

LA TENSA ESPERA

por David Ruiz

Este módulo está diseñado para 2-3 pj's, que sean buena gente y sería recomendable que fueran bastante devotos de Sigmar. No es necesaria mucha experiencia, pero un iniciado vendría de perlas. Si utilizas el apócrifo, también puede servir para que un elfo encuentre unos bailarines guerreros que le enseñen su técnica.

Mientras los héroes se encuentran en alguna gran región boscosa del Imperio, como puede ser el Drak Wald (Middenland) o en el Gran Bosque (Talabeland) La razón de tal viaje puede ser cualquiera que se te ocurra (buscando trabajo, alguna misión sin importancia...) cuando una tirada de escuchar (que la supere alguno) les hará percibir un griterío en el interior de la floresta.

“Tras internaros en el oscuro arbolado, vais avanzando muy lentamente a campo traviesa durante unos 250m. En ese momento desembocáis en un pequeño claro en el cual un musculoso hombre, martillo en mano, se enfrenta a dos hombres bestia y un minotauro. En el suelo yacen otros tres hombres junto a otros cuatro hombres bestia”

Puedes permitir que nuestros afanados pj's realicen una tirada de iniciativa para llegar a descubrir el símbolo de Sigmar (un martillo de guerra enano o una figura ortogonal formada por 2 cuadrados cuyos ángulos han sido juntados) y otra para ver que se encuentra herido en el antebrazo. Como es lógico, los jugadores se decidirán a ayudarlo, y si no lo hacen el clérigo, ya que se trata de un religioso, se lo pedirá con estas palabras: *“Vamos, hermanos, por Sigmar, ayudarme”*, mientras otro garrotazo le golpea el estómago. Si después de esto los pj's no reaccionan, es mejor que os dediquéis a jugar al parchís.

Cuando acaben con estas repugnantes criaturas, el hombre se vendará las heridas presentándose como Kondraff, clérigo de Sigmar y perteneciente a la Orden del Martillo. Acto seguido, separará los cadáveres y tras mejorar un poco el aspecto de sus compañeros y recitar una oración los incinerará. Sería todo un detalle que los pj's colaborasen en esta labor, sobre todo el iniciado. Si este le hace saber que es un acólito, Kondraff se alegrará y se ofrecerá para hacer de él un clérigo como Sigmar manda.

Tras terminar con los cadáveres, les preguntará que es lo que hacían en estas tierras tan lejanas de la civilización... Si los pj's se muestran lo suficientemente honestos Kondraff les hará saber que su compañía le vendría de perlas, ya que se encuentra buscando unas extrañas ruinas, en las que hay algo que les ayudará en la lucha contra el caos. Si los inteligentes héroes le preguntan como ha conseguido dicha información, les comunicará que, mientras se encontraba en Altdorf, Sigmar se lo ha revelado en sueños.

Si los aventureros son como deben de ser, el clérigo podrá disfrutar de su compañía, mas si dudan o pasan del tema, éste les comunicará que sus actos van en contra de la voluntad del Emperador y del Gran Teogonista, y favorecen la expansión de caos por el Imperio. Tras tanta charla emprenderán de nuevo la marcha, esperemos... Durante el resto del día no sucederá nada de interés aunque la atmósfera es densa y parece que hasta cuesta respirar, pero esto es una sensación normal en un tupido bosque. Momentos antes de que anochezca se adentrarán en un pequeño claro donde la opresión de los árboles es menor. A la noche un par de pj's, los que menos FV tengan, tendrán una serie de sueños en los que presenciarán como su nuevo acompañante conversa con un caballero del caos, para instantes después atacar el campamento. Para crear un poco de confusión entre los jugadores dile a cada uno un sueño, aunque sea irrelevante, y a estos dos le comentas lo del sacerdote.

La razón de las pesadillas se debe al lugar donde se encuentran, ya que a escasos 750 metros, se alcanzan las antiguas ruinas de una Torre de Guardia en la que habitó Herber Von Zairenborg, caballero del Imperio. Hace apenas un año esta desolada región fue rápidamente invadida por exploradores hombres bestia dirigidos por el temible caballero del caos Vidar Kresingland. Estos se encontraban a menos de un día de la fortificación, cuando Zairenborg, hombre religioso, solicitó ayuda a Sigmar, para que guiara a su mujer e hija junto con dos caballeros, clérigos de la deidad, pudieran escapar antes de que empezara el combate. Pero ocurrió lo impensable, ya que al verse rodeados en medio del bosque por el enemigo, los escoltas fustigaron a los caballos logrando escapar mientras las mujeres eran hechas prisioneras. Fueron conducidas frente a la entrada de la torre. Y mientras el general Kresingland le relataba la traición de sus caballeros de confianza, el odio iba consumiendo a Herber. Vidar despojó de las vestimentas a las mujeres, como señal de comienzo de la contienda. Herber y sus 28 hombres resistieron como unos héroes, mas al final él, acompañado de otros 3 soldados, también cayeron prisioneros. Conducidos a los sótanos, junto con su mujer y su hija, y tras ser torturados por el placer de presenciar sufrimiento, fueron encadenados y rociados con aceite. Tras una última sonrisa, Vidar introdujo su antorcha y todo el edificio fue consumido por las llamas. Pero Herber, desesperado y corrompido por el odio que tenía tanto hacia el caos como hacia Sigmar, atrajo la atención de Taal. Este le propuso un trato: su servicio como sombra etérea por la vida de su hija. Herber aceptó. Vidar tampoco pudo disfrutar mucho de su victoria, ya que los refuerzos solicitados mediante palomas mensajeras por Herber llegaron al lugar de la tragedia poco después y acabaron con todos.

Herber Von Zaireburg. Forma humana.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
6	60	40	4	7	15	65	2	45	60	75	80	70	50

Equipo: Armadura con mangas, escudo y la espada fulminadora (Fue +1, y cualquier crítico realizado a cualquier oponente servidor del caos causará 1d3 impactos más.)

Poderes: Detectar mentiras (superando una tirada de Int) y Rayo de Taal.

Como se puede apreciar ha sufrido unas "ligeras mutaciones", pero también posee ciertas limitaciones: No puede salir de un radio de 750m de la torre y no puede permanecer con forma humana más de una hora al día.

En su forma de sombra puede afectar los sueños. Si el objetivo falla una tirada de FV, Herber podrá controlar su sueño. Si el objetivo se encuentra en los sótanos de la Torre se negará la tirada de salvación, ya que el poder de Herber aumenta.

Si Zaireburg ve cumplido su deseo de probar a un clérigo de Sigmar, y no le falla podrá descansar en paz.

La hija de Zaireburg no se ha separado de su padre en todo este tiempo, y espera pacientemente en que éste recupere la confianza en Sigmar, para mancharse tranquila a la capital. Nadie sabe que permanece con vida, ni siquiera su propio padre porque Taal le hizo creer que todos sus familiares murieron. La joven se oculta en los bosques junto a una escuadrilla de bailarines guerreros, comandados por un antiguo hechicero elfo que ha servido de maestro para la muchacha.

Bueno, bueno... y que tiene todo esto que ver con los pues... Kondraff interpretó mal el sueño que le envió su dios y en realidad le prevenía de los peligros que hay en el bosque, porque se oculta algo terrible tanto para el caos como para su propia religión. En cambio, el caos, es decir, los hombres bestia han detectado un foco maligno y también han mandado un pequeño destacamento para investigar. Como podréis imaginar a Taal todo esto le divierte.

A la mañana siguiente, la atmósfera reinante en el lugar se habrá vuelto más opresora y parece que hasta cuesta respirar. Los pj's seguirán avanzando a duras penas a través de la maleza espinosa junto a Kondraff. Si alguno supera una tirada relacionada con la orientación descubrirá que andan sin rumbo definido. Si se lo comentan al clérigo este dirá que espera que Sigmar les guíe hasta el lugar elegido y no volverá a hablar.

Al cabo de unas horas llegarán a un claro donde unas antiguas ruinas ennegrecidas le dan un aspecto fúnebre. Cualquiera que posea habilidades relacionadas con la construcción, superando la tiradita pertinente, descubrirá que aquello fue una majestuosa torre de guardia, y que el fuego la consumió hará aproximadamente un año. Si examinan las ruinas detenidamente tendrán derecho a una tirada de busca con un -20, y si la superan hallarán una trampilla de acero a ras del suelo, que sólo se puede abrir desde dentro.

En ese momento Herber activará su poder.

- ¡Bienvenidos!- oís. Y mientras os giráis un temblor, quizá provocado por el sudor, recurre vuestra espalda. Detrás vuestro se encuentra una figura humana. Se trata de un hombre alto, envuelto en extrañas vestimentas oscuras. Su rostro se encuentra tapado y sólo apreciáis unos negros y fríos ojos que no se inmutan cuando se fijan en vosotros. - ¿Qué hacéis en estas tierras? ¿Para qué habéis venido hasta aquí?- A partir de este momento Kondraff no abrirá la boca por lo que todo dependerá de la actuación de nuestros queridos pj's.

Lo mejor para todos es que digan la verdad, y si optan por otro tipo de actuación, Herber jugará un buen rato con ellos hasta hacerlos caer en sus propios errores. Puedes disfrutar de esta escena un poco viendo como los jugadores intentan engañar a Zaireburg, pero este ha detectado a el/los clérigos porque son fácilmente identificable/s.

Justo cuando vaya a descubrir la verdad, a no ser que se lo hayan dicho desde un principio, se reirá con un sonido de ultratumba que reconocéis como no humano y os dirá: *-Mucho tiempo llevo esperando este momento... en el que fuera vengada la muerte de seres inocentes, fuera vengada el asesinato de mi hermosa esposa, de mi pobre hija adolescente y... Todo ello ¡por la pasividad del maldito Sigmar! Por fin, se me presenta la oportunidad tan esperada.*

Esto no creo que les sienta muy bien a nuestros héroes, sobre todo a los devotos de Sigmar, pero lo peor todavía no ha llegado. Una tirada de escuchar con un -10 revelará un ligero sonido en los árboles circundantes. En este momento aparecerán de entre los bosques 30 hombres bestia junto a un gigantesco guerrero del caos que rodearán a los aventureros.

¿Ha qué se debe su presencia? El caballero también ha detectado el foco maligno en esta región y tras conseguir reunir la escolta de hombres bestia se han adentrado para informarse de todo cuanto en ella haya. El capitán ordenará que se rindan y entreguen las armas, ya que no les considera ningún tipo de amenaza y pueden servir como una fuente de información muy útil. Herber sin perder su sarcástica sonrisa, para asombro de todos, ordenará a los aventureros que no se rindan y que confíen en él, porque es la única forma para que salven el pellejo. El caballero del caos ordenará el ataque y muy lentamente sus tropas irán avanzando. En ese momento, Herber desaparecerá, y al instante reaparecerá tras el caballero lanzándole una mortal estocada. Antes de que dé tiempo a sorprenderse volverá a esfumarse. Los hombres bestia seguirán avanzando y esto debería poner nerviosos a los pj's. Cuando todo parezca perdido, y los héroes piensen que van a tener que vérselas con estas malas bestias, la trampilla de acero se abrirá y

aparecerá Herber ordenando a los pj's que se metan dentro. Si estos superan una tirada de Iniciativa podrán introducirse sin problemas, en caso contrario a los hombres bestia les dará tiempo a realizar un ataque contra el pobre sujeto.

Una vez que entren todos y después de salvar los 3 metros, gracias a una pequeña de piedra es de suponer que volverán a cerrar la trampilla, aunque de todos modos los hombres bestia no se introducirán en el sótano. La estancia se haya totalmente a oscuras, y si encienden algún tipo de fuente de luz, descubrirán que la sala mide unos 24 metros cuadrados, en la que apenas hay unos muebles quemados y un pozo de ladrillo de unos 5 metros de profundidad de 2 metros de diámetro. Deberían tener cuidado para no caer en el mismo, sobre todo a oscuras. También verán una puerta atascada que de ninguna manera se moverá.

Bueno, bueno... el grupo se dará cuenta que se encuentran encerrados, sí, porque la trampilla se volverá abrir hasta que Herber lo ordene. Hazles saber que según todos los indicios Herber les ha engañado. Tarde o temprano tendrán que descansar y si realizan algún tipo de guardia el pobre infeliz también se dormirá.

La siguiente escena forma parte de un sueño en el cual Herber pondrá a prueba a los pj's, sobre todo a aquellos que adoren a Sigmar, para dejarles o no escapar. Si el DJ es una persona que disfruta con la confusión, sería muy buena idea que este módulo sólo fuera jugador por uno y el resto se conociera la historia. De este modo el único jugador no podrá guiarse de lo que hacen sus compañeros, ya que estos, en realidad realizarán lo que el Dj les ha indicado, y será una aptitud no acorde con su alineamiento. Si juegan todos a la vez, posiblemente se creará una conciencia de grupo, porque si sucede algo malo, todos lo pasarán mal y eso en parte es un alivio.

Despertáis en una confortable cama, envueltos en blancas sábanas, y con varias partes de vuestro cuerpo vendadas. Giráis la cabeza y observáis a vuestros compañeros en la misma sala. En ella se ven tapices con escenas ecuestres y unos grandes armarios en los que se guardan todo tipo de pertrechos. Justo cuando os empezáis a recobrar, una figura femenina de unos 40 años, vestida de manera militar se introducirá en la habitación. Posee el cabello rubio, aunque algunas canas ya han hecho aparición, su rostro todavía conserva belleza y sus ojos esmeralda os miran con ternura... –Bienvenidos caballeros, mi nombre es Helen, y soy la esposa del señor de la Torre. Llegáis en tiempos de guerra, pero confiamos que sea Sigmar el que os ha traído hasta aquí, sobre todo teniendo a un de sus sirvientes entre vosotros.

Si le preguntan cómo han llegado hasta allí responderá que una escuadrilla de exploradores los encontró en el bosque, inconscientes, posiblemente a causa de algún tipo de veneno. Llevan durmiendo alrededor de 13 horas. Acto seguido les indicará que cuando estén preparados le sigan. Les conducirá a través de cortos pasillos y tras subir al cuarto piso, se adentrará en una habitación donde se va a celebrar un banquete. Sobre una mesa rectangular hay cuatro hombres totalmente ataviados para el combate, mientras en un lateral un hombre fomido de edad madura preside la mesa. A su lado se ubica una dama de unos 17 años de indescriptible belleza, vestida con fino lino, que nada más ver a los pj's sonreirá mostrando unos perfectos y blancos dientes. Su cabello oscuro riega toda su espalda y sus rasgados ojos dan una expresión bella, pero a la vez un tanto extraña.

El hombre se dirigirá a los pj's, presentándose como, ¡oh!, Herber Von Zaireburg, señor de la Torre de Guardia del Bosque, y amigo de los Von Tasseninck de Ostland. Comunicará que teme un ataque para mañana de un grupo de hombres bestia y se mostrará totalmente convencido de que los pj's han sido enviados por Sigmar, para intentar salvar a las damas, es decir a la joven, que presentará como Lara, y a Helen. Herber dirá que aunque ha mandado palomas mensajeras, teme que los refuerzos no lleguen a tiempo, y que las señoras se encontrarán mejor fuera de allí. Los afanados héroes saldrán tras el almuerzo en dirección a algún núcleo de población relativamente cercano (dependerá de donde has situado a aventura), porque ¿quién dice que no a esa empresa tan noble, sobre todo teniendo a un clérigo de Sigmar con ellos? Si los pj's le indican porqué no ha sacado antes a las damas de allí, responderá que según le comunicó su hija tenía que esperar a que un grupo, que corresponde con las características de nuestros amigos, llegaran allí. Además les dirá que su hija es una aprendiz de hechicera por lo que no duda de su sabiduría.

Después de las trágicas despedidas de rigor, Herber hará jurar o prometer a los pj's por Sigmar que defenderán con su vida a las mujeres. Dicho esto, les indicará que pueden coger cualquier cosa (armas, armaduras...) que necesiten para el viaje y les dirá su bendición. Cuando salgan de la torre apreciarán que todo el personal se encuentra preparado para el combate. Alrededor del edificio hay unas pequeñas tierras de cultivo y a unos 15 metros una empalizada de unos 2.5 metros de altura. Se trata de mampostería y madera, y con una tirada de alguna habilidad relativa a la construcción, descubrirán que apenas lleva un par de días levantada. Las razones ya las saben. Junto a la fortificación hay un establo no muy amplio, con media docena de monturas, y un edificio donde se guarda el carbón, tanto mineral como vegetal.

Tras una corta espera, aparecerán madre e hija. La primera con una reluciente cota de mallas y espada en la cintura, y la segunda totalmente desarmada y con sus amplios ropajes como única defensa. Montarán en sus corceles y sin echar la vista atrás se unirán a los pj's. Saldrán de la empalizada y se internarán en el bosque por medio de un pequeño camino. Helen conocerá el camino, aunque también se puede dar a los héroes un mapa.

Durante la primera media hora, no ocurrirá nada anormal a no ser que el Dj quiera introducir alguna cosilla. Pasado este tiempo, los tradicionales sonidos de la arboleda se irán apagando. Cualquier druida o señor de las bestias tendrá malas sensaciones y unos minutos después apenas se verá algo más allá de 3 metros. Las habilidades de visión nocturna o visión excelente no podrán ser utilizadas.

En este momento es donde si juegas con un solo pj's se va a obtener una visión más real. Si la juegas uno por uno el jugador que interprete al pj's va a sospechar que manejas tú a los otros, comprendiendo que se le está intentando

que no haga lo que debe. En cambio, si juegan a la vez y todos menos el indicado actúan cobardemente, éste no sabrá que le están intentando engañar, porque sus compañeros se encuentran presentes.

Mientras observas como la densa niebla se va apoderando del entorno unos extraños ruidos van poblando la atmósfera. No sabrías definirlos, pero te parecen gritos de algún tipo de animal. La niebla te impide ver casi nada y no logras dar con el paradero de tus amigos. La montura se niega a avanzar y tras desmontar comprendes que te encuentras solamente acompañado por las damas que según parece no se han percatado de nada.

Para evitar todo tipo de sospecha, siempre se puede realizar una tirada secreta de alguna habilidad, y que sólo la logre superar, o fallar el pj en cuestión. En este momento una tirada de escuchar con éxito revelará que una criatura de gran tamaño se aproxima por algún lado. En ese momento las damas se acercarán al pj's para sentirse más protegidas. Los sonidos estridentes irán en aumento a la vez que lentamente la niebla reduce su intensidad. En ese momento aparecerá a pocos metros un gigantesco troll acompañado por 6 hombres bestia. Las monturas saldrán a galope a menos que superen una tirada de iniciativa, para no verse sorprendido por su movimiento, y otra de fuerza para mantener las riendas como un machote. Ni que decir tiene que a las señoras se les escaparán y ambas caerán al suelo por el impulso del caballo. Los hombres bestia se lanzarán empuñando unos garrotes hacia ellas, mientras el troll atacará al héroe.

Mientras a duras penas contienes las embestidas de la repugnante criatura que tienes frente a ti, observas que los hombres bestia se lanzan a por tus acompañantes. Antes de que a Lara le tiempo a levantarse, un fuerte garrotazo en la base del estómago parece que le ha dejado inconsciente, sino muerta. Pero mientras tanto Helen se ha levantado. Instantes después mientras evitas otro golpe observas que los hombres bestia se han reunido junto a Helen, mas no le atacan. En ese momento oyes una risa de ultratumba a ves que Helen se ha transformado en un ser diabólico. Unas enormes garras han dado paso a sus manos, mientras unas gigantes alas de murciélago han aparecido en su espalda. Además su rostro refleja solamente odio. Su boca refleja unos colmillos desmesurados mientras sus ojos se han transformado en las brasas de la perdición.

En ese momento los compañeros, es decir, otro de los pj's aparecerá tras el elegido junto a Kondraff. Después de golpearle al troll te apremiarán para que te alejes con ellos porque esa zona del bosque está infestada. El clérigo utilizará frases como: Sigmar guía a los hombres. Él lo ha querido así. El héroe sólo tendrá dos asaltos para decidirse, ya que Helen y sus compañeros hombres bestia le cargarán en ese turno. Esta escena puede ser graciosa, ya que el pobre elegido puede intentar convencer a los demás para que se queden mientras estos pasan totalmente de él, huyendo como unos cobardes. Si tras el segundo turno el pobre hombre sigue allí, todos sus enemigos le atacarán hasta matarlo. En caso contrario encontrarán un camino en el que el resto de los pj's le esperan con sus monturas. Le dirán que era de estúpidos quedarse allí, y tras decirle que la próxima vez le va a rescatar su padre saldrán a galope. Minutos después encontrarán otro camino y podrán salir de la arboleda sin problemas.

Si el pj ha fallecido, lo normal es que gaste el punto de destino. En este caso será despertado por una fina lluvia que está empezando a caer. Junto a él se encuentra Lara empapada de su propia sangre. En cuanto se haga cargo del cadáver para enterrarlo o incinerarlo despertará en el sótano de la torre completamente agotado. Encima de él se escuchan gritos de combate. Bueno si el pj, o varios de ellos, si les has hecho la parte a todos, pero por separado, se quedaron como unos valientes, Kondraff vivirá. Si alguno huyó, el clérigo habrá muerto y le debes decir que fue por su culpa. Si gastaron el punto de destino atraerán a Lara que se encuentra en una colonia de bailarines guerreros a escasos kilómetros, esperando que algunos valientes liberaran a su padre del servicio que tenía que realizar a Taal y pudiera descansar en paz. Al atraer la atención de la hija esto se habrá realizado, ya que ha probado que los discípulos de Sigmar pueden cumplir lo prometido. En ese momento la trampilla del sótano se abrirá y al salir presenciarán un combate en el cual los hombres bestia, reforzados por una docena de minotauros, son acatados por unos 20 soldados imperiales. Lo lógico es que los pj's intervengan, pero cuando se pongan las cosas feas llegarán 10 bailarines guerreros junto a Lara poner la cosa en su sitio. Cuando acaben con las malvadas criaturas, la mujer se presentará a los jugadores y tras explicarles la historia pedirá que le acompañen hasta la capital para unirse a sus amigos de la familia Von Tasseninck de Ostland. Esto puede significar otra aventura para los pj's, mas te lo dejo para ti. Si en el grupo hay algún elfo, puede que quieras que inicie el entrenamiento de bailarín guerrero con la escuadra.

Puedes utilizar las fichas de todos los monstruos que aparecen en el manual, y a Helen la puedes considerar a lo largo del sueño como un demonio menor.

RECOMPENSAS

- Si han cumplido con su deber y han llegado a liberar a Herber: 200 Px y +5 a FV
- Si sólo han salvado a Kondraff: 100
- Si huyeron: nada de nada.

El punto de destino en principio no se recuperará. Si lo consideras oportuno lo recuperarán sin saberlo. Sólo el Dj lo tendrá en cuenta.