



Luna de Plata

*Módulo ambientado en el universo de Mutant Chronicles
con sistema CdB Engine*

By Starkmad
starkmad@gmail.com

Luna de Plata es una aventura para el juego de rol **Mutant Chronicles** y adaptada para jugarse con el sistema **CdB Engine**. Como toda buena historia de MC que se precie, combina un ambiente noir con horrores venidos del más allá y ciencia-ficción.

La aventura se presenta en un formato que describe el inicio de la misma y una serie de acontecimientos clave, dejando en manos de los personajes y sus decisiones el posible desenlace de la misma. El autor de este módulo no cree en los guiones cerrados ni en forzar a los PJs a seguir un camino concreto más allá de resolver el misterio propuesto.

La historia

Ewa Brenten y **Richard Ferguson** son dos miembros de **Mishima** involucrados en la prospección minera del sistema solar. Hace unos días, se encontraban en el cinturón de asteroides junto a una tripulación de 4 personas analizando una roca sin vida, cuando encontraron un extraño artefacto. Parecía “hablarles” a través de la mente, pero no sabían interpretar sus palabras. Sin embargo, logró dominar a Richard para sacarlo de allí y entregarlo a alguien en la Luna.

Richard convenció a Ewa para ocultarlo y llevarlo a la Luna, donde podrían venderlo al mejor postor por mucho dinero. Ewa se dejó llevar atraída por el poder, y así mataron a sus compañeros y regresaron solos a la Luna. Aunque parecía que habían llegado en secreto, la realidad fue bien diferente: El artefacto fue inmediatamente detectado por la **Hermanidad** tanto como por los acólitos de la **Simetría Oscura**. Por no hablar de Mishima, que ante la falta de noticias envió a sus agentes a investigar.

Richard y Ewa se habrían alojado en un hotel haciéndose pasar por un matrimonio en su luna de miel. El día anterior por la mañana, Richard trató de dejar a Ewa en el hotel para entregar el artefacto, contándole una historia de que tenía que pasar por su apartamento para recoger unas cosas, que ella no se tragó. Decidió seguirle por las calles de la ciudad, pero le perdió la pista brevemente por culpa de unos maleantes.

Cuando logró darle alcance, encontró a Richard muerto y el artefacto desaparecido. Su afán de riqueza la llevó a contratar los servicios de unos agentes libres para recuperarlo, haciéndoles creer que su marido había desaparecido.

Lo que ocurrió en realidad fue mucho más perverso: Richard fue interceptado por agentes de la Hermanidad, que lo mataron cuando se negó a

entregarles el artefacto. Esos agentes saben sin embargo que otra persona conoce la existencia de dicho artefacto, pero desconocen su identidad. Por ello, dejarán claras una serie de pistas con la idea de que la socia de Richard llegue hasta ellos y así silenciarla para siempre.

Ewa morirá mientras los personajes aun intentan atar cabos en la investigación, lo que les dejará sin cobrar y con más incógnitas aun. Si siguen investigando, llegarán a toparse de bruces con la Hermanidad, lo cual puede tener resultados muy variopintos...

Personajes

Luna de Plata está pensada para un grupo de 2 a 4 jugadores, sin que sea necesario un conocimiento previo de la ambientación, aunque el DJ deberá describir el pasado de **Mutant Chronicles** a grandes rasgos antes de empezar para que se coloquen en situación.

Se recomienda un **Nivel de Poder Normal** (100 puntos) para un NT 6*. Si la partida se hace solo para dos jugadores, se pueden añadir 25 puntos más para contactos y otras ayudas que puedan agilizar la trama.

La partida tiene partes de investigación y partes de acción, así que el perfil más adecuado para el grupo es el de “agentes libres”: Estos son asociados que llevan una agencia de investigación privada en la Luna, (la típica agencia de detectives de la novela noir), a los que se les presentará un trabajo que deberán completar para poder cobrar.

Una nota sobre CdB Engine

No existe ninguna conversión específica de **Mutant Chronicles** a **CdB Engine** (al menos por mi parte). La razón es que es muy fácil hacerla al vuelo.

Los personajes se hacen con humanos normales, como se describe arriba. Si se quieren añadir poderes, estos se tratarían mediante Dones con Origen Religioso. Utilizando el básico de **Mutant Chronicles** se puede obtener una lista de los poderes relativos a la Hermanidad y la Simetría Oscura.

Lo mismo sucede con los implantes, que son Dones con Origen Implante. En cuanto a las armas y equipo, basta con limitarse a aquellos de NT 6 con casos puntuales de NT 7. No hay conversión para las criaturas de la Simetría, pero se pueden adaptar perfectamente bichos del bestiario en el Manual del DJ para ello.

* En términos de NT, **Mutant Chronicles** es una mezcla de un NT 5 a NT 7, e incluso menos de 5 en algunos lugares.

Introducción

Es una noche cualquiera en el Moon Cafe, un local de ambiente situado en una apartada calle de Luna City. Está regentado por un hombre llamado Jack Blaine, un agente retirado con influencia y contactos como para hacer del lugar un sitio de moda entre todos los que buscan algo más en la Luna. O eso dicen.

Nota: Si a estas alturas no reconoces esta descripción, te recomiendo encarecidamente que veas la película Casablanca.

El Moon Cafe es un lugar con clase. Se espera un comportamiento caballeroso y dejar las peleas para callejones oscuros. No se elige el Moon Cafe para resolver rencillas, sino más bien para enterarse de aquellas que se abren y cierran todos los días. Aun así, Jack mantiene un elevado pero discreto personal de seguridad.

El local es frecuentado por personas que buscan pasarlo bien, gente de negocios, gente que busca intimidad para hablar de sus asuntos... Gente que está buscando algo en definitiva. Los personajes acuden al Moon Cafe a menudo buscando información delicada, información que solo puede encontrarse en lugares como éste.

Mientras se encuentran en una mesa ocupándose de sus cosas, observarán con detenimiento la siguiente escena:

Una mujer entra en el Moon Cafe. Pasaría desapercibida entre la jet set de no ser por una mirada perdida e incluso desesperada. Vestida con un discreto abrigo largo pero bien arreglada aunque de aspecto humilde, se dirige directamente a la barra, donde empieza a hablar con el camarero. El ruido ambiente y la música jazz impiden escuchar la conversación, aunque en un momento dado el camarero grita un nombre y hace un gesto a un hombre que pasa por allí.

El hombre lleva un impoluto smoking blanco, y cuando se gira para ir a la barra lo identificáis rápidamente como Jack Blaine. La mujer baja la mirada cuando habla con él, puede que intimidada porque el dueño del local en persona atiende a una humilde mujer como ella. Tras un par de minutos, primero la mirada de Jack y luego la de ella, se desvían varias veces hacia vosotros.

De pronto, él le hace un gesto para animarla a andar a vuestra dirección, y antes de que os déis cuenta, Blaine en persona os saluda educadamente...

Una mujer en apuros

Disculpen caballeros. Esta hermosa dama necesita algo de ayuda y he pensado que tal vez ustedes puedan echarle un cable...

Blaine se alejará tras estas palabras, dejando a la mujer con los personajes, que tras una breve presentación, (en el que utilizará el nombre de Ewa Ferguson haciéndose pasar así por la mujer de Richard), empezará a contarles cuales es su problema:

- Ella y su marido son prospectores independientes que habían estado trabajando para Mishima en el cinturón de asteroides hasta hace unos días, habiendo regresado a Luna City para disfrutar de unas breves vacaciones y cerrar algunos acuerdos antes de volver al trabajo. Se habrían alojado en el Hotel Rhein.
- Richard habría salido ayer por la mañana para reunirse con unos clientes en el Barn, una cafetería que hace esquina con la principal estación de tren de la ciudad, (este sitio es en verdad la ubicación importante más cercana a donde ella descubrió el cadáver de Richard).
- Al ver que no volvía fue a buscarle, pero no se encontraba en el café. Nadie parecía haberle visto.
- Acudió a la policía, que acudió al lugar de los hechos, pero tampoco averiguaron nada. Desesperada, decidió buscar ayuda en el sector privado, y eso le lleva a donde se encuentra ahora.

Ewa Brenten (40 años)

Mujer en apuros

| | |
|--------------------------|---------------------------|
| Agilidad +0 | Engañar +2 |
| Atención +0 | Etiqueta (Corporativa) +2 |
| Averiguar Intenciones +2 | Persuasión +2 |
| Ciencia (Física) +1 | Vigor +0 |
| Ciencia (Geología) +3 | Voluntad +1 |

BD +0 * INI -2 * AC 2 * MOV 1 * RD +0/+0

Algunas posibles preguntas...

Los PJs seguramente preguntarán antes de seguir adelante. He aquí algunas posibles respuestas.

- ¿Naturaleza de su trabajo? Su marido y ella llevan una empresa independiente dedicada a organizar prospecciones mineras en el cinturón de asteroides. Unas veces trabajan por contrato, otras por libre.

- ¿Han encontrado algo importante en su último destino? No. Mishima les había contratado para descartar el asteroide JX-739 como posible objetivo minero. Resultó ser una roca sin valor alguno y por eso volvieron a Luna City antes de tiempo.
- ¿Posibles enemigos o rivales? En el pasado habrían tenido algún encontronazo con otros prospectores freelance, pero nada serio. Muchos problemas habían sido resueltos mediante acuerdos o sobornos.
- ¿Algún motivo para creer que la desaparición de su marido haya sido intencionada? Ella piensa que puedan haberle matado para robarle o secuestrado. Como no ha recibido ninguna demanda se pone en lo peor y cree que ha sido lo primero.

Tras acordar el pago, (la mujer tiene dinero pero tampoco puede pagar una cifra desorbitada), ella se ofrecerá a colaborar en lo que sea necesario, aunque temerosa de afrontar riesgos. Si los personajes no la quieren consigo, volverá al Rhein.

Más información

Algo más de información que los personajes podrían obtener por sus propios medios antes de empezar a buscar a Richard Ferguson.

- Mediante unos buenos contactos dedicados a Mishima y algo de tiempo, se puede averiguar que Richard Ferguson figura como un trabajador fijo de la corporación dedicado a la prospección, pero no consta que tenga mujer. Ewa Ferguson tampoco figura en sus archivos. Si le preguntan a Ewa se defenderá alegando que su marido trabajó en la corporación antes de independizarse hace unos años.
- Más sobre Mishima: La llegada de Richard Ferguson a Luna City estaría programada para dentro de seis días, en que la prospección debería estar terminada. Mishima no tiene noticias de que hayan llegado antes, o de que hayan completado su trabajo prematuramente. Ewa se defenderá alegando que la burocracia de la corporación es mortalmente inefectiva.
- Respecto del asteroide JX-739, va a ser mucho más complicado obtener información, ya que tendrán que acudir a prospectores externos. Si los personajes se empeñan, encontrarán que la historia contada por Ewa Ferguson es verídica.

Ewa se desmorona

Es posible que los PJs no se crean las mentiras que les cuenta la mujer y que la presionen para que diga la verdad. Ella romperá a llorar, y entonces contará otra historia para justificar su engaño, aunque tampoco será la verdad.

- En esta historia, Ewa relata como habrían descubierto una pequeña veta de platino en JX-739, insignificante para Mishima pero que algunos de sus clientes habrían estado interesados en comprar.
- La mañana en que Richard desapareció, se dirigía al Barn para vender esta información a un cliente de confianza: Ian Gross, representante de Capitol (al que no podrán localizar ya que habría salido de la ciudad al día siguiente de la desaparición de Richard).
- Ewa asegura que mantuvieron la información en estricto secreto, y no cree que Mishima haya podido enterarse, aunque en cualquier caso no cree que hubiesen optado por unas medidas tan drásticas, (al fin y al cabo, según ella son independientes y podrían haberlo arreglado negociando).
- Ha llegado a pensar que Gross lo hubiese traicionado, pero tampoco cree que pudiese llegar a eso, porque no era la primera vez que trabajaban con él. Tal vez haya sido alguien que les estuviese espiando, puede que alguien que siguiese a Gross.

El señor Ian Gross

La investigación sobre Gross llegará a un punto muerto con rapidez. El hombre es un pez gordo de capitol y lo que hace es estrictamente confidencial. Es la clase de persona que viaja con escolta y lleva un elevado tren de vida.

Si llegan a lograr algo sobre él, (lo que sin duda requerirá de unas excelentes tiradas para sonsacar información de algún contacto), será muy avanzada la aventura: Y es que Ian Gross hace más de seis meses que no sabe nada de Richard Ferguson.

La Escena del Crimen

El Barn es una cafetería de clase media frecuentada por los viajeros que toman el tren en la cercana estación. Allí ninguno de los camareros sabrá nada de Richard Ferguson o de Ian Gross, pero aportarán una información curiosa:

- En la franja en la que supuestamente se habrían visto, se escucharon ruidos en el callejón que da a la puerta de servicio.
- Curt Barn (el dueño), saldría al callejón a tiempo para ver como un hombre desaparecía tras la esquina del fondo, pero sin notar nada extraño, por lo que no le dio más importancia.

Investigando el callejón, descubrirán un rastro de sangre seca que se adentra más allá de la esquina, para terminar de súbito en un pequeño charco. Un examen más profundo revelará que allí se ha arrastrado un cadáver unos pocos metros, para desaparecer sin dejar más rastros.

Hayarán un trozo de tela que según Ewa es del mismo color que la chaqueta que llevaba Richard esa mañana, y también un pañuelo sucio con manchas de pintalabios, (que Ewa perdió al registrar su cadáver por si llevaba el artefacto, aunque lógicamente esto no lo saben los PJs).

El Observador

Mientras examinen la escena del crimen, descubrirán que alguien les está vigilando escondido tras una de las ventanas del callejón. Parece un hombre joven, que al verse descubierto empezará a correr.

Enfatiza este último aspecto. Los personajes deben saber al instante que ese tipo NO debería estar ahí y mucho menos observándoles con aparente gran interés.

Este observador correrá con un demonio y demostrará una agilidad asombrosa que le permitirá saltar y pasar de un edificio a otro con arrogante soltura.

Tras una persecución de varios minutos, saldrá a una de las calles principales donde se lanzará a cruzar siendo atropellado por un coche. Deja a los personajes la opción de ver lo que está a punto de suceder y la posibilidad de intervenir.

- Si no logran salvarlo, este observador anónimo morirá dedicándoles unas últimas palabras: “No es el destino de los hombres coquetear con los seres de la oscuridad”.
- Si logran salvarlo, no dirá una palabra resistiendo heroicamente cualquier tortura o interrogatorio; buscando el momento para escapar valiéndose de sus increíbles aptitudes, cosa que conseguirá o morirá en el intento, dedicando en cualquier caso las mismas palabras de antes.

¿Quien es este Observador?

Se trata de un agente de la Hermandad destinado a vigilar la escena del crimen para ver quien aparecía tras los pasos de Richard Ferguson. Artista marcial y entrenado en la Fe, es un hombre de voluntad inquebrantable.

El encuentro con este vigía ocasionará una serie de acontecimientos que terminarán con la muerte de Ewa Brent.

El Observador (~25 años)

Rápido como el viento
Voluntad inquebrantable

| | |
|------------------------|--------------------|
| <i>Agilidad +4</i> | <i>Pelea +3</i> |
| <i>Armas Cortas +1</i> | <i>Sigilo +2</i> |
| <i>Armas CaC +3</i> | <i>Vigor +2</i> |
| <i>Atención +2</i> | <i>Voluntad +3</i> |
| <i>Escalar +3</i> | |

BD +1 * INI +4 * AC 8 * MOV 2 * RD +0/+1

La muerte de Ewa Brent

Este acontecimiento debe tener lugar unas horas después del encuentro con el Observador. Deja que los personajes exploten otras vías de investigación, que posiblemente vayan destinadas a identificar al extraño hombre. También tendrá lugar cuando no estén con Ewa, o después de encontrarse con ella en este intervalo de tiempo.

En resumen, el encuentro con el Observador hará que la Hermandad logre identificar a Ewa Brent como clienta de los personajes, lo que la revelará a sus ojos como socia en el intento de vender el artefacto conocido como Luna de Plata. La Hermandad asaltará a Ewa Brent en su habitación del Rheine.

Tras un breve y brutal interrogatorio, descubrirán que la mujer no sabe realmente nada acerca de lo que tenía entre manos, aunque certificarán que había sido contaminada por la Simetría Oscura, por lo que la eliminarán de inmediato.

Su eliminación dejará trazas de un extraño ritual, además de un mensaje para los personajes en los que les alentará a dar por finalizada la investigación.

Los personajes la encontrarán tarde o temprano, especialmente cuando no responda a sus llamadas. Al llegar, esto es lo que encontrarán.

- Ha sido asesinada de un disparo en la frente con un arma de gran calibre. También muestra signos evidentes de tortura en forma de cortes posiblemente practicados con una navaja barbera.

- Le han abierto la ropa a la altura del pecho y practicado profundas incisiones ahora inundadas de sangre con un símbolo que pueden identificar como perteneciente a la Hermandad si alguno de ellos pasa una tirada de Conocimiento (Teología) dif 7.
- Junto al cadáver hay un sobre con una nota dirigida a ellos: “Su trabajo ha concluido. Márchense ahora que están a tiempo. No dejen que les tiente el deseo de saber más de lo que les está permitido”.

En la habitación de Ewa no encontrarán nada de valor excepto un puñado de dinero, (mucho menor que el que les habría prometido pagar a la resolución del caso), y ropas de hombre y mujer de clase media. Un documento de identidad de Mishima revelará que la mujer se llama en realidad Ewa Brent en vez de Ewa Ferguson.

¿Desea saber más?

Llegados a este punto los personajes tienen dos opciones: Dejarlo estar y resignarse a no cobrar, o tratar de descubrir que está pasando realmente y que papel han jugado en ello. Esperamos que la curiosidad les haga indagar más, en cuyo caso les pasarán unas cuantas cosas.

Por si acaso, se incluye un gancho relacionado con Mishima en el que los personajes pueden seguir investigando y obtener algo de dinero.

La Hermandad

Uno de los pasos de esta nueva investigación pasa por averiguar que pinta la Hermandad en todo esto. Hay varios caminos que los personajes pueden seguir para ello:

Ir al templo

Acudir a uno de los templos de la Hermandad es una forma de acercarse a sus dominios, pero las posibilidades de obtener información confidencial son mínimas, si directamente no cabrean a alguien y son capturados o eliminados ipso facto.

A menos que posean alguna información adicional, como por ejemplo el hecho de que Ewa y Richard habían recuperado un artefacto alienígena, no conseguirán nada. Y si saben del artefacto, a menos que posean un buen contacto, acabarán capturados e interrogados en algún sótano oscuro.

Capturados

Es una forma como cualquier otra de entrar en las cloacas de la Hermandad, aunque no para conseguir la información. El interrogatorio al que serán sometidos tendrá como objetivo averiguar cuanto saben de los propósitos reales de Ewa y Richard. Sus interrogadores serán muy directos en sus cuestiones y no les contarán nada.

Cuando terminen con ellos y a menos que logren escapar, les borrarán la memoria y los dejarán cerca de algún bar con una resaca impresionante y recordando únicamente que habían encontrado a Ewa muerta, y que no habían podido continuar con el caso. Fin de la historia.

Contactos

Los contactos son una forma excelente de conseguir algo de información, pero deben ser muy buenos por el secretismo que rodea a la Hermandad. Si se quiere añadir más profundidad a la hora de contactar con el soplón, éste podría pedir a los personajes un favor a cambio de dar información sobre una de las organizaciones más esotéricas y místicas del sistema solar, lo que puede ser excusa para intercalar otra aventura.

A través de ellos podrán saber que Ewa y Richard habrían encontrado un artefacto peligroso que la Hermandad habría retirado antes de que se produjese un mal mayor. El sacrificio de ambos habría sido parte de la purga realizada.

Los datos del artefacto costarán más en caso de que quieran conseguirse y podrían aumentar el tamaño del favor pedido por el soplón. (Ver “Luna de Plata” más adelante)

Mishima

Hasta ahora no se ha sabido mucho de Mishima. Sus agentes habían decidido esperar a ver como se desarrollaba la investigación contratada por Ewa, ya que tampoco sabían que se proponían ella y su socio. Ahora que ambos están muertos, desean conseguir algunos detalles.

Este gancho puede ser usado para ayudar si la investigación se estanca u obviado a voluntad.

Un hombre de Mishima se presentará en la oficina de los personajes. Se llama **Simon Kovedi** y quiere contratarles para que averigüen los motivos tras la desaparición de Richard Ferguson y Ewa Brent. Sabe perfectamente que ellos habían sido contratados por la mujer en primer lugar para investigar la desaparición de su compañero, y por eso ha decidido acudir a ellos.

Kovedi aportará algo de información extra.

- Ambos eran empleados fijos de Mishima, en la sección de prospección. Se encontraban inspeccionando el asteroide JX-739 cuando hace diez días asesinaron al resto de la tripulación de la nave minera y volaron con ella hasta la Luna. En Mishima no habrían tenido noticias de estos incidentes hasta hace unas doce horas.
- Desconoce los motivos tras estos actos. Desmiente completamente que fuesen un matrimonio, alegando que de hecho era la primera vez que ambos trabajaban juntos.
- Está al tanto de la involucración de la Hermandad en el asunto, lo que descarta que lo encontrado por ambos fuese tan trivial como una veta mineral o similar.

Kovedi pagará muy bien por obtener información veraz, pero negará cualquier implicación de Mishima en caso de que los personajes sean descubiertos. Lo cierto es que desaparecerá como por arte de magia hasta que tengan lo que busca.

Simon Kovedi

Investigar al señor Kovedi desvelará un par de datos interesantes:

- Estuvo en la Hermandad, pero se marchó por causas desconocidas para ingresar en Mishima.
- Se rumorea que contrajo una enfermedad y que vendió su alma a Mishima a cambio de la cura. Nadie ha podido confirmarlo nunca, pero tampoco desmentirlo.

Simon Kovedi (41 años)

Cara de poker

Apariencia anti-natural

Contactos (Hermandad)

Contactos (Mishima)

Agilidad +0

Etiqueta (Corporativa) +2

Armas Cortas +1

Persuasión +2

Atención +1

Vigor +0

Averiguar Intenciones +2

Voluntad +1

Con. (Teología) +2

*BD +0 * INI -1 * AC 3 * MOV 1 * RD +0/+0*

La Simetría hace su movimiento

De pronto, periódicos y noticiarios de todo Luna City se harán eco de un enfrentamiento armado en los suburbios de la ciudad, con imágenes

mostrando hombres de negro y entes deformes blandiendo grandes armas contra un enemigo invisible.

Al poco tiempo la policía dará una rueda de prensa indicando que se ha tratado de una pelea de bandas por la distribución de droga en el sector. Pero no faltan especuladores señalando el extraño y oscuro aspecto de los “pandilleros”. En los bajos fondos arregladores e informadores hablan de demonios corriendo y peleando contra la Hermandad en las cloacas, además de una reunión de emergencia en el Cartel.

¿Que ha ocurrido realmente?

Como es de imaginar, acólitos de la Simetría Oscura se han enfrentado a la Hermandad en uno de los barrios donde esta última tiene uno de sus “sitios negros” empleados para llevar a cabo actividades ocultas.

Los acólitos buscaban el artefacto que la Hermandad había arrebatado a Richard Ferguson. El raid organizado ha sido tan potente que no ha podido ser encubierto, demostrando así la gravedad del asunto.

La base de la Hermandad ha quedado completamente destruida a manos de los acólitos, y sus miembros han sido brutalmente asesinados. Por suerte, pudieron evacuar el artefacto antes de que los demonios oscuros llegasen.

- Si los personajes inspeccionan el sitio, encontrarán marcas inequívocas del enfrentamiento y un único superviviente de la Hermandad, que les dedicará también unas últimas palabras antes de morir: “La Hermandad os necesita. La Luna de Plata no debe regresar con sus antiguos dueños”.

Luna de Plata

El misterioso artefacto que ha desencadenado toda esta historia es una esfera brillante de color gris, que tiene un relieve exterior imitando la forma de la Luna. Tiene un diámetro de unos 20 cm y pesa algo menos de 1 Kg.

Si se coge con las manos desnudas llegará a doler de lo frío que está. No tiene marcas de apertura, ninguna inscripción ni nada que indique lo que es... Pero aquellos que estén cerca pronto empezarán a escuchar una melodía en su cabeza.

El artefacto susurra con sus cánticos un poderoso hechizo de obediencia, que obliga a quienes estén cerca a cooperar para entregarlo a su legítimo dueño: El Conde de la Oscuridad Meroth.

Luna de Plata es uno de los ocho recipientes del Attoth, el arma preferida de Meroth que fue dividida hace eones para privar de su poder al Conde. La Hermandad descubrió esto durante la guerra contra la Simetría, pero nunca se había encontrado ninguno hasta ahora. Luna de Plata contendría el “alma” de dicho arma.

¿Y después que?

El final propio de la aventura debería implicar descubrir que la Hermandad estaba tras la Luna de Plata, al igual que la Simetría Oscura. Después de esto, los personajes podrían seguir con su vida y dedicarse a otra cosa. O no...

Posibles continuaciones de esta historia serían:

- El superviviente al ataque de la Simetría les ha dejado claro que la Hermandad necesita soldados. Tal vez quieran involucrarse en la guerra teniendo en cuenta lo que saben.
- Simon Kovedi podría contratarles para hacerse con el artefacto, aunque sería una misión muy compleja que podría requerir aliarse con el mismísimo diablo para completarla.
- Por otro lado, ¿quien es Simon Kovedi? ¿Que relación tiene con la Hermandad? ¿Puede estar tras el ataque de los acólitos demoníacos?
- O tal vez sea la Hermandad la que trate de reclutar a los personajes para proseguir con la investigación de los ocho recipientes del Attoth. Después de todo, han perdido mucha gente en la batalla y necesitan sangre nueva para seguir luchando.