

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE
CLÁSICOS

NO PROFANARÁS EL SUEÑO DE LOS MUERTOS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6-8



El Circo de los Magníficos ha llegado a la populosa ciudad de Morowen, la capital de Mourntall, durante la semana de su carnaval, el mayor espectáculo popular de Vermigor. No tardarán en producirse toda suerte de extraños y macabros sucesos en las calles de la abarrotada urbe, mientras nuestros aventureros tratan de desentrañar los misterios tras de la siniestra troupe circense. Algo terrible está a punto de suceder...



NO PROFANARÁS EL SUEÑO DE LOS MUERTOS



CRÉDITOS

Autor: José Carlos de Diego.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Penny Melgarejo.

Ilustraciones interiores: Penny Melgarejo. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright Eric Pommer. Some artwork copyright Fat GoblinGames, Rick Hershey, Publisher's Choice Quality Stock Art. Some artwork copyright Eric Lofgren, used with permission. Some artwork copyright The Forge.*

Cartografía: Jorge Eneko Menica.

Depósito Legal: MU 390-2021

Este módulo trata de emular las clásicas aventuras que aparecieran en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este emula, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una indisimulada pretensión de establecer una línea de aventuras con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

No profanarás el sueño de los muertos es una aventura escrita para el juego de rol *Aventuras en la Marca del Este* y ambientada en el mundo de Vermigor (editado por Holocubierta y escrito por José Manuel Palacios). Este módulo está diseñado para un grupo de 3-5 personajes de nivel 6-8. Si los AJ no llegan a ser al menos cuatro, se recomienda que sean de nivel 7 mínimo o se introduzca algún ANJ (de entre los artistas de la *troupe* del circo) que refuerce el grupo. Aun así, debemos ser conscientes de que, en el desenlace de esta aventura, nuestros héroes muy difícilmente podrán derrotar a Vyacheslav y su legión de zombis.

REQUISITOS

Los AJ deben pertenecer al Circo de los Magníficos, su alineamiento debe ser preferentemente neutral (nunca legal ni caótico) y tener alguna habilidad arcana que los haga especiales. Además, son recién llegados a la *troupe* para que así les puedan asignar como primera misión una prueba para evaluar su valía dentro de la organización: encargarse de la vigilancia del espejo y llevar a cabo su grandilocuente timo, siempre bajo la estrecha vigilancia de Mefisto, su mano derecha, Sulaymán, o en último caso, Alice.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

Antes de jugar esta aventura te recomiendo que la leas por completo para que te hagas una idea somera de la trama. Luego profundiza en cada organización, localización y acontecimiento.

La historia llevará a los AJ desde las luces del palacio Dascălu hasta los rincones más oscuros y putrefactos de las cloacas, enfrentándoles a algunos de sus habitantes más poderosos, varios monstruos errantes, a su clan circense y sus propios miedos.

Todo conduce a una conclusión perturbadora con el advenimiento de Vyacheslav y su legión de zombis. El Narrador puede manejarlo de dos maneras: puede mantener el horror en un nivel incesante y golpear a los jugadores al final con algo mucho peor; o ir alimentando lenta y progresivamente su ansiedad y su paranoia antes de precipitarlos como una pesada losa a la conclusión. En cualquier caso, el final debe ser lo más aterrador, violento y sangriento posible. Una legión de zombis en plena acción no se ve todos los días. Cuando todo haya terminado, las respuestas que reciban los personajes deben ser las más inesperadas, pero sin perder robustez y coherencia.

Esta aventura puede jugarse de forma independiente o como parte de una campaña, e incluso existe la posibilidad de expandir la trama aquí presente en forma de nuevos capítulos que extiendan la historia más allá de estas páginas y que tengan como eje central las aventuras y desventuras del Circo de los Magníficos.

NOTA: Para las características de los personajes y los monstruos he utilizado el método que se describe en *Aventuras de la Marca del Este*. Si quieres convertirlos a Vermigor tienes varios apéndices al final de su manual básico que explica cómo hacerlo (ver pág. 318-336 de Vermigor).

AMBIENTACIÓN

La aventura transcurre íntegramente en la populosa Mourtown, la capital de Mourntall, durante la semana de carnaval. Es el mayor espectáculo popular de Vermigor. El carnaval puede describirse como una bulliciosa fiesta folclórica que abarca toda la ciudad evocando misterio y romanticismo. En la semana previa al carnaval se celebran desfiles todos los días, aunque las fiestas más afamadas transcurren durante los últimos dos días, siendo el pasacalles final el más importante.

Durante estos días de celebración, su población se duplica gracias a los visitantes que llegan en busca de diversión. Es tiempo de fiesta y jolgorio. Las calles se llenan de carruajes engalanados, jinetes, antorchas, fuegos artificiales, y cada noche se celebra un desfile de máscaras en el cual danzan comparsas folclóricas. Las carrozas lanzan collares multicolores baratos, caramelos y pequeños juguetes de madera, mimbre o trapo a los que asisten a los desfiles. El último día se celebra un prestigioso concurso de pasacalles en el que desfilan todas las comparsas de la ciudad, que finaliza en el anfiteatro Thorvan ante 15.000 personas y da por clausurado el carnaval.

NOTA: Repasa la información contenida en Vermigor para fijar el marco y universo de juego. Si quieres saber más sobre la capital de Mourntall o el carnaval, acude a la pág. 260-266 de dicho manual.

CORDURA

Las tierras de Vermigor esconden una terrible y terrorífica maldad que puede helar la sangre del aventurero más curtido. Para trasladar esto a los personajes, vamos a emplear las reglas opcionales de Cordura aparecidas en la página 73 del *Manual Avanzado de Aventuras en la Marca del Este* (la conocida como caja verde). Aquí encontrarás una versión resumida de las mismas.

Los aventureros comienzan con una puntuación de Cordura igual a su característica Sabiduría. Cuando se enfrenten a una situación terrorífica de maldad o corrupción, o presencien actos inenarrables, deberán realizar una tirada de salvación. El Narrador podrá establecer el tipo de tirada de salvación y modificadores oportunos. Por defecto, puede utilizar la de cetros, varitas y conjuros. Un fallo en esta tirada de salvación hará que el personaje pierda inmediatamente 1d6 puntos de Cordura.

Si la puntuación de Cordura de un aventurero llega a 0 (o inferior), este pierde temporalmente la razón y queda histérico, catatónico o en un estado tan alterado que no podrá ser interpretado por el jugador, pasando a dictar sus acciones el Narrador. El jugador recuperará el control de su aventurero cuando vuelva a tener al menos un punto de Cordura. Si un aventurero bajo el control del Narrador sufre una nueva pérdida de Cordura, perderá en su lugar, y de forma permanente, el mismo número de puntos de Sabiduría.

La Cordura puede recuperarse reposando en lugares tranquilos, a razón de un punto de Cordura por día completo de descanso. Conjuros como *sanar* o *restablecimiento* restauran todos los puntos de Cordura perdidos por el aventurero.

EL CIRCO DE LOS MAGNÍFICOS

En este submundo ocultista circense los secretos abundan. Cuanto más saben acerca de los mitos ancestrales, más terrorífico, inescrutable e intrincado se vuelve todo lo que los rodea. En este macabro y anómalo lugar se renueva, en un escenario parcialmente cerrado y encorsetado, el desgastado horror gótico de fantasmas y seres inmateriales en un terror realista e impertérrito, de seres monstruosos y desconocidos que se esconden desde tiempos inmemoriales en los parajes más oscuros de Vermigor, el tiempo y el espacio. En el Circo de los Magníficos, nada es lo que parece.

Para el público en general que asiste a sus funciones, el Circo de los Magníficos es un espectáculo circense de pequeño formato, en ocasiones grotesco, donde confluyen una gran variedad de números, humor para adultos, contorsión, látigos, malabares, acrobacias aéreas, equilibrios, magia, cabaret, fuego; un grandioso espectáculo donde confluyen viajes entretenidos, actuaciones macabras y un sinnúmero de espectáculos fuera de lo común. En este extravagante circo las bestias cobran vida, los magos realizan trucos imposibles y los trapezistas consiguen el más difícil todavía. En principio parecen inocuos, pero solo aquellos que conocen la verdad son muy conscientes de que algo oscuro y dañino vive latente en el circo.

Los pobladores del circo son de lo más variopinto, un conjunto heterogéneo de seres extraordinarios dotados de poderes y habilidades muy especiales, como descubriremos más adelante.

Para los sectarios, el Circo de los Magníficos es uno de los lugares donde el Plano Negativo se cruza en el espacio-tiempo con Vermigor. Y, por tanto, un lugar especial por donde se puede acceder físicamente a él, aunque durante un tiempo limitado. La mayoría desconoce que este inusitado poder fue creado por Sa'Nna. Fue el regalo envenenado que le hizo a Mefisto en forma de carromato de circo, para que le sirviera para sus fines por el resto de los días. Es habitual que Penumbra otorgue privilegios a sus seguidores, pero cuando le hace un regalo a alguien siempre lo hace con una segunda intención, casi siempre perversa. Como culto, no han dejado de adquirir poder y, con su ayuda, la Luna Roja se deleita causando miedo, locura y sufrimiento a los mortales, interactuando con ellos para que le ayuden a satisfacer sus retorcidos deseos, generalmente recurriendo al engaño. Así que, sin saberlo (o quizás ignorándolo), le sirven llevando a cabo sus deseos, y han librado guerras con otros seres y cultos por ello.

LA TROUPE CIRCENSE

LA PARADA DE LOS MONSTRUOS

Nadie es normal aquí. El circo está infestado de miembros originales de la *troupe*, sus degenerados descendientes y todos especímenes que se han cruzado en su continuo viaje, casi siempre reclutados por Mefisto para sus intereses. Desde sus primeros días, han realizado diferentes procreaciones consanguíneas entre ellos, e incluso desde mucho antes, gracias a sus habituales idas y venidas por el Plano Negativo (y el espacio-tiempo) y sus todopoderosas habilidades arcanas. Esto, unido a su adoración a Sa'Nna, les ha llevado a una existencia innoble, decadente y despreciable. Personajes que, sin saberlo ni ser conscientes de ello, se han convertido con el transcurrir del tiempo (que para ellos pasa más lentamente) en algo dege-

nerado e inhumano; pero que todavía no han completado el gran viaje porque absolutamente todos, por raro que parezca, todavía quieren ser humanos.

NOTA: Todos los miembros del circo son criaturas sobrenaturales con apariencia humana. Ese es el regalo de Sa'Nna. Todos poseen una habilidad arcana relacionada con un hechizo poderoso, un artefacto o un monstruo del bestiario. Por ejemplo, alguien que tenga el don de petrificar, lo hará como una cocatriz. Ninguno tiene alineamiento legal (los AJ serán los únicos de alineamiento neutral; el resto, caóticos).

En la actualidad, la gran mayoría son oriundos de Vermigor. Muchos son Szsgani (ver pág. 296 de Vermigor) pero han atravesado la barrera que une el Plano Negativo con Vermigor en tantas ocasiones (gracias a su carromato pueden atravesar las brechas del Sudario) que ya no recuerdan su verdadero hogar. El coste ha sido enorme; en este largo viaje han sufrido una decadente transformación. Algunos aspectos de sus vidas se han magnificado hasta tal punto que conforman una compleja y endogámica forma de sociedad en sí misma, separados y aislados del mundo (y la realidad) exterior. Casi han olvidado la vida fuera del circo. Ya nadie piensa en escapar ni en regresar a su idílica vida anterior y casi todos se han entregado a su rol en el circo.

LA FAMILIA

La familia es su estructura social principal. Esto incluye a sus compañeros de trabajo y a todos sus parientes, que tarde o temprano pasan a formar parte de la *troupe* circense o terminan desapareciendo; pero cuanta más allegada y cercana es la relación de sangre y parentesco, más fuerte es su unión. Todos se ayudan, son inseparables y la mayoría son leales los unos con los otros. Llegado el caso, dan la vida por los demás. Eso si Sa'Nna no les hace una visita integrándose como una más del circo con la malsana intención de infundir los celos, la duda y el rencor entre ellos. Por el contrario, son muy desconfiados con los nuevos (esto incluye a los AJ), los intrusos y los visitantes. Y todos, en mayor o menor medida, rinden pleitesía incondicional a Mefisto, a quien consideran su líder, mentor y salvador.

Cada miembro de la *troupe* tiene un rol prefijado en el circo. Aparte de tener un número circense, que deben ensayar y repetir hasta la saciedad, tienen la obligación de ayudar y colaborar en el buen funcionamiento del mismo (los más fuertes montan y desmontan las carpas, otros venden las entradas o empapan la ciudad de carteles y reparten panfletos publicitarios, los más empáticos dan de comer a los animales, mientras que los menos sociables se encargan de desagradable tarea de la limpieza, etc.). Las actuaciones del circo se rigen siempre por las peculiares bases establecidas por Mefisto.

EL INFRAMUNDO

Una vez terminan la gira, o si las cosas se ponen feas, es cuando se retiran a descansar al Plano Negativo. En el Inframundo tienen un hogar. Es su periodo de barbecho. Lo hacen gracias al portal mágico que Sa'Nna fijó en uno de los carromatos del circo. Es un artefacto especial, que permite que todos los objetos físicos (los del circo y los que llevan consigo) entren con ellos. Además, en ese lugar el tiempo funciona de diferente manera. No hay nada que mantenga fija la relación espacio-tiempo, puesto que en este mundo tanto el tiempo como la distancia son elásticos e irregulares. Así que una vez dentro deben permanecer juntos, o lo menos alejados posible, ya que si no pueden aparecer diferencias entre ellos (desde unas horas hasta eones).

LOS ARTISTAS

Los szgani de Mefisto son una atípica *troupe* circense que viajan agolpados en cuatro carromatos algo destartados. En la actualidad, contando a Mefisto, son una docena de artistas; aunque van y vienen, y recientemente alguno ha abandonado la familia por su propia voluntad (o quizás no). En la actualidad la *troupe* circense la componen:

MEFISTO, EL DIRECTOR Y MAESTRO DE CEREMONIAS

Hechicero. Líder indiscutible del grupo. Sin él, el Circo de los Magníficos simplemente no existiría ya que, tal y como está concebido en la actualidad, es fruto de un insidioso regalo que recibió de manos de Sa'Nna.

Es originario de Svaria. Quizás sea uno de los hechiceros más poderosos de Vermigor en la actualidad, pero él prefiere pasar desapercibido. Sabe que para lograr sus fines es mejor permanecer en la sombra. Su colección de saberes arcanos, tomos y artefactos es numerosa y cuantiosa, casi todos robados a otras organizaciones sectarias a lo largo de tres generaciones. Conocimientos con los que luego se retroalimentan e incluyen (con cierta maestría) en los más variopintos y grotescos espectáculos circenses con los que atraer a futuras presas. Es su particular uróboros, la serpiente mística que engulle su propia cola y que conforma, con su cuerpo, una forma circular, que simboliza el ciclo eterno de las cosas.

Mefisto es un consumado estafador de sectarios. A lo largo de las últimas décadas, se ha dedicado a atacar y robar los conocimientos de otros cultos y sectas, sin importarle el precio a pagar por ello ni preocuparle el aumentar su lista de enemigos acérrimos (que empieza a ser demasiado extensa y peligrosa). Y en esto hay que reconocer que, aparte de ser un veterano en estas lides, es un verdadero profesional.

Varios de sus métodos o embaucamientos favoritos para conseguir secretos y artefactos arcanos para el circo (en realidad para él) son: el timo del espejo, mediante el cual Alice visita a las víctimas a través del Espejo de Ferencz; la sesión de hipnotismo del gran Sulaymân, en la que leen la memoria y los recuerdos de los asistentes, o incluso les implantan nuevos con la ayuda del incensario de khypi; o el teatro de lo macabro de Ralphus, a cuyos asistentes luego chantajea o suplantan (gracias a su don de cambiaformas). Pero no son los únicos, su número es incontable, cada cual más maquiavélico y elaborado.

Mefisto solo confía plenamente en su lacayo Sulaymân, que es quien ejerce de guardaespaldas y «eliminador» ocasional cuando hay algún problema serio. Sabe que nunca va a traicionarle; aunque es egoísta y su amistad es falsa e interesada.

Aunque gran parte de su familia circense opina lo contrario, Mefisto no pretende realizar ninguna cosa para el bienestar del circo porque ello carece totalmente de interés para él.

Su única preocupación consiste simplemente en acumular el máximo de secretos y artefactos posibles y ganar poder. Lleva años dirigiendo el circo con mano dura y no presta especial atención a aquellas cosas que le rodean que no le reporte pingües y arcanos beneficios. Es el perfecto ejemplo de líder afectado por el *síndrome de Hubris*, un trastorno que padecen las personas que ejercen poder que los hace ser especialmente auto confiados y mesiánicos.

FUE	11 (+0)	DES	16 (+3)	CON	16	(+3)
INT	20 (+5)	SAB	14 (+2)	CAR	16	(+3)

CA: 2 [17] (túnica del archimago); DG: 12 + 36; PG: 80;

Mov: 9 metros; Ataque: 1 bastón (+3 ataque) / 1 espada (+2 ataque); BA: +7. Daño: 1d8/1d10+2; Salvación: M12; Moral: N/A; Alineamiento: Caótico.

Esinmortal; Tras ser derrotado, Mefisto se disolverá en un humo oscuro y revivirá en el Inframundo en el plazo de 1d6 semanas. Objetos mágicos: Túnica del archimago (-5 CA, +4 tiradas de salvación), bastón de poder (12 cargas: *levitar* - 1, *proyectil mágico* - 1, *rayo eléctrico* - 1, *bola de fuego* - 2, *resistencia al frío* - 3, todos como mago de nivel 15; +2 tiradas de salvación; +3 ataque), anillo de controlar personas, diadema de intelecto (+2 Inteligencia), poción de invulnerabilidad, cetro de cancelación, Vitriolo de Ébano: una espada larga con una hoja de cristal oscuro translúcido. Esta arma se considera una espada +2, +4 contra criaturas legales. Además, puede maldecir (como el conjuro de nivel 3) una vez al día. Un personaje legal que empuñe esta arma sufre 1d6 puntos de daño en cada asalto por una quemadura infernal.

SULAYMÂN, EL MAGNÍFICO

Sátiro (fauno). Sulaymân es un magnífico hipnotizador. Es célebre por su misterioso espectáculo circense de hipnotismo, donde lo aparentemente sobrenatural acompaña a la narración, que se vuelve única y distinta con cada espectador, a quien además invita a participar en la función desde el primer instante. Ayudándose del incensario de kyphi, logra poner en trance a todos los asistentes que prestan atención al espectáculo boquiabiertos. Una vez en éxtasis, usa sus habilidades arcanas para visitar sus pensamientos, los lee, almacena o incluso manipula. No existen barreras.

Es un tipo arrogante y presuntuoso. Aunque parece humano, en realidad es un fauno que oculta su verdadero aspecto: los cuernos con un gran turbante y sus pezuñas bajo una túnica. Aunque pretende pasar por szgani y muchas veces lo consigue, es evidente que no lo es. Un lingüista o alguien que haya vivido entre ellos puede darse cuenta sin necesidad de que realice ninguna prueba para darse cuenta.

Como todo buen sátiro, es un jueguista hedonista, lo que le obliga a participar en toda fiesta que llegue hasta sus oídos. Considera que todos los placeres físicos deben ser satisfechos sin ninguna restricción, así que siempre está obligado a saciar su hedonismo. Constantemente ansía todos los placeres carnales y aboga por un comportamiento en el que la satisfacción de los placeres individuales no debe limitarse por ningún tipo de restricción moral o sexual.

Mefisto le prometió y le ayudó a escapar de su esclavitud, así que tiene una deuda eterna con él; aunque en realidad él desconoce que solo lo hizo egoístamente porque necesita de sus servicios como reputado guía a través de los desgarrones del sudario y las brechas que causa Deceval cuando va en



busca de héroes de otros planos que traigan la luz a esta tierra dominada por la oscuridad.

Cuando Mefisto necesita eliminar un problema o a alguien, es siempre al primero que llama; así que se puede entender de alguna manera que es el segundo de a bordo del circo, lo cual hace que sea objeto de envidias entre el resto de la familia circense (siendo Sofie, silenciosa y discretamente, su mayor detractora). A Sulaymán le gustan las acciones encubiertas y es experto en el sigilo, la oscuridad y las muertes rápidas y crueles. Además, disfruta con ello.

FUE 12 (+1) DES 16 (+3) CON 11 (+0)
INT 12 (+1) SAB 10 (+0) CAR 14 (+2)

CA: 6 [13] (cuero endurecido), DG 7; PG: 38; Mov: 9 metros; Ataque: +3; BA +6; Ataques: 1 (lanza +2) o embestida; Daño: 1d6+2; Salvación: G4; Moral: 12 (nunca comprueba); Alineamiento: Caótico.

Embestida: Con su lanza en combate. Debe poder recorrer su movimiento completo en metros por un terreno despejado (que le permita correr de manera directa hasta su objetivo) antes de atacar a su oponente. Con un éxito, el daño se dobla. Si el ataque falla, el atacante cae al suelo o tropieza de alguna manera y tendrá una penalización de -4 a su CA durante el siguiente asalto. Si la carga se realiza contra un jinete y causa daño, el jinete deberá realizar una TS contra petrificación o parálisis o ser desmontado, recibiendo 1d4 puntos de daño por la caída. **Hipnotizar:** Puede hechizar a las masas a voluntad (como el hechizo, si usa el incensario de khypi su poder se magnifica).

GRETA, LA MUJER BARBUDA

Gólem de carne. Greta es una mujer grandota que lleva veinte años a régimen sin haber perdido un solo gramo, hecho por

el cual ha adquirido un fatalismo vagamente exhausto que se lee en su rostro y en toda su persona. Ni es joven, ni hermosa, ni atlética ni tiene curvas pronunciadas (como muchas de sus compañeras de circo). En realidad, es un gólem de carne creado con gran maestría a base de entrelazar restos de cadáveres, de ahí que se mueva tan torpemente.

FUE 19 (+4) DES 9 (-1) CON 18 (+4)
INT 6 (-2) SAB 10 (+0) CAR 5 (-3)

CA: 9 [10] (cuero endurecido); DG: 6+ 4; PG: 28; Mov: 6 metros; Ataque: 4 (Espadas); BA: +5; Daño: 1d8 cada una; Salvación: G4; Moral: 9; Alineamiento: Neutral.

Greta fue creada a base de entrelazar restos de cadáveres de hombres y mujeres. Es capaz de combatir contra dos enemigos al mismo tiempo (aunque solo tiene dos brazos, no cuatro). **Furia asesina:** En combate, entra en *berserker* con un resultado de 1 en 1d6, atacando y destrozando frenéticamente todo a su paso (alguien amigo puede intentar calmarla con una prueba de CAR). **Debilidad al fuego:** Tiene aversión al fuego. TS contra parálisis para no quedar inmovilizada por el miedo durante 1d6 asaltos. **Inmunities:** Solo puede recibir daño de armas mágicas de adamantina. Tiene un +2 a todas las TS contra conjuros y otros efectos mágicos.

MEDUSA, LA TRAPECISTA

Medusa. Es una hermosa trapecionista volante, quizás una de las mejores, y «la celosa aspiración de muchos pretendientes». Antaño fue sacerdotisa del templo de la Luna Roja. Su diosa, como regalo envenenado por sus servicios, la convirtió en una medusa. Por ello se ve obligada a tapar su cabello de serpientes con un turbante y ocultar su mirada petrificante tras unas gafas de sol oscuras.

FUE 10 (+0) DES 15 (+2) CON 16 (+3)
INT 12 (+1) SAB 13 (+1) CAR 15 (+2)

CA: 8 [11] (túnica); DG 5 + 15; PG: 35; Mov: 9 metros; Ataque: +3; Ataques: 2 (mordedura de serpiente + especial); BA: +5; Daño: 1d6 + especial; Salvación: C5; Moral: 9; Alineamiento: Caótico.

Petrificar: Su mirada penetrante es su arma más terrible, pues con ella es capaz de transformar a sus víctimas en estatuas de piedra. Cualquiera que se halle en presencia de una medusa debe superar una tirada de salvación contra petrificación o terminará convertido en piedra para siempre. Cualquiera que ataque a una medusa evitando su mirada, debe restar -4 a sus tiradas de ataque. De igual modo, las serpientes que cubren su cabellera obtienen un bonificador +2 en sus tiradas de ataque. Cabellos de serpientes: puede atacar con su cabello de serpientes, infligiendo 1d6 puntos de daño si golpea con éxito. Veneno: la víctima de su mordedura debe superar una tirada de salvación contra veneno para no morir en 1 turno. Inmunidades: Medusa también gana un bonificador +2 a sus tiradas de salvación contra conjuros debido a su naturaleza mágica. Solo recibe daño de armas mágicas. Es inmune a los conjuros *dormir* y *hechizar monstruo*.

EURÍALE, LA ENCANTADORA DE SERPIENTES

Mujer serpiente. La encantadora de serpientes del circo. Es sibilina, taimada, astuta y misteriosa. Su estilo al caminar es bastante femenino y sensual; sus movimientos son hipnóticos, con una innata carga erótica de cierta naturaleza serpentina. Su bamboleante movimiento lento de caderas, de izquierda a derecha, mientras mueve sus piernas hacia adelante se vuelve bastante hipnótico, es algo que las miradas de los hombres no pueden evitar.

Pesimista por naturaleza. Lleva en el circo desde la llegada de Mefisto y desde entonces nunca ha dejado de intentar escapar. Considera el circo como un instrumento verdaderamente maligno y no entiende cómo el resto de la *troupe* piensa de otra manera. En algunas ocasiones incluso ha logrado huir, pero casi siempre cuando su fuerza de voluntad flaquea, no sabe cómo, el circo siempre la atrapa y la trae de vuelta.

FUE 12 (+1) DES 19 (+3) CON 16 (+3)
INT 12 (+1) SAB 13 (+1) CAR 15 (+2)

CA: 7 [12] (túnica); DG 4 + 12; PG: 28; Mov: 9 metros; Ataque: +3; Ataques: 3 (mordeduras de serpiente) + especial; BA: +4; Daño: 1d6 + Veneno + Especial; Salvación: G4; Moral: 9; Alineamiento: Caótico.

Baile hipnótico: Una criatura que la vea bailar debe realizar inmediatamente una tirada de salvación contra parálisis con éxito o quedará paralizada. Encantar serpientes: Como el conjuro de clérigo de nivel 2 a voluntad. Inmunidades: Debido a su herencia serpentina obtiene +4 en las tiradas de salvación contra venenos. Solo recibe daño de armas mágicas. Es inmune a los conjuros *dormir* y *hechizar monstruo*.

ESTENO, LA FUERTE

Semiogra. Posee una enorme y descomunal fuerza, de ahí que se le conozca con el sobrenombre de «la Fuerte». Constantemente está en compañía de otros hombres, quienes pagan jugosas cantidades de dinero por tocar sus músculos flexionados entre bastidores después de sus actuaciones.

FUE 19 (+4) DES 8 (-1) CON 16 (+3)
INT 5 (-3) SAB 7 (-2) CAR 7 (-2)

CA: 5 [14] (cuero tachonado); DG: 4 + 12; PG: 30; Mov: 9 metros; Ataques: 1 (garrote o clava); BA: +4; Daño: 2d8+4; Salvación: G4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico.

Desmembrar: Cuando ataca, el objetivo de su furia debe superar una TS contra parálisis con +4 para no quedar desmembrado.

SOFIE, LA MÉDIUM Y VIDENTE

Vampiro menor. A pesar de aparentar una mayor edad, es la hija ilegítima de Mefisto con Esteno, así que la sangre del hechicero corre por sus venas, lo cual en un momento dado puede ser un arma de gran poder. Ambiciosa, es una inteligentísima mujer cuya meta principal es convertirse en la primera dirigente del circo; para ello es consciente que para derrotar a Mefisto, Sulaymán es su principal escollo.

Con su don adivinatorio puede obtener respuestas al utilizar cualquiera de los métodos que usa para hacer sus augurios, siendo los más frecuentes la bola de cristal o las cartas de tarot. Con ellos puede sobrepasar los límites del tiempo y ver el pasado o el futuro, obteniendo una visión del problema o la cuestión que se trate, buscar significados y realizar enigmáticas interpretaciones (aunque no siempre correctas o tan precisas como quisiera) de las visiones que está teniendo.

FUE 18 (+4) DES 18 (+4) CON 18 (+4)
INT 17 (+3) SAB 15 (+2) CAR 18 (+4)

CA: 2 [17]; DG 7 + 28; PG: 60; Mov: 9 metros; Ataque +4; Ataques: 1 toque o especial; BA: +6; Daño: 1d10 + doble pérdida de energía o especial; Salvación: G7; Moral: 11; Alineamiento: Caótico. Puede realizar un ataque de toque o un ataque de mirada, además de comandar a otras criaturas.

Toque vampírico: Causa en su víctima pérdida de energía (elimina 1 nivel de experiencia), además del daño infligido. **Hechizar:** Su mirada puede hechizar si su víctima no supera una tirada de salvación contra conjuros. **Bola de cristal mágica con clariaudiencia:** Le permite espiar lugares, personas y objetos a distancia, sin que sea posible para los espías detectarlo. Sofie debe indicar a la bola aquello que desea ver y la bola se lo mostrará durante 1 turno completo. Podrá ver y escuchar con nitidez los sonidos de la persona o lugar espías. Este objeto se puede utilizar hasta 3 veces al día. Inmunidades: Solo recibe daño de armas mágicas. Es inmune a los conjuros *dormir* y *hechizar monstruo*.

GABRIEL, EL DOMADOR DE OSOS

Hombre-oso (licántropo). Es un joven, aunque ya veterano, domador de osos. En su rostro hay varias cicatrices que indican claramente la dureza de su profesión (aunque en realidad esas cicatrices son debidas a un desafortunado encuentro con unos necrófagos, seres a los que odia). Abandonado en la infancia por Esteno (su madre), creció salvaje en la naturaleza en los bosques de Svaria, amamantado por osas negras. En la actualidad, Gabriel mantiene una relación incestuosa con su hermana Sofie, que inició en la pubertad; una relación enfermiza que provoca miradas de reojo entre el resto de habitantes del circo. En realidad, es un licántropo (hombre-oso) y tiene frecuentes episodios de ira, que al final resultan siempre un problema.

FUE 19 (+4) DES 10 (+0) CON 17 (+3)
INT 11 (+0) SAB 12 (+1) CAR 12 (+1)

CA: 2 [17] (8); DG: 6 + 3; Mov: 12 metros; Ataque: +4; Ataques: 3 (2 zarpazos, 1 mordedura) o 1 gran hacha; BA: +5; Daño: 2d4/2d4/2d8 o 1d12+4; Salvación: G6; Moral: 10; Alineamiento: Caótico.

Gabriel tiende a ser bastante solitario, aunque a veces convive con sus osos. **Cambiaformas:** Puede usar su don de cambiaformas para convertirse en un híbrido de oso y humanoide

grande, en un oso grande, o volver a su forma verdadera, que es la humana. Si muere, vuelve a adoptar su forma original. Solo puede atacar con zarpazos y mordiscos en su forma híbrida o como oso. Al igual que los osos, un hombre-oso que tenga éxito atacando con ambas garras en un mismo asalto puede agarrar a un oponente y aplastarlo con un abrazo de 2d8 puntos de daño. Licantropía: Cuando un humano es atacado por Gabriel, comenzará a mostrar síntomas de la licantropía transcurridos 1d12 días. Solo los clérigos de mayor experiencia (nivel 6 al menos) son capaces de curar la maldición. Inmунidades: En su forma salvaje, solo se le puede combatir con armas mágicas, armas de plata o conjuros. Olfato agudizado: Tiene +10% en las tiradas de percepción (SAB) que se basen en el olfato.

BELLADONA, LA CONTORSIONISTA

Mujer-pantera (licántropo). Belladona «la que enreda a los hombres» es una modelo erótica, artista y *vedette* de *burlesque*. Posee un cuerpo de ensueño, con insinuantes curvas, dibujado y trabajado a golpe de duros ejercicios gimnásticos. Sensual hasta límites insospechados, provoca el morbo desmedido en los hombres a quienes con asiduidad encandila con sus formidables y naturales encantos. A Belladona le encantan los materiales lujosos, el sexo desenfrenado y todo aquello que es inusual en la vida. Cuenta con una belleza deslumbrante a su favor para conseguirlo.

FUE 14 (+2) DES 15 (+2) CON 10 (+0)
INT 11 (+0) SAB 14 (+2) CAR 17 (+3)
CA: 3 [16] (9); DG: 5; Mov: 12 metros; Ataque: 3 (2 zarpazos y 1 mordedura); BA: +4; Daño: 1d6/1d6/2d6; Salvación: G5; Moral: 9; Alineamiento: Caótico.

Hechizar: Puede utilizar el conjuro *hechizar persona* o *hechizar monstruo* tantas veces al día como necesite y nunca porta armas. Su sigilo le permite sorprender a sus oponentes con un resultado de 1-4 en 1d6. Licantropía: Cuando una humana es atacada por Belladona, comenzará a mostrar síntomas de la licantropía transcurridos 1d12 días. Salto: Como pantera, si mueve en línea recta todo su movimiento hacia un objetivo y le impacta con un ataque de garras en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación contra parálisis para no quedar tumbado. Si el objetivo queda tumbado, Belladona puede realizar un ataque de mordisco contra él como acción adicional. Olfato agudizado: Tiene +10% en las tiradas de percepción (SAB) que se basen en el olfato.

GECKO, EL HOMBRE-LAGARTO

Hombre-lagarto. Gecko (en realidad su nombre es Adam) es uno de los monstruos de la feria. Es un humano con aspecto reptiliano y un gran cazador anfibio. Se alimenta de carroña y siente especial predilección por la carne humana. Cuando la gente del circo no se la proporciona, tiende a emboscar a presas vivas acercándose a ellas sigilosamente. Es taciturno (habitualmente callado o silencioso), siempre vigilante e implacablemente fiel a Mefisto. Echa de menos su anterior vida, así que cuando las cosas se pongan difíciles en el circo, no tardará mucho en regresar a las aguas del pantano que le vieron nacer.

FUE 15 (+2) DES 10 (+0) CON 13 (+1)
INT 7 (-2) SAB 12 (+1) CAR 7 (-2)
CA: 5 [14]; DG: 4; PG: 22; Mov: 6 metros; Ataques: 2 (1 zarpazo, 1 mordedura); BA: +3; Daño: 1d6/2d4; Salvación: G4; Moral: 8; Alineamiento: Caótico.

Dos ataques: Cuerpo a cuerpo, cada uno con un arma diferente y sin penalizaciones. Armas contundentes: Gana un bo-

nificador +1 al daño con martillos, mazas, mayales o clavos. Contener la respiración: Hasta quince minutos.

ALICE, LA MUJER ARAÑA

Princesa araña. Forma parte de las huestes de Penumbra en el Inframundo. Es una de las hijas de Sa'Nna. El aspecto real de Alice suele ser el de una gigantesca araña de color púrpura brillante, con unas patas largas, peludas y quebradizas, y un abdomen abotargado, redondo, purulento y bulboso; aunque cuando está fuera del Plano Negativo prefiere cambiar a la forma de una seductora mujer sensual y hermosa, con el que poder explotar su feminidad y cautivar a los humanos. También suele combinar las dos formas: una araña gigante con el torso y la cabeza de una bella mujer, apareciendo así en los pases privados de algunos espectáculos circenses.

FUE 14 (+2) DES 16 (+3) CON 12 (+1)
INT 17 (+3) SAB 15 (+2) CAR 15 (+2)
CA 4 [15]; DG: 4; PG: 26; Mov: 6 metros, 12 en la tela de araña; Ataque: 1 (mordedura); BA: +3; Daño: 3d6 + veneno; Salvación: C4; Moral 8; Alineamiento: Caótico.

Veneno: Un mordisco o un beso de Alice suele ser letal. Aquellos mordidos o besados deben superar una tirada de salvación contra veneno o morirán en 1 turno. Arañas-espías: Puede invocar a un grupo de 2d6 arañas, que llegarán en 1d4 turnos y permanecerán con ella durante una hora, siempre que existan en la región. Los animales serán amistosos con Alice y sus aliados y atenderán cualquier petición por su parte, siempre que no sea algo absurdo o suicida. Además, verá por sus ojos y escuchará por los pelos de sus patas a varios metros de distancia. Si no reciben órdenes, simplemente se defenderán de los ataques, pero no realizarán más acciones. Al final de un descanso breve, Alice puede convocar nuevamente a aliados, pero después de ese segundo uso, será necesario finalizar un descanso largo para volver a usar esta habilidad arcana. Escalada de araña: Puede escalar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica. Inmунidades: Debido a su herencia arácnida obtiene +4 en las tiradas de salvación contra venenos. Es inmune a los conjuros de encantar, retener, sueño y al veneno.

RALPHUS, EL ENANO

Doppelgänger. Es bastante egoísta, mezquino y se rebaja para conseguir cualquier nuevo papel en cada uno de los nuevos espectáculos circenses o la aprobación continua de Mefisto (a quien adora e idolatra). Es un maestro torturador. Experto en *bondage* extremo, le fascina ver cómo la gente grita de dolor; lo que se conoce como *algolagmia*, el placer sexual obtenido a través del dolor. Es especialista en infligir dolor en senos, pezones y areolas para obtener un supuesto placer sexual, tanto el torturador como la víctima. Se trata de un tipo bastante macabro y enfermizo (suele dar bastante grima), carente de empatía, cruel e insensible, al que le gusta fabricar trofeos con sus víctimas. Su carromato está lleno de ceniceros hechos con cráneos humanos, lámparas de piel, y caras humanas que usa como máscaras de decoración, o prendas de vestir para sus espectáculos hechas de cuerpos humanos.

FUE 11 (+0) DES 18 (+4) CON 14 (+2)
INT 11 (+0) SAB 12 (+1) CAR 14 (+2)
CA: 5 [14] (cuero endurecido); DG: 4 + 8; PG: 24; Mov: 9 metros; Ataque: 1; BA: +3; Daño: 1d12; Salvación: G10; Moral: 8; Alineamiento: Caótico.

Cambiar de forma: Tiene la facultad innata de adoptar la apariencia de cualquier criatura de forma humana (de hasta 2 metros) que vea, lo que le convierte en un consumado maestro del

disfraz. Su metamorfosis es tan perfecta que nadie, ni aun los más allegados al suplantado, son capaces de descubrir el engaño. Una vez que un *doppelgänger* muere, vuelve a adoptar su forma original. Leer pensamientos: Lee mágicamente los pensamientos superficiales de una criatura que se encuentre a 30 m o menos de él, incluso atravesando barreras. Inmунidades: Es inmune a los conjuros de *dormir* y *hechizar monstruo*, y sus tiradas de salvación son las mismas que las de un guerrero de nivel 10.

EL CULTO CARMESÍ

LA ORGANIZACIÓN

El Culto Carmesí es una poderosa organización clandestina que adora en secreto a Vyacheslav desde tiempos inmemoriales (a quien han elevado a los altares como si se tratara de una divinidad).

Wolfgang Rahn y sus seguidores son un pequeño grupo de descerebrados paramilitares. Tienen una estructura, organización, entrenamiento, subcultura y, a menudo, una función igual a las de un pequeño ejército, pero no forman parte de manera formal de las fuerzas militares de ningún Estado o Reino. Tienen su cuartel general (secreto) en Morowen.

La mayoría de sus miembros son mercenarios veteranos y soldados licenciados no muy cuerdos. El culto se alimenta de una ideología de odio y violencia que atenta contra la seguridad de sus propios conciudadanos. Allá por donde pasan, no vuelve a crecer la hierba.

OBJETIVO DEL CULTO

Wolfgang es terriblemente astuto, violento y cruel. En su locura, aspira a ser convertido por Vyacheslav en un poderoso nigromante como recompensa por sus servicios si consigue traerlo de vuelta (como un liche). Esto con el beneplácito de Sa'Nna, que los encuentra divertidos y útiles, así que los deja campar a sus anchas; al menos de momento. En los últimos meses han estado más activos de lo normal, siendo partícipes y protagonistas de una de las rebeliones silenciosas más significativas del último siglo.

CUARTEL GENERAL

La base principal del culto se encuentra en la mansión Rahn, donde se les puede encontrar durmiendo hasta media tarde. Suelen salir de noche (a veces a través de las alcantarillas) en busca de víctimas propiciatorias que secuestrar y sacrificar.

En las alcantarillas, bajo la mansión, habita un nutrido grupo de necrófagos: son los sirvientes de Rahn, quien les da órdenes y los envía en busca de víctimas.

Su templo se encuentra oculto bajo el subsuelo de la ciudad, en el alcantarillado laberíntico. Allí es donde sacrifican y asesinan a sus víctimas en interminables rituales para entrar en comunión con Vyacheslav, el Nigromante. En ocasiones, los sacrificados son otros miembros voluntarios del culto o aquellos con quien tienen desavenencias. No hay segundas oportunidades.

MIEMBROS DEL CULTO

Los miembros de la Hermandad del Culto Carmesí actúan, en general, como cualquier banda de matones: amenazan en grupo, cogen aquello que quieren y usan la violencia sobre los débiles para remarcar que son los que mandan. Si se encuen-

tran con una oposición seria, tratarán de salir del paso amenazando con fuertes represalias de Vyacheslav. Si los personajes dan una lección a alguno, se convertirán en blanco del culto y tratarán de ir a por ellos cuando estén durmiendo o enviarán un nutrido grupo de necrófagos a acabar con ellos.

Consejo para el Narrador: Ten en cuenta que tanto el Culto Carmesí como el Circo de los Magníficos son organizaciones de alineamiento caótico que se encuentran en comunión con los dogmas de Sa'Nna, así que incluso en el mejor de los casos pueden tener algún punto en común. Siempre que los AJ quieran abrazar el mal y no quieran luchar interiormente para evitarlo.

Mientras los AJ se muevan por Morowen hay un 20% de probabilidades de día (50% de noche) de que se topen con al menos 1d6+1 miembros del culto (liderados por uno de sus matones). Si han tenido un altercado previo, su actitud inicial será hostil.

WOLFGANG RAHN

CA: 7 [12]; DG: 11; PG: 50; Mov: 10 metros; Ataque: 1 mirada; BA: +10, Daño: Especial; Salvación: M11; Alineamiento: Caótico; Moral: 11; PX: 3000.

Nigromante. La tirada de ataque representa que Wolfgang consigue entablar contacto visual con una persona, que debe superar una tirada de salvación contra conjuros o pasará a estar controlada por el nigromante. Wolfgang solo puede controlar a una persona al mismo tiempo. Esta tendrá derecho a realizar una nueva tirada de salvación contra conjuros cada turno. Es inmune a ataques de frío, conjuros mentales y de retener monstruo. Wolfgang puede drenar la vida de una persona si esta está indefensa frente a él; cada dos PG de la víctima curan un PG a Wolfgang. Viste una túnica macilenta que puede lanzar *devolver conjuro* una vez al día. Porta la Vara Necrótica de Vyacheslav (arma +2, defensiva, -2 CA, detecta muertos vivos, permite controlar muertos vivos como un clérigo del mismo nivel que el personaje, la mitad de los puntos de daño que inflija sirven para curar al portador).

SECUACES DEL CULTO CARMESÍ

CA: 6 [13] (cuero tachonado); DG: 1; PG: 6; Mov: 9 metros; Ataque: 1 arma (maza o espada); BA: +0; Daño: Por arma (1d6 o 1d8); Salvación: Humano; Moral: 8; Tesoro: 1d6 mp; Alineamiento: Caótico; PX: 10.

MATÓN DEL CULTO CARMESÍ

CA: 5 [14] (cota de malla); DG: 3; PG: 15; Mov: 9 metros; Ataque: 1 arma (espada o maza usualmente); BA: +2; Daño: Causado por arma (1d8 o 1d6, normalmente); Salvación: Humano; Moral: 9; Tesoro: 2d6 mp; Alineamiento: Caótico; PX: 150.

LA GUARDIA DE MOROWEN

El Ejército de Su Majestad consta de unos 12.000 hombres aproximadamente. La ratio de oficiales por cada soldado es de 1 por cada 10, lo que convierte este ejército en una organización laberíntica con una burocracia imposible y constantes luchas de poder. De los 12.000 hombres, unos 6.000 están en la capital haciendo funciones de guardia y vigilancia de los edificios oficiales y manteniendo la paz. Los soldados regulares visten armadura de cota de malla y están equipados con casco, escudo, una lanza y una espada larga.

La Guardia puede encontrarse patrullando por las calles de Morowen en grupos de cuatro (3 guardias + 1 sargento) a casi todas las horas del día (y la noche). Además, durante el carnaval han triplicado el número de patrullas y están algo más organizados, así que son algo más fáciles de ver.

La burocracia, la corrupción de los servidores del orden público y la apatía general de los gobernantes han convertido a Morowen en una ciudad sucia, asfixiante y peligrosa, donde se puede comprar casi cualquier cosa y donde la vida no vale mucho, así que los verdaderamente legales no lo tienen fácil.

FUNCIONES

Sus funciones son variadas, aunque consisten principalmente en mantener el orden, vigilar los espacios públicos, prestar auxilio en caso de accidente, catástrofe o calamidad pública, acabar con el vandalismo y los alborotos, sancionar el arrojar basura y cristales al suelo, ordenar, señalizar y dirigir el tráfico, y durante el carnaval, cualquier otra actividad indeseable que haga que el resto de conciudadanos no pueda disfrutar de la fiesta. Sin olvidarnos de que son los principales encargados de proteger a los altos representantes de la Cámara y las autoridades de las corporaciones locales, así como la vigilancia o custodia de sus edificios e instalaciones.

NORMAS DE CONDUCTA

Las normas morales durante el carnaval son bastante estrictas. Aparentemente, tales normas se relajan durante la fiesta, pues es habitual que las mujeres destapen y enseñen su busto a la multitud como reclamo para coleccionar los collares multicolores. Los residentes consideran que es una práctica indecente, pero son más tolerantes con los foráneos (al fin y al cabo, son los que dejan dinero en la ciudad).

Hasta hace poco, la Guardia toleraba tales manifestaciones en los barrios menos pudientes. Pero en los últimos años, se ha vuelto más estricta y, argumentando que esas prácticas originan altercados y alteración del orden público, han intentado disminuirlas drásticamente. Cualquier manifestación de ebriedad, nudismo o violencia puede conllevar la detención.

ACTITUD INICIAL

Si se les aborda de manera educada, responderán preguntas acerca de la ciudad y les indicarán con cierto detalle direcciones y lugares de interés. Sin embargo, no suelen entretenerse con rumores y habladurías acerca de cualquier ciudadano de la ciudad (sobre todo si es un dignatario o alguien ilustre). Si se les intenta sobornar (prueba de CAR), tiene que ser una buena mordida (si no tendrán -4 a la prueba) o podrán ser detenidos por intento de cohecho o soborno a la guardia y pasarán alguna noche que otra en los calabozos. Suelen tener poco aguante con las clases más bajas, pero tratan con gran deferencia a los que son obviamente más ricos. Siempre ha habido clases.

SOLDADOS REGULARES

CA: 4 [15] (cota de malla + escudo); DG: 2; PG: 10; Mov: 10 metros; Ataque: 1 arma (espada o lanza); BA: +1; Daño: Por arma (1d8 o 1d6, normalmente); Salvación: G2; Moral: 7; Alineamiento: Legal (50%), Neutral (30%) o Caótico (20%); Tesoro: 250 mo; PX: 20.

SARGENTO

CA: 4 [15] (cota de malla + escudo); DG: 4; PG: 20; Mov: 9 metros; Ataque: 1 arma (espada o maza usualmente); BA: +3; Daño: Por arma (1d8 o 1d6, normalmente); Salvación: G4; Moral: 9; Alineamiento: Legal (50%), Neutral (30%) o Caótico (20%); PX: 150.

En ocasiones van montados a caballo.

CAPITÁN

CA: 4 [15] (cota de malla + escudo); DG: 6; PG: 32; Mov: 9 metros; Ataque: 1 arma (espada o maza usualmente); BA: +5; Daño: Por arma (1d8 o 1d6, normalmente); Salvación: G6; Moral: 9; Alineamiento: Legal (50%), Neutral (30%) o Caótico (20%); PX: 150.

En ocasiones va montado a caballo.

CÓMO DIRIGIR ESTA PARTIDA

Esta aventura sigue una estrecha línea temporal cronológica, situada en unos pocos días. Sin embargo, muchos de los acontecimientos no tienen por qué celebrarse en un orden concreto. Juega y diviértete con ello.

Como Narrador debes familiarizarte con la característica geografía urbana de Morowen, así como de todos aquellos ANJ que irán apareciendo, algunos necesarios y otros no tanto. Cuanto más sepas sobre la ciudad y sus personajes más ilustres, más fácil te será hacer real e interesante Morowen para los jugadores.

Los AJ conocen lo suficiente la ciudad como para moverse por sus calles sin temor a perderse. Los personajes son libres de pasearse tranquilamente por donde quieran. Muéstrales lugares interesantes (en los apéndices tienes una tabla).

El primer acontecimiento clave es la subasta en el palacio Dascálu. En esta parte de la aventura, tu tarea principal como Narrador consiste en recrear un primer contacto con el entorno festivo del carnaval, describiendo a los jugadores lo que sus personajes pueden ver y oír. El ambiente tiene que ser alegre, ruidoso y animado, de manera que sientan verdaderas ganas de pasearse por la ciudad en busca de sensaciones.

Ten en cuenta, además, que aparte del gancho inicial, los jugadores van a necesitar de una motivación para continuar. Para que una aventura tenga credibilidad (para que nos entendamos, parezca que lo que ocurre puede ser perfectamente verosímil dentro de nuestro particular universo de juego) debes encontrar una manera de que los jugadores se impliquen más allá de cumplir una misión de su «jefe». Una buena forma es intentar relacionarlo con algún trasfondo de personaje. El truco está en prestar atención; cuando los jugadores crean sus personajes te están dando pistas acerca del tipo de partidas que quieren jugar. Conforme avance la partida, piensa en las posibles maneras de motivarlos y ofrecérselas en una bandeja de plata.

Aunque la historia se presente de forma lineal, no tiene por qué jugarse así. El orden descrito no es necesariamente la única que puede seguir la historia, pues multitud de factores pueden alterar su curso. No debe ser necesario forzar la historia o dirigir a los personajes en un único sentido. Morowen da numerosas oportunidades para que los personajes exploren en múltiples direcciones. Si el Narrador se siente cómodo, debe fomentarlo. Debido al gran número de ciudadanos, unido a los visitantes que acuden al Carnaval, puede añadir cualquier tipo de giro que desee a la historia. Los jugadores son casi siempre imprevisibles, y parte de la diversión de narrar es no saber qué van a hacer. A veces te sorprenderán, siguiendo una dirección contraria a la historia. Aplica de vez en cuando leves restricciones para que la partida no diverja demasiado, pero nunca los guíes como al ganado.



No te preocupes si una escena no discurre exactamente como se indica en la trama, si dos se intercambian cronológicamente o incluso si alguna no se llega a jugar. Lo importante es que la historia siga viva, así que un buen consejo es ir dejando cabos sueltos que puedan servir como un inesperado punto de anclaje en un futuro. Si la cosa se desmadra o se atasca, dirige la historia a la escena **Vigilados**. Está pensada para reconducir las cosas y ofrece a los jugadores toda la información necesaria para continuar. Otra buena opción es preguntar a Sophie y a su bola de cristal para que les proporcione alguna pista.

Las pistas pueden ser evidentes o estar ocultas, pero no te preocupes demasiado si no descubren alguna, porque son numerosas. Se suelen descubrir hablando con los demás personajes, por lo que deberás fomentar la interacción con los habitantes de la ciudad. Visitar la mansión Rahn o seguir el rastro de los necrófagos hasta las alcantarillas, también abrirá una panoplia de opciones. Cuando una investigación desemboca en más misterios que resolver, los jugadores pueden sentirse frustrados, así que debes ofrecerles pequeñas victorias para que así noten que van avanzando y todo fluye en la dirección correcta. Por el contrario, si van muy sobrados, introduce algún peligro inesperado o complicación que los tenga entretenidos. Por ejemplo, haz que entre también en escena por sorpresa un cazador de monstruos metomentodo que va tras Mefisto para clavarle una estaca por mandato de otro culto al que este estafó en el pasado. O quizás que algún otro miembro del circo esté planeando erigirse como el nuevo líder (Sofie es una buena candidata) y para ello necesita dar un golpe en la mesa (y convencer a otros). O la llegada de un nuevo miembro al culto que despierta graves sospechas.

Es bastante probable que puedas necesitar alterar sucesos y encuentros con el fin de que los AJ estén presentes o sean protagonistas directos o indirectos, sobre todo a la hora del clímax en el anfiteatro Thorvan. Bajo ningún concepto deben perderse el final de fiesta y los fuegos artificiales, así que haz todo lo que esté en tu mano para que acudan puntuales a la cita; si no, tira de la sincronización o, simplemente, haz que el gentío les empuje hasta allí.

Por último, si pretendes usar esta aventura como parte de una campaña, mencionar que uno de los fines es que sirva para que los personajes jugadores nunca sepan quién está de su lado y quién no. Y, poco a poco, comiencen a desconfiar de sus compañeros del circo. Todos, absolutamente todos, son caóticos y esconden algún oscuro secreto.

EL CARNAVAL DE MOROWEN

LA TRADICIÓN

Es una tradición de siglos. El carnaval siempre se celebra durante la primera luna nueva de primavera. A él acuden algunos visitantes llegados de lugares muy diversos, y lo más normal es que los príncipes y nobles se escapen a disfrutar de tan magno acontecimiento. Cada año, miles de visitantes vienen a Morowen para admirar los suntuosos trajes y máscaras que desfilan por sus calles, parques y plazas. No solo hay fiestas en la calle donde se organizan pasacalles y cientos

de espectáculos improvisados en toda la ciudad con músicos, bailarines, acróbatas y malabaristas; también se celebran en casas privadas, palacios y tabernas.

Disfrazarse es una parte esencial del carnaval, de hecho, si alguien no se disfraza se va a sentir como un completo extraño. Usar máscaras es una tradición de siglos. La máscara se convierte en un símbolo de la necesidad de abandonar la vida para crear la ilusión de estar en la piel de otra persona, expresando así diferentes significados: la fiesta y la transgresión, la libertad y la inmoralidad. Las diferencias de clase social, sexo y persona desaparecen con la Gran Ilusión del Carnaval, siendo una forma de escapar de las limitaciones impuestas a su clase social. En muchas fiestas se requieren estas emblemáticas máscaras, incluso hay una ley que lo exige. La gente se vuelve loca, se emborracha, y corre gritando por la calle.

CARNAVAL SANGRIENTO

Las comparsas que participan en él son algunas de las actuales agrupaciones del carnaval popular de Morowen. Están formadas por grupos de personas que se disfrazan de acuerdo a ciertos temas preestablecidos, salen a la calle y celebran el carnaval participando en multitudinarios desfiles (organizados o improvisados). En esta grandilocuente fiesta todos los excesos son bienvenidos y todos los pecados perdonados. Son noches para el desenfreno y la lujuria, con desfiles continuos y multitud de gente en las calles engalanadas. Pero, sin embargo, también son de más peligrosas del año, cuando más asesinatos, violaciones y desapariciones se producen al amparo de la oscuridad, la fiesta y el anonimato que proporcionan las máscaras. Si a todo ello le unimos un grupo de necrófagos hambrientos o una banda de paramilitares tarados en busca de víctimas que poder sacrificar a su semidiós, tenemos un cóctel explosivo.

MIL OJOS TIENE LA NOCHE

Mientras los personajes permanezcan en la ciudad tendrán pocas oportunidades de estar solos. Salvo que se especifique que una escena sucede en algún lugar remoto o privado, como por ejemplo en el alcantarillado laberíntico bajo el subsuelo de la ciudad, los personajes estarán constantemente rodeados de gente disfrazada con máscaras, especialmente durante la noche. Siempre se sentirán observados, hasta tal punto que podrán llegar a desconfiar de las intenciones del resto de personas y sentir que alguien los persigue. La guardia de la ciudad, que ha triplicado su número para esta semana de fiestas, hará acto de presencia en cualquier altercado con un resultado de 1 en 1d6. Algunas escenas han sido diseñadas para que los AJ puedan pararse a pensar, pero no muy a menudo ni durante demasiado tiempo. La fiesta no da ninguna tregua. Busca siempre una escena con multitudes. Aunque los personajes se muevan a altas horas de la noche, debe haber siempre una turba de gente disfrazada. Usa estos entornos para crear paranoia: cualquier peligro, desde un ladronzuelo hasta un mago loco, pasando por un diligente cazador de monstruos, puede esconderse en una multitud.

SINOPSIS

El Circo de los Magníficos ha venido a la ciudad de Morowen a presentar su espectáculo artístico aprovechando el carnaval. Mefisto viene dispuesto a armar jaleo. Está inmerso en la búsqueda de nuevos secretos y conocimientos que acumular para el circo, con los que mejorar sus prodigiosas representaciones. Conocedor de la próxima celebración de una importante subasta benéfica durante el carnaval, donde seguro que van a hacer acto de presencia diferentes organizaciones, sectarios y

cábalas para adquirir algunos objetos de gran poder, decide lanzar el anzuelo con el Espejo de Ferencz y llevar a cabo uno de sus timos favoritos.

ANTECEDENTES

Mefisto desconoce la existencia de un violento grupo de paramilitares conocidos como la Hermandad del Culto Carmesí (o simplemente Culto Carmesí) que, además de estar equivocados respecto a su forma de entender la religión y la magia, son adoradores de Vyacheslav en la clandestinidad y comparten fuertes vínculos con el Culto de la Luna Roja.

El primer día de carnaval, Wolfgang recibe el sarcófago con los restos de Vyacheslav y empieza con los preparativos. Si nadie lo evita, prepara la celebración del Ritual de advenimiento de Vyacheslav (como liche) en el anfiteatro Thorvan de Morowen para que coincida con el concurso de comparsas y el fin de fiesta.

En circunstancias normales, esto no le importaría lo más mínimo a Mefisto, si no fuera porque Wolfgang tiene en su poder el Carbunco Carmesí, un rubí que perteneció a su abuelo y le dejó en herencia, que guarda un oscuro secreto: la localización exacta de un fragmento del Fuego Sempiterno, que se creía perdido. Mefisto conoce gran parte de la historia y, por ello, cree que es un buen candidato para ser estafado. Si a ello sumamos que un grupo de ladrones (dirigido por Frederick Blanchard) va también detrás del rubí, tenemos un cóctel explosivo.

Una vez Mefisto se vea inmerso, casi por obligación, en la trama, tiene dos opciones:

1. Que alguien de su organización se haga amigo (o falso seguidor) de la hermandad para averiguar más cosas sobre el culto, y quién sabe si lograr que le dejen participar en el Ritual de advenimiento de Vyacheslav, obteniendo los beneficios que ello conlleve si logra sobrevivir, cosa bastante poco probable por otra parte.
2. O mucho mejor, hacerse antes con el Carbunco Carmesí que, según sospecha, podría ser el recipiente perfecto para convertirse en un artefacto mágico que sirviera de morada o albergara algún tipo de secreto arcano, e impedir de esta manera el ritual.

ENCUENTROS

Podrás utilizar los siguientes encuentros (opcionales) en cualquier momento para recrear el ambiente de la fiesta, pero no es imprescindible que los incluyas en la aventura si no lo consideras necesario.

ENCUENTROS (1010)

1	¡Al ladrón!
2	Agitador
3	Artista
4	Fanáticos religiosos
5	Médico ambulante
6	Mendigo
7	Mercenarios
8	Patrulla de guardia
9	Videntes
10	Vendedor ambulante

1. ¡AL LADRÓN!

Los AJ pueden ser testigos casuales de cómo un habilidoso ladrón intenta robar a un rico ciudadano (o quizás a uno de los propios AJ). En el primer caso los personajes pueden intentar atrapar al criminal o comunicárselo a la guardia, que tardará en llegar al lugar de los hechos 2d6 turnos. Si la víctima es uno de los AJ, deberás elegirlo al azar, salvo que uno de ellos haya mostrado algún objeto de valor o su bolsa con el dinero (por ejemplo, al hacer una compra). El ladrón efectúa una prueba estándar de Vaciar bolsas para determinar si el AJ se da cuenta del hurto. Si la prueba es exitosa, el personaje no se dará cuenta hasta pasados 2d10 turnos de juego (o minutos).

DANTE (LADRÓN)

CA: 7 [12]; DG: 4; PG: 13; Mov: 12 metros; Ataque: 1 arma; BA: +3; Daño: 1d8 (espada, habitualmente); Salvación: L4; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.500 mo; PX: 175.

Su objetivo principal es robar, así que no luchará hasta la muerte si puede evitarlo. Si sorprende a un enemigo, puede intentar apuñalarlo por la espalda para causar doble daño en un ataque con éxito. Si huye, lo hará por las alcantarillas hasta su gremio de ladrones.

2. AGITADOR

Los agitadores suelen encontrarse a menudo en el centro de un grupo de ciudadanos, subidos encima de una caja de madera a modo de púlpito, pronunciando algún tipo de discurso vehemente, ardiente y lleno de pasión. Los temas tratados son variopintos: el alto nivel de impuestos, la actitud de la guardia de la ciudad, la inseguridad ciudadana, la corrupción y el fraude, el alto índice de pobreza, la mala salubridad, el mal estado de las alcantarillas o de la ribera del río Theims, el pésimo funcionamiento de los servicios públicos, etc.

A estos oradores se les permite hablar siempre que la guardia considere que sus acalorados discursos no violan la ley. Contrariamente a la creencia popular no existe inmunidad ante la ley ni existen temas proscritos. En la práctica, la guardia tiende a ser bastante tolerante y solo interviene cuando recibe quejas o si se utiliza un lenguaje verdaderamente ofensivo, es un tema especialmente sensible o ha cruzado la línea de lo admisible. Es ese caso, puedes hacer que aparezca y disperse a la muchedumbre de no muy buenas maneras. Pueden intentar detener al agitador o simplemente hacer que se largue todo el mundo. También hay un 50% de que haya un cortabolsas o más trabajando entre el público.

GAEDHROS

CA: 4 [15] (cota de mallas élfica); DG: 6; PG: 20; Mov: 10 metros; Ataque: 1 espada élfica +1; BA: +5; Daño: 1d8+1; Salvación: Elf6; Moral: 12; Alineamiento: Legal; PX: 700.

Hechizos disponibles en este encuentro: nivel 1: *proyectil mágico, escudo*; nivel 2: *imagen reflejada, telaraña*; nivel 3: *disipar magia, invisibilidad en grupo*. Es una fuente inestimable de información.

3. ARTISTA CALLEJERO

Los artistas callejeros tratan de ganarse unas monedas actuando en público en un mercado o en una esquina. Estos artistas pueden ser retratistas, caricaturistas, malabaristas, acróbatas, músicos, cantantes, escapistas, tragafuegos, estatuas vivientes, formar parte de actuaciones teatrales en la calle, etc. Estas actividades se remuneran con dinero, y en muchos sitios están reguladas y se requieren licencias que sirven para regular sus actividades.

FROILÁN

CA: 7 [12] (cuero tachonado); DG: 4+1; PG: 12; Mov: 9; Ataque: 1 daga o ballesta ligera; BA: +3; Daño: Por arma; Salvación: Bar4 o Cle4; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 500 mo; PX: 50. Encantar persona/monstruo: 37%; conocimiento de bardo: 37%; usar pergamino de mago /elfo: 31%.

4. FANÁTICOS RELIGIOSOS

Un grupo de 10+1d10 fanáticos religiosos (clérigos y guerreros) arremeten contra la multitud al estar en contra del carnaval por atentar contra los valores de Deceval, demostrar ser impuros y cometer blasfemia, dando a entender que este tipo de fiestas son una conspiración organizada para subvertir los valores tradicionales y alejarse de los verdaderos dogmas de la Dama de Mourntall. Sienten la necesidad de alcanzar con el mensaje de Deceval a los que consideran menos conocedores del mismo, a los que están atrapados en los sectores más golpeados por la pobreza, el alcoholismo, el crimen, la desocupación, el hacinamiento y toda la inmensa variedad de males sociales que se ha concentrado en ciertos guetos de la ciudad. Parte del gentío les increpa y empiezan a gritarles, lo que hace que este pequeño ejército de la salvación cada vez se muestre más agresivo, hasta el punto que pueden empezar a lanzar frutas y huevos podridos sobre los transeúntes. Si esta violenta situación acaba en combate, a los 1d6 turnos llegarán varias patrullas de la guardia dispuestas a arrestar a cualquiera que esté implicado en la pelea.

FANÁTICOS RELIGIOSOS

CA: 6 [13]; DG: 4; PG: 21; Mov: 10 metros; Ataque: 1 arma (Bastón); BA: +3; Daño: por arma +1; Salvación: CL5; Moral: 8; Alineamiento: Bueno; Tesoro: Ninguno; PX: 50.

5. MÉDICO AMBULANTE

El doctor Tadeusz Kuczyński presenta una mezcla de espectáculo y puesto ambulante curalotodo. Aunque la gran mayoría lo considera un charlatán o embaucador, este no es el caso. En su gabinete ambulante, ofrece tratamientos médicos y quirúrgicos extraordinarios a cambio de poco dinero (a veces incluso la voluntad). El bueno de Kuczyński se compromete a curar, sin dolor, enfermedades, deformidades oculares y bucales, tumores y lobanillos.

TADEUSZ KUCZYŃSKI

FUE 11 (+0) DES 12 (+1) CON 13 (+1)
INT 15 (+2) SAB 16 (+3) CAR 18

CA: 5 [14], DG: 5; PG: 32; Mov: 12 metros, Ataque: daga; BA: +4; Daño: 1d4+2; Salvación: C6; Moral: 9; Alineamiento: Legal; Tesoro: 3000 mo, 3 pociones de curar heridas moderadas, 3 pociones adicionales (aleatorias entre las que se encuentran en Vermigor, pág. 149), talismán de buena suerte; PX: 450.

Conjuros de clérigo: 3 nivel 1: *curar heridas leves, detectar magia, quitar el miedo*; 2 nivel 2: *bendecir, retener persona, silencio*; 2 nivel 3: *disipar magia, curar enfermedad*.

Sus actividades mercantiles incluyen además la venta de artículos religiosos y medicamentos. Vende una gran cantidad de mezclas anodinas que asegura que son la panacea. Entre esos remedios los más famosos suelen ser: el tónico milagroso del doctor Kuczyński, la exclusiva agua de vida de los elfos y los genuinos talismanes dorados de Deceval. Las supuestas propiedades curativas de sus fórmulas magistrales son numerosas y variadas: polvos protectores del esmalte dental; otras curan toda clase de enfermedades, los cólicos, el reumatismo, las verrugas y las insuficiencias respiratorias; algunas protegen del frío, de los malos espíritus y del gato del vecino...

Lo bueno de todo ello es que, a pesar de su excentricidad, sus remedios funcionan la mayoría de las veces (resultado de 1-4 en 1d6).

1. Trata sus fórmulas magistrales (medicamentos) como pociones mágicas. En la pág. 149 del manual de Vermigor tienes un completo listado. Las vende a un precio entre 50-750 mo. Lamentablemente, de *sanar* y *resurrección* no le queda ninguna.
2. Trata sus talismanes como talismanes de la buena suerte: otorgan a su portador un bonificador +1 a todas sus tiradas de salvación. Una vez al día permiten que el portador pueda repetir una tirada de salvación de su elección. Esta segunda tirada será definitiva, aunque el resultado sea peor que el de la primera. Normalmente los vende por 2.000 mo, pero ahora los tiene de oferta a 500 mo.

6. MENDIGO

Los mendigos siguen a cualquier individuo con aspecto acudado durante 1d3 minutos, suplicando y quejándose hasta que les dan unas monedas. Algunos se infligen heridas en su piel para provocar lástima y pedir limosnas mediante engaños. Si algún AJ le da plata a un mendigo, será asaltado de inmediato por todos los mendigos que haya a la vista (2d6 mendigos).

Como estas limosnas en las puertas de los templos sirven de pretexto a cuadrillas de vagabundos y gentes sin profesión, muchos decretos de la Alta Cámara han prohibido la caridad en las puertas de los templos y han ordenado que los fondos o sumas destinadas a este fin se entreguen a hospitales y casas de acogida.

Algunos mendigos pueden hacer de vigías u observadores para las bandas de ladrones y asaltantes. Ven y oyen muchas cosas y son una fuente valiosa de información.

RUDOLF

CA: 7 [12]; DG: 4; PG: 21; Mov: 10 metros; Ataque: 1 arma (daga); BA: +3; Daño: por arma +1; Salvación: G4; Moral: 8; Alineamiento: Legal; Tesoro: Ninguno; PX: 50.

Puede ser un fantástico guía por las alcantarillas, conoce cómo llegar hasta la ciudad de los muertos.

7. MERCENARIOS

Los AJ se cruzan con una banda de 1d6+2 mercenarios que trabajan ocasionalmente para algún rico mercader de la ciudad. Actualmente, no tienen trabajo, están completamente borrachos y tienen ganas de pelea. Empezarán a insultar a los AJ. Si tiene lugar un combate, la Guardia acudirá en 1d6 turnos y los arrestará a todos.

MERCENARIOS (1d6+2)

CA: 4 [15]; DG: 3; PG: 20; Mov: 9 metros; Ataque: 1 espada larga; BA: +3; Daño: 1d8; Salvación: G3; Moral: 8; Alineamiento: Caótico. PX 25.

Equipo: cota de mallas, escudo mediano.

8. PATRULLA DE GUARDIAS

Los AJ se cruzan con una patrulla de guardias de la ciudad que se extralimita en sus funciones. Tienen que vigilar la feria para mantener el orden y vigilar que no haya ladrones e indeseables. Si los aventureros llaman su atención, serán retenidos e interrogados (lo que no les evitará pasar una noche en el calabozo). Si estos reaccionan de una manera demasiado agresiva, serán arrestados.

9. VIDENTES

Los tarotistas, quiromantes y otros médiums suelen instalarse en pequeñas tiendas muy poco iluminadas y perfumadas con embriagadores inciensos, donde dicen la buenaventura por tan solo de 1 a 5 monedas de plata. Los precios no solo varían de uno a otro, sino que también influye el grado de credulidad del cliente y, en consecuencia, la cantidad de dinero que esté dispuesto a gastarse en saber qué le depara el futuro. Existen numerosos medios de adivinación: las líneas de la mano, las cartas, la bola de cristal, los dados y las runas no son más que unos ejemplos y la mayoría suelen usar sus propios métodos.

Debes decidir si las predicciones son ciertas o no, puesto que tan solo unos pocos tienen las habilidades adecuadas. La mayoría no son más que unos charlatanes embaucadores que cuentan con su carisma para salir del paso. Las predicciones estándar suelen estar relacionadas con encuentros importantes, extraños forasteros o largos viajes, pero un «verdadero» vidente podrá proporcionarles a los aventureros una serie de datos realmente importantes de una manera enigmática. Su significado no será evidente para ellos, pero deben hacer referencia a una serie de hechos con los que se toparán más adelante.

MORGANA

CA: 7 [12]; DG: 4; PG: 21; Mov: 10 metros; Ataque: 1 arma (daga); BA: +3; Daño: Por arma +1; Salvación: G4; Moral: 8; Alineamiento: Legal; Tesoro: Ninguno; PX: 50.

Puede ser una fantástica fuente de información y guía espiritual.

10. VENDEDOR AMBULANTE

Los vendedores ambulantes (o buhoneros) son comerciantes itinerantes que viven precariamente y comercian con casi cualquier cosa (desde empanadas de carne a textos religiosos) como único modo de subsistencia, mientras recorren a pie los mercados y otras áreas concurridas en busca de clientes.

Debido a su modo de venta informal y su considerable expansión por distintos lugares públicos de la ciudad, la venta ambulante es vista por ciertos sectores de la sociedad como problemática y molesta. Sin embargo, los bajos precios y el fácil acceso a distintos productos que ofrece el buhonero hacen de él una alternativa rentable y eficiente para gran parte de la ciudadanía.

La mayoría pagan religiosamente sus impuestos para así disponer de un permiso municipal que les permita vender en la calle, aunque algunos ilegales omiten este importante paso y en cuanto ven a la guardia de la ciudad huyen a la carrera.

JOHANN

CA: 9 [10]; DG: 3; PG: 15; Mov: 10 metros; Ataque: 1 arma (daga); BA: +2; Daño: Por arma +1; Salvación: G3; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 50.

Puede ser un fantástico guía por las alcantarillas, sabe cómo llegar hasta la ciudad de los muertos.

ESCENAS

Suceden en el orden indicado durante las investigaciones de los personajes en Morowen. Además de estos acontecimientos fijos, puedes provocar algunos encuentros adicionales mientras los AJ llevan a cabo sus investigaciones en las calles de la ciudad.

1. PRELUDIO

Existen diversas maneras de integrar a los personajes en la aventura. Lo más fácil y adecuado es que hayan sido reclutados por el circo con anterioridad y sean los últimos miembros en formar parte de la *troupe*, por lo que llevan poco tiempo entre sus filas.

Este pequeño preludeo servirá como introducción a la aventura y para poner en situación a los personajes. Lo poco que saben acerca de su jefe es que es alguien muy impulsivo (y poderoso) al que todos temen. Hay muchos mitos y leyendas sobre su persona, cada cual más inverosímil. Es el típico jefe profesional con buen talante, pero debajo de su apariencia extrovertida se esconde un ser egocéntrico a quien le importa un bledo el bienestar de todo aquel que no sea él. Manipula, controla y hace y deshace a su antojo; y se considera infalible.

LA REUNIÓN

Tras saludar calurosamente a los personajes y asegurarse de que están cómodos, Mefisto les preguntará acerca de su estancia y los primeros meses de trabajo en el circo. Son los últimos artistas contratados y quiere saber de primera mano cómo les va y si tienen alguna queja formal que hacerle sobre cuestiones laborales o de convivencia. Déjales que narren su experiencia. Si es el caso, les preguntará por los detalles y prestará especial atención a su reacción. Es muy observador. Si quieres, puedes usar algún trasfondo o secreto oscuro del personaje jugador para forzar un poco la situación y buscar el conflicto. Y recuerda que para los szgani la familia es lo más importante.

INTEGRARSE EN EL CULTO

Luego, les sugerirá veladamente que ya están preparados para adquirir mayores responsabilidades en la organización, con todo lo que conlleva, y que han sido elegidos para llevar a cabo una misión de vital importancia para la subsistencia del Circo de los Magníficos, que no es otra que conseguir nuevos artefactos arcanos que incluir en los espectáculos.

SU PRIMERA MISIÓN

Les hablará de la subasta benéfica de *Dascălu's Antiques* y veladamente del Espejo de Ferencz. Mefisto necesita gente no marcada (anónima, no conocida por pertenecer al culto, y que no tenga una relación directa con él), que se encargue de recopilar información en la subasta, descubrir nuevas víctimas y vigilar que todo sale según el plan. Deja muy claro que su misión es vigilar a los personajes que acudan a la misma y recopilar información, no involucrarse directamente, ni despertar sospechas inadecuadas e inapropiadas.

Si no se interesan o no preguntan directamente, Mefisto les dirá muy poco sobre las habilidades arcanas de Alice (la parte importante y clave del timo) ni del Espejo de Ferencz. Si lo hacen, les señalará que cuando sea el momento adecuado las conocerán; todo lleva su tiempo y primero deben demostrar que son útiles para el culto.

—Muchos son los candidatos a optar por el puesto: la mayoría se queda en el camino y pocos son los elegidos —dice, sonriendo.

Y dicho esto les entregará las dos invitaciones a la gala de la subasta de *Dascălu's Antiques* en el palacio Dascălu, junto con

el folleto con los objetos a subastar y una bolsa de cuero con suficientes monedas de oro para que puedan pujar por algo en la subasta ciega y mantener su coartada, aunque les deja claro que no es necesario que ganen ninguna, el dinero hace más falta en el circo. También remarcará que es indispensable acudir de etiqueta (sin armadura) y saber comportarse. Acudirá la flor y nata de Morowen.

EL TIMO DEL ESPEJO

Mefisto es un consumado estafador de sectarios. Uno de sus engaños favoritos para conseguir secretos y artefactos arcanos para el circo (en realidad para él) es el timo del espejo.

Haciéndose pasar por un asesor de una importante familia aristocrática que atraviesa un mal momento financiero, contacta con alguna galería de subastas de cierto renombre para poner a la venta una gran cantidad de antigüedades y tesoros de los antepasados de sus clientes, con el fin de obtener dinero en efectivo con el que mantener así su elitista estilo de vida y su mansión, antes que perderla a manos de los prestamistas.

Juega con ventaja, ya que sabe que el espejo como objeto de decoración ha estado estrechamente vinculado con el lujo y la opulencia palaciega. Siempre ha sido un objeto deseado y muy apreciado en todas las cortes de Vermigor, y se ha convertido hoy en día en un reclamo perfecto dentro de las nuevas tendencias de la elitista alta decoración. Así que casi siempre el objeto estrella de la colección en venta es su gran y adornado espejo de cuerpo entero con marco con una impresionante cornucopia del que destaca su remate en bronce que muestra una representación la lucha de Sa'Nna y Deceval que perteneció a la duquesa Alyssa Ferencz. Lo que lo convierte además en un señuelo lo suficientemente interesante como para atraer la atención de muchas organizaciones y sectarios. Y de esta manera pone el cebo a la espera de pescar algo mucho más interesante.

Lo que muchos desconocen, y aquí está el timo, es que el Espejo de Ferencz es en realidad un portal. De esta manera, Alice y/o sus arañas-espía se introducen subrepticamente a través del espejo en sus casas en busca de otros artefactos y secretos más valiosos.

2. LA SUBASTA

Con motivo del carnaval va a celebrarse una subasta privada de antigüedades algo especial, organizada por la centenaria y famosa *Dascălu's Antiques*, una de las casas de antigüedades más importantes de Morowen perteneciente a una de las familias aristocráticas de más rancio abolengo de la ciudad. Sucederá en el salón verde del palacio Dascălu.

Mefisto está muy interesado en acudir, pero no quiere despertar sospechas. Sin embargo, desde el anonimato ha movido algunos hilos y, tras realizar las gestiones necesarias con ayuda de Ralphus (y su don de cambiaformas), ha conseguido alguna invitación con la que acudir a tan magno evento haciéndose pasar por uno de los donantes.

La mayoría de subastas de *Dascălu's Antiques* comprenden pintura, antigüedades, artes decorativas, libros y manuscritos, joyas y vinos. No obstante, cuando surge la ocasión, ofrece objetos de gran rareza o valor, provenientes de magníficas mansiones o legados por grandes coleccionistas y eruditos. Esto hace que en esta ocasión en su catálogo de piezas a subastar haya alguna relacionada con mitos ancestrales: objetos

mágicos y artefactos poderosos que Mefisto quiere conseguir al mejor precio (en su caso, gratis) para su colección particular. Pero no será tarea fácil, muchos otros están también interesados, como el nigromante Wolfgang Rahn, que sí ha sido invitado y va a pujar por todo que huelva a Khavarshar, Vyacheslav o Sa'Nna.

Por suerte, Mefisto ya cuenta con ello, y como buen genio del crimen, tiene un plan magistral. Aparte es algo que ya ha hecho en más de una ocasión. Pretende colocar el Espejo de Ferencz entre las antigüedades a subastar y así matar dos pájaros de un tiro. Primero, le permite evaluar si en realidad hay algún artefacto arcano (en la subasta o en la colección de quien compre el espejo) que merezca la pena conseguir para su colección privada; en segundo lugar, le sirve para vigilar y marcar a sus próximas víctimas, aquellos ingenuos interesados en esos mismos objetos mágicos, a quienes Alice hará posteriormente una visita a través del espejo (ver **El timo del espejo**), ya sea en solitario o con algunas de sus arañas-espía.

La gala se lleva a cabo de 8 p.m. a 1 a. m. en el salón verde del palacio Dascălu con rigurosa puntualidad. Es obligatorio acudir vestido de etiqueta (van a tener que dejar las armaduras en casa) y ser puntual (si alguien no lo es, sufrirá penalizaciones a sus pruebas de CAR). Nadie que no esté en la lista de invitados podrá asistir ni colarse en la fiesta; la seguridad del evento en este aspecto es bastante eficiente y diligente. No se permiten armas en su interior, salvo a la guardia. La guardia personal de la familia Dascălu se encarga de los trámites (usa las mismas características que la guardia de la ciudad).

¡ASALTADOS!

Las festividades empiezan esta misma noche, con grandilocuentes espectáculos callejeros y fastuosos fuegos artificiales. Es difícil moverse entre el gentío. Cuidado con los cortabolsas. Las calles y aceras están llenas de serpentinas de colores, confeti, jarras y botellas vacías. El aire está impregnado por el olor del alcohol y de la comida.

Cuando se dirigen camino al palacio Dascălu, por una zona poco transitada, al amparo de la oscuridad, son emboscados. Un grupo de misteriosos asaltantes (2d6), que acechan en una callejuela estrecha y oscura, atacan por sorpresa a los descuidados y desorientados AJ. Recuerda que irán de etiqueta y sin armadura. Sus tácticas son toscas pero eficaces y siempre atacan en grupo.

NOTA: Un aventurero que combate en la penumbra, sin tener infravisión, sufre un penalizador de -2 en todas sus tiradas de ataque y solo puede desplazarse a la mitad de su movimiento habitual. A su vez, no podrá defenderse adecuadamente y todo aquel que le ataque obtiene un bonificador +2 en sus tiradas.

Al principio el ataque les parecerá el típico atraco. Sin embargo, tras el primer asalto descubrirán que los atacadores en realidad son necrófagos, bastante más fuertes de lo esperado, y que no parecen estar tan interesados en sus pertenencias como en probar su carne mortal.

NECRÓFAGOS (2d6)

CA: 6 [13]; DG: 2; Mov: 9 metros; Ataque: 2 garras / 1 mordedura; BA: +2; Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + especial; Salvación: G2; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 500 mo; PX: 25.

Toque de necrófago: Si una criatura de tamaño medio o inferior es golpeada por un necrófago, debe superar una TS



contra parálisis o quedará inmovilizada durante 2d4 asaltos a menos que se cure mágicamente mediante un hechizo de *curar heridas leves*. Convertir en necrófago: Un humano que muere a manos de un necrófago se levanta a las 24 horas convertido en uno de ellos, a menos que se lance el conjuro *bendición* sobre su cuerpo. Los elfos son inmunes a este ataque especial. Inmunities: Inmune a sueño, hechizos y venenos.

El resultado final dependerá en gran medida de sus habilidades en combate. Si ganan, llegarán a salvo (quizás heridos) a la siguiente escena en el palacio Dascălu. Si siguen su rastro, verán que se pierde en el alcantarillado de la ciudad. Si fracasan, los atraparán y los encerrarán en una celda del templo en lo más profundo de las alcantarillas junto a los demás cautivos para el sacrificio ritual.

Ya en el palacio, un guardia les convocará al día siguiente a una audiencia en el cuartel para que presten declaración de lo ocurrido. Allí se enteran que durante la noche anterior desaparecieron varios ciudadanos. Como parece que los personajes han sobrevivido a un intento de secuestro, quieren saber todo lo posible sobre los atacantes.

Digan lo que digan, el capitán de la guardia actuará como si sospechase de ellos. No se cree la historia de los necrófagos. Quizás les acuse de trabajar para el Culto Carmesí (una organización clandestina que está especialmente activa en las últimas semanas en la ciudad).

LA RECEPCIÓN

La gala comienza con una recepción donde los asistentes pueden disfrutar de diferentes cócteles y canapés servidos

por un nutrido grupo de camareros halflings. En esta primera escena de presentación, los jugadores se codearán con la «alta sociedad» de Morowen y será una magnífica primera toma de contacto con los personajes secundarios (cualquiera de los que aparecen en el apartado **Los asistentes**).

TIRADAS DE HABILIDAD

1. Si alguno de los AJ mantiene una conversación con alguno de los asistentes y tiene éxito en una prueba de percepción (SAB), tiene la impresión de que oculta algo más. Si quiere engañarle, tendrá que emplear muy buenas palabras y tener éxito en una tirada de encanto (CAR). Por el contrario, si quiere sonsacárselo veladamente, necesitará una de intimidación (CAR). Si no tiene éxito, no solo se cerrará en banda y será imposible sonsacarle nada, sino que además despertará sus sospechas.
2. Si quieren recordar algún dato importante acerca de un personaje, será necesaria una tirada de erudición (INT). Damos por hecho que las trivialidades o la historia local entran dentro de los conocimientos formales.
3. Una tirada de percepción (SAB) permitirá a los personajes jugadores darse cuenta de si alguno de los asistentes lleva algún arma oculta bajo la ropa. Recuerda que están prohibidas en la velada. Normalmente, quien la lleve será alguno de los guardaespaldas de las celebridades.

Una vez concluya la recepción, se pasa a disfrutar de la cena, con la degustación de los diferentes entremeses de comida criolla preparados para la ocasión por los mejores restaurantes de Morowen. En el menú de degustación destaca el cangrejo ravigote, ostras ahumadas, brochetas de ostras, y el *remoulade* de gamba, sopas y platos principales, como el *bisque* de ostra y alcachofa, el *jambalaya* o el salmón ennegrecido. Todo ello elaborado por expertos cocineros halflings. Por último, les endulzarán con distintos postres, como el *beignets*, *cobbler* de zarzamora o el budín de plátano.

LA CENA DE GALA

Los AJ compartirán mesa con tres o cuatro asistentes (elígelos al azar entre los descritos). Si nadie rompe antes el hielo, el principal tema de conversación será acerca de los objetos de la subasta.

Toda la velada está fantásticamente amenizada por varias bandas locales de bardos. Las escenas y conversaciones podrán tener lugar en las terrazas exteriores, el jardín que rodea al estanque, un salón de fumadores al aire libre, las barras donde se sirven los canapés y las bebidas e incluso alguna habitación de los huéspedes, donde permanecer ocultos de miradas indiscretas. Eso sí, sin olvidar nunca que, durante la velada, tiene lugar una subasta silenciosa (en una urna delante de cada objeto a subastar irán introduciendo sus papeletas en secreto con su puja) en el salón verde, organizada por *Dascallu's Antiques*, que ofrece arte seleccionado, joyería y diferentes antigüedades de varias colecciones privadas. Muchos de los que tienen que vigilar han venido a comprarlas. El salón verde será un punto de encuentro para muchos de ellos y el sitio perfecto donde estar alerta.

LOS OBJETOS A SUBASTAR

El catálogo de la subasta incluye una docena de tesoros insignificantes (ver Vermigor, pág. 179). Coloca algún objeto mágico o algún poderoso artefacto que tenga imbuida magia y almacene algún hechizo que lo convierta en algo verdaderamente especial. Usa estos objetos para proporcionar algo

de vida a la subasta, que sirvan para suscitar la curiosidad de los AJ y para entablar conversaciones con los asistentes y posibles compradores, aunque en realidad los únicos verdaderamente importantes para lo que nos ocupa serán la rueda codificadora (que ganará Limmerman) y el Espejo de Ferencz (que será para Wolfgang Rahn).

LOS ASISTENTES

Entre los asistentes se encuentran nobles de alta cuna pertenecientes a la Cámara de Altos Representantes, aristócratas venidos a menos, ricos mercaderes excéntricos, oficiales, celebridades locales, altos cargos políticos y distinguidos miembros de organizaciones y sociedades ocultistas (en la clandestinidad). Aprovecha la gala como un simple preludeo, y una inmejorable oportunidad para hacer contactos y quizá obtener información acerca de nuevos artefactos arcanos, organizaciones y cultos.

La información sobre los asistentes, así como sus intereses principales en la subasta, son desconocidos; así que las primeras escenas (en la recepción) deben servir para buscar aliados que estén dispuestos a ayudarles, proporcionarles o venderles información.

Familiarízate con todos ellos e intenta dotarles de suficiente personalidad como para que todos resulten importantes e incluso parezcan ser distinguidos miembros de diferentes organizaciones ocultistas. No olvides que la búsqueda e identificación de los sectarios (a quien posteriormente robar) debe ser a su vez el objetivo principal.

DUQUE RODESTAIN

Historia: El duque Rodestain hace las funciones de Ministro de la Guerra y es el personaje más influyente de la Cámara, temido y odiado por el pueblo. Sabe cuándo ser audaz y cuándo arriesgarse. Nunca da un paso en falso.

Personalidad: Las apariencias hacen al hombre, y Rodestain domina el arte de la seducción a la perfección. Se trata de saber jugar y conseguir lo que quieres de cualquier forma factible. Si puedes hacerlo sin enfrentamiento, mucho mejor. Puedes evitarte muchas dificultades simplemente hablando y haciendo uso de maneras simpáticas para desarmar incluso al más pintado. Por supuesto, si eres listo, nunca deberías confiar en Rodestain; dice la verdad solo cuando le conviene y no tiene intención de ser fiel a ninguna de sus promesas. Debajo de la simpatía, los modales y el ingenio, es tan frío como una serpiente y el doble de calculador; pero, sin duda, sabe hacer que las cosas suenen bien.

Interés en la subasta: No tiene interés alguno en los objetos a subastar, pero de cara a lavar su imagen pujará silenciosamente (y a la baja) por algunos de ellos.

GYENOTT, EL GRAN HIEROFANTE

Historia: El actual Gran Hierofante es un hombre astuto llamado Gyenott, que guarda una respetable y ascética fachada que contrasta con los terribles excesos que comete a espaldas de los fieles. Con su presencia, se asegura de que la Gran Iglesia de la Dama de Mourntall está correctamente representada en la subasta. Durante años, ha realizado una férrea defensa de la fe frente a la razón intelectual.

Personalidad: Un hombre viejo, pero aún sagaz y ágil de mente. Enjuto, más bien poca cosa, pero su mirada y su voz infunden respeto a sus oyentes. Un teólogo que se mueve como pez en el agua en las altas esferas. Pragmático y un tanto cansado.

Le preocupa el auge de las organizaciones ocultistas. Cree que en la subasta habrá algún representante en la sombra.

Interés en la subasta: No tiene interés alguno en los objetos a subastar.

Complicación: Siempre va acompañado de su guardia de élite.

PHIL LIMMERMANN

Historia: Catedrático de matemáticas de la Universidad de Morowen. Es experto en criptografía rúnica.

Personalidad: Sufre un trastorno obsesivo compulsivo del tipo numeral, de forma que siempre busca sentido a los números que le rodea; sumándolos, restándolos y cambiándolos hasta que obtiene un número significativo para él. Pese a su origen extranjero, su forma de ser es la de un auténtico morowelliano: engraido pero educado, amante del arte y la belleza, decadente y amoral, dispuesto a cualquier cosa que le ayude a romper con la monotonía de su aburrida cátedra de matemáticas. Esto quizás le convierte en un buen aliado para los jugadores, sobre todo a la hora de descifrar el mensaje codificado del Carbuncló Carmesí.

Interés en la subasta: Phil está especialmente interesado en conseguir la rueda codificadora de Vyacheslav para su departamento de matemáticas en la Universidad de Morowen.

CHRISTOPH VON HUMBOLDT

Historia: Este misterioso individuo no hablará ni se relacionará con nadie durante la gala. En realidad, es un cazador de monstruos que ha venido siguiendo la pista de un vampiro. Los rumores de que entre la clase alta hay más de uno comienzan a tomar mayor fuerza. Lo único que podrán averiguar, si preguntan al organizador de la subasta, es que es alguien que se encuentra al servicio de una rancia familia del ducado de Vasarov, que le envía como agente para que compre por ellos. Christoph no revelará para quién trabaja bajo ningún concepto e intentará eludir la mayoría de preguntas que se le realicen poniendo las excusas más variopintas.

Personalidad: Christoph es ese personaje misterioso que merodea cerca, mirando siempre pero involucrándose solo a veces. En el momento más insospechado aparecerá ofreciendo escuetas insinuaciones o fragmentos de información aparentemente al azar. Nadie sabe quién es realmente el extraño, cómo sabe tanto ni para quién trabaja. A pesar de todo, su sola presencia aumenta la tensión. Nunca puedes estar seguro de qué es lo que quiere o por qué se implica, pero sabes que no estaría ahí si no fuese importante. Puede incluso prestarte ayuda directa de vez en cuando, pero nunca preguntes por qué; tiene sus propias razones.

Interés en la subasta: Ninguno. Viene a cazar un vampiro.

BARÓN GENEVALL HAVENSFORD

Historia: Proviene de una familia de rancio abolengo. Un hombre de unos cincuenta años con el pelo blanco, barba y aspecto serio. Tiene los ojos de color azul profundo y las cejas muy pobladas. Suele vestir una capa de armiño, chaleco brocado con el escudo familiar, calzones y botas de montar.

Personalidad: El barón habla pausadamente, con autoridad, y no espera que nadie le cuestione. Como buen negociador, intenta persuadirte, tentándote, ofreciéndote cosas y fijando un precio. Tiene sus propios objetivos, sus propios planes. Tú eres solo un medio para un fin.

Interés en la subasta: Dispone de una línea de crédito adecuada para lo que desea, así que es un rival peligroso en la subasta. Está sobre todo interesado en el Espejo de Ferencz, aunque nunca mostrará sus cartas.

FREDERICK BLANCHARD

Historia: Frederick Blanchard es un ladrón de guante blanco que, cansado de la vida criminal, está dispuesto a retirarse y dedicarse a lo que realmente le gusta: llevar una vida apacible y tranquila, dirigir el club La Sirena Varada que posee en Morowen y cuidar de su (explosiva) novia, Suzanne Lavinia (a quien debe vigilar constantemente porque aparte de que es un hombre bastante celoso, duda de su fidelidad). Es una vieja gloria. La habilidad y el conocimiento delictivo aún siguen ahí, pero la voluntad, la confianza en sí mismo que es tan necesaria para su profesión y su maestría en la apertura de cajas fuertes han ido desapareciendo con el tiempo. Está en la gala simplemente como primera toma de contacto con Wolfgang y para intentar descubrir más cosas acerca de su persona o del Carbuncló Carmesí sin despertar sospechas.

Personalidad: Rico, famoso y de una personalidad magnética. Hecho a sí mismo, admira a aquellos que han luchado como él y los ayudará en situaciones problemáticas. Odia la publicidad y es un excelente deportista a pesar de su edad, cercana a los sesenta. Es extremadamente celoso y vigila constantemente a su (explosiva) novia Suzanne, de cuya fidelidad tiene considerables dudas. Así que tiene la cabeza en otro sitio y puede acabar desquiciado. Si ve a alguno de los personajes jugadores masculinos hablando con ella, entrará en cólera, hasta tal punto que la guardia de palacio le invitará (a él y a su novia) a abandonar la velada.

Interés en la subasta: No tiene interés alguno en los objetos a subastar.

SUZANNE LAVINIA

Historia: Oculta y se avergüenza de su pasado plebeyo. Ha estado casada en tres ocasiones con gente relacionada con la aristocracia (todos fallecidos de forma misteriosa, aunque no existe una sola evidencia que la inculpe) y se le atribuyen relaciones sentimentales con más de un noble de alta cuna perteneciente a la Cámara de Altos Representantes. No existen documentos oficiales, ningún tipo de escrito ni ningún testigo que haya podido demostrar de forma fidedigna que haya habido algo más que un encuentro sexual entre Suzanne y estos altos mandatarios. Es la actual pareja de Frederick Blanchard.

Personalidad: Suzanne es todo curvas, por dentro y por fuera, no hay nada sencillo ni nada que no esté estudiado antes en ella. Unas veces es atrevida y descarada, otras vulnerable y asustada. Siempre tiene el control y es completamente letal, pero la mayoría de sus víctimas nunca lo descubre hasta que es demasiado tarde. Suzanne, como toda buena mujer fatal, se esconde tras su belleza y astucia, y utiliza su encanto para conseguir lo que quiere. Es un arma y la aprovecha al máximo. Luego, cuando ya no tiene ninguna necesidad de su juguete, lo elimina y sigue adelante.

Interés en la subasta: No tiene interés alguno en los objetos a subastar.

PARIS THORVAN

Historia: La encantadora Paris es lo que quiera ser. Tiene suficiente dinero y desparpajo para ello. Está emparentada con el Gran Rey de Mourntall y su fortuna es inmensa. Como corresponde a un producto de una vida disipada y disoluta, Paris ha invertido su hasta ahora corta vida en un «viva la

vida», y el aburrimiento le ha hecho centrarse en la búsqueda de lo diferente y lo inusual.

Personalidad: Es una engreída de libro y por tanto no hablará con nadie que no vaya impecablemente vestido (según su peculiar canon de moda) o que vea cometer un fallo flagrante de etiqueta (salvo que le resulte gracioso). Tampoco intercambiará más que unas breves palabras con cualquiera al que ella considere por debajo de su clase social o poco interesada en conocer. Durante la gala estará acompañada en todo momento de su caniche Rocky, un perro accesorio (así es como trata en realidad a su mascota) con el que se la puede ver habitualmente, al que no pierde vista ni un minuto (ni ella ni su guardaespaldas), ya que recientemente lo secuestraron y tuvo que pagar un cuantioso rescate para recuperarlo sano y salvo.

Interés en la subasta: Ha oído hablar del Espejo de Ferencz (y su aparente relación con mitos ancestrales), y quiere autregalárselo.

WOLFGANG RAHN

Historia: Wolfgang es un famoso coleccionista de objetos relacionados con las ciencias ocultas, además del líder y Gran Hechicero de una secta de adoradores de Vyacheslav llamada la Hermandad del Culto Carmesí. Guarda a buen recaudo oculto en una caja fuerte de la mansión Rahn el Carbunco Carmesí, uno de los rubíes más famosos de todos los tiempos, en cuyas facetas se esconde un mensaje cifrado con una de las ruedas codificadoras de Vyacheslav. Es lo poco que recibió en herencia de su abuelo, junto con una carta manuscrita donde explica su secreto (en el mensaje están escritas las coordenadas geográficas exactas donde se esconde un fragmento del Fuego Sempiterno). Lamentablemente, este es el rubí que quieren robar el grupo de ladrones encabezado por Rick Blanchard (ver **Un golpe casi maestro**).

Personalidad: Wolfgang es el principal enemigo de esta aventura, pero no es el malvado clásico. Está tan ido y asustado como los personajes. Está alterado por el pánico, la paranoia y su posesión por el *poltergeist*. Está convencido que tiene un montón de poder místico y a Vyacheslav de su lado. Es suspicaz por naturaleza y no se fía de nadie, ni siquiera de su culto. Es un lunático peligroso e inteligente, un buscador de emociones con ínfulas de mesías. Entre los miembros de la Hermandad del Culto Carmesí tiene un extraño carisma, una violenta cualidad mesiánica, aunque algo barata, que parece que funciona a la perfección, de manera que consigue que los demás hermanos hagan todo lo que propone sin rechistar o replanteárselo.

Degeneración: Una tirada de percepción (SAB) permitirá a los personajes jugadores que mantengan una conversación con él darse cuenta de que, en algún momento de la misma, bajo la ropa aparecen unas protuberancias o pequeños tentáculos ectoplásmicos (como los de un *poltergeist*) que asoman por el cuello o el puño de la camisa. Su visión requerirá una prueba de Cordura.

Interés en la subasta: Quiere obtener la rueda codificadora de Vyacheslav con la que descifrar el mensaje codificado y oculto que hay en el Carbunco Carmesí. Wolfgang está convencido de que es una pista que le dejó su abuelo e indica el lugar exacto donde se encuentra un fragmento del Fuego Sempiterno.

INFORMAR A MEFISTO

Si tras finalizar la velada acuden al carronato de Mefisto a contar las novedades y presentar el informe sobre lo acontecido en la subasta por la noche, este les sugerirá (de forma

arisca y poco educada) que ahora no es el momento y que acudan a primera hora de la mañana a dárselas. Si a la mañana siguiente no informan a Mefisto que Wolfgang Rahn pertenece a un grupo de sectarios y que ha sido quien ha obtenido el Espejo de Ferencz y otros artefactos en la subasta, tendrán un problema de credibilidad dentro del circo, recibirán una sonora bronca y su misión habrá fallado. Mucho tendrán que demostrar para que Mefisto vuelva a confiar en ellos.

GECKO, EL HOMBRE LAGARTO

Entre las sombras verán a Gecko, el hombre lagarto, que está nervioso y moviéndose quedamente, como acechando. Está muy hambriento y va de caza. Últimamente se ha habituado más de la cuenta a comer carne humana, y en el circo parece ser que no le proporcionan suficiente en el menú (no es buena idea matar y asesinar a gente cada día). Si le siguen desde la distancia, con una tirada exitosa de sigilo (DES), verán cómo sale del circo amparándose en la oscuridad. Se mueve constantemente, aunque despacio, en su entorno, esperando que pase alguna presa, momento en el cual, en una explosión de velocidad, correrá hacia su víctima, cazándola y devorándola salvajemente.

SOFIE, LA VIDENTE

Varios miembros de la *troupe* circense están charlando alrededor de una fogata, mientras Sofie lanza las runas y lee el futuro de alguno de ellos. Los personajes jugadores pueden aprovechar el momento para conocer su futuro. Si preguntan sobre su futuro laboral, les dirá que ve un punto de inflexión cercano, que si logran superar, les conducirá a una vida llena de éxitos.

Si preguntan sobre el futuro, Sofie les comenta que el destino no está escrito de forma fija y que puede cambiar. Se puede luchar contra las vicisitudes del destino, pero para ello, se debe tener una predicción acertada sobre este. Y ella está segura de que no es inamovible. Las runas o las cartas de tarot guían, muestran posibles futuros dependiendo de las decisiones que tomen, son más consejeras que la voz de la fatalidad. Por ello, cuando en una tirada de tarot la respuesta es negativa, uno no debe desanimarse y pensar que está todo perdido, al contrario, debe trabajar para ver de qué forma poder dar la vuelta a la situación.

Si necesitas leer el futuro a los personajes, aquí tienes unas divertidas y enigmáticas tiradas del tarot de la fortuna (d10):

TAROT DE LA FORTUNA (1010)

1	Cuando todo el mundo está loco, estar cuerdo es una locura.
2	El éxito consiste en hacer cosas ordinarias de manera extraordinaria.
3	No busques la aprobación de los demás para las decisiones importantes que deberás tomar esta semana.
4	Conocerás a alguien que te deslumbrará.
5	La persona que no comete una tontería nunca hará nada interesante.
6	No podemos dirigir el viento, pero sí ajustar las velas.
7	La muerte está tan segura de cogerte que te deja una vida de ventaja.
8	Si tienes paciencia en un momento de enfado, evitarás 100 días de dolor.
9	Pronto serás el centro de atención.
10	Debes usar el pasado como trampolín y no como sofá.

3. LA RESACA

PRESENTANDO EL INFORME

El diálogo comienza tan pronto como lleguen los AJ. Mefisto pregunta insistentemente cómo ha ido la velada y qué ha ocurrido. Solicita detalles concretos acerca de los asistentes y los objetos que se subastaron.

Si parece que han estado en una pelea o muestran signos evidentes de violencia, se enfada mucho y les recuerda que se les advirtió que bajo ningún concepto llamaran la atención y que su grave irresponsabilidad ha podido poner en riesgo la misión.

En algún momento Alice (que también está presente en la reunión en un segundo plano) se acerca y pregunta casi susurrando si saben quién se ha llevado el Espejo de Ferencz y si creen que pertenece a algún culto interesante. Si los personajes no saben esa información o no quieren hablar, se enfada y mucho.

Si le hablan de Wolfgang Rahn, está muy interesado en la historia (más que nada porque sabe algo de sus andanzas, quizás en parte advertido por Sofie). Si mencionan sus actitudes extrañas o han podido descubrir alguna de sus malformaciones (tentáculos, protuberancias y esas cosas), entonces su rictus cambia. Les advierte que tengan cuidado, es un tipo peligroso que ha tenido contacto directo con alguna entidad maligna, y que poco a poco irá perdiendo toda su humanidad casi con toda seguridad. Entonces, les encomienda la misión de que localicen su guarida y obtengan más información acerca de su persona y su culto.

Si alguno de los personajes jugadores ha sido (o es) lo suficientemente estúpido o causa de nuevo problemas, será expulsado del circo durante un buen periodo de tiempo. Y no es por malmeter o amenazar, pero hay antecedentes de viejos miembros de la *troupe* circense que han desaparecido sin dejar rastro alguno... ya me entiendes.

Es entonces cuando Sulaymân irrumpe en el carronato para informar a Mefisto de que la guardia de la ciudad está en el circo. Parece ser que una joven ha aparecido muerta en los alrededores (el culpable ha sido Gecko) y quieren hacer algunas preguntas e indagar. Si los personajes jugadores mencionan a Gecko se enfada y, a grito pelado, les advierte que jamás se delata a un miembro de la familia. Abandona el carronato visiblemente alterado, diciéndoles que busquen una coartada para la noche.

EL INTERROGATORIO

La guardia tiene muchas cosas que investigar y preguntar. Uno a uno, todos los miembros de la *troupe* circense van pasando. Con suerte, mientras, los personajes jugadores estarán quietos y callados para no despertar sospechas, aunque también pueden aprovechar la larga espera para mantener conversaciones íntimas con otros miembros del circo.

Una vez dentro, dos tenientes de la guardia de Morowen, que se presentan como Petran y Sala, están a cargo del interrogatorio. Preguntan a cada uno por separado si conocen a la víctima, si han tenido contacto con ella, si vieron algo extraño por la noche, si tienen una coartada. En definitiva, ese tipo de preguntas incómodas que suele hacer la guardia. Si los AJ se niegan a hablar o quieren llamar a un abogado para que esté presente, tendrán el honor de ser los primeros sospechosos.

Si omiten el hecho de que estuvieron en la gala del palacio Dascálu y mienten, la guardia acabará haciendo su trabajo y tarde o temprano lo descubrirá. Hay muchos testigos.

4. ASALTO AL CARRO BLINDADO

Hay dos formas de llevar a cabo esta escena:

1. Si los personajes pujaron y consiguieron ganar algo en la subasta ciega o acuden de incógnito a ver quién aparece a recoger los objetos, serán testigos presenciales.
2. De lo contrario se enterarán una vez ya haya ocurrido, cuando la noticia corra como la pólvora en los mentideros y tabernas de la ciudad.

UN ATRACO CON VIOLENCIA

Unos peligrosos y violentos hombres armados y enmascarados han intentado asaltar sin éxito un carro blindado, pero han huido con una pequeña parte del botín y sin que ninguno de los vigilantes del vehículo resultara herido.

El intento fallido de asalto ocurre poco después de las 13:00 horas, a plena luz del día, cuando el carro blindado estaba en la entrada del palacio Dascálu.

Si preguntan de primera mano en el lugar de los hechos a algunos de los testigos, podrán obtener la siguiente información:

- Las primeras informaciones apuntan a que los vigilantes del furgón habrían evitado el asalto, ante lo que los ladrones se vieron obligados a huir del lugar con una mínima parte del botín y sin que ningún miembro del vehículo blindado resultara herido.
- Un testigo de los hechos afirma que, agazapado desde su balcón, vio a un hombre corpulento vestido completamente de negro con un extraño sombrero forcejeando en el suelo con un vigilante de seguridad por el control de un arma.
- Los asaltantes esperaban la salida de los vigilantes que transportaban las piezas subastadas por *Dascálu's Antiques*. El conductor del blindado aguardaba en la zona de descarga del hotel dentro del vehículo mientras dos compañeros acudían a recoger los objetos con un par de carritos de madera. A la salida del palacio, con uno de los carritos ya lleno, uno de los dos atracadores se abalanzó sobre los vigilantes e inició la pugna en el suelo con uno de ellos. «Un criminal estaba detrás del quiosco que hay frente al palacio y el otro estaba sentado junto a mí y a una amiga en el banco donde nos ponemos siempre», explica una vecina. Dice que vio a un atracador ocultar su espada en una gran caja de juguetes.
- Todo parece apuntar a que un asaltante resultó herido en la lucha con los vigilantes y huyó en dirección al mercado. En su huida, dejó restos de sangre apreciables en el suelo. «La gente que lo vio marcharse dice que sangraba profusamente de un brazo», explica Madalina Ularu. Ni los vigilantes ni ningún vecino resultaron heridos.
- El otro asaltante se hizo con un carrito y, cogiendo una caja cilíndrica de mediano tamaño, huyó en dirección al templo de Deceval. Mara Romay, del restaurante Carbón Negro, se enteró de que «algo no iba bien» al ver a los clientes de la terraza agacharse y huir en sentido contrario. Otro miembro del grupo estaba aguardando en un carruaje para escapar.



EL CAPITÁN MALEVAL

Si mueven los hilos o tienen los contactos adecuados puede que los AJ logren hablar con la persona al mando de las investigaciones: el capitán Maleval, aunque si son sospechosos de la muerte de la joven aparecida cerca del circo igual no es muy buena idea (Petran y Sala ya habrán informado).

Maleval es el típico guardia que aparenta tener el perfil de un futuro corrupto, al igual que algunos niños tienen cara de mal estudiante desde el parvulario. De hecho, si lo escudriñan será difícil saber si dilapidada su vida de soltero y su herencia, o si está ya en el resbaladizo camino de las necesidades excesivas, y sus vicios y disoluta vida están subvencionadas por algún capo local. Se negará a dar mucha información sobre el caso, salvo que reciba órdenes expresas de sus superiores.

MALEVAL

CA: 3 [16] (armadura de bandas y escudo); DG: 7; PG: 38; Mov: 9 metros; Ataque: 1 arma (espada larga+1); BA: +6; Daño: Por arma; Salvación: G7; Moral: 10; Alineamiento: Neutral.

Los primeros indicios apuntan a que se trata de tres individuos pertenecientes a un grupo de paramilitares autodenominados el Culto Carmesí. La guardia de Morowen, que ha recuperado algunas armas que supuestamente llevaban los asaltantes, ha montado un dispositivo para tratar de identificar, localizar y detener a los miembros del grupo que han cometido del intento de robo antes de que se oculten bajo el subsuelo de la ciudad, en su laberíntico alcantarillado, pero aún no los ha podido interceptar. Mientras, los vecinos del barrio tratan de recuperar la calma, sobresaltados por el susto del asalto frustrado y el revuelo mediático.

LO QUE HA OCURRIDO REALMENTE

La caja que robaron contenía la rueda codificadora de Vyacheslav, que era el objetivo real del asalto. La máquina es de vital importancia para Wolfgang Rahn, ya que con ella pretende descifrar el mensaje codificado que hay en el Carbuncllo Carmesí. El hacer pasar el robo por un intento fallido es parte del plan de los asaltantes. La supuesta herida de uno de ellos incluso es falsa. Si tienen algún contacto en la guardia o se preocupan de investigar un poco lo sucedido, es posible que lleguen a saberlo.

5. A TRAVÉS DEL ESPEJO

LA VISITA NOCTURNA

Es de suponer que una vez Wolfgang Rahn reciba el Espejo de Ferencz y lo guarde en la mansión Rahn, Alice, o los AJ, le harán una visita nocturna esa misma noche en busca de nuevos secretos y conocimientos para el Circo de los Magníficos. Si los AJ no muestran interés en la visita, será Mefisto quien se lo ordene (pero en este caso penalizales con menos PX). Será un primer acercamiento a la mansión encantada, los secretos que oculta y probablemente a la existencia del *poltergeist*.

LADRONES DE GUANTE BLANCO

Al encontrarse el Espejo de Ferencz guardado en la cámara acorazada no se podrá investigar mucho, pero serán los ladrones de guante blanco que van en busca del Carbuncllo Carmesí (que se encuentra guardado en la misma cámara) quienes abran la puerta de acero y permitan a Alice que sus arañas-espía puedan recorrer la casa en busca información y sean testigos de primera mano del robo.

EL CARBUNCLO CARMESÍ

La valiosa joya es un enorme rubí de color rojo carmesí. Cuenta con una talla irregular, aunque bastante compleja, de tipo rosa doble con nueve caras y 126 facetas. Es un rubí de 137,27 quilates (27,454 gramos).

Se trata de uno de los rubíes más famosos de la historia, que perteneció a Vyacheslav, el Nigromante, que hasta la fecha se creía desaparecido. Muchos expertos gemólogos aseguraban que había sido tallado (o incluso troceado) otra vez en Svaria y puesto de nuevo a la venta. Alguien con conocimientos de ocultismo puede conocer parte de la historia del carbunco.

Posee tres poderes mágicos:

1. **Bola de fuego:** Permite reproducir una vez al día los efectos del conjuro *bola de fuego* infligiendo 6d6 puntos de daño, a menos que la víctima tenga éxito en una TS de salvación contra conjuros, lo que reduce el daño a la mitad.
2. **Invocar elemental:** Permite invocar y controlar un elemental de fuego una vez al día, como si se hubiera usado el conjuro *invocar elemental*.
3. **Resistencia al fuego:** El portador de este carbunco se vuelve inmune a todos los fuegos normales, tanto si es una antorcha como una hoguera infernal. Además, este anillo reduce el daño de otros tipos de fuego en -1 por dado (hasta un mínimo de 1 punto de daño por dado). Estos tipos de daño incluyen el aliento de fuego, un muro de fuego, una bola de fuego y el intenso calor de la lava fundida. También da un bono de +2 a las TS de salvación contra este tipo de fuego.

Su valor estimado puede alcanzar perfectamente las ciento cincuenta mil monedas de oro en el mercado negro. Y eso sin contar que en una de sus facetas se esconde un mensaje codificado que indica dónde se encuentra uno de los fragmentos del Fuego Sempiterno que se creía perdido. Inscrita en el rubí hay una clave (que hay que decodificar con la rueda codificadora de Vyacheslav) que desvela su localización exacta.

EL ROBO DEL CARBUNCLO CARMESÍ

Entre ladrones anda el juego. Antes de la retirada de Frederick Blanchard, su amigo, encubridor y socio, Max, un acomodado jefe de ladrones, un vividor que se pirra por las copas, los sitios donde apoyar su trasero y toser tras hacerlo, tiene otros planes para él.

Le pide un último golpe junto a Jakob Keller, un joven ladrón que se ha infiltrado como hermano (neófito) en un grupo de paramilitares para estar más cerca del lugar donde tienen constancia que se esconde una valiosa joya desaparecida desde hace casi un siglo. Necesitan descubrir el lugar exacto donde la oculta Wolfgang, su líder, y todo apunta a que está escondida en algún sitio de la mansión Rahn. Jakob también necesita de la destreza de Frederick con las cajas fuertes para lograr su gran botín: el Carbunco Carmesí.

A pesar de los principios de Frederick de nunca trabajar con compañía durante el robo y hacerlo fuera de la ciudad donde reside, acepta el que será su último trabajo como delincuente. Piensa en su jubilación ansiada.

FREDERICK BLANCHARD

CA: 7 [12]; DG: 6; PG: 30; Mov: 12 metros; Ataque: 1 arma; BA: +5; Daño: 1d8 (espada, habitualmente); Salvación: G6; Moral: 8; Alineamiento: Neutral.

Equipo: Ganzúas mágicas (+20% Abrir cerraduras -Latrocinio-), capa de invisibilidad, gafas de noche y cuerda de telaraña.

MAX SNYDER

CA: 6 [13] (cuero y +1 por DES); DG: 7; PG: 32; Mov: 9 metros; Ataque: 1 arma (espada corta, daga y ballesta ligera); BA: +6; Daño: Por arma; Salvación: G7; Moral: 7; Alineamiento: Caótico.

Puede realizar la maniobra de Apuñalar como un personaje ladrón de su nivel.

JAKOB KELLER

CA: 8 [11]; DG: 2; PG: 8; Mov: 9 metros; Ataque: 1 arma; BA: +1; Daño: Por arma +1; Salvación: G2; Moral: 8; Alineamiento: Caótico.

CAMBIO DE PLANES

Tras el asalto al carromato blindado, Jakob informa a Max Snyder que hay que actuar rápido.

—Wolfgang tiene ya todo lo necesario para completar el ritual de advenimiento de Vyacheslav, así que hay que robar el Carbunco Carmesí antes de que sea demasiado tarde.

Así que (quizás precipitadamente) eligen esa misma noche para el robo de guante blanco. Y, por casualidades de la vida, casi seguramente es la misma noche que Alice atraviesa el espejo junto a sus arañas-espía o los PJ realizan el allanamiento a la mansión Rahn.

6. DECODIFICAR EL MENSAJE SECRETO

LA RUEDA CODIFICADORA DE VYACHESLAV

Se trata de un método maravillosamente ingenioso de construir un código polialfabético con la ayuda de muchos discos giratorios. Fue inventado nada menos que por Vyacheslav muchos años atrás.

Esta «rueda codificadora mágica» se sirve de 36 pequeños engranajes de madera del mismo tamaño montados sobre un cilindro metálico, y cada engranaje tiene un alfabeto desordenado junto al borde que varía dependiendo de las fases de la luna (se reescribe).

La rueda debe acomodarse durante la luna de primavera de modo que la línea horizontal por encima del eje muestra un mensaje. Para codificarlo basta con enviar las letras de una de las filas de manera que haya que acomodar las ruedecillas para reproducir el texto cifrado y poder leer la solución. El resto de las líneas estarán desordenadas y no tendrán sentido, de modo que quien decodifique no podrá confundirse.

UN MENSAJE ENCRIPTADO

A pesar del tiempo transcurrido, aún hay mensajes del Nigromante desperdigados por Khavarshar (y medio mundo) que traen de cabeza a los sabios.

Wolfgang Rahn lo sabe de primera mano, ya que con la rueda codificadora de Vyacheslav de la subasta pretende descifrar el mensaje encriptado en el Carbunco Carmesí. Su abuelo ocultó en él la ubicación exacta del poderoso fragmento del Fuego Sempiterno perdido.

El método es harto complejo. Si durante la luna de primavera se colocan en orden las treinta y seis letras inscritas en el Carbunco Carmesí en la primera fila de la rueda codificadora, en la línea horizontal por encima del eje se muestra la localización exacta del fragmento.

Consejo para el Narrador: Un McGuffin como otro cualquiera. La rueda codificadora de Vyacheslav es una de las claves del escenario. Quien la tenga en su poder, podrá decodificar el mensaje oculto en el rubí rojo, de ahí su importancia. Cambiará de manos varias veces durante la aventura de manera que su modo de funcionamiento o utilización sirva como el nexo de unión entre todas las escenas y ponga el enfoque en cada una de ellas. Si no tienes claro cómo utilizarla, es simple: la forma de tratar este objeto debe ser parecida al maletín de *Pulp Fiction*. Si recuerdas la película, el contenido del maletín que deben recuperar Vincent Vega y Jules Winnfield para su jefe, Marsellus Wallace, nunca es revelado. De este modo, aunque es imprescindible para que avance la película, que sea una u otra cosa no modifica la trama.

UNIVERSIDAD DE MOROWEN

Se trata de una universidad histórica. En la actualidad es una universidad de artes liberales privada que imparte estudios en leyes, medicina, lógica, gramática y música.

La rueda codificadora de Vyacheslav ha sido adquirida en la subasta silenciosa para formar parte de la clase de criptografía aplicada del máster que el profesor Limmerman imparte dentro de su cátedra de Lógica. El hecho de que haya sido robada ha trastocado, y mucho, sus planes. Tanto que no se conforma con el cuantioso seguro que recibirá de *Dascáhu's Antiquities*, y ha decidido ofrecer una recompensa para cualquier persona que pueda llevarle hasta su rueda codificadora de Vyacheslav o le ponga tras la pista de los asaltantes del carromato blindado.

EL DEPARTAMENTO DE LÓGICA

Al profesor Limmerman se le puede encontrar en su departamento de lógica de la universidad en horario lectivo.

Phil Limmerman sabe que sigue habiendo tres formas de descodificar un mensaje cifrado con la rueda codificadora de Vyacheslav: con el texto cifrado, algo que es difícil de conseguir; utilizando un dispositivo electromecánico por fuerza bruta; o con runas arcanas a partir del texto cifrado únicamente.

Si alguien puede descodificar el mensaje oculto en el Carbunco Carmesí sin poseer la rueda codificadora de Vyacheslav es Limmerman, uno de los doctores en matemáticas de la Universidad de Morowen.

Al principio él hace casi todas las preguntas, principalmente sobre los detalles del repentino interés de los AJ por la rueda codificadora. Está nervioso. Cuanto más sepa, más preocupado parece. Si los personajes le son útiles, admite que acudió a la subasta para comprar la rueda codificadora, que no pensaba que pudiera despertar tanto interés y que desconoce quién ha podido ser el culpable del robo. Esperaba hacerse con ella, pero visto lo ocurrido, ahora no está muy dispuesto a pagar ese precio tan alto. En realidad, Phil se lo ha estado pensando mejor, sobre todo porque ha recibido un anónimo advirtiéndole y amenazándole.

DESCIFRAR EL MENSAJE SIN LA RUEDA

Si piden ayuda a Phil Limmerman, este les dirá que lamentablemente descifrar un mensaje codificado sin la rueda codificadora de Vyacheslav en un tiempo aceptable y partiendo solo de un texto cifrado es toda una odisea. Hay trillones de combinaciones.

Un mecanismo moderno podría necesitar lustros para descifrar el código, aunque existen atajos más rápidos y menos exactos. Los usuarios que quieran tomar parte solo tienen que fabricar su propio dispositivo electromecánico siguiendo los esquemas propuestos por Limmerman (que es un genio en lo suyo) y ceder su tiempo para un objetivo común, dividiendo las tareas en unidades de trabajo pequeñas y repartiéndolas entre todos los participantes. Los AJ también pueden acudir al Plano Negativo y hacerlo allí, dado que el tiempo pasa más lentamente, y regresar a tiempo.

EL SECUESTRO EXPRES

Wolfgang Rahn se entera de lo que pretende hacer Phil Limmerman con su bomba decodificadora. Molesto, envía un grupo de tres paramilitares del Culto Carmesí (los mismos que asaltaron el carromato blindado) a secuestrarle.

Phil Limmerman vive en una lujosa zona residencial cerca de la Universidad de Morowen. El secuestro se produce nada más salir de su domicilio, cuando acuda paseando, como cada mañana, a su despacho. El único testigo de los hechos, un hombre de 62 años jardinero de la urbanización, tan solo puede alcanzar a ver un carromato negro alejándose del lugar. No hay ningún dato más. Rápidamente se informa a la guardia de la ciudad.

Los secuestradores llevan prisionero a Limmerman a las celdas que la hermandad mantiene en lo más profundo de las alcantarillas. Pretenden impedir que revele el mensaje cifrado. Los AJ pueden descubrir el lugar exacto donde lo retienen de varias formas: siguiendo a alguno de los miembros del Culto Carmesí tras una cacería, la noche que se va a celebrar un ritual de iniciación, siguiendo el rastro de los necrófagos o por casualidad si logran dar con la entrada al alcantarillado de la mansión Rahn (y en su exploración llegan hasta el templo). Sea como sea, van a tener que ensuciarse las botas.

7. LA MANSIÓN RAHN

Cualquier moroweniano de mediana edad tiene un vívido recuerdo de la mansión Rahn, que lleva allí más de dos siglos, viendo el paso del tiempo. Con conocimientos de ocultismo pueden averiguar parte de su historia. Se encuentra cerca de la Real Escuela de Música. Sus tres plantas hacen que sea descrita como «el edificio más alto del barrio».

ALGO DE HISTORIA

El inmueble siempre ha gozado de una triste fama porque a su alrededor se han tejido incontables historias de terror, relacionadas con la macabra figura Marie Delphine Rahn, la asesina en serie que se volvió famosa por haber torturado y asesinado a un gran número de niños.

Jeanne deLavigne, escribió en la publicación *Historias de Fantasmas en la Antigua Moroven*, que supuestamente Rahn tenía un sádico apetito que no parecía saciarse hasta que infligía en uno o más infantes una terrible forma de tortura.

Sus vecinos aseguran que en su interior se encienden faroles en medio de la noche, se ven siluetas misteriosas o se escuchan los lamentos y gemidos de los niños, crujidos, ruidos de cadenas o portazos. La verdadera razón de todos estos fenómenos es todavía más siniestra: es culpa de un *poltergeist* que se encuentra atrapado y posee regularmente a sus anfitriones, llenándoles la cabeza de odio y violencia. Así, más temprano que tarde, todos sus propietarios acaban perdiendo la razón, asesinando y torturando. La primera víctima fue Marie Delphine Rahn y continúa hasta la actualidad.

Pero, pese a su aspecto tétrico, los vidrios rotos en las ventanas y el tono macilento de los muros, durante mucho tiempo no tuvo nada de paranormal. Pareció quedarse alletargada, abandonada y vacía, hasta la llegada de su último propietario, Wolfgang Rahn, que heredó la casa a la muerte de su padre y despertó de nuevo al *poltergeist*.

LOS GUARDIAS

Aunque Wolfgang no espera que nadie les visite, ha previsto la eventualidad y ha destacado cuatro sectarios (matones de confianza) para proteger la mansión: uno está en la sala de estar, otro recorre el jardín y el garaje, y dos se encuentran en el salón de la planta baja.

Estos miembros del culto no son tan fáciles de burlar como un guardia normal. Están en constante contacto, son veteranos, así que se conocen todas las argucias, ven llegar el peligro y es difícil sorprenderlos. Van armados con espadas y mazas.

Ver a estos guardaespaldas permanentes en el interior de la mansión para evitar intrusos debería desalentar a los jugadores de allanar la casa por la fuerza. Si entran a las bravas, una vez los venzan, deberán dar con la caja fuerte y el Carbunco Carmesí.

VIGILAR EL EDIFICIO

Pueden decidir vigilar el edificio desde la lejanía, agazapados en el interior de un carruaje u ocultos tras algún montón de basura de un callejón cercano, amparándose en las sombras. Vigilar el edificio no resulta muy interesante. Muchas personas van y vienen a lo largo del día, la mayoría pertenecientes al culto. El guardaespaldas (y chófer) de Wolfgang Rahn viene a recogerle antes de que anochezca en su carruaje negro, y los dos se marchan, al igual que casi todo el personal que pulula por la mansión, al caer la noche.

Sin embargo, si prosiguen con la guardia, alrededor de la medianoche verán cómo una sombra atraviesa una de las ventanas del primer piso. Los AJ no podrán verla con claridad, pero todo apunta a que se trataba de una figura humana de un niño o niña (es el fantasma de una niña esclava a la que *madame* Rahn fustigaba cuando se portaba mal, o eso se dice).

Por mucho que los personajes jugadores sigan vigilando la casa, no volverán a verla.

LOS FENÓMENOS PARANORMALES

Una vez lleguen a la mansión las nuevas piezas obtenidas en la subasta ciega, comienzan los verdaderos problemas. Aunque siempre ha habido ruidos y sucesos extraños en la mansión Rahn, sede el Culto Carmesí, posiblemente debido a sus rituales y los secretos que oculta, y a un *poltergeist* que la visita desde el Plano Negativo, desde la adquisición de los objetos en *Dascälu's Antiques* todo empeora.

El incidente que da comienzo a todo fue la misteriosa e inexplicable desaparición de un mozo de carga y descarga en una de las habitaciones de la mansión (la cámara acorazada). La guardia lo investigó y no descubrió nada anormal, así que la habitación ha sido finalmente reabierta.

Pero no es el único, los sucesos extraños prosiguen, así que algunos vecinos atemorizados han tenido que llamar a la guardia e incluso a gente especializada en temas extraños o diligentes cazadores de monstruos para tratar de descubrir (o entender) lo que está ocurriendo en la mansión Rahn. Muchos hablan de la centenaria maldición y creen que el espíritu de Marie Delphine Rahn ha despertado de su letargo.

ENTRAR EN LA CASA

Hay cuatro formas de entrar en la casa: a través de puertas y ventanas, saltando el muro y accediendo al jardín, a través del alcantarillado, cruzando el Espejo de Ferencz.

Las ventanas están cerradas desde el interior con cerrojos y las puertas con llave. Si no hay nadie en la casa, los perros guardianes andan sueltos en el jardín, de manera que al menor ruido que hagan los AJ empezarán a ladrar profusamente (lo que podrá alertar a algún vecino que acabará por llamar a la guardia). Los muros que rodean la mansión tienen una altura de cinco metros y solo un personaje especialmente habilidoso podría escaarlos. Por las alcantarillas no es fácil dar con la entrada, salvo que ya la hayan encontrado anteriormente. Y no podrán usar el espejo sin la ayuda de Alice, será prácticamente imposible.

Un primer registro de la mansión Rahn puede acarrear o desencadenar un encuentro con el *poltergeist* (30% o 60% si van de noche), pero también el descubrimiento de una pista importante: algunos recuerdos del pasado de Wolfgang como adorador de Sa'Nna, como nigromante, o las cosas en su dormitorio o la cámara acorazada.

EXTERIOR

JARDÍN

Esta zona está orlada con glicinas púrpuras, enredaderas amarillas y buganvillas de un rosa oscuro, incandescente. El césped que antaño lo cubría ha sido sustituido por un suelo adoquinado mucho más funcional. Las plantas están perfectamente cuidadas por un grupo de jardineros del culto que se ocupan de que ni la casa ni los terrenos parezcan descuidados.

Al fondo, bastante alejado de la casa, hay también un viejo estanque, un octógono rodeado de lajas que, con el paso del tiempo, se ha convertido en un pantano de negras aguas y lirios silvestres. El olor apestoso que desprende debido a la putrefacción y las bacterias se puede apreciar desde la distancia. Es horrible. El culpable es el cieno gris que habita en su interior y que, con el paso del tiempo, ha ido haciéndose más grande.

CIEÑO GRIS

CA: 8 [11]; DG: 3; Mov: 1 metro; Ataque: 1; Daño: 2d8; Salvación: G4; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 50.

Este ser tiene la apariencia de un charco de cieno viscoso, grisáceo y maloliente, de unos tres metros de diámetro. Sin embargo, cuando detecta presas a su alrededor, es capaz de saltar como una serpiente para golpear a sus víctimas y pegarse a ellas. Una criatura sin armadura recibe 2d8 puntos de daño debido a las secreciones ácidas del cieno gris. Si el oponente lleva una armadura, esta comienza a corroerse y es destruida en un turno si no se mata al cieno antes. Una vez eliminada la armadura, empezará a causar 2d8 puntos de daño por ácido. El cieno gris es inmune a los ataques basados en frío o calor, pero le afectan con normalidad los ataques con armas o de electricidad.

En el jardín siempre hay un guardia vigilando (que mantiene siempre la distancia de seguridad con el estanque octogonal) acompañado por un par de furiosos perros molosos. Cualquier incursión en la propiedad que cause el menor ruido atrae a los perros, que empezarán a ladrar y atacar. Si un AJ decide escalar el muro para ponerse a salvo o saltar al otro lado y uno de los perros le gana la iniciativa, este podrá morderle y arrastrarle hasta el suelo, provocándole además una caída de casi dos metros. Si esto ocurre, el guardia caerá sobre él.

PERROS MOLOSOS

CA: 6 [13]; DG: 4+1; Mov: 18 metros; Ataque: 1 mordedura; BA: +3; Daño: 1d8; Salvación: G2; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 125.

Perro de enorme envergadura, cuerpo musculoso y gran fiereza. Se les considera animales semi-inteligentes y pueden seguir un rastro a lo largo de varias jornadas.

COCHERA

Aquí es donde aparcen el carruaje negro con el que han secuestrado a Limmerman. Contiene una gran cantidad de herramientas de jardín y para los vehículos, muchas de ellas oxidadas y mal cuidadas. También contiene los restos medio carcomidos de un balancín que se supone que antaño estuvo en el jardín. Una escalera permite subir desde el garaje a la segunda planta sin pasar por el resto de la casa.

DORMITORIOS DE LA SERVIDUMBRE

Nada ostentosos. Disponen de una cama, mesilla, mesa, sillas, lámparas de aceite y vestidor. Ambos cuartos están siempre preparados y hace tiempo que no se usan (cosa que se puede ver fácilmente por la capa de polvo que hay). No hay nada de interés. Los baños no son tan elegantes como el resto de la casa, pero cumplen su función.

LA PLANTA BAJA

Se entra por la puerta principal, a través de un porche enrejado, o por la puerta de servicio que da a la cocina. La puerta de entrada es de roble macizo, y todas las ventanas disponen de postigos y barrotes. Si se pretende forzar la puerta, su cerradura es de buena calidad (-15% a Latrocinio (DES)).

La planta baja es la única que tiene guardias; de hecho, Wolfgang tiene terminantemente prohibido al resto de miembros de la hermandad subir a las plantas superiores. Quiere intimidad. Aparte, muchos están atemorizados por los fenómenos paranormales y las manifestaciones, según ellos demoníacas, que ocurren en la casa (que genera el *poltergeist*).

RECIBIDOR (HALL)

La puerta de entrada delantera se abre a un pequeño recibidor que lleva hasta una estrecha escalera de mármol. El suelo es damasquinado y ha sido encerado y pulido recientemente. El hueco de la escalera contiene un pequeño armario para guardar los abrigos, un saco devorador (ver Vermigor, pág. 166), un paraguero y un pequeño *chaise longue* rinconero para que esperen las visitas. No hay nada de interés dentro. Hay distintas puertas para acceder al resto de estancias de la planta baja de la casa.

TRASTERO

Wolfgang guarda aquí algunos objetos de pequeño tamaño. Todos son de naturaleza mundana y ninguno tiene ningún significado especial. Habrá un látigo de armas (mangual) y una poción de *quitar el miedo*.

SALA DE ESTAR

Una estancia confortable y lujosa que contiene diversas piezas de mobiliario de estilo gótico tardío: un enorme sofá, una mesa, varias sillas, lámparas, mesitas y poca cosa más. También hay una mesa de billar. En la sala de estar siempre hay dos guardias. Hay estanterías donde se exhiben algunos artefactos (estatuillas de plata, marfil, dagas enjoyadas, vajilla de porcelana, talla de jade, etcétera). No hay nada de interés en estos objetos fuera del antropológico (y del monetario, su valor asciende a 1d6 x 1.000 mo). Los libros de la biblioteca son muy antiguos, en su mayoría primeras ediciones de varias obras famosas publicadas hace al menos 150 años (la gran mayoría pertenecieron a su abuelo). Alguien con INT 13 o superior puede identificar alguno especialmente interesante. Están en muy buen estado, colocadas en estanterías tras puertas de cristal, bien protegidas del polvo. La sala tiene dos puertas: una da al recibidor y la otra al comedor.

ASEO

Se trata de un lavabo normal y corriente, con la salvedad que los grifos tienen grabado el lema: «El fuerte tiene el poder, el débil tiene el dolor». Un clérigo o alguien docto en teología lo reconocerá de inmediato como uno de los dogmas de Sa'Nna, la Luna Roja. Toda una declaración de intenciones. En un pequeño mueble auxiliar metálico con espejo hay tres redomas (*curar heridas graves, curar enfermedad y restablecimiento*).

SALÓN

Al otro lado del pasillo hay un salón con chimenea, decorado en tonos blancos. El suelo lo preside una alfombra con dibujos en piel de vaca, sillones tapizados en cachemira crema y un sofá de terciopelo escarlata. Un salón de estar, donde una enorme ventana cubre su impertérrito silencio, su mustia oquedad, con una gigantesca cortina que en otra época había sido rosa fucsia y que ahora muestra alguna que otra estría desvaída del primitivo color segando el tono sucio de la tela. Parece que en la actualidad se usa como despacho improvisado. En esta estancia se puede ver una mesa de escritorio y una silla con ruedas, así como varios archivadores.

La mesa del escritorio está llena de objetos para la escritura (un bote de tinta seca, una vieja pluma despuntada, un poco de cera de sellar, etcétera) y de rollos de pergaminos (en uno de ellos habrá un pergamino de *protección contra muertos vivientes*). En los archivadores hay documentos y facturas. Una de ellas es del costoso envío de un sarcófago de piedra desde la isla de Ciocara en el Lacul Dragan (en su interior iban los restos de Vyacheslav).

COCINA

Espectacular, con todas las comodidades de la vida moderna. Una cocina *gourmet*, moderna y funcional, para aspirantes a

chef, con muebles blancos y una encimera de nogal de muy buena calidad. La mesa redonda de la cocina, hecha de mármol, está rodeada de sillas tapizadas en un tejido aterciopelado color marengo con un motivo plateado de un cráneo (el símbolo de Vyacheslav). Se pueden ver muchos enseres abandonados tiempo atrás por sus dueños, lo que indica que hace mucho que la cocina no se usa para lo que fue ideada. En un enorme cubo de basura quedan los restos de lo que parece ser comida halfling. Con una rápida inspección se descubren varias botellas de licor escondidas en un armario. En el fregadero hay un gran cuchillo cubierto con lo que bien podría ser sangre seca (un análisis demuestra que es humana). Si examinan el suelo, identificarán manchas similares.

DESPENSA

Un pequeño pero bien aprovechado almacén de comida, donde no falta de nada. Pucheros, sartenes y marmitas sucias y oxidadas sirven de mausoleo a moscas, arañas y algún que otro ciempiés. Se nota que hace tiempo que no pasan una bayeta ni nada que se le parezca. Hay latas de comida caducadas.

COMEDOR

La cocina desemboca en el comedor, donde las paredes son de color gris suave. El trabajo de yeso, incluyendo el friso esculpido con criaturas aladas, es de color blanco brillante, las cortinas son de seda plateada y los asientos de las sillas de piel de pitón. Esta gran sala bien iluminada está presidida por una gigantesca mesa de roble que puede acomodar fácilmente a una decena de comensales. Los muebles están llenos de porcelana fina y cristalería de vidrio soplado (1d6 x 100 mo). La iluminación la proporciona una enorme y pesada araña de cristal. Un par de enormes ventanales dan al jardín, donde se puede ver a un secretario de ronda con dos perros, y el resto a la calle. El suelo está alfombrado y una chimenea con un enorme espejo encima de ella custodia la habitación. Está conectado con la cocina. Varias pinturas al óleo decoran las paredes, todas ellas paisajes de Morowen, fechadas unos setenta años antes.

PASILLO POSTERIOR

Los tablones del suelo, casi comidos por la carcoma, crujen bajo los pies al andar, emulando los estertores de un moribundo. Todo apunta a que ha habido recientemente alguna fuga de agua. Si han llegado hasta aquí sin ser descubiertos, es muy probable que el ruido alerte a los guardias o a los perros (con un resultado de 1-4 en 1d6). Da al jardín.

SÓTANO

Nada más llegar se percibe un penetrante olor a vaho corrosivo, un síntoma de la decrepitud y obscenidad que asciende a los pilares de la casa. Ese mismo tufo putrefacto asociado a la decadencia del ser humano, ese ectoplasma vinculado a las almas de quienes gozaron y sufrieron vivencias irrepetibles en cada uno de sus rincones, ese aroma añejo a fruición, sudor y lágrimas. En un lugar así, repleto de moho, solo pueden anidar los parásitos y las ratas. Descender hasta el sótano implica una tirada de salvación contra parálisis.

En la esquina noroeste hay una caldera (apagada) y un depósito de carbón. El resto de la habitación está vacía, pero los personajes perciben un empalagoso y rancio hedor que un mago o un alquimista puede identificar como sulfuro de hidrógeno, un gas venenoso generado por la materia en putrefacción. Si excavan en el suelo saldrán a la luz varios cuerpos descompuestos de las víctimas del culto (personas en su mayoría dadas por desaparecidas). Una revisión a fondo de la caldera desvelará restos óseos humanos.

LA SEGUNDA PLANTA

El piso superior mezcla la cultura sureña anterior a la guerra y el estilo provincial. Su interior es un ejemplo de lujo, extravagancia, opulencia y riqueza, y parece que no ha sido redecorado en mucho tiempo. El suelo está cubierto por alfombras de lana de oveja, seda y algodón. Gigantescos sofás decoran algunas salas, mientras que en otras los asientos son de cerezo teñido tapizados con terciopelo. Hay sillas al lado de mesitas. Lámparas de cárcel, consistentes en un quemador cilíndrico con un mecanismo de relojería programable, iluminan todas las piezas y estancias.

En toda esta planta existe la posibilidad de tener un desafortunado encuentro con el *poltergeist* que mora en la mansión. El ente suele vagar por allí (invisible y en silencio) y hay un 30% de que aparezca (60% si es de noche).

DORMITORIOS

Cada una de las tres habitaciones más pequeñas tiene una cama, mesilla, mesa, sillas, lámparas y vestidor. Todos los cuartos están siempre preparados. Los baños son más elegantes que en el resto de la casa, con bañera enterrada, espejos que ocupan toda una pared, picaportes y herrajes decorativos, y vidrio grabado en la mampara de las duchas.

DORMITORIO DE WOLFGANG RAHN

Un lujoso dormitorio en tonos morados y macilentos y suelo alfombrado, con una enorme cama con dosel, una mesilla de noche, un escritorio de nogal, dos estanterías y un armario ropero. Las paredes están paneladas con maderas nobles. En una de las esquinas descansa una pesada armadura metálica.

ARMADURA GÓLEM

Si alguno de los personajes entra en la habitación sin pronunciar las palabras mágicas «¡Hail Vyacheslav!», accionará sus defensas mágicas. La armadura del rincón chirriará y empezará a moverse lenta y pesadamente. Se trata de una armadura gólem, una criatura creada por el abuelo de Rahn para proteger su dormitorio. Aunque es algo lento y pesado, es muy fuerte y blande una peligrosa hacha que puede resultar mortal en combate. Al igual que otros gólems, es inmune a los sortilegios de sueño, hechizar y de inmovilización, así como a gases y venenos. Por otro lado, al contrario que otros gólems, sí puede ser dañado por armas no mágicas.

Si el grupo logra vencerla, la armadura se derrumbará estrepitosamente en el suelo, quedando inservible. Un sortilegio de *detectar magia* revelará que el metal sigue encantado. Si los personajes llevan los restos del gólem a reparar, una vez limpio y arreglado (les costará unas 500 monedas de oro) será una excelente coraza +1 que se ajustará a cualquier personaje humano. El hacha no es mágica, y está demasiado oxidada para tener algún valor. De todas formas, puede utilizarse en combate (causa 1d6 puntos de daño en cada impacto).

ARMADURA GÓLEM

CA: 2 [17]; DG: 4+1; Mov: 6 metros; Ataques: 1; BA: +3; Daño: 1d6; Tirada de salvación: G4; Moral 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 125.

Las armaduras gólem son piezas de armadura metálica animadas por un mago y utilizadas como guardianes. Como otros gólems, son inmunes a los sortilegios de sueño, hechizar e inmovilización, así como a venenos y gases. Al contrario de otros gólems, pueden recibir daño de armas no mágicas.

PUERTA SECRETA

Escondida detrás de uno de los paneles de madera que recubren la habitación, hay una puerta secreta cerrada con llave cuya existencia casi todo el mundo desconoce (salvo los otros miembros del culto). Si la abren, ven una serie de escalones que conducen a una parte secreta del sótano. Si descienden, ven que hay instalado un improvisado altar a Vyacheslav y una reja de hierro (cerrada con llave) que conecta con las cloacas de la ciudad.

MESITA DE NOCHE

Mirando en la mesita de noche se descubre una caja, pequeña y adornada, de rapé. Contiene una sustancia marrón y amarga, identificable como una droga narcótica similar al opio. Sus efectos son similares al anillo de Delusión (ver Vermigor, pág. 155).

MESA DE ESCRITORIO

La mesa del escritorio está llena de objetos para la escritura (un bote de tinta seca, una vieja pluma despuntada, un poco de cera de sellar, etc.) y de rollos de pergaminos. También hay una libreta estropeada, cuyas páginas amarillentas están cubiertas de cálculos complejos y otras anotaciones sobre su culto con una caligrafía ilegible. Un personaje que sepa de astronomía será capaz de averiguar que es un intento de predecir cuándo la Luna Roja estará más cerca de Morowen (que no es casualidad que coincida con la noche del carnaval, en la primera luna de primavera).

ESCRITORIO

El cajón del escritorio está cerrado con llave. Se puede intentar forzar su cerradura siempre y cuando se disponga de una ganzá; si hay que improvisarla, el AJ tiene un -20% a la prueba; abrir el cajón por la fuerza requiere una prueba de FUE. En su interior hay un gran libro. Las páginas están amarillentas por el paso del tiempo y el polvo. Se trata del libro de magia de Wolfgang Rahn; está envuelto por un aura mágica que lo protege de los personajes que no tengan un alineamiento caótico. Un personaje legal o neutral que lo toque sufrirá una descarga eléctrica de 6d6 de daño. Un punto de lectura de color escarlata marca una página. Alguien que sepa leer magia verá que se trata de un conjuro especial de nigromancia para crear un liche.

ESTANTERÍAS

A simple vista, las estanterías no tienen libros de interés. Sus volúmenes contienen información mundana, no son en ningún modo mágicos. Los libros son muy viejos y su deteriorado estado hace pensar que tienen poco valor.

ARMARIO ROPERO

Guarda ropa de mago de colores oscuros. Destaca una túnica negra con hilos de oro (100 mo). Alguien con conocimientos de ocultismo puede identificar la túnica como el atuendo de un nigromante.

BAJO LA ALFOMBRA

Si los personajes levantan la alfombra, encontrarán una pequeña trampilla en el suelo. Está cerrada, pero no contiene trampa alguna, ya que Rahn creía que su armadura gólem era suficiente para proteger sus tesoros. La trampilla oculta un pequeño compartimento que contiene tres pociones de curar heridas leves, una bolsa con 1.000 monedas de oro y un collar de platino (no es mágico) con un valor de unas 250 monedas de oro.

CAJA FUERTE SECRETA

Una pequeña caja fuerte está escondida detrás de un cuadro que parece ser una copia de un original de un importante pintor de la corte. Dentro de ella hay suficiente dinero en efectivo como para retirarse una buena temporada y el diario

secreto de Otto Rahn (el antepasado de Wolfgang), que explica todo lo relacionado con el Carbunco Carmesí, el descubrimiento del fragmento del Fuego Sempiterno perdido y la existencia una espada vorpal que perteneció también a su abuelo, y unos planos del anfiteatro Thorvan.

BIBLIOTECA

Esta habitación tiene filas de estanterías repletas de libros de otras épocas del techo al suelo y dispone además de una mesa maciza de roble con cuatro cómodas sillas en el centro.

Los libros están escritos en varios idiomas y cubren todo tipo de materias, desde tratados de alquimia, pasando por libros de astronomía, a «novelas» de una naturaleza literaria algo dudosa.

No hay nada que pueda ser de utilidad inmediata para un personaje jugador, aunque una tirada de INT revelará que hay bastantes libros interesantes y valiosos para un coleccionista. Quizá quieras llamar la atención sobre algún libro histórico o algún ensayo sobre teología o magia arcana para proporcionarles información acerca de datos puntuales de la aventura.

LA PEQUEÑA CAJA FUERTE

Si buscan compartimentos secretos en la librería junto a la puerta verán (si superan la tirada correspondiente) que uno de los volúmenes es una pequeña caja fuerte con forma de libro. Para abrirla, se requiere un ladrón, ya que está cerrada con llave. Es posible forzarla, pero se destruiría el contenido al mismo tiempo que la caja. Un ladrón tan solo debe superar una tirada de DES para abrirla sin demasiados problemas. En su interior hay una llave de cristal carmesí decorada con gusto. Si los personajes dañaron la caja para abrirla, la llave se ha roto y el interior está lleno de cristales de color carmesí sin ningún valor. La llave no es mágica, pero es muy valiosa, ya que es la única forma de abrir la cámara de seguridad.

BAÑERA

Una bañera de gran capacidad (cabén cuatro personas sin problemas), sinuosa, con forma reconocible, realmente confortable, donde uno se puede relajar e inspirar por la emocionante combinación del antiguo arte del masaje mezclándolo con los chorros orientables. En unos estantes hay multitud de botes que almacenan sales de baño con distintas fragancias y colores. Los fosfatos tienen una acción detergente que ablanda la piel encaldecida y ayudan a la exfoliación; otras actúan como ablandadores de agua y favorecen la aparición de espuma del jabón.

LA CÁMARA DE SEGURIDAD

Toda la tercera planta es un antiguo desván reconvertido en cámara acorazada. Para acceder a ella hay que atravesar una puerta de acero maciza chapada en madera (sin vidrio). El forjado del suelo también está forrado con una doble chapa de plomo, lo que la hace prácticamente inaccesible, ni siquiera mediante un hechizo de *pasadizo arcano* o *puerta de fase*.

CERRADURA

Para poder acceder a su interior es necesario abrir la cerradura (de muy buena calidad -30%), y no vale con ser diestro, hay que estar cualificado. Existe la posibilidad de que sea la misma noche en que el grupo de ladrones de guante blanco haya allanado el lugar y les hayan hecho el trabajo sucio (40%) y se encuentre abierta. La llave de cristal carmesí oculta en la biblioteca también la abre.

RUNA DE PROTECCIÓN

La cámara se encuentra protegida o sellada con una runa de protección que impide la entrada a cualquier persona que no emplee la frase clave «¡Hail Vyacheslav!» (el grito de guerra del culto). Un *detectar magia* o una tirada exitosa de INT les pondrá sobre aviso.

Cualquiera que trate de atravesar la puerta protegida por dicha runa sin pronunciar la frase clave, deberá superar una TS contra conjuros o sufrirá una descarga de 6d6 de daño. Además, de inmediato, se activa un conjuro de *protección contra magia* como el pergamino del mismo nombre (ver Vermigor, pág. 155).

TESORO

En el interior de esta estancia se encuentran a buen recaudo todos los artefactos del culto junto con la colección de objetos privados de Wolfgang (muchos heredados de su abuelo). En un rincón descansa el Espejo de Ferencz recién adquirido en la subasta, y se puede ver una caja fuerte de máxima seguridad.

LA CAJA FUERTE

La caja fuerte está cerrada con llave y cualquier manipulación (con la excepción de un intento exitoso de Desactivar trampa realizado por un ladrón) provocará que su puerta de acero se cierre de inmediato, dejando a los AJ atrapados dentro, y se active un sofisticado sistema de seguridad mágico diseñado para impedir la entrada y para avisar de posibles incendios. De hecho, si sucede un conato de incendio, la cámara extrae todo el oxígeno del interior en apenas unos segundos, lo que hace que todo aquel que esté dentro muera asfixiado.

El contenido del interior de la caja fuerte se determina tirando 1d6 (solo una tirada):

CONTENIDO DE LA CAJA FUERTE (1d6)

1	Anillo de protección +1
2	Un pergamino de maldición (elimina de forma permanente 1 punto de CAR de la persona que lo lea). El hechizo quitar maldición no lo contrarresta.
3	Poción de curar heridas leves (dos usos).
4	Una daga +1 con una empuñadura con adornos tallados.
5	Un tríptico grabado que describe la historia de Vyacheslav.
6	Varita de rayos.

A este objeto añade el Carbunclo Carmesí (si no lo ha robado ya Frederick Blanchard) y la rueda codificadora de Vyacheslav, recién sustraída por el culto al profesor Limmerman.

Los AJ con habilidades arcanas podrían identificar algún objeto mágico (y sus efectos) y reconocer alguno de estos objetos como relevantes para Mefisto.

UN ESPÍRITU ATORMENTADO

Una vez visiten o entren a hurtadillas en la mansión Rahn, el verdadero protagonismo de la historia pasará a un *poltergeist*, un espíritu atormentado del Plano Negativo que está drenando la energía y tiene poseído a Wolfgang Rahn, quien, sin saberlo, lo utiliza para sus propios fines.

El contacto prolongado con este ser le ha producido a Wolfgang tumores en la piel de los que crecen tentáculos y otras protuberancias. Los cambios son tan pronunciados que comienzan a ser evidentes y llamativos. Él (en su locura) piensa que son regalos de Vyacheslav, así que está sumamente orgulloso de ellos.

POLTERGEIST

CA: -1 [20]; DG: 12; PG: 72; Mov: 20 metros levitando o volando; Ataque: +11; Ataques: 2 (arrojar objetos circunstanciales) o 1 especial; BA: +11; Daño: Según objeto lanzado; Salvación: Elfo nivel 12; Moral: 11; Alineamiento: Caótico; Tesoro: Especial; PX: 4.750.

Un *poltergeist* es el espíritu atormentado de una criatura que, por cualquier razón, es incapaz de abandonar el lugar donde murió. En ocasiones, esto puede deberse a una tarea inacabada u otros condicionantes muy diversos, incluso un mandato impuesto por el hechicero, clérigo malvado o nigromante responsable de la creación de esta criatura. Es por ello que estos espíritus están atados a una localización específica: tal vez una casa, una única cámara o estancia, un rincón o pasaje, incluso parajes al aire libre, tumbas, sepulturas u otros lugares por el estilo. De manera habitual, el lugar afectado por la presencia de estos no-muertos también corresponde con el lugar de fallecimiento del interfecto o sitio donde «descansan» sus restos mortales. Alguien con conocimientos de ocultismo puede saber algunos detalles acerca de las habilidades, hábitat o modo de comportamiento del *poltergeist*.

Inmунidades: Se trata de un muerto viviente, por lo que son inmunes a los conjuros de encantar, retener o sueño, además de al veneno. Es extremadamente poderoso y puede resistir la expulsión de un clérigo si tienen éxito en una tirada de salvación contra conjuros. Solo puede ser dañado por armas mágicas +2 o mejores y es inmune a todos los conjuros que no estén específicamente destinados a muertos vivientes o criaturas malignas.

Aspecto terrorífico: Un *poltergeist* puede abandonar a voluntad su invisibilidad natural, revelándose a sí mismo como un humanoide esquelético y fantasmal de aspecto pavoroso. Cualquier criatura que contemple la escena deberá realizar una tirada de salvación contra parálisis para no quedar inmovilizada por el miedo durante 2d4 asaltos. Si tiene éxito en la tirada de salvación, será inmune a dicho efecto durante las próximas 24 horas. Si la invisibilidad natural del *poltergeist* es negada por otros métodos, no puede usar esta habilidad. Una criatura con la habilidad de ver lo invisible percibirá una pequeña sombra o silueta con ojos rojos brillantes. Ser testigo del uso de cualquiera de sus habilidades requiere de una prueba de Cordura.

Redundancia espiritual: Un *poltergeist* no puede ser destruido de manera permanente. Puede moverse con libertad entre el plano material y el plano astral; si se ve muy dañado puede huir al plano astral para reaparecer en el mismo lugar 2d4 días después. La única manera de destruirlo permanentemente es determinar la razón de su existencia, y por ende aquello que le impide descansar en paz. Por ese motivo un *poltergeist* no puede abandonar el lugar donde apareció.

Telequinesia: Un *poltergeist* puede crear tentáculos de ectoplasma con los que puede mover y arrojar objetos a sus enemigos. Puede hacer hasta dos de estos ataques en cada asalto. Puede proyectar objetos de hasta 40 kilos con precisión dentro de la estancia afectada con un bonificador +3. Además, una criatura golpeada por el tentáculo de ectoplasma debe superar una TS contra conjuros o envejecerá diez años. También puede mover seres vivos, incluso en contra de su voluntad. Otra de sus manifestaciones favoritas es hacer que la pesada lámpara del techo se balancee, flexionando los maderos del techo a los que está sujeta. Incluso en una situación drástica puede partirlos, haciendo que caiga sobre los AJ. Por último, también puede intentar empujar a uno de los personajes jugadores cuando baje las escaleras hacia el sótano, cerrando después la trampilla tras su paso y atrancándola con un pasador.

Telaraña ectoplásmica: Al comienzo de un combate, un *poltergeist* comienza a crear una red de ectoplasma que tiene la apariencia de una red de hilos pegajosos de un material viscoso que a priori parece no tener otros efectos. El *poltergeist* puede tejlarla mientras hace otras cosas y tardará 3 asaltos en completarla, creando una telaraña de 3 metros de radio. Al tercer asalto, aquellos atrapados en la red son arrastrados al

plano astral y quedan allí a la deriva e indefensos a menos que puedan regresar con conjuros u objetos mágicos, por lo que es muy posible que mueran allí, abandonados.

8. LAS ALCANTARILLAS

DE CACERÍA

Todas las noches de carnaval, la Hermandad del Culto Carmesí en pleno sale a cazar presas por la ciudad con ayuda de sus necrófagos. Necesitan sujetos que ofrecer en sacrificio durante el ritual de advenimiento de Vyacheslav, así que, aprovechando las fiestas, están haciendo un buen acopio de víctimas. Su objetivo es secuestrar a gente desarraigada que nadie eche en falta si desaparece y llevarlos hasta las celdas del templo del Culto Carmesí en las alcantarillas. Los mendigos y algunos visitantes ocasionales son su principal objetivo.

Llegada la medianoche, recorren la Morowen profunda en busca de sus ansiadas presas. Buscan en cuchitriles y hostales mugrientos donde dormitan chicas apaleadas por sus chulos, visitantes borrachos sedientos de alcohol y sexo, o pequeños traficantes de medio pelo desangrados en los contenedores de basura, tras alguna pelea o disputa. Sus favoritos son los drogadictos y vagabundos que se acuchillan en callejones pestilentes por un mísero chusco de pan que llevarse a la boca y los chaperos que se venden a sus clientes por una dosis de droga o clientes que cotizan la mamada a cinco monedas de cobre después de las dos de la mañana.

LAS CLOACAS

No tienes que dar demasiados detalles del viaje a través de las alcantarillas a los jugadores, ni siquiera es necesario dibujar un mapa (de todos modos te proporcionamos un mapa sin referencias para que puedas usarlo y adaptarlo a tu gusto). Simplemente, intenta transmitir un aumento creciente de la tensión.

No es necesario recurrir a ningún artificio, a menos que quieran ir en una dirección errónea por alguna razón, en cuyo caso siempre puedes hacer que tengan un desafortunado encuentro con una araña de alcantarilla, un moho amarillo o un grupo de cazadores de ratas pasados de vueltas, o que acaben por equivocación en medio de unas arenas movedizas de pútrido fango en un despiste.

Trata de transmitir en todo momento a los personajes la sensación de la presencia de una amenaza oculta y desconocida. Preguntar a los moradores de las alcantarillas es difícil, ya que son desconfiados con los forasteros y además son reacios a hacer o decir algo que pueda poner en peligro su modo de vida.

La mayoría de cloacas están compuestas de dos tipos de túneles:

- Los colectores, o conductos principales, que se dividen en dos caminos de 75 cm de ancho cada uno a cada lado de un canal de 1,50 m de ancho. Normalmente, tienen una profundidad de 1,50 m y suelen estar llenos de agua e inmundicia. El techo curvado mide 2 m desde su centro hasta el nivel de los caminos laterales. Las plataformas son apenas lo suficientemente anchas como para que los personajes puedan avanzar en fila india.
- Los conductos secundarios son simples tubos de 1,50 m de diámetro llenos hasta alcanzar una profundidad de alrededor de 1 m. Los AJ que deseen caminar por estos conductos deben hacerlo chapoteando.

Rejas de hierro: Las rejas de las cloacas son sólidas, pero a menudo (con un resultado de 1-5 en d6) muchas están viejas y oxidadas. Pueden estar incrustadas permanentemente en los muros de roca o colocadas convenientemente para que puedan abrirse pivotando cuando no están cerradas con llave. Ocasionalmente, podrán entrar levantando (no sin esfuerzo) alguna tapa de alcantarilla en cualquier calle o recoveco de la ciudad, pero entonces tendrán una posibilidad de 1 en 1d6 de ser vistos por algunos testigos o una patrulla de la guardia.

Iluminación: Las cloacas no están iluminadas, la oscuridad es absoluta más allá de los primeros quince metros, y serán incapaces de ver algo si no llevan su propia fuente de luz. Una vela de sebo alumbra unos seis metros de radio con una intensidad tenue y tiene una duración de alrededor de una hora. Una antorcha embreada alumbra un radio de unos quince metros con luz brillante y dura también alrededor de una hora. La linterna alumbra un radio efectivo de unos treinta metros con luz brillante y tiene una duración de ocho horas (por pinta de aceite). Los personajes o monstruos que lleven una fuente de luz no pueden sorprender a sus oponentes, ya que la luz los delata antes de tiempo. Muchos monstruos y seres semihumanos tienen infravisión, lo que les permite ver el aura de calor que desprenden los seres vivos. Los elfos, enanos y goblins poseen infravisión con un alcance de unos veinte metros. También hay un hechizo de nivel 3.

Sonido: El resonante eco del flujo de agua produce mucho ruido ambiental, lo cual impone un penalizador a escuchar en la red de túneles. Pero también, los sonidos se propagan hasta dos veces más lejos de lo habitual y apenas se deforman con el eco, lo que dificulta el caminar por aquí sigilosamente.

Aire: El suministro de aire en las cloacas es razonablemente aceptable (desde el punto de vista de la supervivencia), ya que la abundancia de pequeñas tuberías de alimentación permite que un nauseabundo aire descienda de la superficie junto con los desechos. Un terrible hedor permea toda la red de pasadizos. En algunos sitios será insoportable. Es necesaria una TS contra veneno, enfermedad o muerte para resistir el efecto y no acabar mareado (penalización de -1 al ataque) o caer inconsciente.

Atmósfera: Su atmósfera es desagradable y opresiva, así que tras la primera media hora todos los personajes sufren -2 a INT y SAB mientras permanezcan en las cloacas (-10% a las habilidades de clase de esas características).

Equilibrio: Las cloacas tienen techos, muros y suelo de mampostería. Los suelos son considerados escombros pequeños, debido a toda la basura que se ha depositado en ellos a lo largo de los años, por lo que restan -10% en todas las pruebas basadas en la DES. Es relativamente poco arriesgado caminar lentamente por las cloacas, pero todo personaje que desee desplazarse a una mayor velocidad deberá efectuar una prueba de DES o caerá al canal. Recuerda que Acrobacias y Atletismo son habilidades de clase en Vermigor.

Resbalar: Cada vez que se combata o se realice una maniobra potencialmente peligrosa (por ejemplo, saltar o chapotear) es necesario verificar si un personaje resbala y cae al agua. Es necesaria una prueba de DES para mantener el equilibrio y una prueba de Atletismo (FUE) para nadar una vez en el agua. Si una zona está inundada o cubierta de agua, se sufre un penalizador adicional de -5%. Este riesgo se reduce en +10% si los AJ se atan con una cuerda.



SECCIÓN DE LAS ALCANTARILLAS (1D10)

1	Entrada (alcantarilla o reja) (1-3) Círculo interior (cerca del mercado). (4-5) Círculo exterior (sótano de la mansión Rahn). (6) Desagüe (directo al Theims)
2	Túnel (1-3) Colector. (4-5) Sala de empalme. (6) Conducto principal.
3	Puente inestable
4	Cisterna (depósito de agua)
5	Cámara séptica (aguas negras); 10% de encuentro con cieno gris
6	Acequia, riachuelo o el río Theims
7	Ciudad subterránea (refugio de mendigos)
8	Necrópolis (ciudad de los muertos; 10% de encuentro con esqueletos, necrófagos y zombis)
9	Sala especial: (1) La guarida de un gremio de ladrones o asesinos. (2) Prostíbulo sadomaso. (3) Fumadero de opio (Rey Lazaree). (4) Catacumbas de una civilización antigua. (5) Laboratorio clandestino. (6) La sala del tesoro (almacén).
10	Templo del Culto Carmesí

Excavar: Los personajes pueden intentar abrirse paso entre los escombros que les obstaculicen la marcha. Sin embargo, cualquier excavación dará como resultado un derrumbamiento mayor (con un resultado de 1-2 en 1d6), causando 1-4 puntos de daño a cada cavador. Existe una probabilidad de 1 entre 6 de que alguno sea enterrado y sufra otros 3-12 puntos de daño. Se necesitarán 4 rondas de trabajo para que un personaje enterrado cave (si tiene algún objeto adecuado) y salga por sus propios medios.

Suciedad: Todo personaje que caiga en las aguas del canal o haya estado chapoteando por un conducto secundario, perderá hasta -2 a CAR hasta que pueda asearse y lavarse la ropa.

Enfermedades: Las cloacas están llenas de bacterias, agua podrida e inmundicia. Cualquier actividad que haga que se mojen las fosas nasales, la boca, los ojos o las orejas requiere una TS contra veneno, enfermedad o muerte para evitar contraer mal de ceguera. Las cloacas son lugares poco higiénicos, por lo tanto, cualquier herida abierta corre el riesgo de infectarse (resta -2 a la DES del personaje). Cualquiera herido por un ataque cortante o perforante (incluidos ataques naturales de mordisco, garra, cornada y aguijón) debe superar un TS contra veneno o contraerá fiebre de la mugre. Las ratas de las cloacas, a su vez, propagan la peste. Se asume que las criaturas y moradores que han sobrevivido en las cloacas durante mucho tiempo son inmunes a estas enfermedades.

- **Mal de la ceguera:** El dolor afecta a su mente y sus ojos se vuelven de un color blanco lechoso. La víctima está cegada y tiene desventaja (-10% en las tiradas de Percepción (SAB) y -2 a las tiradas de salvación).
- **Fiebre de la mugre:** Una fiebre aguda se extiende por el cuerpo de la víctima. Esta tiene desventaja (-2) en las pruebas de FUE, en las tiradas de ataque que usen dicha característica y en las tiradas de salvación.
- **Peste:** En caso de infección no ocurre nada las primeras 24 horas. Este es su periodo de incubación. Después de este periodo, los infectados (ahora contagiosos) sufren la pérdida temporal de 1d4 puntos de CON. Tras esto, y una vez al día, deberá superar una nueva TS contra enfermedad para impedir la pérdida de nuevos puntos de CON (al ritmo de 1d4 puntos temporales por día). Dos TS exitosas seguidas indican que se ha superado la enfermedad, aunque puede ser nuevamente infectado por otro contagio. Un personaje cuya CON quede reducida a 0 muere. No hay forma posible de escapar a la peste, exceptuando conseguir dos éxitos en las TS o recibiendo los beneficios de un conjuro de *curar enfermedad* (conjuro de nivel 3 de Clérigo).

Rastrear: Los rebordes que sirven de pasillos suelen estar cubiertos de una delgada capa de lógamo, con lo cual se consideran «suelo firme» a efectos de rastrear. +10% a las pruebas de Naturaleza (SAB) a la hora de seguir rastros.

TÚNELES, ALCANTARILLAS Y CAVERNAS

Estos acontecimientos (accidentes de terreno, encuentros, etcétera) tienen como objetivo ayudarte a recrear el ambiente de las cloacas y enredar a los AJ en su laberinto. Lo más importante es que los AJ se percaten de hasta qué punto el lugar es sombrío, húmedo, maloliente y peligroso.

Si se mueven por las cloacas haz una tirada de la habilidad de clase Viaje para ver qué tal se orientan bajo las profundidades (los enanos o exploradores tienen un +10%). Cada turno, o si van demasiado lentos o han cogido un camino equivocado, lanza 1d10 para ver en qué sección de las alcantarillas están:

Si algún acontecimiento se repite, tienes dos opciones: dejarlo tal y como está y que entorpezca la continuación de la expedición al haber vuelto de nuevo al mismo sitio (al fin y al cabo es literalmente un laberinto), o usar uno de estos descriptores:

DESCRIPTORES

1	Pasaje estrecho (CON 14 o menos para pasar).
2	Pasaje resbaladizo (DES).
3	Bloqueado por un derrumbe (FUE).
4	Bloqueado por una reja (DES o FUE).
5	Escalerilla a la superficie (hasta una alcantarilla).
6	Ciego o cerrado (sin salida).

Estos acontecimientos deben inquietar, asustar e incluso desesperar a los AJ y sirven para representar un obstáculo más que un verdadero peligro, así que, si las cosas se ponen muy feas, no dudes en ajustar algunas pruebas, monstruos errantes o reducir algunos daños para ayudar a los AJ. El objetivo no es herirlos de gravedad o matarlos.

PELIGROS DE LA CLOACA

Rellena las estancias con tesoros, ANJ, trampas y monstruos:

PELIGROS

1	Vacío, no hay nada de interés.
2	Monstruos errantes.
3	Cazadores de alcantarillas.
4	Moradores.
5	Camino peligroso. a. Trampas. b. Trucos.
6	Calamidad.

MONSTRUOS ERRANTES

MONSTRUO ERRANTE (1d6)

1-2	Una colonia de murciélagos rabiosos revolotean aterrizados alrededor de los AJ. Acrobacias (DES) o caerán al suelo o al canal mientras tratan de esquivarlos.
3-4	Horda de ratas. Corren en todos los sentidos antes de desaparecer entre diversos agujeros y rendijas. Atacan y muerden. Si hieren hay un riesgo probable de adquirir una infección. Hay probabilidad de que haya alguna gigante (con un resultado de 1-2 en 1d6). Además, si tratan de esquivarlas, habrá que realizar una prueba de Acrobacias (DES) o perderán el equilibrio y caerán al canal.
5	Víbora de alcantarilla. Una serpiente ciega de un color blanco pálido que devora ratas comunes y vive cerca del calor, alrededor de aberturas geotérmicas. Es muy sensible al calor y a las vibraciones, lo que le permite atacar en completa oscuridad como si pudiese ver; además es bastante territorial, así que suele inyectar su veneno mortal a cualquier criatura que se acerque a su guarida.
6	Araña de alcantarilla.

CAZADOR DE ALCANTARILLAS (TOSHERS)

CAZADOR DE ALCANTARILLAS (1d6)

1-2	Baldeadores. Son empleados del Tribunal de Alcantarillados. Estos hombres baldean literalmente los desperdicios y cualquier cosa que bloquee el flujo del agua en los vetustos sistemas de alcantarillado.
3	Alcantarilleros (también algunas veces llamados excavadores). Barren las alcantarillas buscando objetos de valor. Con su trabajo desinteresado ayudan a que las aguas de las alcantarillas fluyan con facilidad, eliminando pequeños objetos. A menudo, familias completas trabajan como alcantarilleros. Esto les confiere una cierta inmunidad a las enfermedades relacionadas con las aguas residuales que matan a muchos.
4	Rebuscadores del lodo. Barren el lodo del río Theims. Son generalmente niños muy jóvenes que obtienen pequeños objetos y los venden por poco dinero a prestamistas y arregladores sin escrúpulos.
5	Recogedores de excrementos. Recogen desperdicios humanos, animales y basura doméstica de Morowen y los llevan a las granjas de las afueras de la ciudad para su uso como abono. De todos modos, a medida que Morowen se expande, hay menos granjas y estas están cada vez más lejos de la ciudad. Por desgracia, este comercio está reduciendo su producción por completo debido a que el guano (acumulación de excrementos de aves y otros animales) de Svaria se encuentra disponible y es más barato. Esto está produciendo un notable aumento de los desperdicios hogareños vertidos a las calles, que llegan al Theims a través de las alcantarillas.
6	Cazadores de ratas. La ciudad los contrata para atrapar ratas en el alcantarillado subterráneo y evitar la propagación de enfermedades (peste bubónica, tífus, cólera). Estos atraparratas están mal pagados, pero su trabajo ayudó enormemente en Morowen a prevenir más enfermedades durante el «Gran Hedon» y también después.

MORADORES

MORADORES (1d6)

1	Patrulla de la guardia de la ciudad.
2	Ladrón de cadáveres (resurreccionista).
3	Patrulla del Culto Carmesí.
4	Necrófagos.
5	Vigilados por una patrulla del rey rata. Hay un fuerte olor a almizcle en el aire. Son excelentes trepadores y son capaces de estrujarse para pasar a través de las entradas más pequeñas e inaccesibles. Puede que suelten pelo o queden restos cuando se rasquen contra una pared o muro, o que se queden en la herida de la víctima, si es que hay algún cuerpo. El pelo del hombre-rata es largo, delgado y espinoso; normalmente de color marrón, gris oscuro o negro.
6	Niños caníbales.

CAMINO PELIGROSO

MORADORES (1d6)

1-2	Zona en ruinas. Una plataforma especialmente peligrosa que se ha hundido bloqueando parcialmente el camino, está en mal estado y se derrumba bajo los pies del personaje que va en cabeza, o se trata de una parte especialmente resbaladiza. Si eliges una de estas dos últimas opciones, quien vaya delante debe realizar una tirada de Percepción (SAB) o no se percatará a tiempo del peligro y será sorprendido por el hundimiento del camino o se resbalará cayendo al canal.
3	Agujero invisible, casi inapreciable. Con el paso del tiempo una zona del suelo se ha hundido formando un agujero oculto bajo líquenes y aguas residuales. Si pasan por encima es bastante probable que tropiecen y tendrán que hacer una tirada de Acrobacias (DES) para evitar no caerse al canal. Si es un fallo, además se torcerán el tobillo.
4	Alarma silenciosa. Según los AJ pasan por este túnel, pisarán una piedra sensible que hará sonar una alarma en una zona cercana, advirtiendo a sus moradores de la presencia del grupo. El próximo encuentro serán sorprendidos.
5	Arenas movedizas de fango. Los personajes deben tirar salvación contra petrificación o quedarán atrapados en la arena. Una vez atrapado en la arena, se debe hacer otra TS contra petrificación en la próxima ronda para liberarse. Hay un 50% de posibilidades de asfixia por ronda, + 10% cada ronda adicional, lo que provocará 1d8 puntos de daño. Si llega al 100%, es el fin. Las TS pueden ser con un +2 si los personajes realizan acciones específicas para evitar quedar atascados, como eliminar el exceso de peso o distribuirlo de manera uniforme en la arena para evitar hundirse.
6	Lanza 1d6: 1-2: Truco; 3-6: Trampa.

TRAMPAS

Todos los aventureros pueden detectar trampas con una tirada de Percepción (SAB), los enanos con +10% debido a su familiaridad racial con la mecánica y la ingeniería, siempre que la busquen activamente. Siempre que se actúe en un lugar con trampa, el Narrador debe lanzar 1d6 para comprobar si la trampa se activa (un resultado de 1-2 en 1d6).

TRAMPAS (1D10)

1	Lámina cortante: Si un personaje camina sobre una piedra sensible del suelo, una pesada lámina cortante (como una guillotina) cae del techo causando 1d10 puntos de daño a la persona que activó la trampa. La hoja está escondida en el techo.
2	Trampa de flecha: Una flecha sale disparada desde un lugar oculto, atacando como un guerrero de nivel 1 que hace 1d6 puntos de daño.
3	Derrumbe del techo: Todos los personajes en un radio de 3 metros deben superar una tirada de salvación contra petrificación para evitar sufrir 2d6 puntos de daño.
4	Trampa de pozo: El pozo puede tener 3 o más metros de profundidad (1d6 puntos de daño por cada 3 metros).
5	Trampa de dardo venenoso: Un dardo sale disparado desde un lugar oculto, causando 1d4 puntos de daño; además, el personaje debe superar una TS de salvación contra veneno para evitar morir.
6	Trampa de aguja venenosa: El personaje debe superar una TS de salvación contra veneno para evitar morir.
7	Trampa de rastrillo: El personaje debe superar una tirada de Acrobacias (DES) para que el rastrillo no lo aplaste y le provoque 3d6 puntos de daño. El camino queda bloqueado, por lo que el grupo puede verse dividido.
8	Trampa de roca: Una roca sale rodando de un lugar oculto. Cualquier personaje que no supere una TS de salvación contra petrificación sufre 2d6 puntos de daño.
9	Trampa de cuchilla: Los personajes deben superar una TS de salvación contra petrificación para no sufrir 1d8 puntos de daño.
10	Trampa de foso con estacas: Similar a la trampa con foso, pero el personaje cae sobre 1d4 estacas, que hacen 1d6 puntos de daño adicionales cada una al daño de la caída.

TRUCOS

TRUCOS (1D10)

1	Varias puertas secretas de un solo sentido, algunas protegidas por el hechizo <i>cerradura mágica</i> .
2	Ilusiones y bocas mágicas.
3	Un pasillo con mucho viento que puede apagar antorchas y llamas.
4	Una habitación con extrañas piscinas.
5	Una insólita habitación llena de puertas.
6	Una trampa de foso con agua (activada en el pasado) que lleva de repente a los aventureros al nivel inferior.
7	Un par de salas de teleportación para confundir a los exploradores.
8	Varios objetos insignificantes, la mayoría beneficiosos, algunos malditos.
9	Fuente de agua con propiedades misteriosas.
10	Mala ventilación. El aire dentro de la estancia es especialmente pesado, húmedo y rancio. Una finísima capa de polvo lo cubre todo. Cualquier cosa que se queme en su interior arde lentamente y con dificultad, ya que toda la atmósfera resiste la combustión. Las antorchas y linternas arden creando mucho humo. Se requiere una TS contra petrificación para evitar la asfixia (1-8 de daño).

CALAMIDAD

CALAMIDAD (1D6)

1	Acumulación de metano, que podrán percibir por el olor gracias a una tirada de percepción (SAB). Hay un peligro real de explosión a menos que apaguen linternas y antorchas. Si la hay, todo el mundo perderá 5d6 PG, y la vista y el oído durante 1d6 minutos.
2	Gas sulfhídrico venenoso. Huele terriblemente mal y cada vez que se inhale causa 1d3 de daño (a los pulmones) por asalto. Los personajes podrán pasar el peligro manteniéndose agachados (arrastrándose a través del cieno) o haciendo uso de algún tipo de careta antigás improvisada.
3	Moho mortal. Si se encuentra en un colector solo podrán evitar liberar las esporas pasando por el otro lado del canal; en un secundario, si cruzan siempre las liberarán. La nube de esporas requiere una TS contra veneno so pena de ser herido o incluso muerto.
4	Advenimiento de agua. Una llegada imprevista de aguas residuales. Si no reaccionan con rapidez, podrían ahogarse. Requiere pruebas de Acrobacias (DES) y Atletismo (FUE/DES). <i>Nota del autor: Para las pruebas de Nadar, prefiero usar Atletismo como una habilidad de FUE y no de DES tal y como indica el manual de Vermigor. En ese caso, tendrás que recalcularlo.</i>
5	Manantiales de azufre. Una nube de vapores sulfurosos y ondulantes que emanan de unas grietas en el suelo que hace que los ojos comiencen a llorar. Los vapores son especialmente peligrosos. Si cualquier AJ se encuentra en la zona más de un asalto, debe realizar una TS contra veneno cada asalto que esté expuesto al gas o quedará inconsciente. Esto puede ser mortal, ya que los personajes inconscientes que respiran los vapores sufren 1d4 de daño por veneno cada asalto hasta que sus compañeros los saquen de la habitación o hasta que mueran. Los rescatadores también deben realizar una TS contra veneno o caerán inconscientes, corriendo la misma suerte que sus compañeros. Sostener un pañuelo, trapo o similar sobre la boca y la nariz otorga un bonificador de +2 a la tirada de salvación.
6	Rey Lazaree y sus momias vivientes.

MONSTRUOS ERRANTES

ARAÑA DE ALCANTARILLA

CA 5 [14]; DG: 2; Mov 12; Ataque: 1 picadura; BA: +1; Daño: 1d6 + veneno; Salvación: G2; Moral 7; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 500 mo; PX: 100.

Puede llegar a medir hasta dos metros. Su habilidad de mimetizarse con el entorno la hace muy difícil de detectar. Su táctica favorita consiste en colgarse del techo o las paredes y saltar sobre su presa. Sorprende con un resultado de 1-4 en 1d6. La víctima de una araña de alcantarilla debe superar una TS contra veneno o morirá en 1d6 asaltos. Gracias a su gran velocidad esta araña ataca 2 veces por asalto.

MOHO AMARILLO

CA: Ninguna; DG: 2; Mov: 0; Ataque: Esporas; BA: +1; Daño: 1d6 + especial; Salvación: G3; Moral: 0; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 25.

Es capaz de devorar la madera y el cuero con solo tocarlo. Expulsa una nube de esporas venenosas de 3 x 3 x 3 metros de tamaño. Cualquiera alcanzado por esta nube tóxica sufrirá 1d6 puntos de daño y deberá superar una tirada de salvación contra arma de aliento o morirá en 6 asaltos. Solo se le puede causar daño con fuego.

MURCIÉLAGOS RABIOSOS (50-100)

CA: 9 [10]; DG: 1; Mov: 12 metros; Ataque: 1 mordisco por bandada; BA: +0; Daño: 1d4 + enfermedad; Salvación: G1; Moral: 5; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 2.

Bestias diminutas. Gracias a su oído agudizado el murciélago tiene ventaja en las tiradas de Percepción (SAB) que se basen en el oído (siempre y cuando no estén ensordecidos). Si no supera una TS contra veneno, la víctima sufrirá una enfermedad debilitante que le dejará postrado con mucha fiebre durante un mes. Aquellos rodeados por esta bandada reciben un -2 a sus tiradas de ataque, -10 a tiradas de habilidad y no pueden lanzar conjuros. Los murciélagos no son criaturas agresivas, suelen huir de cualquier combate, por lo que deben hacer chequeos de Moral en cada asalto (a menos que estén controlados por otra criatura). Cuando van en bandada, estos animales actúan como un hechizo de *confusión* y oscurecen la visión.

RATA DE CLOACAS (5-10)

CA: 9 [10]; DG: 1; Mov: 6 metros; Ataque: 1 mordisco por manada; BA: +0; Daño: 1d6 + enfermedad; Salvación: G1; Moral: 5; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 2.

Cualquiera mordido por una rata tiene 1 probabilidad entre 20 de contagiarse. Si no supera una TS contra veneno, la víctima sufrirá una enfermedad debilitante que le dejará postrado con mucha fiebre durante un mes.

RATA GIGANTE

CA: 7 [12]; DG: 2; PG: 8; Mov: 12 metros (nadando: 6 metros); Ataque: 1 mordedura por rata; BA: +1; Daño: 1d4 + enfermedad; Salvación: G2; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 5

Supera fácilmente el metro de altura. Cualquiera mordido por una rata gigante tiene 1 probabilidad entre 20 de contagiarse. Si no supera una TS contra veneno, la víctima sufrirá una enfermedad debilitante que le dejará postrado con mucha fiebre durante un mes.

VÍBORA DE ALCANTARILLA

CA 6 [13]; DG: 2; Mov: 9 metros; Ataque: 1 mordedura; BA: +1; Daño: 1d4 + veneno; Salvación: G1; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; PX: 25.

Debido a sus sensores de calor y su infravisión siempre gana la iniciativa sin necesidad de tirar los dados. La víctima de una víbora de alcantarilla debe superar una TS contra veneno o morirá en 1d10 asaltos.

TESOROS Y RIQUEZAS

Objetos que puedes encontrarte en las alcantarillas.

Tipo de tesoro (1d10)

1-7	Cotidianos
8-9	Extraños
10	Mágicos

COTIDIANOS

COTIDIANOS (1d20)

Cosas sin valor que puedes encontrarte en las alcantarillas.

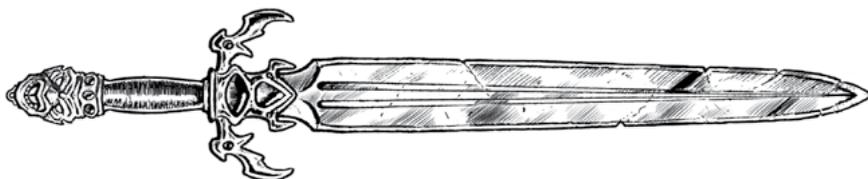
1	Cadenas del techo de donde cuelga una pesada lámpara ennegrecida.
2	Estufa cuadrada de hierro forjado.
3	Unas tablas y cajones a modo de mesa con platos y utensilios sucios.
4	Un reflector de metal con una vela de sebo.
5	Una red metálica apoyada en dos palas enterradas en el barro.
6	Un remo, una pala o una pértiga.
7	Un viejo colchón relleno de musgo, sucio y raído.
8	Verjas y rejas corroídas.
9	Recipiente metálico de color oscuro (para realizar bateas).
10	Un cedazo para cribar el lodo.
11	Una reja arrancada de sus bisagras y que reposa en el suelo.
12	Una cesta de mimbre.
13	Un manojito de llaves corroídas.
14	Un símbolo sagrado (de Deceval) de madera.
15	Sierra para metales.
16	Una lata de comida halfling.
17	Un grafiti.
18	Una carretilla al que le falta la rueda delantera.
19	Rastro de huellas humanas.
20	Un pan de centeno petrificado.

EXTRAÑOS

EXTRAÑOS (1d12)

Cosas raras o extravagantes que puedes encontrarte en las alcantarillas.

1	Cuchillo ceremonial.
2	Un cadáver semiputrefacto.
3	Hongos luminiscentes.
4	Muñeco vudú.
5	Cajita llena de una sustancia en polvo que se administra nasalmente.
6	Petaca llena de un licor fuerte.
7	Hebilla de cinturón de obsidiana.
8	Cilindro de metal con un cerebro dentro.
9	Rastros de un gusano carroñero.
10	Un maletín de cazavampiros.
11	Una caja de herramientas de albañil (contiene paleta, cincel de piedra, plomada, etc.).
12	Una caja de herramientas de zapatero (contiene un pequeño martillo, un cuchillo, agujas grandes, etc.).



MÁGICOS (1012)

MÁGICOS (1012)

Objetos mágicos que puedes encontrarte en las alcantarillas. Alguien con Ciencia Mágica (INT) o con un detectar magia puede proporcionar alguna información útil sobre el objeto en cuestión.

1	Anillo de protección +1.
2	Piedra de buena suerte.
3	Bote plegable con aspecto de pequeña caja de madera.
4	Gafas de noche.
5	Flauta de las alcantarillas.
6	Capa de murciélago.
7	Poción de lentificar veneno.
8	Poción de respirar agua.
9	Poción de curar heridas leves.
10	Poción de curación extra.
11	Poción de curar enfermedad.
12	Mapa de las alcantarillas (+20% a las tiradas de Viaje para orientarse)

9. EL RITUAL DE INICIACIÓN

FORMAS DE ASISTIR AL RITUAL

Si alguno de los AJ logra engañar a Wolfgang para hacerle creer que le interesa su organización y quiere formar parte del Culto Carmesí, será protagonista y participe junto a Jakob Keller; de lo contrario, esta escena pasará inadvertida para los jugadores, salvo que visiten las alcantarillas precisamente esa noche. La sincronicidad a veces es caprichosa. A la hora de convencer a Wolfgang serán útiles las habilidades de clase Encanto (CAR), Religión (SAB) u Ocultismo (INT).

Si los AJ se enteran y quieren asistir sin estar invitados al ritual, en cuanto se adentren unos centenares de metros en el alcantarillado serán necesarias al menos un par de tiradas exitosas de orientación con Naturaleza (SAB). Si no son lo suficientemente silenciosos y precavidos, hará falta una tirada de Sigilo (DES) o tendrán un desafortunado encuentro con una patrulla de sectarios. Unos terribles oponentes que actuarán con rapidez y violencia y que no darán la mínima oportunidad de escapar a los AJ. Recuerda que muchos son exsoldados y guerreros capacitados.

Si los personajes no logran huir o están al borde de la muerte, el Narrador tendrá que decidir su destino. Lo más normal es que resulten apresados para ser sacrificados en el ritual de advenimiento (ver **Prisioneros**). Si no quieres acabar tan pronto con ellos, Sulaymán (por orden directa de Mefisto) podría aparecer en el último momento para rescatarlos. Si logran escapar del ataque, los AJ podrán llegar hasta el lugar donde se celebra el ritual. Para ver si se orientan bien, tendrán que realizar una tirada exitosa de Percepción (SAB) con +20% si siguen los cánticos. Una vez se acerquen, serán testigos de lo que ocurra desde la lejanía salvo que quieran tomar un mayor protagonismo.

EL ACTO SIMBÓLICO

Durante el acto simbólico los jóvenes iniciados no pueden mirar atrás (un símbolo de debilidad) ni contestar a sus superiores (se consideraría una falta de respeto). La ceremonia

implica que todos los nuevos miembros deben recitar los diez mandamientos del Culto Carmesí declarando la supremacía de su organización y rindiendo culto a Vyacheslav. Finaliza cuando el nuevo adepto recibe veinte latigazos.

Wolfgang elige otro macabro método para probar la adhesión obediente e incondicional de los suyos: da una daga afilada a Jakob, uno de los iniciados, y le ordena que apuñale a otro postulante con la excusa de que ha sido desobediente. Ambos se quedan estupefactos. Si Jakob se niega a ejecutar la orden, no es considerado válido para la hermandad. No es el caso, ya que el joven sujeta el arma firmemente y sin un ápice de duda se la clava. La sangre brota a borbotones. El lavado de cerebro es tal que nadie osa cuestionar sus órdenes, por violentas o alocadas que parezcan.

Después, Jakob se encamina a un altar, cubierto con una túnica carmesí aterciopelada. Se realiza un corte en su brazo y vierte unas gotas de sangre sobre un enorme lienzo negro con el símbolo de la calavera plateada que cubre el altar en señal de respeto a la mesa donde se celebrara su macabra liturgia.

Con este ritual Jakob se ha convertido en hermano. Por último, el nuevo recluta pone su mano derecha sobre el corazón y la izquierda con la palma extendida y grita que nunca abandonará la hermandad. A los traidores se les busca y ejecuta. La hermandad ha captado a Jakob, al igual que a otros muchos jóvenes.

10. VIGILADOS

Es posible que los AJ se encuentren un poco perdidos en este punto, sobre todo si han encontrado varios callejones sin salida. Además, la sola presencia de Wolfgang Rahn debería ponerlos nerviosos como mínimo. Sirva esta escena como una forma de encauzar la partida.

Alguno o varios de los personajes jugadores descubrirán la presencia de dos hombres varias veces en lugares diferentes a lo largo de su día a día. No sabrán si es casualidad o imaginaciones suyas, pero deberían servirles para terminar pensando que están siguiéndolos. A discreción del Narrador este seguimiento puede ser real o no. Otros miembros del circo también podrían tener experiencias similares. Se pueden utilizar estos personajes para volverlos un poco (o bastante) paranoicos. Si informan de su situación o hablan de ello con algún secundario del circo (si tienen la suficiente confianza, o le piden ayuda), podrían incluso congraciarse con ellos por sus propios motivos, solo para conducirlos hasta sus asaltantes.

DESDE CUÁNDO LOS VIGILAN

Efectivamente, tras la visita de los personajes jugadores a Phil Limmerman, la Hermandad del Culto Carmesí está vigilando los movimientos de algunos de los miembros del circo por orden de Rahn. Desconocen el motivo del repentino interés por la rueda codificadora y quieren descubrirlo antes de que se conviertan en un verdadero problema para sus fines.

Incluso pueden vigilar en diferentes momentos a distintos personajes del circo, pero especialmente a Mefisto, dado que es quien parece ser el líder del grupo y quien maneja los hilos. Son sujetos bastante corrientes, soldados licenciados venidos a menos que se pasan todo el día tras sus pasos tratando de pasar inadvertidos en todo momento.

Lamentablemente los hermanos son toscos, brutos y poco silenciosos; de todo menos sigilosos. Así que, aunque no presen-ten la debida atención, no tardarán mucho en darse cuenta de la existencia de los espías con cualquier tirada de Percepción (SAB) con -20% (si dicen explícitamente que están pendientes por si los siguen, sin el penalizador).

ENFRENTAMIENTO DIRECTO

El plan de los sectarios es sencillo: reducir y maniatar a los personajes jugadores. Wolfgang quiere sacrificarlos en el ritual de advenimiento de Vyacheslav. La aparición de la guardia de la ciudad solo debería ser una forma de salvar a los personajes jugadores *in extremis* y hacer que sus perseguidores salgan rápido de allí. En ningún caso la situación debería desembocar en un enfrentamiento con las fuerzas del orden, ya que implicaría un problema considerablemente grande para los personajes jugadores, tal vez demasiado para afrontarlo al mismo tiempo que los sucesos de esta historia.

PERSECUCIÓN FRENÉTICA

Por el contrario, si deciden perseguir o emboscar a sus perseguidores se meterán en una divertida cacería por las calles más angostas de Morowen. Pon toda la carne en el asador y haz que sea una persecución verdaderamente frenética y llena de acción.

Para ello, será necesario realizar una serie de pruebas de DES (Destreza), midiendo la distancia entre perseguidores y perseguidos por número de éxitos necesarios para que se encuentren en el mismo sitio (la Destreza de los sectarios es 15). Al inicio de la persecución, el objetivo de los personajes se encontrará a dos éxitos de distancia de ellos. Si la distancia se convierte en cinco éxitos, habrán perdido todo contacto con ellos y será imposible que les alcancen.

Haz que tengan que trepar una pared o una valla, pasar por un agujero estrecho o una pequeña abertura en un muro, cruzar una calle especialmente resbaladiza, o una azotea resbaladiza, cruzar una calle atestada de gente o una azotea con tejas sueltas, esquivar carruajes, etc.

SITUACIÓN	MODIFICADOR
La gente se aparta de tu camino	-1
Encuentras un atajo	-2
Calle recta	-2
Persecución por los tejados	-3
El gentío obstaculiza tu avance	+1
La calle está resbaladiza por el confeti	+1
Un carro se pone en tu camino	+2
Callejeo irregular	+2
A través de construcciones	+3
Hay que atravesar una abertura en un muro	+1

Desafortunadamente, tras cuatro turnos, cuando los AJ estén convencidos que han atrapado a su presa, doblarán la esquina y se encontrarán con un callejón sin salida o con un solar completamente desierto. Los hombres han desaparecido. Si se lleva a cabo un rápido y minucioso examen podrán ver que han entrado en el alcantarillado.

HACER PRISIONEROS

Si hacen prisioneros, pueden usar algún método de tortura o llamar a Sulaymân para sonsacar información a los prisioneros. Lamentablemente, son neófitos y no saben mucho de lo que pasa. Ni han estado en los rituales de iniciación en las alcantarillas, ni van a estar presentes en el ritual de advenimiento de Vyacheslav, ni conocen ni tienen habilidades o poderes arcanos.

PRISIONEROS

Si los AJ resultan apresados en una celda del Culto Carmesí, juega esta escena. Encarcelados y condenados a una muerte segura, es de suponer que intenten escapar de algún modo de la comprometida situación en la que se encuentran. Mientras les quede un ápice de esperanza, no se conformarán con ser pasto del culto y lucharán hasta su último aliento.

Los barrotes de la celda son de hierro y están en buen estado. Hay poco espacio entre ellos, lo que impide que nadie con una CON de 6 o mayor pueda atravesarlos (o quizás alguno sea contorsionista del circo, en ese caso podrá pasar sin mucho esfuerzo). La puerta tiene una sólida cerradura (Latrocinio (DES) con -30%) e intentar forzarla no hará más que llamar la atención de sus carceleros (que no se andan con chiquitas). Si rebuscan en la celda, una tirada exitosa de Percepción (SAB) les revelará la presencia de una señal secreta de ladrón grabada en lo bajo de una piedra de uno de los muros.

Tras esta piedra, que puede quitarse con relativa facilidad, hay un agujero a ras de suelo lo suficientemente amplio como para que pueda pasar por él una persona con una CON de 12 o menos. Este estrecho pasaje conduce, después de algunos metros gateando, a otro bloque de piedras movable que da acceso a las cloacas. Los personajes podrán escapar por estos conductos y perderse en el laberinto del alcantarillado, libres, pero sin armas, ni armaduras ni equipo.

II. EL RITUAL DE ADVENIMIENTO

EL ANFITEATRO THORVAN

El anfiteatro Thorvan de Morowen es famoso en todo Vermigor, y de hecho pocas ciudades pueden presumir de tener una instalación similar. Se construyó entre 500 y 505 AD con piedra tallada, y posteriormente se utilizó el hormigón y se dispusieron arquerías y bóvedas para reforzarlo.

En sus orígenes se construyó para albergar representaciones de artes escénicas, aunque en la actualidad sirve para acoger diversos acontecimientos, espectáculos y juegos, y es utilizado principalmente en los desfiles de carnaval, ya que es el lugar donde cada año termina el pasacalles y se decide el ganador del concurso.

Tiene forma circular, ligeramente ovalada y una capacidad estimada para unos 15.000 espectadores. Es uno de los mayores espacios para grandes eventos al aire libre de la ciudad. El graderío (cávea) se divide en cuatro zonas claramente diferenciadas, siendo la inferior para los nobles y altos cargos de la administración, la zona media para la plebe y la superior para las mujeres y los carentes de derechos.

Hay una docena de entradas al recinto, y suelen estar fuertemente vigiladas por la guardia de la ciudad para evitar aglomeraciones y cualquier altercado violento. Durante las celebraciones, vendedores ambulantes *halfings* surten de cerveza, refrescos y empanadas calientes al público. Al ser un

lugar multitudinario, hay que tener especial cuidado con los cortabolsas, que suelen hacer su agosto.

QUÉ PRETENDEN ESTOS TARADOS

En el 633 AD Vyacheslav el Nigromante fue asesinado por una turba furiosa y tropas de la duquesa Alyssa Ferencz. Fue enterrado en la isla de Ciocara en el Lacul Dragan. Hace unos meses, Wolfgang dio con su tumba y logró recuperar su cuerpo corrupto para llevarlo consigo a Morowen.

Wolfgang Rahn y sus dementes seguidores quieren retornar a la vida a Vyacheslav (como un liche) durante la celebración del concurso de carrozas del carnaval en el anfiteatro Thorvan. Creen que sacrificar a su semidiós más de 15.000 almas es una estupenda carta de presentación, una buena compensación o pago que darle, y una muy buena forma de entrar en comunión con la Luna Roja.

Ten en cuenta que sin Wolfgang Rahn es imposible llamar a Vyacheslav, él es el único que sabe cómo hacerlo y tiene en su poder su filacteria; no obstante, si quieres darle una mínima emoción al asunto puedes hacer que haya un 1% de que el lugarteniente pueda hacerlo. Por tanto, si Rahn murió a manos de los AJ, lo siguiente que describo no ocurrirá exactamente así. No obstante, por orden de su lugarteniente, la Hermandad del Culto Carmesí, en su delirio colectivo, sigue con el plan previsto. Ahora bien, cómo termina el fin de fiesta lo dejo a tu parecer. Puede que:

1. La expeditiva guardia de la ciudad está tras su pista y los sectarios son detenidos antes (sobre todo si han aparecido necrófagos las noches anteriores). Hay una treintena de detenidos y la organización se verá muy mermada.
2. Vyacheslav ni siquiera resucita y es un completo fiasco.
3. Sá'Nna envía una legión de sus mensajeros para acabar con tanto estúpido metomentodo. Llegó la hora de dar por terminado el culto.
4. Vyacheslav regresa a la vida lanzando su legión de muertos vivientes como venganza y recompensa a Wolfgang Rahn. El resto será historia.

EN QUÉ CONSISTE EL RITUAL

Vyacheslav el Nigromante es visto por sus dementes adoradores como un salvador de la tiranía del gobierno de Mourn-tall, por eso quieren devolverlo a la vida. Por supuesto esta libertad llega acompañada de locura y muerte. La idea que es mejor vivir gritando privado de cordura que arrodillado ante aquellos que gobiernan es algo que quizás solo los adoradores de Vyacheslav pueden entender. Wolfgang pretende, además de obtener la protección de Vyacheslav, conseguir el conocimiento necesario para viajar al Plano Negativo.

Muchos de estos cultos, y la Hermandad del Culto Carmesí no iba a ser menos, mezclan la adoración tradicional a los dioses con creencias paganas. Hechizos, rituales paganos, sacrificios y doctrinas de mitos ancestrales se unen en un cóctel explosivo. La naturaleza variada de estos grupos es un fiel reflejo de las cerriles mentalidades de sus miembros. La naturaleza caótica de estos cultos, así como el que se escondan en la clandestinidad bajo el subsuelo, dificulta que sean erradicados de raíz, pero también limita por suerte la influencia que pueden conseguir en la sociedad.

Se identifican entre sí mediante un gesto de la mano, o portando anillos y pendientes con una piedra carmesí, o algún

talismán con el signo de Vyacheslav (que puede ser algo tan tosco como una simple calavera de color plateada).

Los frecuentes aquelarres que estos «desequilibrados» celebran en las alcantarillas buscan completar rituales para levantar muertos vivientes y entrar en comunión con Vyacheslav, a quien creen su salvador y el fin a todos sus problemas. Muchos de estos grupos erigen enormes piedras totémicas formando una «V», consagrándolas con sangre de sacrificios tanto animales como humanos. Sin embargo, pocos aquelarres tienen suficiente organización y poder como para completar esta ardua tarea con éxito. Hasta hoy.

EL AQUELARRE

Una veintena de hermanos ocultos tras sus ropajes oscuros y sus máscaras ceremoniales carmesíes se reúne en secreto en los sótanos del anfiteatro Thorvan. Cada uno llega por separado y con una excusa diferente (guardias, vendedor ambulante de comida, encargado de mantenimiento, camarero de la zona VIP, etc.). Una vez reunidos, alrededor de las once de la noche comenzarán con el ritual. Los nueve tótems de piedra necesarios para el ritual no son otros que nueve columnas del anfiteatro Thorvan a las que han ido sacrificando humanos con relativa periodicidad.

La dificultad para forzar cualquiera de las puertas del anfiteatro es media (-10% a Latrocinio (DES)), salvo la de la puerta de la sala subterránea donde se celebra el aquelarre, que es difícil (-20% a Latrocinio (DES)). Son puertas metálicas pesadas y resistentes, por lo que echarlas abajo por la fuerza es muy difícil.

Wolfgang lleva una impoluta túnica carmesí ceremonial con el signo de la calavera plateada grabado en el frontal y dirige ordenadamente el ritual. Todos los presentes comienzan a recitar un ritual para convocar a Vyacheslav entre las nueve columnas. Los encapuchados entonan un incoherente cántico disonante que mantendrán, a menos que sean interrumpidos. Se van sucediendo réplicas y letanías, y aproximadamente cada 5 minutos, varios hombres y mujeres son sacrificados.

Sea como sea, una vez comience los AJ sentirán cómo los cánticos les embriagan y les transportan. Es complicado resistirse a ellos y salvo que hagan algo por taparse los oídos, haz una TS contra cetros, varitas y conjuros.

Contemplar el aquelarre es terriblemente perturbador por el pútrido ambiente de locura y malignidad que se respira. Entrar en la sala implica una nueva prueba de Cordura (en esta ocasión TS contra parálisis).

INTERRUMPIR EL RITUAL

La forma más sencilla de frustrar o terminar con el ritual es matar a Wolfgang Rahn, pero aun así tendrán muchos problemas para escapar de los sectarios y de sus necrófagos.

La otra forma, quizás algo más sencilla, consiste en retardar el ritual. Una vez que ha empezado, la ceremonia debe llegar a su término un minuto antes de las 12 de la noche. Por esta razón, cualquier retraso superior a cinco minutos será fatal. Lleva buena cuenta.

Si nadie lo evita o nadie lo interrumpe, tras una hora de cánticos, el ritual se dará por finalizado y Vyacheslav se levantará, precedido por una veintena de zombis (sus mensajeros), e irremediablemente traerá la destrucción.

LOS MENSAJEROS DEL MAL

Wolfgang puede convocar a sus necrófagos. Y, como las siete trompetas del Apocalipsis, primero llegará un grupo de zombis como mensajeros del mal, anunciando la llegada de Vyacheslav. Se unirán al ritual y lo protegerán. A cada segundo, absolutamente todo se verá intensificado hasta la llegada de Vyacheslav en un desenlace sobrecogedor.

El clímax sucederá durante las actuaciones musicales en el descanso del concurso. Una increíble puesta escena que hará que muchos piensen que el advenimiento de Vyacheslav es parte del magnífico espectáculo, y que cuando quieran darse cuenta de la realidad, será ya demasiado tarde. Muchos serán atacados y devorados por una hambrienta legión de zombis.

LA NIEBLA MACILENTA

Tras la bienvenida de los zombis, una densa y resplandeciente niebla descolorida, hace acto de presencia hasta tomar una forma bien definida. Todo el anfiteatro Thorvan que se encuentre dentro de la zona comprendida entre las nueve columnas literalmente desaparece envuelto en esta pútrida y sanguinolenta niebla. Los brillos y emanaciones, como destellos circulares, que se expanden lentamente, forman un dantesco espectáculo. Momentos más tarde, la tierra tiembla y se agita suavemente bajo sus pies.

De repente, es como si hubieran sido transportados a otro lugar. Ante los ojos aterrados de los miles de espectadores supervivientes, petrificados por el miedo, se termina de formar una figura que parece ser un liche. Los pocos que logran reaccionar huyen en estampida. Muchos fallecen aplastados contra las vallas y los asientos a causa de la avalancha, mientras que otros son presa fácil de los zombis, que los despedazan con sus garras y fauces.

ZOMBIS

CA: 8 [11]; DG: 2; Mov: 9 metros; Ataque: 1 garra o 1 arma; BA: +1; Daño: 1d8 o daño del arma; Salvación: G1; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; PX: 20.

No se ven afectados por los conjuros *dormir* o *hechizar monstruo*. Mientras Vyacheslav permanezca cerca de ellos y activo, estos zombis no pueden ser expulsados o controlados por un clérigo. Por lo demás, a los zombis les afectan las armas convencionales y, como se mueven con torpeza, siempre pierden la iniciativa durante un enfrentamiento. Si actúan como horda, pasan a tener DG 6 y actúan como un único enemigo, de manera que cada víctima recibe 3 ataques de zombis por turno.

VYACHESLAV, EL INNOMBRABLE

El extraño no muerto parece hincharse por momentos, aumentando rítmicamente de tamaño mientras adopta un aspecto ceniciento, de un color negruzco, turbio e impuro. El cielo nocturno es de un sombrero color rojizo y en él brillan unas estrellas que forman constelaciones desconocidas. Esta importante alteración de los alrededores hace que las personas que lo vean tengan que realizar una nueva prueba de Cor dura (TS contra cetos, varitas y conjuros).

Todos aquellos que sobrevivan a la locura, los infartos, los aplastamientos o a los desgarradores y dolorosos ataques de los zombis y necrófagos, serán testigos de primera mano del final de la ceremonia. Tras una hora de cánticos y destrucción, el malvado liche hace acto de presencia.

Vyacheslav está terriblemente hambriento. Invoca su *perturbar vida*, que cuesta 3 acciones, y hace que todo ser viviente que se encuentre a menos de diez metros de él deba realizar una TS de salvación contra conjuros; quien falle, recibe 21 (6d6) puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. Mientras, su legión de zombis se da un festín.

Los sectarios de la Hermandad del Culto Carmesí se quedan donde están, exhaustos y paralizados de terror, mientras un enfurecido Vyacheslav aplasta a un sectario de cada tres y a decenas de espectadores, aunque, por suerte, nunca a ningún AJ. Lleva siglos muerto y clama venganza. Los zombis prosiguen con su masacre, lanzando gritos desgarradores, chillidos y gorjeos de alegría.

Vyacheslav deja de moverse cuando está a unos pocos metros de Wolfgang y proyecta hacia él sus manos cadavéricas. Es entonces cuando el Gran Hechicero comienza a sufrir aterradoras convulsiones de agonía y, lentamente, comienza a tomar consistencia una forma brumosa, transparente, apenas visible en un aire cargado de humo, emanaciones y vahos no volátiles. En apenas unos segundos se transforma en lo que parece ser un repugnante segador, un poderoso muerto viviente o aparición cadavérica de ojos rojos como ascuas. Desde entonces acechará en este lugar maldito donde reina la muerte en busca de más seres vivos a los que matar.

VYACHESLAV (LICHE)

CA: 0 [19]; DG: 9d6+26 (nivel 35); Mov: 30 metros; Ataque: 1 toque o 1 conjuro; BA: +8; Daño: 1d10 + parálisis o conjuro; Salvación: Mago nivel 18; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 305.000 mo; PX: 28.000.

Su sola presencia causa miedo en todos aquellos de nivel 5 o inferior (sin posibilidad de TS). El resto debe tirar TS contra parálisis o quedarán paralizados durante 1d100 días. Un solo toque de su dedo cadavérico causa el mismo efecto.

Puede ser expulsado, pero no destruido por un clérigo. Es inmune a cualquier hechizo de nivel 4 o menor, además de los conjuros de *hechizar monstruo*, *dormir*, *polimorfizar*, *rayo eléctrico* y *muerte*. Solo se le puede causar daño con un arma mágica.

Posee cuatro artefactos mágicos: anillo de invisibilidad, túnica de nigromante, centro de cancelación y libro de la oscuridad vil.

Comanda una legión de zombis (miles) llegados desde el Inframundo, regalo de Sa'Nna. Una vez regrese a la vida, dará inicio a su venganza contra los felices morowellianos.

Posee un gran conocimiento de la muerte: *infligir heridas*, *revivir*, *hablar con los muertos*, *estar en comunión con los muertos*, *resucitar muertos*, *resurrección* y *resurrección verdadera*.

Ha perfeccionado la manera definitiva de no ser destruido. Ha descargado toda su fuerza vital en una filacteria, que hace que en caso de que muera regrese transcurridos 1d100 días, mientras no sea destruida. Solo Rahn sabe dónde se encuentra oculta.

APÉNDICES

ARTEFACTOS

EL INCENSARIO DE KYPHI

Este incensario, también llamado turíbulo, es un recipiente de varios cuerpos de bronce dorado que lleva esculpidas distintas figuras de personajes mitológicos, cuya función es quemar el incienso kyphi, el perfume de los dioses, que se utiliza en determinados rituales. Tiene la forma de una urna con la tapa perforada por donde emanan los efluvios. La acerra o naveta es un obligado complemento del incensario y consiste en una caja para contener el incienso. Normalmente, tiene forma de nave (de ahí su nombre).

Existen varias referencias al kyphi, en los *Textos de las Pirámides*, por ejemplo. Un antiguo sacerdote llamado Manethon escribió un tratado sobre el modo de la preparación del kyphi, un texto hasta ahora perdido. Grandes sabios de la antigüedad escribieron sobre esta composición milenaria, y los poetas han cantado a este incienso dedicado a los dioses.

El alquimista Viktor Lorna realizó un estudio minucioso sobre su historia, personas que lo mencionan, ingredientes, comparaciones y fórmulas.

Poder: Este artefacto funciona como una versión mejorada del hechizo *encantar a las masas* (nivel 8) que afecta a tantos DG como *diez* veces el nivel del hipnotizador en un área de 9 metros cuadrados. Las criaturas tienen derecho a una TS contra Conjuros con una penalización de -2; si tienen éxito, escapan del efecto, pero quedan confundidas y no recordarán lo sucedido.

Complicación: Un mal viaje, una experiencia inquietante y desagradable o alucinaciones terroríficas. Sus manifestaciones pueden variar desde sentimientos de vaga ansiedad y alienación hasta profundos estados trastornados de terror descontrolado, de aprisionamiento o de aniquilación cósmica.

EL ESPEJO DE FERENCZ

Un gran y adornado espejo de cuerpo entero con marco muy antiguo de madera de roble tallada, estucada y adornada con pan de oro con una impresionante cornucopia, del que destaca su remate en bronce que muestra una representación de la lucha de Sa'Nna y Deceval que perteneció a la duquesa Alyssa Ferencz. Alguien con Ocultismo (INT) puede conocer parte de la historia del espejo.

Poder: Este artefacto crea una unión temporal entre Alice y el Espejo de Ferencz a cualquier distancia, siempre y cuando se encuentre en el mismo plano de la realidad que ella, de tal forma que permite a Alice y otras siete criaturas teletransportarse hasta el lugar donde esté el espejo activo. Alice (y sus arañas-espía) se introducen en sus casas en busca de otros artefactos y secretos más valiosos. Si Alice desea transportar a otra criatura y esta no es voluntaria, puede realizar una TS contra conjuros para resistirse. Alice debe conocer bien el lugar exacto donde se encuentra el espejo, ya que cuanto más clara sea la imagen que tiene, más probable es que no haya problemas en el viaje. Por esto la bola de clariaudiencia de Sofie le es especialmente útil.

Complicación: A veces cruzar este portal crea paradojas, atrae a criaturas multidimensionales o llama la atención de los dioses.

EL CARROMATO DE CIRCO

Un carromato de circo estilo bohemio o szgani totalmente fabricado con maderas nobles sobre una estructura de hierro apto para la tracción animal.

En los crípticos arabescos que se encuentran grabados en sus paredes, muchos de ellos ilegibles, se encuentran simbolizados todos los propósitos y misterios de Vermigor. Todo es auténtico, desde los visillos de encaje blancos hasta las flores secas que adornan las ventanas, pasando por el coberter rojo y aterciopelado de la cama o por las luces rojas que lo coronan.

El carromato, cuando es utilizado del modo adecuado a través de un portal, puede proyectarse físicamente junto con todo el circo al que pertenezca, hasta un lugar lejano del Plano Negativo.

Cuando un jugador maneja el carromato (y conoce cómo se usa) puede viajar al Plano Negativo. La única forma conocida de atravesar la brecha en el Sudario es a través de un portal temporal que lleve al Plano Negativo. El carromato crea el portal y se puede cruzar en ambos sentidos, ida y vuelta. El viajero debe llevar este artefacto junto a él tanto al entrar como al salir del Plano Negativo o se volverá un residente permanente, sin posibilidad de retorno.

Poder: Mediante este artefacto el conductor del carro se traslada a sí mismo y todas las criaturas que le acompañen al destino elegido (que debe conocer previamente) en el Plano Negativo. Si el conductor desea transportar a otra criatura y esta no es voluntaria, puede realizar una TS contra conjuros para resistirse.

Complicación. El atravesar o viajar a través un portal al Plano Negativo requiere asumir un gran riesgo. Requiere una TS contra conjuros (si es Mefisto quien maneja el carro, con +4) para evitar una de estas seis complicaciones:

COMPLICACIONES (106)

1	Marco extraplanar: -2 a todas las características durante 1d6 días.
2	Palabra maldita (como el conjuro <i>palabra sagrada</i>).
3	Síndrome de Matusalén: Envejece 1d4 años.
4	<i>Disipar magia</i> permanente (adiós a los objetos mágicos).
5	Conjuro <i>golpe flamígero</i> (6d8 de daño).
6	Conjuro de muerte.

LUGARES INTERESANTES

LUGARES INTERESANTES (1D20)

Algunos lugares interesantes que puedes encontrar en Morowen:

1	Posada / Mancebía
2	Fábrica de cerveza
3	Tienda / Casa de empeños
4	Zona residencial
5	Parque público
6	Restaurante / Mesón
7	Bar / Teatro / Cabaret
8	Compañía de transporte
9	Gremio de artesanos
10	Feria ambulante
11	La ciudad de los muertos
12	Escuela de magia
13	Colegio teológico
14	Palacio Dascālu
15	Universidad de Morowen
16	Real Escuela de Música
17	Cuartel de la guardia
18	La Catedral del Amanecer
19	El tribunal supremo
20	Palacio real

GENERADOR DE ANJ

Cientos de aventureros, visitantes, curiosos o criminales pueden encontrarse en Morowen, disfrutando del carnaval, tratando de conseguir riquezas, explorando o huyendo de las autoridades.

Deberás improvisar la personalidad del ANJ con el que se encuentren y de sus eventuales acompañantes. Ten cuidado de no desvelar a tus jugadores más información de la estrictamente necesaria. Exceptuando a los guardias y los artistas callejeros, la mayoría de ANJ tienen más o menos la misma apariencia, van disfrazados y portan máscaras, y su posición no será fácil de adivinar.

Por regla general, y a menos que se especifique lo contrario, puedes considerar que existe un 40% de posibilidades de que cualquier ciudadano conozca el emplazamiento de un establecimiento en concreto (armerías, gremios, posadas, tabernas, etc.). Si el sitio que están buscando es muy poco conocido, puedes disminuir el porcentaje; o lo contrario, si es famoso, aumentarlo. También puedes hacer que tus personajes hagan una prueba de CAR para obtener información que puede ser demasiado abstracta o simples chismorreos. Si la interpretación es gratificante, otórgales algún bonificador.

Si necesitas crear un grupo de ANJ de forma rápida, puedes usar las siguientes tablas rápidas.

1. Tira 1d6+3 para ver el número de ANJ en el grupo. Pueden ser al menos tantos como el grupo de AJ+1d4.

2. Determina la clase y nivel de cada uno lanzando 1d20 para averiguar la clase y el tipo de dado indicado para determinar su nivel.

1D20	CLASE	Nivel
1-4	Clérigo	1d6+2
5-6	Enano	1d6+2
7-8	Elfo	1d4+2
9-11	Guerrero	1d6+1
12	Halfing	1d6+1
13-14	Mago	1d4+2
15	Explorador	1d6+1
16-18	Ladrón	1d6+2
19-20	Paladín	1d6+1

3. Determina el alineamiento. Lo normal es que todo el grupo de ANJ tenga alineamientos compatibles (un aventurero legal no iría de aventuras con uno caótico, no normalmente al menos, aunque sí con uno neutral). Algunas clases tienen limitaciones de alineamiento; si el resultado es incompatible, tira de nuevo. Lanza 1d6 para ver el alineamiento de un ANJ.

1D6	ALINEAMIENTO
1-2	Legal
3-4	Neutral
5-6	Caótico

4. Elige los conjuros de aquellos capaces de lanzar conjuros o determínalos al azar.

5. Escoge los objetos mágicos que lleva. Un ANJ tiene un 5% de poseer un objeto mágico de cada una de las categorías siguientes, hasta un máximo de un 95%. Si el ANJ no puede usar un objeto determinado, pasa a tener dos de la categoría siguiente:

- Espadas.
- Armaduras.
- Pociones.
- Pergaminos.
- Varita / bastón / cetro.
- Objeto misceláneo.
- Otros objetos.

ACTITUD INICIAL

TIRADA	REACCIÓN
2	Amistoso, servicial
3-5	Indiferente, desinteresado
6-8	Neutral, indeciso
9-11	Hostil, puede atacar
12	Hostil, ataca

AMISTOSOS

Los ANJ amistosos desean cooperar con los AJ, comerciarán activamente con ellos o intercambiarán información de la zona, siempre y cuando no les moleste o tengan algún inconveniente. Los ANJ pueden ofrecer información del área local. Esta información suele incluir trampas, monstruos encontrados, puertas secretas, etc. Lo normal es un precio de 1d100 x 5 mo o intercambiarla por información de similar valor.

INDIFERENTES

Los ANJ indiferentes no ayudaran a menos que se les dé una motivación significativa.

NEUTRALES

Los ANJ neutrales tratarán de mantener una prudente distancia con los AJ si es posible. Aunque pueden llegar a negociar si los AJ tienen algo que ofrecer a cambio.

HOSTILES

Los ANJ hostiles tratarán de obstaculizar, acosar, atacar o engañar a los AJ para conducirlos a una emboscada. Pueden querer robar sus pertenencias o hacerles daño de otro modo. Si el grupo de ANJ es de alineamiento Legal, es posible que hayan confundido a los AJ con bandidos o saqueadores, pero pueden ser razonables y llegar a una tregua.

CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES DEL GRUPO DE ANJ

IDG	CIRCUNSTANCIA
1-3	De fiesta
4	Heridos
5	Criminal
6	Contratiempo

De fiesta

Un grupo de ANJ (ciudadanos o visitantes) de fiesta. Van disfrazados, llevan máscara y danzan arrítmicamente. Muchos están bebidos y siempre encuentran algún motivo por el que seguir brindando, continuar la fiesta o celebrar algo. Tras los cantos alegóricos y los bailes, si la cosa termina en actos vandálicos, puede acudir la Guardia.

Heridos

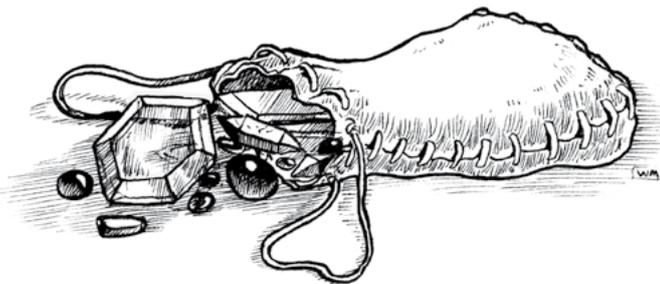
El grupo de ANJ se ha enfrentado a una banda de matones o monstruos y todos sus integrantes están por debajo de la mitad de sus puntos de golpe y han usado al menos la mitad de sus conjuros.

Criminal

Un grupo de ANJ que busca generar dinero mediante medios ilegales y trapicheos (asaltantes, secuestradores, contrabandistas o delincuentes que dirigen casas de juego ilegales, salones de drogas u organizan fiestas secretas).

Contratiempo

Un grupo de ANJ que acaban de sufrir un accidente o suceso inoportuno que obstaculiza o impide el curso normal de algo: identidad confundida, víctima de un robo, perdidos, testigos de un crimen, la traición de un amigo, triángulo amoroso, engañados, etc.



PERSONALIDADES

PERSONALIDAD (1020)

1	Alegre
2	Amable
3	Amistoso
4	Caballeroso
5	Cauto
6	Colaborador
7	Confiado
8	Curioso
9	Charlatán
10	Derrochador
11	Desconfiado
12	Descuidado
13	Deshonesto
14	Honesto
15	Modesto
16	Pícaro
17	Sospechoso
18	Tolerante
19	Vago
20	Valiente

HABITANTES DE MOROWEN

Adicionalmente, tienes 2 opciones para definir habitantes de Morowen: por su estatus o su trasfondo.

ESTATUS DENTRO DE LA CIUDAD (1012)

1	Gremios y organizaciones
2	Escuelas y practicantes arcanos
3	Fuerzas armadas
4	Iglesias y órdenes religiosas
5	Sabios y maestros del conocimiento
6	Peristas y contrabandistas
7	Pícaros y rufianes
8	Cofradías y mercaderes
9	Nobleza
10	Mercenarios y guías
11	Sociedades secretas
12	Monstruos

TRASFONDO (108)

1	Ermitaño
2	Criminal
3	Campesino
4	Marinero
5	Artesano
6	Militar
7	Religioso
8	Noble

* Ver manual de Vermigor.

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

Algunos jugadores querrán usar esta aventura con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Leyendas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord* u *Old School Essentials*. Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con *Labyrinth Lord*, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Leyendas de la Marca del Este*, hay que realizar unas pocas modificaciones que se detallan a continuación:

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva

como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

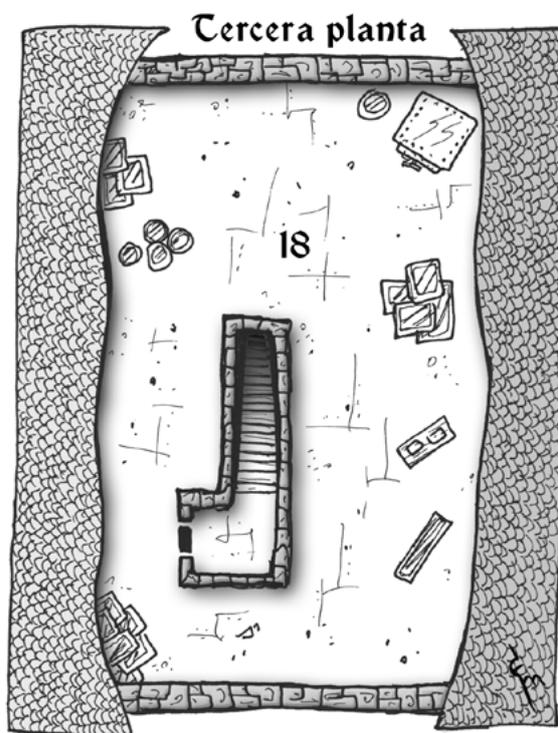
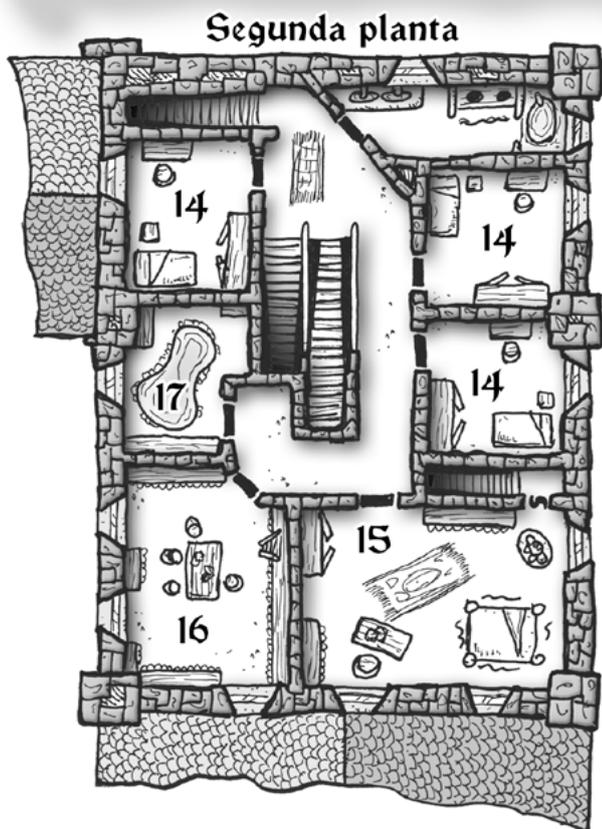
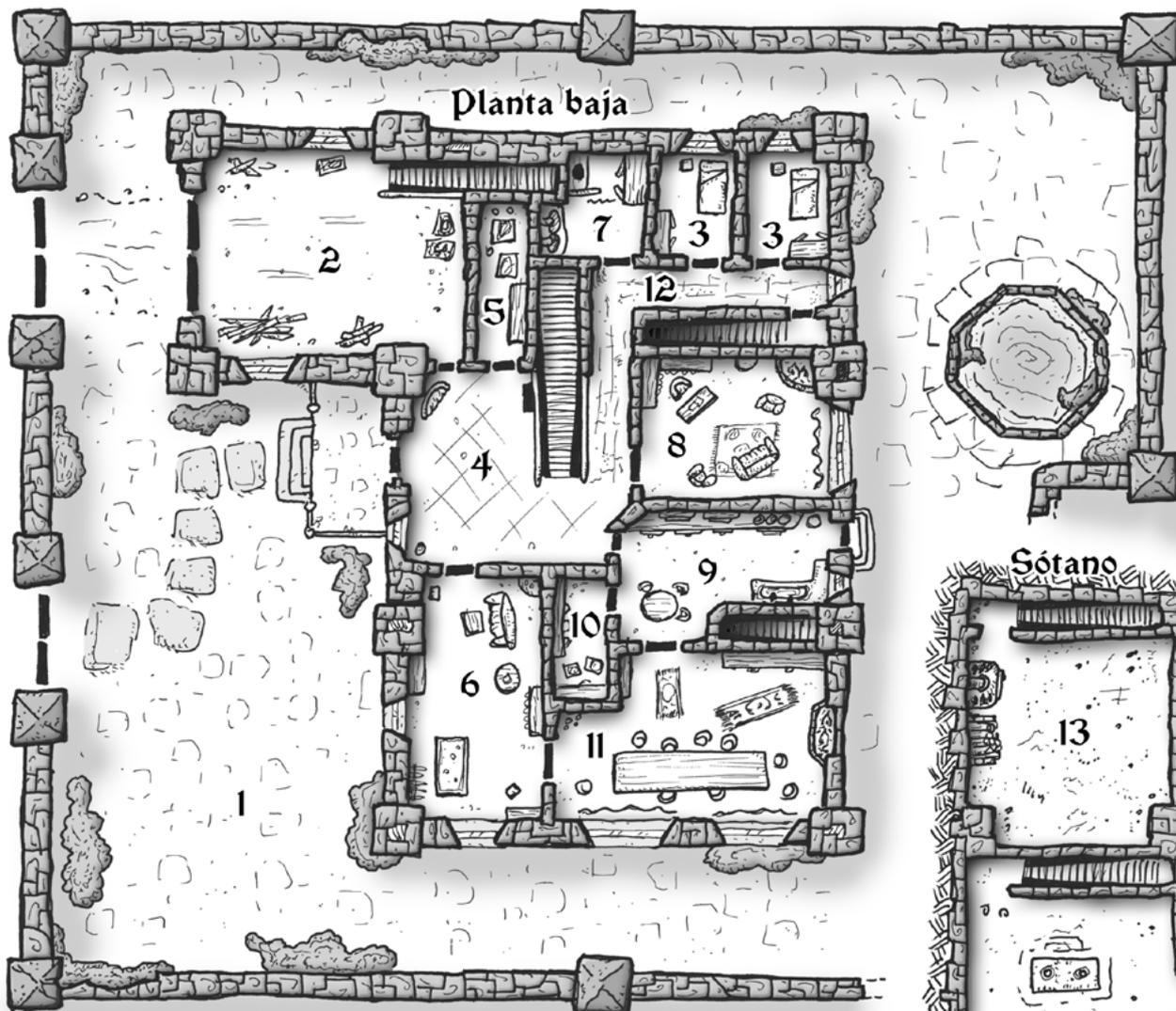
CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca del Este* tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Leyendas de la Marca del Este* de esta manera:

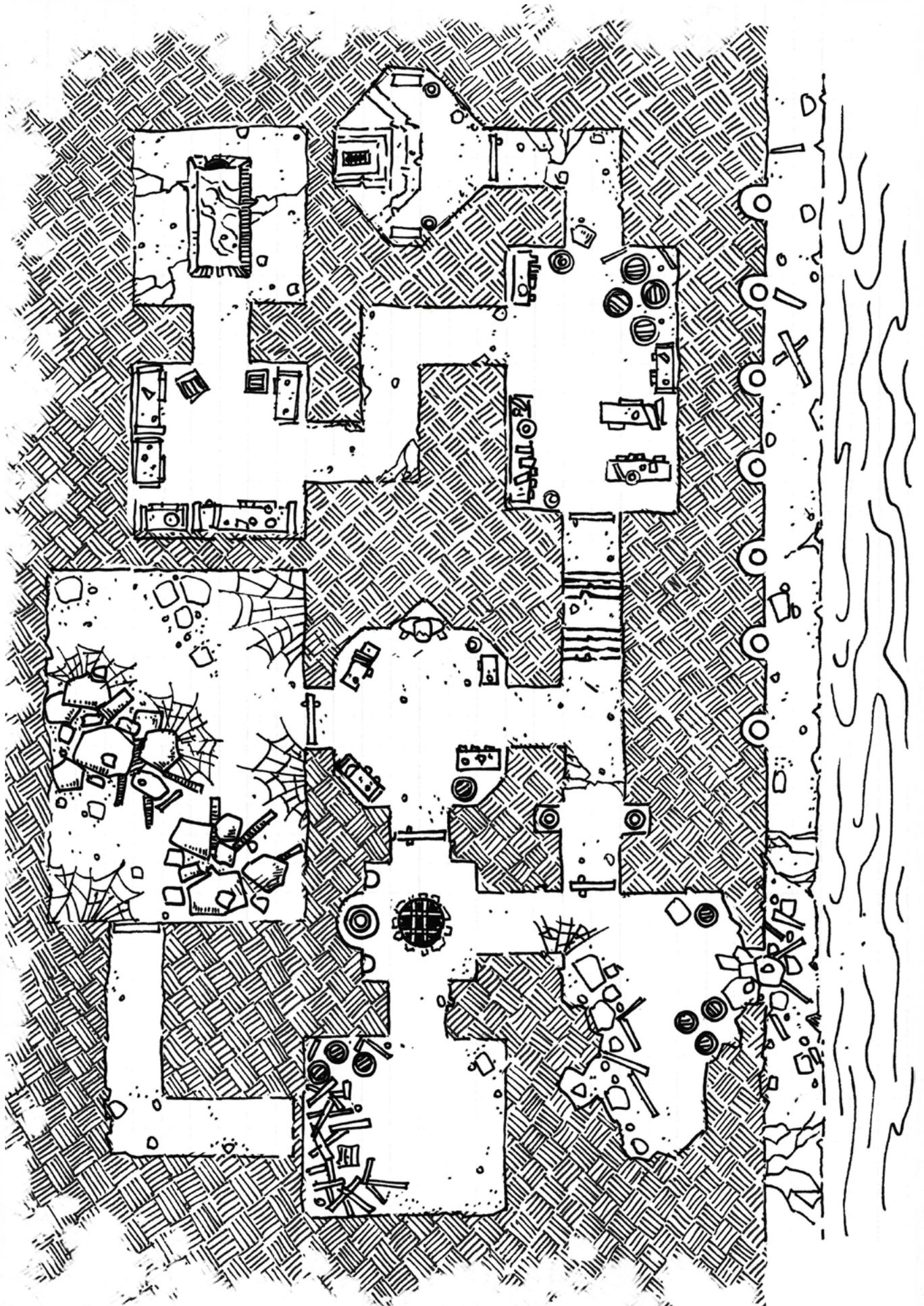
- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)



LA MANSIÓN RAHN



LAS ALCANTARILLAS



THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este* and *Clásicos de la Marca*, *Vermigor*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este 2014. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C. Vermigor, José Manuel Palacios, Holocubierta Ediciones.



NO PROFANARÁS EL SUEÑO DE LOS MUERTOS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 6-8

El Circo de los Magníficos ha llegado a la populosa ciudad de Morowen, la capital de Mourntall, durante la semana de su carnaval, el mayor espectáculo popular de Vermigor. No tardarán en producirse toda suerte de extraños y macabros sucesos en las calles de la abarrotada urbe, mientras nuestros aventureros tratan de desentrañar los misterios tras de la siniestra troupe circense. Algo terrible está a punto de suceder...

No profanarás el sueño de los muertos es una aventura escrita para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este y ambientada en el mundo de Vermigor (editado por Holocubierta y escrito por José Manuel Palacios).



Labyrinth Lord
Compatible Product



**LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE**

