

las SOMBRAS de ESTEREN



SUSURROS

Por: José Manuel Palacios Rodrigo



Susurros

Por: José Manuel Palacios Rodrigo



Prólogo

Susurros es un sencillo escenario de investigación para **Las Sombras de Esteren** ambientada en la región de Taol-Kaer. Aunque tiene un elemento sobrenatural presente, es fácil convertirla en una aventura más mundana y dura. La aventura se presenta en un formato de sandbox bastante minimalista y dado su contenido, puede variar mucho dependiendo de cómo se juegue.

Estilo: Investigación

Localización: Valle de Sibrwd

Estación: Otoño

Resumen del Escenario:

El demorthèn Magloire pide a los personajes que visiten a su viejo mentor Stigandr en el pueblo de Tulagh, localizado en el Valle de Sibrwd. Cuando llegan al pueblo descubren que Stigandr desapareció hace meses, aunque todo en la aldea parece ir bien. En casa de Stigandr los personajes hallan pruebas que indican que el viejo Demorthèn sospechaba que algo maligno acechaba la aldea y a sus habitantes y que planeaba internarse en el bosque para enfrentarlo. Los personajes no saben que en el pueblo se ha instalado el sangriento Culto de la Carne, un grupo de Morcail que devoran la carne de personas en sacrificios rituales para mantener su prosperidad. El culto asesinó al viejo Demorthèn ocultando sus restos en un osario común donde guardan los restos de sus víctimas. Planean que con el tiempo uno de ellos sustituya al viejo Demorthèn y corromper sus enseñanzas para su propio beneficio. La llegada de los personajes trastocará sus planes.

Desafíos y Objetivos:

Los personajes tendrán un encuentro con los terribles Morcail y descubrirán el reverso oscuro de los poderes de los Demorthèn.



Involucrando a los personajes.

Esta aventura funciona mejor con un grupo de personajes que tengan cierta relación con el culto de los Demorthèn. En cualquier caso, los personajes deben tener espíritu viajero. El Demorthèn Magloire pedirá a los personajes que visiten a su viejo maestro Stigandr (Magloire fue su Ionnthèn), dado que quedaron en verse en el Tsioghair (la reunión anual de Demorthèn) y no apareció. Magloire confesará haber tenido extraños sueños en los que se encontraba con su viejo maestro en un lugar oscuro, lleno de criaturas que se arrastraban y con un hedor infecto. En su sueño, Stigandr no hablaba, tan sólo le señalaba insistentemente un agujero en el suelo del que brotaba la oscuridad. Luego Magloire se despertaba sudoroso e incómodo. Estos sueños recurrentes, unido a su ausencia del Tsioghair, ha hecho que Magloire se preocupe de verdad por su mentor y que requiera a los personajes que lo visiten y traigan noticias sobre su salud. Magloire tiene obligaciones que no puede desatender, es por eso por lo que no va él mismo a la reunión. Los personajes pueden ser contratados, o pueden ser amigos o familiares de Magloire.



Aspectos Horrificos

El Culto de la Carne realiza sangrientos rituales en los que devoran la carne de sus víctimas. Gracias a esto, sus negocios prosperan, sus cosechas crecen y su poder en la región aumenta. Aunque todos estos elementos pueden deberse a simple sugestión y casualidad y no tener que ver con magia o sus rituales llenos de sexo y violencia.

Lo ocurrido hasta ahora


Tulagh podría parecer un tranquilo pueblo de montaña, si no fuera porque un grupo de Morcail se ha instalado en el pueblo entre sus gentes. Varias de las personas más influyentes de la ciudad pertenecen al extraño Culto de la Carne. Todos los años, para renovar su poder, devoran un sacrificio humano. Tienen su guarida en un baluarte abandonado en el bosque, donde nadie se aventura a ir.

Durante años, el culto secuestró y asesinó habitantes de Tulagh. Las duras condiciones de la vida en las montañas de Taol-Kaer y la presencia de Feondas, hicieron que nadie sospechara de sus actividades, atribuyendo las desapariciones a otras causas, mientras que ganaban poder en el pueblo. Pero recientemente, el Demorthèn Stigandr comenzó a sospechar. La actividad maligna del culto ha repelido a los C'Maoghs del bosque y corrompido el terreno. El viejo Demorthèn descubrió que algo maligno estaba sucediendo y comenzó a indagar sobre determinadas personas del pueblo. Sin embargo fue asesinado antes de que pudiera alertar al resto de los habitantes de Tulagh empleando a una gran bestia que el culto controla gracias a su Oradh. La desaparición del Demorthèn fue algo traumático para el pueblo, y tras buscarlo infructuosamente lo dieron por muerto y mandaron emisarios a pueblos vecinos para solicitar su ayuda en este aspecto, pidiendo que alguno de sus Ionnthèn reemplazara a Stigandr. Ninguno de estos mensajeros llegó, pues el culto usó a la bestia para acabar con ellos.

Los miembros del culto han estado tanteando al consejo del pueblo para proponer que uno de ellos asuma el rol de Demorthèn, al menos de manera temporal, mientras tratan de encontrar uno.

El Valle de Sibrwd

La aventura se desarrolla en una agreste zona del ducado de Tulg, en Taol-Kaer. Concretamente en un pequeño y neblinoso valle de montaña llamado "Valle de Sibrwd". En el centro del valle, a lo largo del curso del río Dawel se encuentra la próspera aldea de Tulagh, compuesta por una veintena de casas alrededor de una gran plaza empedrada donde crece un enorme roble. En la misma plaza se encuentra el pozo del pueblo. Las casas están rodeadas por una empalizada, con un terraplén empinado y su foso de dos metros. Alrededor de la misma se encuentran los campos de cultivo exteriores. Un pequeño camino lleva hasta un molino de viento que domina una colina cercana. A poco menos de un kilómetro se extiende un frondoso bosque de coníferas, en él se encuentra la choza del Stigandr. En el otro extremo del bosque, separado por el río, se encuentra el



abandonado Baluarte de Sibrwd, ahora en ruinas. Los lugareños lo consideran encantado y jamás se acercan allí.

Lugares importantes de Tulagh

La Taberna del Oso Borracho: Una acogedora casa de huéspedes y taberna. El centro de la actividad del pueblo durante el invierno. Es regentada por la joven viuda Laora, una hermosa mujer de amplia sonrisa. Se trata de un lugar acogedor, con una gram chimenea y una barra hecha con barriles viejos. Una gran cabeza de oso disecada adorna la chimenea. Se trata del oso que mató al esposo de Laora cuando venía de viaje.




La piel que adorna la chimenea de la posada corresponde en realidad a una osa salvaje de Tri-Kazel, que fue cazada por el culto para arrebatarse su cachorro. El oseznó ha sido criado en cautividad en el baluarte abandonado, entrenado y domado por medio del Oradh. El animal ahora es un ser corrupto que sirve fielmente las órdenes de su cruel ama.

La herrería de Jard: La herrería de Jard se encuentra junto al río, en una pequeña plaza de tierra que la aísla del resto del pueblo en caso de un incendio. Jard se encarga de herrar los boernacs que trabajan, de los arados, azadas, y herramientas de uso cotidiano en el pueblo. También hace espadas y armaduras cuando tiene tiempo. En la navel del taller hay cantidad de cestos con todo tipo de utensilios, de las vigas cuelgan en ganchos todo tipo de herramientas. El banco de trabajo, gastado del uso, se encuentra junto a un gran yunque en el centro de la sala.

La casa común: La casa común consta de un gran salón con dos alas, una de ellas utilizada de almacén y la otra de hospital. El gran salón se utiliza en invierno para las reuniones del consejo del pueblo, cuando no pueden celebrarse en la plaza por el frío. Esta casa es el orgullo del pueblo. Las vigas exteriores están talladas con símbolos tradicionales. Cuernos de caérnido entrelazados, tallas triangulares representando la Triada de espíritus primordiales, etc.

El molino: Situado en una colina junto al pueblo, el viejo molino lleva años funcionando bajo supervisión de Astrid. Aunque se trata de un molino de construcción antigua se encuentra en muy buen estado de conservación. La familia de Astrid lleva años encargándose de su mantenimiento y son auténticos expertos.

Los establos: El pueblo de Tulagh cuenta con unos establos donde se crían Boernacs y Calyres. Son propiedad de Bel. Su hija Morwenna se encarga de pastorear el ganado en primavera y verano. El establo cuenta con un pequeño almacén para el heno fresco. El interior es amplio y tiene un olor intenso a animales y orín. En invierno los animales se abrevan y ordeñan en el establo, por lo que hay banquetas y cubos para este propósito.



La serrería de Stefan: Un taller de maderas impregnado por el olor a serrín y a resina. Se encuentra junto a la empalizada norte, anexo a la casa de Stefan. La casa se encuentra junto al taller, un lugar amplio lleno de herramientas de todo tipo. El serrín se utiliza como cama para los animales de los establos o para encender el fuego en invierno.

La choza de Stigandr: Situada fuera del pueblo, en el cercano bosque. Un lugar conocido por los lugareños y que pocos se atreven a visitar. La choza se encuentra situada en un claro, junto a un pequeño círculo de piedras cubiertas de musgo. La presencia de los C'maoghs es constante en la zona y sus fuegos fatuos pueden verse de noche desde lejos. Hay una pequeña charca cuajada de nenúfares y los pilares de la choza se encuentran en ella. Se accede mediante una pasarela que ha vivido días mejores.


El baluarte de Sibrwd: Una vieja fortaleza abandonada desde hace cientos de años. Los restos de la muralla exterior y parte de una torre aún se mantienen en pie, cubiertos de hiedra. El patio de armas, antaño empedrado, ahora es un barrizal donde crece la mala hierba. Junto a la torre, en la cara exterior, hay una trampilla cubierta de hiedra y camuflada que utilizan los miembros del culto para acceder al lúgubre sótano. Una antigua mazmorra y almacén que ahora sirve para sus macabros propósitos. Utilizan las viejas celdas para mantener a los prisioneros y a Bestia, el oso controlado por Laora y que utilizan a veces para matar y protegerse.

Personajes importantes de Tulagh

Durante su estancia en Tulagh, los personajes podrán interactuar con sus habitantes. En Tulagh viven unas 100 personas, la mayoría son simples aldeanos. En el pueblo hay sin embargo una serie de personalidades, personajes no jugadores importantes, que se sientan en el consejo y que con toda probabilidad, serán los que se relacionen con los personajes de los jugadores. Recuerda que varios de ellos pertenecen al Culto de la Carne, y que para ellos los personajes son una amenaza. Los miembros del Culto no son estúpidos, tratarán de parecer solícitos y amables, no provocar a los personajes y colaborar en lo que puedan, dando siempre pistas falsas que conduzcan a los personajes fuera del pueblo.

Laora, la posadera: En realidad la líder del Culto de la Carne, una Morcail capaz de utilizar un Oradh corrupto "Llamar a la Bestia" que le permite controlar parcialmente a un animal. Laora es una viuda que aparenta poco más de veinte años, aunque ya está en la treintena. Es cruel, malvada y egoísta. Sin embargo, enmascara estos atributos bajo una máscara de bondad. Siempre amable, siempre solícita, Laora es una mujer muy deseada en el pueblo. Su relación con los personajes parecerá ser de colaboración total. De hecho tratará de intimar con alguno de ellos que parezca atractivo para ganarse su confianza y enterarse de sus propósitos.

Jard, el herrero: otro miembro del culto de la carne. Un cuarentón fornido de ascendencia Osag. Tiene una melena rizada de color cobrizo y poblada barba. Su aspecto suele ser algo



taciturno y a veces hosco. Ni su mujer Maela ni sus hijas Junniper y Kennan saben su relación con el culto.

Gwenn, la Damachair: Una chica joven de unos 15 años, muy avispada para su edad. Su aspecto frágil, de piel rosada y pecosa esconde una naturaleza pasional. A pesar de su juventud, Gwenn ha criado a 7 niños en la aldea, incluyendo a sus hermanos pequeños Hywrd y Cennan, tras la muerte de sus padres (ella no lo sabe, pero fueron asesinados por el culto). Gwenn está muy preocupada por la ausencia de Stigandr, y sospecha que algo malo le ha podido ocurrir. A pesar de sus ganas de ayudar a los personajes tiene que atender el cuidado y entrenamiento de los niños.

Marzin, el Ansaelier: Tulagh se encuentra dentro del ducado de Tulg, aunque hace años que ningún emisario del duque ha pisado el pueblo. Marzin es considerado el jefe del pueblo, y guarda celosamente las cuentas de los suministros. Debido a su avanzada edad, empieza a tener fallos de memoria y cada vez delega más y más funciones en los otros miembros del consejo.

Padrig, el herbolario: Padrig es un hombre de mediana edad con conocimientos de plantas. Sus remedios para las cosechas se han hecho bastante populares. Con la ausencia de Stigandr muchos señalaron a Padrig para ocupar el lugar del Demorthèn, pero Padrig, un hombre apocado asustadizo, rechazó tajantemente el ofrecimiento. Está secretamente enamorado de Laora y le lleva flores a menudo.

Bel, la dueña de los establos: Bel y su esposo Jorgen son los dueños de los establos y la mayor parte de los animales de carga y tiro del pueblo. Jorgen proviene de Reizh y estudió unos años en una universidad magientífica. Ha cuidado mucho de que los establos estén bien distribuidos, y que los animales tengan una higiene y alimentación adecuada. Poseen varios calyres, boernacs, caérnidos e incluso, un par de caballos. Los cuidan mucho y en primavera y verano dejan que su hija Morwenna los pastoree en el valle. Morwenna es una hermosa muchacha que pasa las horas leyendo viejos libros de su padre y soñando con lugares lejanos. Llegado el momento de proteger los animales de su familia, es feroz. Morwenna puede ser un pnj interesante para los personajes, ya que conoce la región, no tiene miedo de aventurarse en el exterior y es hábil con las armas.

Stefan, el carpintero: otro de los miembros del culto de la carne y una de las personas más ricas de Tulagh. A pesar de estar siempre presumiendo de su riqueza es avaro y gruñón. Sin embargo su trabajo es excelente. En parte porque utiliza el Oradh de Gobernar la Madera para obligarla a tomar las formas que él desea. Su esposa Mionne, sospecha que Laora y él son amantes, aunque no puede probarlo.

Koleta, la comerciante: Una gruesa mujer de aspecto jovial y piel rojiza. Siempre parece tener un chascarrillo preparado. Su jovialidad esconde un corazón cruel. Koleta utiliza sus

contactos con una banda de Tarish itinerantes para vender las posesiones de las personas que el culto asesina.

Mareg, el guerrero: Un Osag musculoso que vuelve locas a las jovencitas de la aldea. Egocéntrico, egoísta y enamorado de sí mismo, ha sido reclutado por el Culto de la Carne hace relativamente poco. Mareg no busca poder, sino riqueza y mujeres. Está obsesionado con Gwenn, pero ella no le hace ningún caso.

Astrid, la molinera: Astrid es una viuda en la treintena. Rolliza, fuerte y animada. Ella y sus hijos Lorann y Marit se encargan de mantener el molino de Tulagh. Llevan generaciones haciéndolo y son unos expertos en la maquinaria del mismo. El marido de Astrid fue elegido para encaminarse a la capital y buscar un nuevo Demorthèn. El Culto lo asesinó y devoró hace unas semanas. Astrid está preocupada por su marido y sospecha que algo malo ha podido ocurrirle.



Si el Director quiere introducir algún elemento sobrenatural más patente en la historia, Astrid puede contar a los personajes que ha tenido extraños sueños en los que veía a su marido Korkan perseguido por una extraña bestia, un Feond que lo arrinconaba contra un árbol. Antes de morir la expresión de Korkan mudaba del terror a la sorpresa y exclamaba un "¿Tú? ¿Por qué?".

Llamar la Bestia

Este corrupto Oradh Animal permite al usuario gobernar las acciones de un animal de forma parcial. El animal sentirá la llamada de su amo y podrá provocarlo para que ataque o guarde un lugar.



Acto 1

Escena 1

⊕ Los personajes llegan a Tulagh y descubren que Stigandr ha desaparecido. Cuando los personajes lleguen a Tulagh serán muy bien recibidos y al principio todo puede parecer normal. De hecho, la dueña de la posada (Laora) es parte del Culto y tratará a los personajes muy bien. Tratará de seducir a alguno de ellos para sonsacarle información y estar al tanto de sus investigaciones. Al día siguiente habrá una reunión del consejo en la que los personajes pueden conseguir información.

Nuestra aventura comenza in media res. Los personajes alcanzan el valle de Tulagh en medio de un atardecer neblinoso. La villa parece cubierta por un sudario fantasmal. En una rama, un cuervo grazna, como augurando un mal presagio.



En este punto, los personajes recuerdan qué les ha traído hasta Tulagh. El Director puede narrar estos eventos, o puede interpretar la escena con Magloire. Los personajes tienen la misión de localizar a Stigandr el Demorthèn de Tulagh.


Ya en el pueblo, Laora los acogerá en la posada y tratará con bastante mano izquierda de sonsacarles. Coqueteará abiertamente con alguno de ellos y hablará de lo aburrido que es el pueblo. Marzin, el jefe del pueblo los visitará para averigüar sus intenciones y al día siguiente insistirá en celebrar una reunión del consejo.



¿Qué sabe la gente del pueblo?

La gente del pueblo sabe que Stigandr desapareció de pronto (hace unos 3 meses). Fueron a su choza y no hallaron restos de él. Esperaron varias semanas y finalmente mandaron a Korkan (el marido de Astrid la molinera) a la capital, para que informara de la desaparición del Demorthèn y buscara alguien que lo reemplazara. No ha habido noticias de él en el mes lleva fuera.

- Laora puede introducir un rumor falso, acerca de un grupo de bandidos que fueron vistos yendo al sur, con la intención de confundir a los personajes. Nadie más que ella los ha visto o escuchado hablar de ellos, pero Padrig dará la misma versión para tratar de ganarse su afecto.
- A las afueras del pueblo en el bosque existe un viejo baluarte encantado. Lleva siglos abandonado y nadie ha ido allí en años por temor a los espíritus.
- Stigandr era un hombre solitario y muy mayor, pero no tenía enemigos. Era muy querido en la aldea.
- Stigandr no había vuelto a tomar un Ionnthèn desde Magloire, que fue su aprendiz.
- En los últimos años han desaparecido entre 1 y 3 personas cada año. Una cifra que si bien es alta, no deja de ser normal en la zona montañosa de Taol-Kaer.
- Algunos lugareños, incluida la joven Morwenna afirmarán haber visto huellas de



un Feond en el bosque. Los que creen haberlo visto lo describen como una criatura enorme de aspecto animal, con extraños pinchos y protuberancias cubriéndole el lomo y la cabeza. Nadie lo ha visto a la luz ni de cerca.

Los personajes poco más encontrarán en el pueblo. Los miembros del culto permanecerán tranquilos, aunque Mareg no pueda más que mostrar su malestar, sobre todo si alguno de los PJ parece relacionarse con Gwenn. En algún momento los PJs querrán visitar la choza de Stigandr y el consejo decidirá que Morwenna les guíe.



Acto 2

Escena 2

⊕ Los personajes Investigan la casa de Stigandr y descubren los temores del viejo Demorthèn.


La choza de Stigandr se encuentra a las afueras del pueblo. Cuando los personajes la visiten se encontrarán que ha sido saqueada y profanada. La cabaña está sucia y todo está revuelto, loza rota por el suelo, ropas desgarradas. Como si un enorme animal hubiera entrado en ella. Es posible que tus personajes piensen inmediatamente en el Feond y si Morwenna les acompaña será ella la que murmurará “Feondas...” mientras palidece.

Sin embargo, tiradas de Complicadas de Percepción (14) con éxito permitirá a los personajes darse cuenta de la presencia de huellas de barro de botas en medio del desorden general. Está claro que alguien, un humano ha estado en la cabaña.

Los personajes no lo saben, pero Mareg decidió echar un vistazo en la cabaña por si encontraba algo que implicara al culto. Afortunadamente no ha encontrado lo que buscaba. El viejo Stigandr tomó precauciones por si algo le pasaba, para anunciar su sospecha de que había algo maligno en el pueblo. Stigandr no sabía en quién podía confiar así que escondió algunas pistas.

Hay una runa grabada en la pared. Un Varigal la identificará inmediatamente como una marca que indica la presencia de agua. Cualquier otro personaje puede darse cuenta de esto con una tirada de Complicada de Viajes (14). La marca está grabada recientemente, quizá dos o tres meses atrás con mano torpe. Es curioso porque realmente la cabaña se encuentra sobre una charca y esa marca no tiene demasiado sentido.

Si los personajes rastrean la charca con cuidado (puedes pedirles una tirada Complicada (14) de Percepción, verán un tronco hueco en el extremo más alejado. Allí, en una caja, hay un rollo de cuero donde el viejo Stigandr escribió sus sospechas.



Si estás leyendo esto, probablemente yo estaré muerto, y tu vida corre peligro. Este es mi último testimonio y advertencia.

La inquietud de los C'Maoghs en la zona me hizo sospechar que algo extraño estaba ocurriendo en el valle. Algunas personas del pueblo tienen comportamientos extraños. He visto figuras que se escabullen en la noche sin miedo a penetrar en el bosque. Los árboles me han hablado de gritos de agonía y de placer arrastrados por el viento. Si mis suposiciones son ciertas, hay un grupo de corruptos Morcail instalados en nuestro antaño apacible pueblo. El cómo han podido permanecer tanto tiempo ocultos, aún bajo mi propia mirada es algo que no comprendo y que me avergüenza profundamente. Creo que algunas de las desapariciones ocurridas en los últimos años no han sido debidas a los Feondas, o a los accidentes propios de nuestra dura tierra, sino que hayan sido obra de los perversos y traidores Morcail.

Cuando leas estas líneas, seas quien seas, estás en sus dominios. Y tu vida, corre peligro. No te fíes de nadie, busca las señales. Y si puedes, acaba mi última obra y limpia este valle de su impía presencia.

Stigandr

No encontrarán nada más de utilidad en la zona. Ni ninguna pista sobre a dónde se dirigía el viejo Demorthèn o sobre cómo planeaba descubrir a los miembros del culto. Los personajes pueden ahora decidir que han tenido bastante y salir del pueblo, o tratar de cumplir con la última voluntad de Stigandr.



Escena 3

Los personajes son atacados por la bestia. Con los personajes husmeando, el Culto decide eliminarlos y atentan contra su vida por medio de un animal corrupto al que se le ha puesto una armadura para parezca un Feond. Derrotado por los personajes, verán que el animal lleva arneses y correajes y descubrirán en uno de ellos la marca del herrero del pueblo (Tenenan), otro de los miembros del Culto.

Los personajes se encuentran aún en la choza de Stigandr o alrededores cuando una criatura extraña comienza a acecharles. Los personajes pueden escuchar extraños ruidos en la maleza y antes de que tengan mucho tiempo para reaccionar aparecerá una extraña criatura.

La bestia tiene un aspecto extraño, como un gran animal de unos dos metros y posiblemente 200 kilos. Se mueve pesadamente a cuatro patas, aunque se levanta a dos para pelear. Su cabeza es enorme y posee unas escamas y extraños pinchos y protuberancias que le recorren desde el hocico hasta la cola. La boca muestra unos colmillos especialmente afilados y desprende un hedor fétido. Su piel tiene un aspecto parecido al cuero viejo y grueso.

La presencia amenazadora de la bestia y su apariencia de Feonda puede requerir que los personajes hagan una tirada Normal (11) de Resistencia Mental. Aquellos que fracasen se anotarán 1 punto de Trauma.

La bestia

Ataque: 14 (Daño: 3). Defensa: 12 (Armadura: 2). Velocidad: 5.

Puntos de Vida: 40/20/10/5

En realidad se trata de un oso con una extraña armadura diseñada por Jard, el herrero. Su vanidad es tal que no ha podido evitar grabar su nombre en la misma.

Con la bestia derrotada los personajes podrán percatarse con una Tirada Normal (11) de Naturaleza que lo que tienen delante no es un Feonda, sino un animal (probablemente un oso salvaje de Taol-Kaer) mutilado y lleno de cicatrices, portando una armadura. Un exámen con detenimiento de la armadura, y quizás alguna tirada Complicada (14) de Artesanía o Percepción, permitirá encontrar la marca de Jard, el herrero del pueblo. Ahora que los personajes tienen su sospechoso, es posible que quieran unas cuantas explicaciones.



Escena 4

Los personajes confrontan al herrero. Jard, dándose por perdido, plantará cara y tendrán que luchar duro con él. Encontrarán en su sótano artefactos de magia negra, posesiones del viejo Stigandr y un plano para reparar una celda en el viejo baluarte abandonado.

Los personajes pueden acudir a Jard con las evidencias de que ha construido la armadura de la bestia. Jard no negará nada, sonreirá de forma irónica y murmurará algo como "Ella tenía razón, me perdió el orgullo" y tras eso empuñará una de sus espadas para enfrentar a los personajes.

Jard, el Herrero

Ataque: 9 (Daño con Espada: 3), Defensa: 10 (Protección 1 si lleva el mandil de cuero), Velocidad: 5, Potencial: 2.

Puntos de Vida: 19/14/9/5

Ten en cuenta que la familia de Jard no verá muy bien que los Pjs irruman en su casa y puede ser algo traumático tener que matarlo delante de su mujer y sus hijas. Un personaje especialmente sensible (con la Vía de Empatía a 4 o 5) tal vez deberían hacer una tirada de Resistencia Mental Normal (11) o sufrir un punto de Trauma.

Finalmente los personajes podrán registrar la herrería. Con una tirada Complicada (14) de Percepción encontrarán los planos para diseñar la armadura de La Bestia y un plano de lo que parece una celda con la anotación "Celda del Baluarte" junto a las medidas de los barrotes. Esta pista es fundamental y si los personajes no la encuentran es posible que se pierdan la confrontación final. El Director es libre de sugerirles la presencia del viejo baluarte como un lugar adecuado para el culto por medio de alguno de los Pnj del pueblo.

Tal vez los personajes empleen el subterfugio y consigan llegar hasta Jard con sigilo para capturarlo e interrogarlo. Si este es el caso, Jard no revelará la identidad de sus compañeros (le dan demasiado miedo) pero si se le interroga o tortura acabará mencionando el viejo baluarte (no será necesario que los personajes encuentren los planos en su poder).

Es la hora de ajustar cuentas con el culto.



Acto 3

Escena 5

Los personajes se internan en el baluarte abandonado para acabar con el culto de la Carne.

La lucha de los personajes con el herrero ha alertado al resto de los miembros del culto, que han huído hacia su guarida, en el baluarte abandonado para decidir qué hacer. Si los personajes tratan de averiguar en el pueblo quienes faltan descubrirán las identidades de todos: Koleta, Mareg, Stefan y Laora.

El baluarte es un lugar oscuro y terrible y los Pj no saben lo que pueden encontrar allí. Hay varios PNj que quieren ayudar a los personajes en su asalto al baluarte, entre ellos Gwenn y Morwenna, depende de los personajes fiarse o no y permitir que les acompañen.

Gwenn

Ataque: 10 (Daño con Espada: 3), Defensa: 10 (Protección 2 si lleva su armadura de cuero), Velocidad: 5, Potencial: 2

Puntos de Vida: 19/14/9/5


Morwenna

Ataque: 8 (Daño con Arco: 2), Defensa: 9, Velocidad: 6, Potencial: 2.

Puntos de Vida: 19/14/9/5

El viejo baluarte es una mole parcialmente derruida en medio de una hondonada en el bosque. Se encuentra cubierto de hiedra y malas hierbas. Tan sólo parte de una torre se mantiene en pie. A primera vista el lugar parece abandonado. Una tirada complicada (14) de Naturaleza o de Percepción, indicará que hay huellas recientes las huellas se dirigen al exterior del baluarte y se pierden en unas rocas. Si los personajes rastrean la zona a conciencia, con una tirada Complicada (14) de Percepción encontrarán una entrada oculta en unos espinos. Se trata de un estrecho y angosto túnel por el que circula un aire hediondo.

Si los personajes se internan llegarán a una cámara subterránea con aspecto de mazmorra, el suelo está cubierto de huesos humanos y hay restos y jirones de ropas. Las paredes están llenas de extraños símbolos pintados con lo que parece sangre. Una mesa de piedra,



tallada con símbolos obscenos, hace de altar.

El hedor del lugar, unido a la presencia de huesos humanos y los símbolos de brujería pueden ser suficiente para pedir a los personajes una tirada Normal (11) de Resistencia Mental. Aquellos que fracasen se anotarán 1 punto de Trauma.

Una celda al fondo, con cadenas, y un abrevadero era la guarida de la bestia de Laora. Aquí se encuentran el resto de los miembros del culto dispuestos a pelear hasta el final.

Mareg

Ataque: 10 (Espadas: 12, Daño con Espada: 3), Defensa: 10 (Protección: 3, Cota de Malla), Velocidad: 5, Potencial: 2, Artes de la Guerra: Combate con dos Armas (Espada y Francisca)

Puntos de Vida: 19/14/9/5

Stefan

Ataque: 9 (Daño con Hacha: 2), Defensa: 9 (Protección: 2, Armadura de Cuero), Velocidad: 6, Potencial: 2.

Puntos de Vida: 19/14/9/5

Koleta

Ataque: 8 (Daño con Cuchillo de Carnicero: 2), Defensa: 8 (Protección: 1, Mandil de Cuero), Velocidad: 4, Potencial: 1.

Puntos de Vida: 19/14/9/5

Laora no se unirá a la lucha. Permanecerá en las sombras al fondo de la cueva. Si ve que los personajes van ganando de rasgará la ropa, herirá en el rostro y aparecerá ante ellos como una víctima. Sin embargo, los personajes pueden que no se fíen de ella.

Laora tratará de hacerse pasar por inocente, pero una tirada enfrentada de Relación o de Percepción contra la Relación de Laora (tiene un 11 en total) puede detectar su nerviosismo y que algo oculta. Si Laora engaña a los personajes, huirá ese mismo día en cuanto tenga oportunidad. Si no la creen, finalmente estallará una pelea.

Laora

Ataque: 8 (Daño con Cuchillo: 1), Defensa: 11, Velocidad: 6, Potencial: 3.

Puntos de Vida: 19/14/9/5



Epílogo

Si los personajes acaban con el culto, podrán encontrar restos y posesiones de varios de los desaparecidos en pueblo en los últimos años. Si informan de esto, habrá una gran conmoción durante días y los aldeanos harán varios viajes al baluarte para rescatar los restos y enterrarlos debidamente. El pueblo afronta horas oscuras y el abatimiento será presa de toda la comunidad.

Los habitantes de Tulagh necesitan un nuevo Demorthèn y es posible que encarguen a los personajes partir en su busca.