará, muerta. Al caer soltará la Manzana, aún en sus manos, que se estrellará en el suelo y se partirá en sus Esquirlas originales. El sacrificio de Carmella es todo lo que necesita el Demonio para renovar su invocación y llegar al mundo.

La llegada del Demonio

Durante los seis asaltos posteriores a la muerte de Carmella, nada parece cambiar. La figura del Árbol sigue desdibujándose hasta desaparecer por completo. Parece que el Demonio ha rechazado el sacrificio de Carmella. Pero al siguiente asalto, todo el Infierno se desata... literalmente.

La tierra que hay dentro del pentáculo se calienta y el aire parece titilar a medida que la temperatura aumenta. Los personajes que superen una tirada de Percepción + Alerta de 10+, modificada con un -2 si están enzarzados en un combate, notarán el cambio. Quienes estén dentro del pentáculo y noten el aumento de temperatura pueden abandonar la zona si lo desean. Si Honerius supera la tirada, él también huirá del pentáculo. Justo después de que los personajes salgan de él, una columna de fuego brotará de repente del suelo, confinada dentro de los límites del pentáculo. La columna asciende diez metros hacia el cielo. Cualquiera que siga dentro del pentáculo y no esté protegido sufrirá daño +30, además de daño +15 en cada asalto siguiente mientras el fuego siga quemándolo. Si un mago detecta la acumulación de

calor dentro del pentáculo, podría lanzar el hechizo *Suavizar las Llamas Voraces* sobre el Árbol o los personajes dentro del pentáculo, protegiéndoles del daño. Evidentemente, este hechizo también protegerá a los diabolistas que estén dentro del pentáculo.

No importa qué hechizo protector lancen los personajes sobre la zona, el cuerpo de Carmella, aún dentro del pentáculo, se eleva entre las llamas. Nótese también que el Árbol del Conocimiento no resultará dañado aunque no se lance ningún hechizo de protección.

La columna de fuego solo dura un asalto, transformándose en un gigantesco demonio que se eleva por encima de los árboles del Edén. La monstruosidad se situará con sus dos piernas flanqueando el Árbol del Conocimiento. Al principio el demonio solo se ríe, pero luego emprenderá un soliloquio, regodeándose ante la forma en que ha engañado a los diabolistas:

"¡Necios mortales! ¿De veras creáis que era al Señor de las Moscas en persona a quien estabais llamando? ¿De veras creáis que se fijaría en alguien tan indigno? ¡Era yo desde el principio! ¡Y ahora me habéis liberado sobre el mundo! ¡Pronto lo destruiré!"

No hace falta decir que todos los diabolistas que queden vivos (salvo Lucinda) se sorprenderán bastante al oír eso. A continuación se indica cómo reaccionará cada uno de ellos. Ajusta esa reacción en función de la situación y de tu gusto por lo dramático. Evidentemente, los personajes podrían haber eliminado ya a algunos miembros del grupo.

Emil se planta delante del demonio, gritando desafiante:

"¡Escúchame, abominación! Puede que nos hayas engañado, pero estás bajo mi control. ¡Mientras permanezcas dentro de ese círculo, no puedes hacer nada contra mí!"

Dejándose llevar por su pasión, Emil olvidará que en realidad el pentáculo no tiene ningún efecto sobre su ocupante. Riéndose de Emil, el demonio hace explotar al diabolista con una simple mirada.

Lucinda tratará de huir de cualquier oponente antes incluso de que llegue el demonio. Echará a correr por el Edén en busca de un escondite, tras haber visto la llegada del demonio en una de sus visiones anteriores. Si logra evitar a los personajes, escapará a su captura, pero quedará atrapada en el Edén cuando se desplome la entrada (ver "El capítulo final", más adelante). Eres libre de hacer que Lucinda escape más

tarde y busque venganza contra los personajes.

Mab también intenta escapar del Edén, tratando de cruzar la entrada. La llegada del demonio la asusta bastante, y antes prefiere estar a salvo que muerta. Por lo tanto, una vez que haya cruzado la entrada, intentará destruirla. Cualquier personaje que la persiga podría detenerla antes de que cruce la entrada, en cuyo caso Mab intentará llegar a un acuerdo: *"Cruza la entrada conmigo. Podremos destruirla cuando estemos fuera, y así resolveremos esta chapuza. Vamos, podemos hacerlo juntos."*

El personaje que persiga a Mab podría atraparla cuando ya estuviera fuera del Edén. En ese caso, la verá junto a la entrada, intentando destruirla con su magia. Los arcángeles la atacan inmediatamente, y Mab no logra sobrevivir a su acometida. El personaje puede intentar participar en ese combate, pero si interfiere de alguna forma en los ataques de los arcángeles, estos también lo tomarán por un enemigo.

Honerius está furioso con los personajes por haber interrumpido el ritual. No le irrita tanto que la invocación haya salido mal, como la muerte de Carmella. Era su fuente de pociones de longevidad, a las que está enganchado. Honerius proclamará su furia: *"Malditos seáis... ¡iba a vivir para siempre! ¡Yo era inmortal! ¡La habéis matado, así que vosotros también debéis morir!"* Y diciendo eso, Honerius atacará al personaje más cercano y seguirá luchando hasta que quede incapacitado. Si muere, su cuerpo se descompondrá rápidamente, convirtiéndose en polvo ante la mirada de los personajes, a consecuencia de su longevidad antinatural. Si no hay nadie con quien Honerius pueda luchar, desahogará su furia en el demonio y acabará devorado por las llamas.

Gizzleren está entusiasmado ante la llegada del demonio. Echará a correr hacia él, gritándole para llamar la atención del gigante. *"¡Estoy aquí, hermano! ¡Estoy listo para volver a casa! ¡Has venido a buscarme y aquí estoy! ¡Padre me ha perdonado!"*

El demonio baja la vista hacia Gizzleren, reconociéndole, y le responde:

"Te recuerdo. Cometiste una afrenta contra Padre, ¡le derramaste una bebida encima! Jamás te perdonará. Podría destruirte ahora mismo, pero creo que mantenerte en este mundo resultará un castigo mucho más adecuado". Y así, sin más, Gizzleren desaparece. Ha sido transportado a otra parte del mundo, eternamente apartado del In-



fierno. Sin duda los personajes volverán a cruzarse con Gizzleren mientras intenta buscar alguna forma de obtener el perdón del Inframundo.

Cualquier secuaz que sobreviva al combate con los personajes se sentirá aterrado ante el demonio. En cuanto este aparezca, echarán a correr hacia la entrada del Edén, y una vez allí no dejarán de correr. Los personajes podrán seguirles el rastro más tarde, o bien hablar con los enanos o con Tharuum para que se encarguen de ellos.

El sacrificio

Tal vez te preguntes qué les queda por hacer a los personajes ante la muerte o huida de casi todos los diabolistas. Pues la verdad es que muchas cosas. Teniendo en cuenta que el demonio tiene previsto arrasar el mundo entero, y ante la evidente incapacidad de los diabolistas para detenerle, tendrán que ser los personajes

quienes lo hagan. Puede que los personajes sean poderosos, y que conozcan hechizos como *Destierro al Olvido Eterno* o *Círculo de Protección contra Demonios*, pero ese poder y esos hechizos solo retrasarán el ataque del demonio sobre el mundo. La criatura es tan poderosa que solo hay una forma segura de vencerla: restaurando el Árbol del Conocimiento.

Cuando el demonio aparezca por primera vez en el Edén, sus enormes piernas flanquearán el Árbol del Conocimiento. Los personajes que se dirigieran hacia el árbol deberán hacer una tirada de Rapidez + Esquivar de 10+ para evitar ser descubiertos por el demonio. Por supuesto, la magia, como un hechizo de invisibilidad, podría permitir a un personaje llegar al Árbol sin ser detectado. Si el personaje es descubierto por el demonio, este podría atacarle, a menos que otro personaje represente una amenaza más importante o una distracción para el demonio. Los diabolistas y sus diferentes cursos de acción bastarían para

distraer la atención del demonio hacia el personaje. Para determinar si el demonio ataca a dicho personaje y no a otro, haz una tirada de Percepción contra un factor de dificultad de 12 por parte del demonio. Si la falla, el demonio ignorará al personaje. Puede que los personajes también decidan esperar a que el demonio se mueva antes de acercarse al Árbol. Una vez todos los diabolistas estén muertos o hayan huido, el demonio echará a andar hacia la entrada, decidido a abandonar el Edén. Una vez el demonio se aparte, los personajes serán libres de acercarse al Árbol y actuar.

Algún personaje podría incluso intentar engañar al demonio para que se alejara del árbol mientras los otros se acercan. Es algo que se puede conseguir mediante una tirada de Inteligencia de 10+. Las provocaciones y burlas bastarán para captar la atención de la bestia, pero los personajes que hagan de señuelo muy probablemente recibirán los ataques del demonio. Los señuelos más inteligentes tratarán de ocultarse después de provocar al demonio, para así tener más posibilidades de librarse de los brutales ataques de la criatura.

Una vez que los personajes hayan llegado al Árbol, deberán decidir cómo realizar el sacrificio, y quién lo llevará a cabo. La rama marchita de la que en tiempos colgaba la manzana descenderá hasta ponerse a la altura de las personajes sin tener que levantar los pies del suelo. Los personajes con Sentir el Bien y el Mal que saquen una tirada de 8+ notarán que la rama se ha movido para que la puedan tocar. Basta con eso para llevar a cabo el sacrificio. Para saber los efectos del sacrificio, lee "El destino del sacrificado", más adelante.

Tras la formación de la nueva Manzana, la antigua se secará y se convertirá en polvo, al ver destruida su naturaleza maligna. Si se recoge, el polvo de la vieja Manzana contiene 30 puntos de vis en bruto. El suelo bajo los pies del demonio también se abrirá. Mientras la bestia aúlla, araña y forcejea, se verá arrastrada de vuelta al Pozo por alguna fuerza invisible. Una vez que el demonio haya desaparecido de su vista, el agujero se cerrará como si no hubiera existido nunca. El demonio ha sido enviado de vuelta al Infierno.

Si, por algún motivo, los personajes no logran detener o expulsar al demonio, quedará en tus manos decidir el desenlace final

Brivelzn, posible destructor del mundo

Poder Infernal: 70

Tamaño: +6

Características: Rap -4, Int-1, Ast +8, Per-1, Fue+10

Rasgos de Personalidad: Paciente +2, Maniaco +8, Ambicioso +5

Combate:

Mano/pezuña/cola: Ini +8, Ata +4, Daño +25

Espada: Ini +5, Ata +8, Daño +30

Fatiga: n/a

Defensa: +4

Aguante: +20*

*Sufre daño doble de ataques basados en frío

Niveles de vida: OK/OK, 0/0/0, -1/-1, -2/-2, -3, 5, Expulsado

Poderes:

Mar de Llamas, Relg 25, 10 puntos.

Jaula de Fuego, Mulg 20, 5 puntos.

Bola de Fuego Infernal, Crlg 35, 10 puntos.

Descripción: Brivelzn es descomunal, con una altura comparable a la del árbol más grande. Su piel es del color del carbón y su cuerpo está cubierto por pequeños fuegos. La única ropa que lleva es un "taparra-

bos" de franjas de metal. En sus ojos arde una luz amarillenta ultraterrena y, con una tirada de Percepción de 9+, cualquiera puede oír los alaridos de los pecadores que brotan de su abotargada barriga.

BRIVELZN COMO PNJ

No hay nada que guste más a este demonio que sembrar la destrucción e infligir dolor. Como esos son sus pasatiempos, es todo un alivio que no sea más inteligente, pues en ese caso supondría una amenaza aún mayor para el mundo. Aunque es estúpido, Brivelzn es increíblemente astuto y siempre buscará alguna forma de medrar a los ojos de los más altos escalafones infernales.

Brivelzn culpará a los personajes de frustrar sus planes para destruir el mundo. Aunque sea enviado de vuelta al Infierno por el sacrificio de los personajes, o incluso por el propio Satán, Brivelzn intentará constantemente liberarse de su prisión para buscar venganza contra ellos.

de la escena. A continuación tienes algunas sugerencias:

- Al Demonio no le ha hecho ninguna gracia verse suplantado. Permite a Brivelzn acercarse hasta las puertas del Edén, pero luego lo abate antes de que pueda cruzarlas. El Demonio da su explicación para tal comportamiento mediante unas palabras que brotan de la nada: "*¿Bajo qué autoridad osas asumir Mi nombre y usurpar Mi poder? ¡Me insultas, Brivelzn, y por eso pagarás el precio más alto!*" Brivelzn, el demonio, responde: "*¡No, amo, por favor! ¡Solo cumplía vuestros deseos! ¡No pretendía insultaros! ¡Noooo!*" Sin piedad, el Demonio hace que el suelo del Edén se abra bajo Brivelzn. Del abismo en llamas surge una enorme horda demoniaca que arrastra al demonio a su interior. El agujero se cierra y los personajes de repente se ven transportados a la entrada del Edén, que yace en ruinas. El Paraíso se ha perdido y la Manzana ha quedado atrapada en su interior. Ojalá nadie vuelva a ponerle la mano encima.
- Los personajes no logran detener al demonio y este sale del Edén, atacando el mundo. Después de todas las desventuras que han vivido, los personajes supervivientes de la alianza deben intentar destruirle. Su exposición a los poderes infernales les ofrece un vínculo de conexión con las maquinaciones de los demonios, de manera que podrán encontrar alguna forma mágica de expulsar al demonio del mundo. Si te decantas por esta opción, también los diabolistas supervivientes podrían representar una amenaza para la alianza en futuras aventuras.
- Magi de otra alianza descubren el mal que amenaza el mundo con la llegada del demonio. La troupe será quien lleve a esos otros magi. Acuden en ayuda de los personajes y les ayudan a expulsar al demonio de vuelta al Infierno. Pero antes de que lo logren, el demonio causa gravísimos daños, no solo contra lo que queda de la alianza de los personajes, sino también contra toda la Orden en general. Después

de un desgaste así, la Orden deberá reconstruirse desde cero, y muchas de las alianzas regresarán a la Primavera de su vida.

- Se podría formar una nueva alianza. Como los viejos personajes de la troupe están debilitados y dispersos, necesitarán ayuda para enfrentarse al demonio, así que fundarán una nueva alianza de Primavera. Para derrotar al demonio, la nueva alianza dependerá de la fuerza de magi jóvenes, respaldados por la experiencia de los más ancianos. Los magi más experimentados conocerán el nombre del demonio, Brivelzn, cosa que pueden aprovechar. Una vez la bestia sea enviada de vuelta al Infierno, esos jóvenes magi podrían convertirse en los nuevos personajes de la troupe.

El capítulo final

Poco después de que el Árbol del Conocimiento sea restaurado, los personajes se verán transportados de repente a la entrada del Edén, en el valle de las montañas. La entrada es ahora un amasijo de ruinas en el suelo, de manera que el único acceso conocido al Paraíso (al menos que los personajes sepan) ha quedado sellado.

Los arcángeles también han desaparecido, al igual que la espada llameante. Restaurado por el sacrificio de los personajes, el Edén se ha cerrado a cualquier acceso del mundo de los humanos para evitar nuevas intrusiones. Los cuerpos de todos los personajes muertos, heridos o escondidos que aún estuvieran dentro también se han perdido (aunque los espíritus de los personajes caídos o perdidos durante esta saga podrían regresar como nuevos personajes, tal y como se explica más adelante).

Sin otra cosa que hacer (aparentemente), los personajes pondrán rumbo de nuevo hacia las ruinas enanas. Cuando echen la vista atrás hacia el pico al que deben ascender, podrán ver a la Bestia divina posada en él. Esta mirará a los personajes, asintiendo en reconocimiento a la misión que acaban de cumplir. Luego echa a volar y se pierde en la lejanía. Esa señal debería ofrecer a los personajes toda la confirmación que necesitan, asegurándoles que han completado su tarea.

El valle también perderá su bendición con el cierre del Edén. Los personajes con Sentir el Bien y el Mal notarán ese cambio casi de inmediato. Los seres feéricos por fin pueden adentrarse en el valle. Si los personajes necesitan ayuda o atención médica, puedes hacer que Tharuum baje hasta el valle después de que la Bestia se marche. El gigante llevará a cuestas a los personajes hasta las minas enanas, donde les prestarán todas las atenciones necesarias.

Aunque solo sea por piedad, el viaje de vuelta de los supervivientes hasta la alianza debería ser tranquilo y sin sobresaltos.

El destino del sacrificado

Tienes dos alternativas para determinar el destino de quien se sacrifique al árbol. La primera es la más trágica, pero tal es el sino del heroísmo en tiempos desesperados. El personaje es absorbido por el Árbol, incluidas sus posesiones. Su cuerpo se transforma entonces en una nueva Manzana, que restaura la vitalidad de la rama hasta ahora muerta. El personaje se ve bendecido con un estado de inocencia absoluta. No muere, pero se convierte en parte de la esencia de la tierra, y ayuda a mantener el equilibrio terrenal entre el bien y el mal... en algo con un papel relevante en los más grandes relatos épicos. El espíritu del personaje podría regresar en futuras historias, tal vez solicitando la ayuda de la alianza contra alguna amenaza terrible que se cierna sobre la armonía natural del mundo.

La segunda opción es menos impresionante, y niega al personaje toda la intensidad dramática de su sacrificio. Sin embargo, también permite a su jugador seguir jugando con el personaje en lugar de perderlo por completo. El cuerpo del personaje forma una nueva Manzana, pero su espíritu se reencarna en el siguiente personaje del jugador, que se unirá a la misma alianza, o a lo que quede de esta cuando concluya la saga. El nuevo personaje solo tiene recuerdos parciales de su vida anterior, experimentando visiones oníricas de cosas que no ha hecho en esta nueva vida. Los demás personajes de la alianza podrían reconocer el espíritu de su amigo en el nuevo miembro, e incluso relatarle al personaje las aventuras de su vida anterior.

Eso sí, el nuevo personaje no tiene por qué tener todos los poderes y habilidades del anterior.

Los personajes que hayan muerto a lo largo de toda la saga también podrían beneficiarse de esta misma reencarnación. Como recompensa divina por sus esfuerzos y sufrimientos, los personajes son devueltos al mundo en una nueva forma. Por lo tanto, los nuevos personajes de los jugadores contendrán en su interior la energía de los antiguos. En tus manos queda decidir si los nuevos personajes tienen recuerdos de sus antiguas vidas. Además, los nuevos personajes podrían tener, o no, los mismos poderes y habilidades que los personajes antiguos. Sin embargo, te aconsejamos que como mucho los personajes nuevos solo tengan fugaces visiones de sus vidas pasadas, lo que explicará por qué se sienten empujados a visitar la alianza, y por qué tienen nuevas habilidades y no mantienen las mismas que antes. Será más fácil mantener el equilibrio del juego si los nuevos personajes carecen de los conocimientos de los antiguos. Por supuesto, los nuevos personajes pueden tener la misma personalidad que los antiguos, permitiendo así

a los jugadores seguir disfrutando de sus creaciones previas.

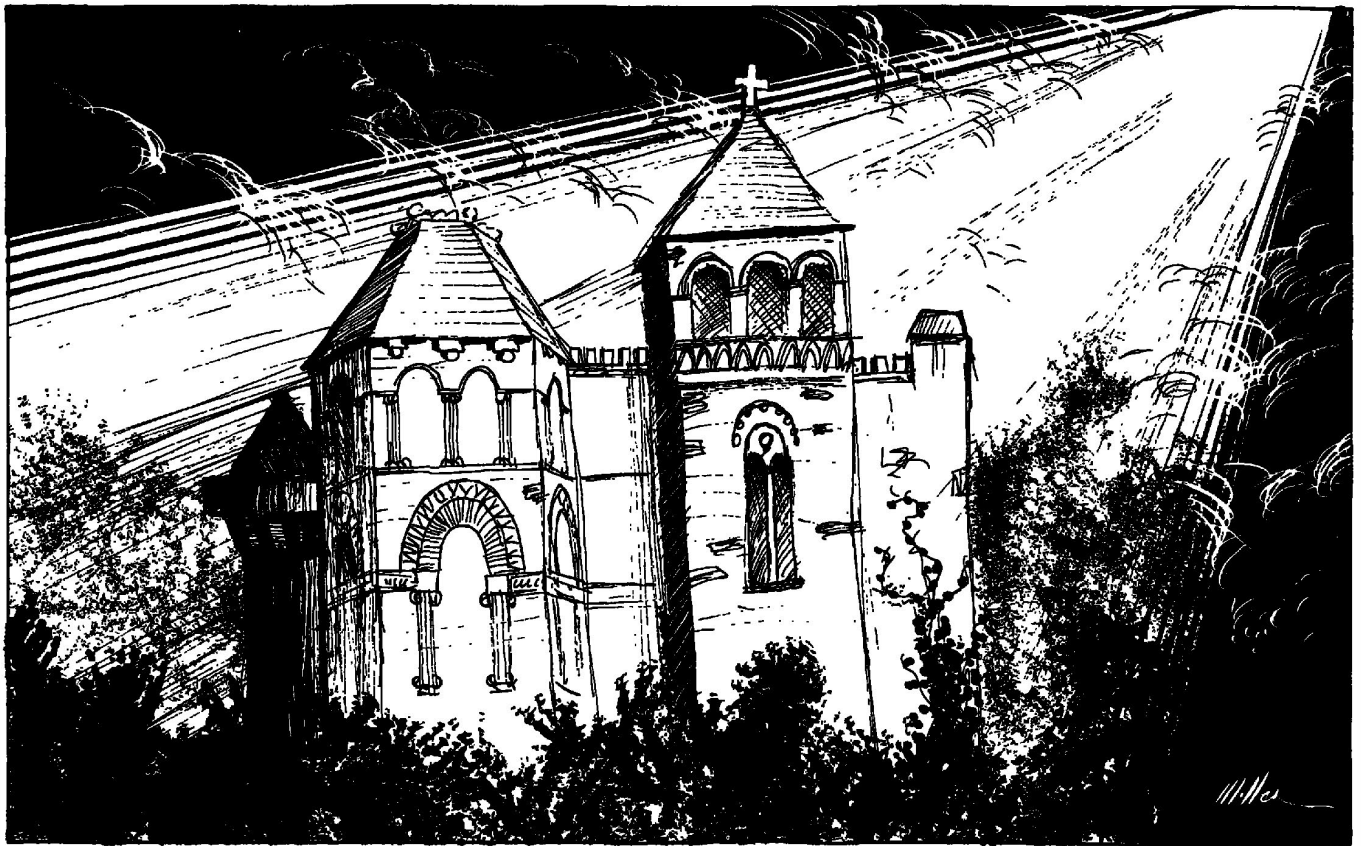
El destino de la alianza

En el momento en que termine la saga, la alianza de los personajes estará probablemente en ruinas. La maldición de la Esquila de Balaerus ha provocado graves pérdidas mágicas. El terremoto que ha afectado a la fortaleza, como parte del Sexto Sello, también ha causado un evidente deterioro físico en la alianza. Y después de luchar durante tanto tiempo y con tanto esfuerzo contra enemigos tan poderosos, sin duda muchos de los personajes habrán muerto o estarán gravemente perjudicados. A estas alturas, la alianza sin duda ha entrado en Invierno, y su futuro parece ominoso.

¡Sin embargo, de las cenizas de la destrucción puede surgir una nueva alianza! Reuniendo el poder que les quede a su disposición, los personajes podrían restaurar la alianza, devolviéndola a la estación de Primavera. Esa resurrección implicará iniciar a nuevos magi en la Orden, reconstruir

la fortaleza, contratar a nuevos trabajadores y recibir a nuevos compañeros y grogs. Un renacimiento que sin duda será una tarea monumental, y que probablemente otro suplemento similar a este describirá en mayor detalle.

Pero después de tanto sacrificio, las divinidades no han olvidado a los personajes. Si se construye una nueva alianza, su *Aegis de la Alianza* será potenciado, obteniendo un valor de +35. La alianza también obtendrá una Reputación de +2 con la Iglesia. El clero más devoto y religioso confiará de forma natural y espontánea en la alianza, aunque no sabrá explicar por qué. A tu elección, algunas tierras de la alianza podrían contar con un Aura del Dominio de +1. Cualquier Aura Infernal que haya podido generarse sin duda se desvanecerá de inmediato.



El abogado del Diablo

Desde siempre, los demonios en los juegos de rol han sido poco más que monstruos a los que vencer en combate. Y aunque derrotar a un feroz demonio puede resultar de lo más satisfactorio, en realidad son mucho más que simples sacos de boxeo. El conflicto con un demonio puede asumir muchas formas y el combate físico es solo una de ellas. Los demonios son astutos y sibilinos, y no se detendrán ante nada para derrotar a sus adversarios, aunque tampoco acostumbra a entregarse al placer de la violencia.

En *Ars Magica*, los demonios evitan mostrar abiertamente su potencia en combate porque, aunque podrían sembrar una destrucción y un dolor terribles si decidieran declararle la guerra a la humanidad, un ataque tan directo llevaría a mucha gente a buscar la protección de la Iglesia. Los demonios tendrían los cadáveres, pero la Iglesia se quedaría con las almas... que es lo que en realidad buscan ambos bandos. Por lo tanto, los demonios deben actuar de forma sutil, y los mejores sirvientes del Infierno son aquellos en los que nadie repara nunca. No olvides nunca este detalle cuando uses demonios en *Ars Magica*. Si los personajes acaban viéndose cara a cara con un demonio, sin duda ese encuentro deberá ser por algún motivo realmente importante.

Por encima de todo, los demonios ansían obtener almas. Aunque les produce un gran placer extender el mal por el simple hecho de hacerlo, su principal objetivo es siempre robarle el alma a la gente buena. Y como solo pueden hacerlo mediante los engaños sutiles, su interacción con los personajes deberá estar trufada de mentiras, intriga, manipulaciones personales y, por supuesto, miedo. Los aspectos más oscuros de *Ars Magica* solo pueden cobrar auténti-

ca forma con la inclusión de los demonios tal y como los veía el habitante normal de la Edad Media. Eso significa que los demonios deben estar en todas partes, deben estar presentes en un estornudo y volar a lomos del viento de medianoche. Los actos más perversos siempre están provocados de alguna forma por el susurro maléfico de un demonio, y solo el refugio de la Iglesia es protección eficaz contra ellos.

Los juegos de rol toman ideas abstractas y les dan una forma tangible en la imaginación. Por ejemplo, si te quieres imaginar como una buena persona que se resiste al mal (abstracto), podrías disfrutar mucho interpretando a un guerrero sagrado que abate a bestias malignas (tangible). Sin embargo, buena parte de los conflictos en los juegos de rol se han visto siempre como algo eminentemente físico, tal vez por las raíces del género en los *wargames*. Pero a medida que el rol iba madurando, se hacía más énfasis en la personalidad y los conflictos personales. Sin embargo, cuesta hacer tangible un conflicto de personalidad. Y una forma estupenda de hacer más tangibles los conflictos internos en tu saga es introducir un demonio.

El papel del demonio

El demonio o espíritu maligno siempre ha sido un poderoso símbolo para los humanos. En los mitos, las amenazas físicas, como los animales salvajes o los guerreros enemigos, sirven para demostrar el valor y la potencia física del héroe, mientras que un espíritu maligno presenta tentaciones para que el héroe demuestre la entereza moral necesaria para superarlas. Ese aspecto espiritual de los demonios es con frecuencia ignorado. Una forma de reforzar

el lado "espiritual" de tu saga es ofrecer a los personajes "amenazas" espirituales que acompañen a las físicas.

Es posible que haya algún narrador que no sepa si introducir demonios en su saga, en especial demonios que son auténticos corruptores del alma humana y no simples enemigos mágicos especialmente potentes. Tal vez a tu grupo de juego no le apetece hacer frente a los conflictos personales que pueden generar los demonios. Si sabes que tus jugadores solo se van a sentir cómodos con combates claros, directos y eminentemente físicos, sin duda es mejor dejar a este otro tipo de demonios fuera de tu partida (no te obligues a usarlos; si los jugadores no están listos, no están listos... y recuerda siempre que un demonio puede destruir una saga muy, muy rápido). Sin embargo, si tus jugadores quieren llevar vuestras partidas a un nuevo nivel con conflictos más personales, como el conflicto entre el bien y el mal que se dirime dentro de cada persona, los demonios pueden ser una de las mejores herramientas para el narrador.

Cuando un demonio tienta a un personaje, cuando un demonio provoca los aspectos más vulgares de la personalidad de un personaje... entonces puedes alcanzar grandes cotas de interpretación, pues son los puntos flacos en la personalidad del personaje, y no su forma física, lo que resulta atacado.

Usa los demonios para explorar en profundidad la personalidad de los principales personajes de tu saga, hasta niveles que los jugadores nunca hayan experimentado. Anima a tus jugadores a mostrar sus debilidades, o bien obligálos a hacer tiradas para demostrar que tienen el temple necesario para resistir.

Aunque tu saga nunca llegue a incluir demonios de los de pezuña hendida, hay



muchas otras variedades que puedes utilizar. El papel del "demonio" lo pueden asumir todo tipo de elementos, desde lo abstracto hasta lo concreto, desde lo sobrenatural hasta lo mundano. Los demonios en el mundo medieval se aparecen como muchos tipos diferentes de "espíritus malignos". Los curas predicaban tachando de "demonios" a los estilos de vida más destructivos y decadentes, a alguna droga adictiva o incluso a algún demagogo carismático. Los demonios usan sus poderes de formas muy diversas, y obran buena parte de su mal a través de terceros.

Por ejemplo, un personaje podría tener la oportunidad de casarse con un miembro de una familia noble muy adinerada pero decadente, oportunidad orquestada por un demonio que desea tentarlo. ¿Aceptaré el personaje la oferta, distanciándose probablemente de sus antiguos amigos y cayendo en la molicie por su indulgencia? Los jugadores no encontrarán aquí ninguna cola acabada en pinchos, pero es una situación tentadora y peligrosa, digna de los planes de cualquier demonio.

Solo más tarde hará acto de presencia el propio demonio, y solo si el personaje le da lo que quiere le permitirá mantener su vida llena de lujos. Para interpretar el papel de "espíritu maligno" en tu saga, solo tiene que haber algo que tiene a los personajes para mostrar debilidad. Teniendo en cuenta la fragilidad y los apetitos humanos, las posibilidades son infinitas.

La naturaleza del demonio

La naturaleza de los demonios depende de lo que creas que es el "bien", pues un demonio representa todo lo que no es bueno. En *Ars Magica*, lo que es bueno es lo que nos enseñaron a todos en la escuela y en la iglesia, es la forma tradicional en que se entiende el bien. En el mundo medieval, la idea del bien está firmemente establecida y desarrollada, y es una tradición que aún se mantiene hoy en día. Las virtudes caballerescas representaban buena parte de lo que era bueno, al igual que lo hacían los Diez Mandamientos. Sea cual sea tu concepto del bien, tus demonios tienen que ser precisamente lo contrario.

Los demonios que introduzcas en tu saga deberían ser una combinación de los siguientes aspectos:

Demonios como destructores: La destrucción en todas sus formas (el paso del tiempo, el deterioro, el odio, la violencia) es una parte esencial del plan diabólico para la destrucción del mundo. Los personajes que se enfrenten a estos demonios lucharán por reparar el daño que estos han causado sin volverse fuerzas destructivas también ellos.

Este tipo de demonio debería contar con poderes de envejecimiento, y también de causar heridas, muerte y cosas similares, lo que haría de él un adversario físicamente imponente. Si estáis acostumbrados a batallas estrictamente físicas en tu saga, este tipo de demonio es ideal.

Demonios como enemigos de la autoridad: Los demonios luchan contra el orden legítimo y timentan a los humanos para que hagan lo mismo. En algunos contextos culturales, el orden legítimo puede ser la familia, la nobleza, la Iglesia o simplemente la tradición. El demonio anima a los personajes a violar los códigos de autoridad y a buscar su propio camino individual. Esta interpretación puede parecer algo extraña, pues en Estados Unidos la independencia de la autoridad es un concepto muy valorado, pero en la Edad Media, existía tanto caos y tanta maldad que solo siguiendo la voluntad de la autoridad vigente la sociedad podía preservar su integridad. Por lo tanto, los demonios que se enfrentan a la autoridad recuerdan a los jugadores que ya no están en Kansas, y que en un mundo de fantasía, la autoridad es lo que se considera habitualmente como "el bien".

Este tipo de demonio intenta poner a sus víctimas en situaciones en las que seguir a la autoridad suponga grandes pérdidas o incluso la muerte. Dichos demonios podrían también convencer a sus víctimas de que son superiores a los demás y por lo tanto no deben someterse a las limitaciones de los códigos de conducta tradicionales. Estos demonios podrían intentar volver a los grogs contra los magi, o a unos magi contra otros.

Demonios como incentivadores del vicio: Cada demonio tiene la misión de aumentar un vicio específico, como la avaricia o la malicia. Cada vicio entra en conflicto con una virtud, como la generosidad o la amabilidad. Los personajes tendrán que andarse con ojo para evitar que entregarse a un vicio les haga caer en las redes de un demonio.

Estos demonios pueden hacer que sus respectivos vicios parezcan seguros y atractivos. De alguna forma, pueden otorgar poder a un personaje, bien en secreto o con el consentimiento del personaje, para que este se entregue al vicio. Evidentemente, esta corrupción acabará provocando la destrucción del personaje.

Demonios como mentirosos: Si la verdad es buena, entonces los demonios son mentirosos. Los personajes tendrán que lidiar con las formas más sutiles del engaño, y distinguir la verdad de las ilusiones más convincentes.

Estos demonios tienen la habilidad de mentir de forma eficaz y de usar ilusiones (dales una habilidad de al menos 20 en el Arte mágico de Imaginem). Son excelentes oponentes para un grupo de jugadores reflexivos. Cuanto más astutos sean los engaños de estos demonios, mejor. Sus mentiras pueden ser de cualquier tipo. ("Tú eres mejor que el resto de gente", "No hagas caso de los consejos de tus amigos", "Tus grogs tramán en secreto para acabar contigo"...).

Evidentemente, deberías mezclar mentiras con verdad y hacer que algo de lo que diga el demonio a los personajes sea información muy valiosa (tal vez sobre un enemigo de los personajes, o bien el paradero de algo que están buscando). Puedes causar muchos problemas haciendo que el demonio cuente verdades y mentiras de un personaje a otro ("Denzion tiene planes contra ti y le ha enviado una carta al Obispo para denunciarte").

Demonios como corruptores de la voluntad: El libre albedrío puede ser una poderosa fuerza del bien, así que los demonios hacen lo posible por corromper esa voluntad libre y volverla maligna y débil. Los personajes que hagan frente a este tipo de demonios tendrán que evitar verse sutilmente manipulados o tentados a renunciar a su capacidad de elegir.

Estos demonios tienen el poder de tentar a la gente para que renuncie a su libertad a cambio de alguna recompensa más tangible. Los hechizos y demás cuestiones similares que interesan de forma absoluta a un personaje no tienen por qué formar parte del repertorio de un demonio de este tipo. Derribar la libre voluntad de la víctima y reemplazarla con algo maligno podría granjearles algunas victorias inmediatas, pero a largo plazo estos demonios querrán que la gente renuncie a su voluntad

de forma libre. (Un alma debe entregarse libremente al Demonio y no de forma obligada). Por lo general estos demonios obtienen sus victorias de forma progresiva, hasta que logran un compromiso absoluto por parte de sus víctimas. ("Por favor, firma en la línea de puntos... con sangre").

Demonios como debilitadores: La fuerza de los humanos es su gran virtud, y estos demonios van absorbiendo poco a poco esa fuerza. Tal vez ofrecen placeres sensoriales que llevan a la gente a relajarse y volverse complaciente. Tal vez manejan a las personas de forma tan sutil e insidiosa que ya no tienen que pensar por sí mismas. De una u otra forma, estos espíritus malignos van quitándole poco a poco a la gente la necesidad de mantenerse fuertes.

Los demonios de este tipo por lo general suelen tentar a sus víctimas mediante lujos y cosas similares. No combaten físicamente porque eso animaría a sus oponentes a ser fuertes, aunque pueden tener poderes mágicos que les permitan absorber la fuerza física. A menudo los regalos son una forma excelente de debilitar a alguien: el demonio podría entregar un objeto mágico muy poderoso a su víctima que, a largo plazo, hiciera que descuidara sus otros poderes y habilidades.

Eso podría obligar a la víctima a aprender una nueva habilidad para utilizar el objeto mágico. Cuanta más experiencia invierta en esa habilidad, menos podrá invertir en otras cosas, y cuando el demonio le arrebatase el objeto, la habilidad resultaría inútil. Para conservar el objeto mágico, al personaje le basta con hacerle un "pequeño favor" al demonio.

Poderes demoníacos

Para que los demonios se adapten al papel descrito anteriormente, probablemente tengas que modificar o revisar en profundidad los demonios que aparecen en tus sistemas de reglas actuales. Con un poco de suerte, tampoco tendrás que preocuparte mucho por las características específicas de los demonios, ya que la mayoría de conflictos con ellos serán indirectos.

Los demonios podrían manipular los acontecimientos desde las sombras y cumplir sus objetivos sin llegar siquiera a verse cara a cara con sus víctimas. El auténtico valor de los demonios en el juego se basa

en su potencial narrativo, no en su valor de combate, de manera que los jugadores podrían enfrentarse a los actos del demonio sin tener siquiera que desenvainar la espada o lanzar un hechizo de combate. (Consulta el bestiario del manual básico para ejemplos de las características más habituales de los demonios; Sainela es un buen ejemplo).

Para hacer a los demonios rivales realmente formidables, muchos diseñadores de juegos les otorgan grandes poderes físicos o mágicos. Los demonios son ciertamente formidables, y aun cuando son derrotados, no mueren sino que simplemente regresan al Infierno durante un cierto tiempo. Sin embargo, a menudo los mejores demonios utilizan muy poco la fuerza directa. Si su objetivo final es la corrupción del espíritu humano, el demonio debe convencer a ese espíritu para que se corrompa él solo. Matar a una persona o incluso matar a un amigo mediante un encantamiento no es ninguna hazaña, pero un demonio que logra que un personaje mate a un amigo mediante mentiras sutiles y la manipulación de sus vicios es un demonio muy efectivo. Y el que sale peor parado de todo esto no es quien es asesinado, sino quien se ha corrompido y ha acabado matando a su amigo.

Los demonios tienen ciertos poderes mágicos que pueden usar en emergencias, pero en su mayoría actúan de forma sutil. Cuando usan su magia, por lo general es para manipular una situación, no para afectar directamente a su objetivo potencial. Por ejemplo, imagina que el objetivo de un demonio tiene previsto reunirse con un amigo sabio para obtener consejo sobre los problemas que precisamente ha provocado el demonio. Este podría hacer que el amigo cayera dormido y no acudiera a la cita, de manera que la víctima del demonio no pueda obtener el beneficio de su consejo. Es todo un reto interpretar a demonios sutiles, pero también es un reto para los jugadores el detenerlos. Además, los actos de los demonios crean una atmósfera de miedo y paranoia que puede resultar en una magnífica sesión de rol.

He aquí algunos de los poderes que se atribuyen a los demonios en diversas leyendas:

Asumir y cambiar de forma física: Esa encantadora ancianita que ha vendido unas manzanas a los personajes podría ser un demonio disfrazado. La diversidad de formas también es útil para alcanzar varios

objetivos indirectos y más físicos, como matar a alguien que interfiere con los planes demoníacos.

Asumir forma espiritual: La forma espiritual es de hecho la forma natural de un espíritu maligno; las formas físicas son solo manifestaciones temporales. En forma espiritual, pueden espiar a los mortales y moverse libremente.

Ofrecer riquezas: Los demonios tienen acceso a tesoros de todo tipo y condición, que pueden utilizar para tentar a los mortales. También pueden ofrecer otras recompensas, como fama, placeres sensuales o incluso la venganza.

Posesión: Los espíritus malignos pueden entrar en un cuerpo humano y o bien tomar control absoluto de él o bien interferir con sus actos. Los cuerpos poseídos pueden desarrollar una gran fuerza u obtener otras habilidades sobrenaturales.

Ilusiones: Los demonios pueden hacer que las cosas tengan un aspecto diferente al que tienen en realidad. Puedes encontrar ejemplos de estos poderes entre los hechizos de ilusiones de tu sistema de magia favorito.

Terror: El miedo puede debilitar todas las facultades humanas, y por lo tanto es un arma poderosa para los demonios. Los demonios pueden o bien infundir un miedo genérico a los daños físicos o bien explotar un miedo personal específico, como el miedo al fracaso.

Controlar la naturaleza: Los demonios pueden controlar algunos aspectos de la naturaleza, en especial los asociados con la oscuridad y el mal: tormentas, ratas, lobos, serpientes, enfermedades...

Conocer secretos: Los demonios tienen muchas formas desconocidas de descubrir secretos. Sus espías invisibles les informan sobre acontecimientos importantes, y su magia les permite ver lo que ocurre en lugares lejanos. Usan ese conocimiento para preparar trampas más eficaces para sus víctimas.

Provocar sentimientos malignos: Muchos demonios pueden "alentar" las emociones más negativas de una persona para que sigan avanzando en una dirección específica. Cada demonio a menudo representa una emoción particular, y puede alentar esa emoción específica en cualquier persona con la que se cruce. En *Ars Mágica*, esta habilidad permite al demonio aumentar en 3-7 puntos cualquier tirada

de Personalidad que haga un personaje. Cómo afecten esas tiradas a la historia es algo que depende por completo de ti, pero sin duda puedes imaginarte algunas posibilidades...

Debilidades de los demonios

En las leyendas y las historias existen todo tipo de cosas que pueden resultar efectivas contra los demonios. Según cómo sea tu mundo, cualquiera de ellas podría ser útil para destruir demonios, romper sus hechizos, librar almas de juramentos infernales o mantener a raya a los demonios. Otras, por el contrario, no servirán para nada. Al final, solo la fortaleza de un personaje puede salvarle de los poderes de un demonio. Algunos ejemplos de cosas que dañan a un demonio son: las personas santas, las reliquias sagradas, las campanas de una iglesia, una canción entonada desde el corazón, el amor verdadero, la fe verdadera, el sacrificio desinteresado, las plegarias, los hechizos de protección y el arrepentimiento sincero.

En ocasiones se puede identificar a un demonio por algún tipo de signo revelador, como por ejemplo la hostilidad de los animales, su ausencia de reflejo en un espejo o una pezuña hendida.

Por lo general los demonios no pueden entrar en recintos sagrados. Prefieren aparecer en zonas desoladas, lugares donde ha existido el mal y la destrucción, y preferiblemente por la noche. Cuando prepares un encuentro con un demonio, no olvides el impacto que puede tener el escenario sobre la reacción de los jugadores.

Relacionar los puntos fuertes y débiles de un demonio con su naturaleza hace que esas virtudes y defectos tengan un efecto real. Por ejemplo, un demonio que explota la avaricia podría ser ahuyentado por un acto desinteresado de generosidad.

Motivaciones de los demonios

Para poder interpretar debidamente a un demonio, tienes que saber qué es lo que desea, por qué interactúa con los personajes como lo hace y cuál es su auténtica motivación. Jamás debes revelar los

auténticos motivos de tu demonio a los jugadores, estos deben quedar siempre envueltos en el misterio, algo que se remueva constantemente en el subconsciente de los jugadores, de manera que más tarde puedas aterrizarlos con ello.

Aunque cada demonio tiene sus propias motivaciones específicas (pues sin duda todos ellos se enfrentan constantemente entre sí), existen algunas cosas que les motivan a todos.

Los demonios buscan almas por encima de todo. En última instancia es lo único que les importa: tienen un deseo básico de buscar y corromper almas para que cuando los mortales mueran, estas vayan al Infierno y no al Cielo. Por lo tanto, los demonios viajan por el mundo intentando corromper y denigrar a quienes son buenos para volverlos malos. Cuantos más maligno y perverso se vuelve un individuo, más cae bajo el control del demonio que creó originalmente ese mal.

Cada demonio controla una región del reino infernal, y todos los pecadores que hacen gala de ciertas características son enviados a ese reino. Por ejemplo, todos los asesinos de cónyuges son enviados al reino de Askatangasay, y por lo tanto están bajo su control. En consecuencia, ese es el tipo de mal que trata de extender, y esa es la clase de personas que hará todo lo posible por evitar que regresen al rebaño de los bien encaminados.

Una vez un demonio ha capturado un alma, puede torturar a su víctima a placer, durante toda la eternidad, y puede emplear el alma en todas sus guerras contra señores demonio cercanos. Cada demonio tiene algún tipo de feudo, pero todos rinden pleitesía a Satanás de una o otra forma (salvo el propio Demonio, claro). Por lo tanto, para cada demonio que utilices en una historia, deberás decidir qué tipo de reino gobierna, y qué clase de almas desea capturar.

Cómo interpretar a un demonio

Interpretar a un demonio es todo un desafío, pues se trata de criaturas astutas e insidiosas. Tendrás que preparar muy bien los planes de cualquier demonio si quieres hacerle justicia.

Uno de los principales objetivos de un demonio es siempre no revelar su auténtica

motivación. Una vez que esta queda al descubierto, se pierde el factor sorpresa y el espíritu de la víctima potencial cobra nuevos bríos.

A continuación hay cuatro sugerencias que puedes tener en cuenta la hora de interpretar a un demonio:

Aspecto amigable. Un demonio suele parecer amigable, solícito, autocrítico, ingenioso, erudito, respetable, sexy, generoso, empático, piadoso o cualquier otra cosa que sea necesaria para ganarse la confianza y la admiración de su víctima.

Sé ingenioso y astuto. Los demonios llevan milenios tentando a los mortales; no son estúpidos. Ten planes preparados dentro de los planes de tus planes. Si un plan sale mal, puedes "viajar en el tiempo" como Narrador y alterar el plan de manera que al menos tenga un resultado razonablemente bueno para el demonio. Esta manipulación representa en realidad la astucia de un demonio, porque un demonio realmente astuto podría haber preparado sin duda un plan mejor que el que has preparado tú. Un demonio astuto es un adversario ideal para los jugadores; es un adversario al que pueden temer y respetar al mismo tiempo.

Sé paciente. La corrupción lleva mucho tiempo, y los demonios han aprendido a esperar. Si se esfuerzan demasiado podrían dejar al descubierto su plan y tal vez echarlo a perder. Los personajes deberían interactuar con el demonio a lo largo de varias historias, y cada encuentro debería ser una evolución del anterior. Los demonios viven para siempre, tienen toda una vida para corromper el alma de una persona, así que tómatelo con calma. No dejes siquiera que los personajes sepan con quién se enfrentan desde un buen principio. Solo deberían descubrir que es un demonio después de varios encuentros.

Haz gala de algún defecto. Ninguna personificación del mal tendrá un carácter perfecto. Un defecto personal es especialmente efectivo si revela la auténtica naturaleza del demonio. Por ejemplo, un demonio podría ser incapaz de tener en cuenta el altruismo en sus planes. Tal vez prepara una situación en la que unos amigos podrían salvar a una víctima realizando algún sacrificio desinteresado, algo que jamás podría esperar un demonio de corazón negro. O tal vez el demonio podría ser demasiado altivo como para mantener en secreto sus maquinaciones. A menudo el defecto del

demonio está relacionado con el vicio o la debilidad que intenta explotar en sus víctimas.

Elige un objetivo. Un demonio tiene más éxito si se centra en un solo objetivo, o como mucho unos pocos al mismo tiempo. Sin duda los amigos y parientes de la víctima se verán envueltos también en los planes del demonio, y no debería resultar claro quién es realmente la víctima del demonio ni siquiera cuando los personajes descubren a qué se enfrentan. Elige solo un personaje, preferiblemente uno que tenga relevancia en la saga, y centra toda tu atención en él.

Recuerda, los demonios son la personificación del mal. No deben ser aliados, sirvientes ni señores de los personajes a menos que hayas decidido dar al mal una presencia específica y hacer de la corrupción una parte vital de la historia. En ese caso, los jugadores deberían tener muy claro que la corrupción de un personaje relacionado con un demonio cuenta en realidad una historia sobre la debilidad humana, y no es solo una forma rápida para que el personaje obtenga más poder. Los demonios pueden ser una parte importante de una partida de rol porque, básicamente, luchan contra lo que resulta más humano: la fuerza creativa, el libre albedrío, la sabiduría y el honor. Enfrentar a tus jugadores con un adversario así es ponerles en una representación manifiesta y tangible de los conflictos a los que hacemos frente cada día, conflictos entre la complacencia y la acción, entre el valor y la cobardía, y entre la verdad y las mentiras cómodas. Un trasfondo de esa riqueza solo puede ser garantía de historias memorables en las que se aborden los mejores temas que se pueden tratar en una historia: la humanidad y cómo ser mejor ser humano.

Cuento de invierno

Índice

B			
Balaerus			
Tumba	17, 21		
Historia de	17		
Diario	37		
Mapa	66		
Regreso de	65		
Barbagrís, rey enano	53		
Bestia	39		
Buhonero	26		
C			
Cuatro Jinetes del Apocalipsis	56		
Cómo hacer frente	62		
Hambre	61, 63		
Guerra	58, 63		
Las personas dentro	65		
Monturas	64		
Muerte	59, 64		
Peste	61, 63		
D			
Demonios			
Brivelzn	79		
Cómo interpretar	86		
Debilidades de	86		
Ver también cómo detener a un demonio			
Motivaciones de	86		
Naturaleza de	84		
Papel de	82		
Poderes	85		
Destino de la alianza	81		
Diabolistas	9		
Atrapados en las minas	46		
Carmella	10		
Cómo detener	76		
Convivir con	47		
Emil	11		
Honerius	14		
Lucinda	12		
Gizzleren	15		
Mab	13		
Planes de	22		
Regreso de	35		
Y el ritual de invocación	74		
Y la plaga	31		
Y los enanos	43		
Y su demonio	77		
Y Woodbridge	27		
E			
Edén	55		
Investigar	55		
Llegada a	74		
Puertas de	72		
Viaje a	69		
Emboscadas	45		
Enanos	44-45		
Barbagrís, el rey	50, 53		
Estadísticas de un enano común	54		
Glorin, el guía	51		
Rehén de	52		
Y la Fuente de la Vida	51		
Espada llameante	78		
Esqueletos	69		
Esquirla			
La maldición sobre la región	24		
Encontrar	21		
Historia y la alianza	17-18		
Investigación	41		
Maldición de	23		
Origen de	9		
Y los enanos	43, 47		
Y Woodbridge	26		
F			
Fuente de la Vida	51, 52		
G			
Gitanos	18		
Como ladrones	21		
Medallón	33		
Regreso de	35		
Y la plaga	31		
Glorin, guía enano	51		
Guerra. Ver los Cuatro Jinetes del Apocalipsis			
H			
Hambre. Ver los Cuatro Jinetes del Apocalipsis			
Hechizos			
El Nudo de la Horca	64		
Espíritu de Valhalla	63		
Ingravidez de los Santos	73		
Ladrón de Tinta	36		
Ladrón del Sustento	63		
La Maldición de los Gusanos	64		
La Muerte Negra	63		
La Nota del Flautista	34		
Llamas del Guardián	73		
Luz de la Cólera Celestial	73		
Marchitar la Vida	63		
Plumas de los Querubines	73		
Sentir el Espíritu	73		
Hermano Giles	67-68		
Horda de no-muertos	67		
J			
Jesuita			
Hermano Giles	67-68		
M			
Minas enanas	44		
Emboscadas	44		
Y el portal al Edén	70		
Medallón			
Y los gitanos	33		
Muerte. Ver los Cuatro Jinetes del Apocalipsis			
P			
Padre Miller	21		
Peste. Ver los Cuatro Jinetes del Apocalipsis			
En Woodbridge	27, 31		
Gitanos y	31		
Y las ratas	31		
R			
Ratas	32		
Cómo expulsar	33		
Restaurar el Árbol de la Vida	79		
Robo			
En la alianza	36		
En la tumba	21		
S			
Sacrificio	79		
Saga			
Curso de	8		
Tema	8		
San Francis	29-31		
Siete Sellos	55		
Cuatro Jinetes del Apocalipsis	56		
Naturaleza de	56		
Quinto Sello	66		
Resurrección de los muertos	65		
Sexto Sello	70		
T			
Tharuum	48		
W			
Wickam	17		
Cementerio	20, 21		
Relaciones con la alianza	19		
Taberna	19		
Wilf, jefe del pueblo	20		
Wilf Shepherd	20		
Woodbridge	26-27		
Y los diabolistas	27		
Y la plaga	27		
Iglesia en	28		
Historia de	26		
Estatua de San Francis	29		
Rumores en	28		
Z			
Zombis	69		

Ars Mágica



Como un brote fresco de primavera vulnerable a una helada súbita, vuestra alianza fue antaño frágil. Pero a lo largo de muchos años de duro trabajo, los magi trabajasteis para acumular más poder mágico. Ahora, tras un largo y tedioso esfuerzo, podéis reposar sobre los laureles de vuestros logros pasados. Estáis en el Otoño, en la cúspide de vuestro poder. Mas el Invierno acecha en el horizonte, y un gran mal reúne fuerzas, nacido en el mismo pozo del Infierno. Un mal que lleva obrando su oscuro trabajo durante décadas dentro de vuestra alianza, sin que vosotros siquiera lo supierais: cuidado, pues no puedes vencer al mal que has criado sin poner en peligro tu alma mortal.

Esta es la tercera parte de la Tetralogía de las Cuatro Estaciones, y continuación de **La Tempestad**. En su interior el narrador encontrará todo lo que necesita para organizar la caída de una alianza desde su Otoño hasta su Invierno. Este libro incluye varias aventuras relacionadas entre sí que narran el hundimiento y tal vez la destrucción de una alianza antaño orgullosa.

