

Búsqueda 5

UN MONSTRUO ENTRE NOSOTROS

“Los monstruos son reales, y los fantasmas también: viven dentro de nosotros y, a veces, ellos ganan”. Stephen King

INTRODUCCIÓN

Todo empezó hace treinta años. Rihogar, al sur de Valldheim, se había convertido en una localidad de más de ocho mil habitantes, donde los viajeros paraban para descansar y gastar sus monedas antes de tomar caminos más solitarios.

Entonces comenzaron a desaparecer los **niños**. Pocos años después hizo aparición **El Fantasma**. Una mujer vaporosa de humo verde, rostro pálido y ojos redondos y vacíos, comenzó a recorrer las calles en la noche, aullando de forma antinatural. La sombra de una mujer afligida.

El clérigo **Hrusten** decidió abrir las puertas del templo de Lux, para que las familias que lo desearan dejaran a sus hijos pasar la noche bajo la protección de la diosa. Pero los niños siguieron desapareciendo.

Los años pasaron, y el fantasma siguió atormentando a los ciudadanos. Cuando el anciano Hrusten cayó enfermo, Valldheim envió al joven aprendiz Jasper para cuidar de Hrusten hasta su muerte.

CLAVES

El clérigo **Hrusten** ha vivido toda su vida con una obsesión malsana y enfermiza hacia los niños. Los que él mismo secuestraba acababan encerrados en la sala inferior del templo, que el viejo clérigo descubrió por accidente y que han sido acondicionadas por el mismo Hrusten.

El Fantasma no es más (ni menos) que el espíritu de una de las madres que decidió acabar con su vida tras la desaparición de su hijo. Su dolor atormenta a toda la ciudad, buscando los restos de su hijo, que descansan en lo más profundo del templo de Lux, donde ella no puede entrar.

La edad y salud de Hrusten ha acabado por postrarlo en cama. Esto, unido a la aparición de Jasper, ha hecho que la desaparición de niños haya cesado. Todo esto es demasiado reciente como para que nadie pueda sacar conclusiones. Rihogar culpa al fantasma de las desapariciones.

Jasper no sabe nada sobre el misterio de Rihogar. Él sólo quiere encontrar una solución para el mal que no consiguió vencer Hrusten.

DESCENDENCIA

El grupo llegará a lo que parece un gran pueblo (o pequeña ciudad), sumido en una niebla la mayor parte del día. Los habitantes tienen un rostro centicento, con ojos hundidos, aspecto cansado y actitud apática. Se mostrarán muy poco acogedores con los viajeros, e incluso violentos si les hurgan en los motivos de su aflicción. Sólo Jasper mantiene la esperanza.

Si los Pjs muestran interés por visitar la ciudad, podrían encontrar a Jasper dando un discurso en la plaza del pueblo: tirada SAB CD10 para escuchar las voces:

—*Mantened la esperanza. Nix no es todopoderoso, pero es paciente. Ésa es su fuerza. Minar la esperanza, la fe, hasta que nuestra alma sea tan débil como una vela a punto de consumirse.*

—*La luz de Hrusten ha sido una guía para todos, pero no os engañaré: es muy anciano. Sin embargo, mi fe y esperanza es inquebrantable. La luz de Hrusten vive en mí.*

Pese a su apasionamiento, la inexperienceia se trasluce en sus gestos y su voz.

LA MISIÓN

Las calles de Rihogar: Tira en la tabla de **SUCESOS** todos los días al caer la noche. Cuando en la tabla aparezca «*», Los Pjs deben superar una TS VOL CD10, o acumularán un nivel de agotamiento para el día siguiente, a causa de una noche de terror. Si aparece “#”, TS VOL CD10: en caso de fallar, los Pjs perderán 1d4 en su puntuación de **Carisma** (la puntuación, no el bono). En caso que el Carisma llegue a 0, al pobre incauto le espera una cómoda **celda en el Sanatorio Mental** de Rihogar. Habrá otras situaciones o lugares fuera de la TABLA DE SUCESOS, donde deberás aplicar “#”.

Durante el **día**, la niebla provoca que el lugar obtenga *[Visibilidad Reducida]*. Por la **noche**, *[Sin Visibilidad]*. Habitantes rezagados se mueven entre la niebla portando candiles. Los cascos de los caballos repiqueatean en el empedrado. Las ruedas de los carros crujen entre las calles.

El templo: Jasper cuida de Hrusten (ahora postrado en la cama) y atiende asuntos domésticos. Al atardecer, igual que hacía Hrusten, abre las puertas del templo.

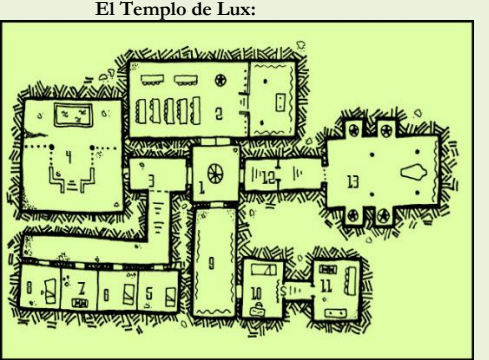
El Sanatorio Mental: Una vieja y destartada mansión hace las veces de Sanatorio para los habitantes que han sucumbido a la aflicción, la locura y la enfermedad por falta de sueño. El antiguo propietario, un noble del lugar, cedió los terrenos a Rihogar y se marchó para no volver. La mayoría de pacientes son padres y madres que en algún momento perdieron a sus pequeños. A los enfermos les

atienden (pobremente) los pocos familiares que todavía no se han cansado de ellos. Jasper también colabora en cuanto sus deberes se lo permiten. En una celda oscura malvive **Zessy**, una niña trastornada, la única que consiguió escapar de las garras de El Fantasma. La realidad es que **escapó**, pero del **nivel inferior del templo**, y de la terrible custodia de Hrusten. La niña no habla, pero la celda es un enorme mural de dibujos donde aparece una recurrente figura oscura rodeada de niños, en situaciones perturbadoras “#”. Sólo una tirada de INT CD20 podría arrojar algo de luz: **El ser representado en la mayoría de dibujos no es El Fantasma, parece otro ser**. El Fantasma también está representado, rodeado de niños, pero se atisban ligeras diferencias (cabello largo, figura de mujer...).

Zessy se tornará violenta si algún hombre intenta tocarla.

d8	SUCESOS NOCTURNOS
1	Una noche tranquila.
2	Pesadillas Como niños perdidos entre una bruma infinita... hasta que El Fantasma os acoge en su oscuro seno, frío y mortal. «*»
3	Un lamento en la noche El aullido antinatural de El Fantasma llega desde la distancia, incansable hasta el amanecer. Tan agudo, tan chirriante, que penetra en el cerebro «*», “#”
4	Está aquí Jirones de niebla verde se mueven en las calles, entre lamentos terroríficamente cercanos. El Fantasma espera en cualquier esquina, vigilante, buscando a su hijo. Atacará a cualquiera que la acche (luchará hasta perder ½ de sus PG). Puede seguirse el rastro por una leve perturbación en la niebla, y/o el ronroneo similar a un gato en celo que anuncia la proximidad del Fantasma (cuando no aulla). «*», “#”
5	Consumido por la locura Escoge un Pj al azar, preferiblemente alguien especialmente sensibilizado con la situación. TS VOL CD15 para evitar una “enfermiza empatía” con El Fantasma. Durante la noche buscará niños entre las sombras, sin saber el motivo. Se mostrará hostil con cualquiera que intente impedirsele. Al despertarse el alba, debe superar TS VOL CD10, o intentará suicidarse (si no lo consigue, volverá a la normalidad).
6	¿Qué es esa sombra en la pared? Escoge un Pj al azar. Un rostro parece observarlo entre las sombras. Sólo lo ve él. Por más que se acerque, el rostro parece estar a la misma distancia. El Fantasma le atacará 1 vez cada 2 horas hasta el amanecer, tanto si está bajo techo como a cielo abierto. «*», “#” para el implicado.
7	El terror desatado Un grito desgarró la noche. Luego otro. Varios cadáveres yacen en las calles, incluso dentro de sus casas. El Fantasma está desbocado y sediento de sangre. Atacará a cualquiera hasta el final «*», “#”
8	Visita a Zessy/templo de Lux d20: 1-10 Zessy, 11-20 templo. TEMPLO: El Fantasma rondará aullante los alrededores del templo, como si detectara algo (los restos de su hijo). Jasper observará aterrorizado desde los ventanales. ZESSY: El Fantasma se desplazará al Sanatorio, y allí pasará la noche con Zessy, mesándole los cabellos mientras la niña duerme entre sus brazos.

EL FINAL



- Escaleras.** Una débil corriente de aire se cuela bajo una estatua de Lux (SAB CD15). Una vez retirada, escaleras que descienden hasta una oscura estancia rodeada de puertas. De las paredes cuelgan candiles apagados. Aplica *[Sin visibilidad]* a todo el lugar. **La puerta a 12 está cerrada** (CA15, PG30). Abrir, CD20.
- Biblioteca.** Libros dedicados a Lux. Un pedazo de **tela gris** oculta el rostro de la Diosa. Una búsqueda entre los libros (INT CD10), revela varios **manuscritos** escritos por Hrusten. Son una declaración de amor a los niños, pero subyacen ideas horribles “#”. El sonido de unas risas infantiles (SAB CD10) se mueve entre las estanterías, y se desplaza hasta el altar. Los tapices que rodean el altar representan a Lux y sus Aspectos, todos con los rostros arrancados o deformados por rascado. Las risas **desaparecen** tras el altar.
- Unos escalones descienden al pasillo. Una tirada de SAB CD15 revela una **puerta secreta**.
- Baños.** Puede observarse una piscina de aguas negras e intranquilas. Las risas se reproducen. El primero que se acerque a la piscina, será **atacado** por 2 grupos de pequeños esqueletos (los restos de los niños), que saltarán del interior de la piscina.

- Una somera habitación que sólo incluye una cama.
- El baúl contiene ropas de niños “#”. Bajo ellas, una **daga maldita** de filo curvo +1 al ataque, que hace d8 de daño extra (O). Su nombre es “*Sedienta*”, imbuida de poder oscuro. Pierde sus propiedades si no ha probado la sangre 24h antes de ser empuñada. Si pasa una semana sin probarla, obligará al que la empuña a una TS REF CD15. Si falla, recibe un ataque. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño. En el momento de coger la daga, dos grupos de esqueletos saldrán de 8 para atacar a los Pjs.
- Una somera habitación que sólo incluye una cama. 3 grupos de esqueletos se esconden bajo la cama, entre risitas apenas audibles SAB CD20. Atacarán a cualquiera que se asome bajo la cama, pero no saldrán, en una especie de juego macabro.
- Los rostros de Lux y sus Aspectos parecen mirar a los Pjs, advirtiéndoles “#”. Llegado a este punto, Jasper **no querrá continuar** si ha visto los manuscritos de 2, o ha estado en las habitaciones. Una tirada de CAR CD20, un buen roleo (o haber forjado una relación con él), podrán convencerle.
- Los aposentos de Hrusten. La perfecta estancia de un clérigo. SAB CD15 descubre un **panel deslizable** que conduce a:
- El lugar donde Hrusten se siente a salvo de su propia conciencia. La **estertería** es un enfermizo tratado de obsesión y maldad pura, sin cortapisas ni referencias a Lux o a la piedad. “#”. El altar está cubierto de **sangre seca**. El baúl contiene ropas de adulto sin orden ni concierto (delantales de posadero, cotas de luchador, incluso ropa de mujer), además de la llave a 12.
- El **hedor** acompaña a los Pjs mientras descienden hasta
- Las estatuas a Lux tienen los rostros ocultos de la misma forma que en 2. A media que se acerquen al enorme **sarcófago**, 3 grupos de esqueletos saldrán de detrás del tapiz, lentamente, a la espera. El tapiz representa a **Nix**, con los brazos extendidos, presentado el sarcófago. En su interior descansan los **restos de varios niños** secuestrados que no se convirtieron en esqueletos “#”. Una vez abierto, el grupo de esqueletos reirá de felicidad mientras sus pequeños cuerpos se convierten en polvo.
- NOTA:** Los grupos de esqueletos lucharán con Desventaja, si lo hacen ante el rostro descubierto de Lux. Válido para todas las estancias.

EPÍLOGO

Jasper sacará los restos al exterior, para que los familiares lloren a sus hijos desaparecidos. El Fantasma aparecerá tomando el cuerpo de su hijo, y con él entre sus brazos, llorará de felicidad ante el grupo antes de desaparecer.

—*Me preguntaba cuando lo descubrirías —dice Hrusten entre toses. Jasper está sentado a los pies de su cama.*

—*¿Por qué? ¿Cómo caíste bajo el influjo de Nix? —pregunta Jasper, horrorizado.*

—*Nix —dice apesadumbrado—... él sólo es la sanguiniuela. El mal es nuestro. Ahora, hazlo.*

Jasper acaba asfixiando a Hrusten con la almohada. Más tarde abandonaría sus votos, para acabar sus días en una casa solitaria junto a sus demonios.

PERSONAJES

JASPER Aprendiz de Clérigo
Claves: [Bueno] [Humano] [Medio] [Humanoide]
FUE 10 DES 10 CON 10 INT 10 SAB 10 CAR 10
FOR+0 REF+0 VOL+0 PG4 MV12 CA10
Ataque +2, daño 2d4 (bastón)

EL FANTASMA n8
Claves: [Muerto viviente] [Medio]
FUE 10 DES 13 CON 10 INT 11 SAB 12 CAR 17
FOR-1 REF+6 VOL+3 PG80 MV15(volar) CA14 BC+5
Resistencia a daño: (A),(F),(R),(T),(G*), (C*), (P*) *No mágico. Inmune (E),(O),(V); estados: <i>[Aturdido]</i> <i>[paralizado]</i> <i>[envenenado]</i> <i>[encantado]</i> <i>[asustado]</i> <i>[apresado]</i> <i>[petrificado]</i> <i>[derribado]</i> <i>[incapacitado]</i>
Toque fulminante (c.a.c): +10, daño 5d8+30
Atadura. Una vez derrotado, regresa la noche siguiente. Apariencia horrenda: 18 metros o menos, TS SAB CD13, o <i>[Asustado]</i> 1minuto. Si falla por 5+, envejece d4x10 años. Víctima puede repetir tirada al final de cada turno. Con TS exitosa o fin del efecto, pasa a ser inmune a Apariencia horrenda . Talento: Visión oscuridad 18m, movimiento intangible (como <i>[Terreno Difícil]</i>)

GRUPO DE ESQUELETOS
Claves: [Maligno] [Pequeño] [Muerto viviente]
FUE 8 DES 18 CON 11 INT 1 SAB 10 CAR 3
FOR+0 REF+4 VOL+0 PG36 MV15 CA14 INI+4
Mordiscos: +6 ataque, daño 2d6C o d6 si el grupo tiene 18 o menos PG. Si daño, TS FOR CD13: fallo: 4d6O, éxito: ½
Talento: Resistencia daño (C),(G),(P); Inmune Estados: <i>[encantado]</i> <i>[asustado]</i> <i>[apresado]</i> <i>[paralizado]</i> <i>[petrificado]</i> <i>[derribado]</i> <i>[fre nado]</i> <i>[aturdido]</i> . Grupo: El enemigo lucha como uno. Pueden ocupar el espacio de otro personaje (trepando por su cuerpo, por ejemplo).

Un monstruo entre nosotros es una ayuda de juego creada por Peronn HH+ para Eirendor: El Albor de la Quinta Edad de Carlos Julián del Cerro y María José García. El plano es obra de Héctor Prieto de la Calle

