

Corazones perdidos



Resumen

Los personajes llegan a la pequeña ciudad de Trier en lo que será la actual Alemania, con órdenes de sus superiores de la orden de Da Vinci para contactar con un enlace de la misma que les informe de la situación que deberán solucionar. A su llegada podrán darse cuenta del aire de nerviosismo que tienen los ciudadanos y la presencia de la guardia de la ciudad con aire cansado e irritado por las múltiples horas de trabajo (lo que puede ocasionar un altercado). En caso de ser apresados por algún rifirafe con la guardia, el contacto los liberará, sino podrán hablar con él en la consulta donde trabaja, cuya localización será sencilla de encontrar, ya que su fama le precede.

Al ser un médico reputado ha podido observar los cadáveres que han aparecido en la ciudad desde hace días, todos con el corazón extraído por, aparentemente, unas garras de pequeño tamaño sacados con una fuerza brutal.

Aunque hay víctimas de toda clase social, la mayoría son parejas (o jóvenes) que dieron en su momento a niños en adopción o cuyos niños fueron sustraídos y pronto descubrirán que el resto de víctimas eran ladrones de niños, comadronas de poca moral etc... que proporcionaban niños a una figura misteriosa que no es ni más ni menos que el director de uno de los hospicios más importantes de la ciudad, conocido por sus buenas obras y casi considerado un santo en vida, que quiere realizar un ritual con los corazones de los niños perdidos para conseguir domar a una entidad de

inmenso poder utilizando un antiguo ritual de origen babilónico. Sus preparativos y la creencia férrea de este hombre en esta, ha permitido que la anomalía de forma a un ente que incita al director a seguir haciendo sacrificios a cambio de recompensas que solo están en la mente enloquecida de su invocador. En tanto, los niños al morir, se han convertido en peligrosos seres que intentan llegar a a quien les ha asesinado para conseguir finalmente la paz. Pero al estar protegido por el ente, los espíritus han asesinados a sus padres (por permitir que los secuestraron o por abandonarlos), a sus captores y a los que con su acción u omisión provocaron que cayeran en manos, dándoles muerte imitando la suya propia. Aunque a la larga cargarán con cualquiera para pagar su frustración.

El ente que guarda en el sótano de su casa está ahíto de energía, haciendo que su obnubilado "amo" proporcione más y más, en tanto que sus arcas si sigue recibiendo sacrificios terminará provocando una onda de energía negativa que provocará una matanza de enormes proporciones en la ciudad (que será achacado a la guerra. Solo deshaciéndose del ente o eliminando la posibilidad de recoger más corazones de niño se podrá conseguir la victoria.

La partida

Los personajes han sido informados por carta de que les requieren para solventar un problema sobre la anomalía para entrar de lleno en la organización. Dispuestos a conseguir entrar los personajes han aceptado de buena gana esta prueba de sus habilidades, incluso viajando en una Europa en guerra para llegar a su destino. Al final han sido todos reunidos y van en un mismo coche de caballos a la ciudad de Trier.

Los personajes llegan a media tarde a la ciudad, tras un viaje bastante adverso. Hay batallas a unos días del lugar, y por ello hay un afluencia mayor de soldados y refugiados de lo usual, unos yendo para poder cobrar por la matanza, otros para huir de ella. El coche de caballos tiene que avanzar lento en una carretera lodosa, saturada de gente. Lo que provoca en un momento dado que el cochero les informe que hay posibilidad de dar un rodeo, pero les advierte de que llegarán por la noche. En el caso de que se mantengan en el camino los personajes sufrirán un problema. Lanzaremos 1d6 y según el resultado habrá un problema u otro.

1-2 Algunos de los soldados de reemplazo intentarán aprovecharse de la oportunidad y pedirán algunas monedas a los personajes (por los servicios prestados al país y su protección). Si bien los personajes podrían combatir con ellos, esto puede provocar que otros soldados se unan al combate y todo acabe muy mal. Utilizar la posición de un personaje (dificultad 4) o una buena diatriba (dificultad 5) con una habilidad acorde puede ayudar o simplemente ceder a su chantaje.

3-4 Unos refugiados de alta alcurnia y unos soldados se enzarzan en una discusión cuando uno de estos hace un comentario soez de la hija de un noble que se marcha de la ciudad con su séquito. El mayor número y el anonimato del soldado le envalentona, y puede haber una pelea de número igualado de combatientes, sino hay nadie que

interceda. Ayudar al noble hará que les ofrezca un salvoconducto que puede ser de ayuda tanto para pasar la puerta principal como para moverse entre la gente importante de la ciudad (y también puede dar problemas a discreción del master). En tanto ayudar a los soldados puede darles botín y cierta camaradería entre la soldadesca del lugar.

5-6 Un carro bloquea la carretera al romperse una rueda. No solo hace que el paso sea más difícil, sino bloqueará el coche de caballos en el que van. Haciendo necesario o bien que ayuden a los que están bloqueando el camino, so pena de ser robados o maltratados por el resto de viajeros (que esperan impacientes a que solucione) o bajar y andar hacia la ciudad, lo que puede provocar que los soldados les tomen por refugiados (y tratados como tales).

En el otro camino sufrirán un ataque de desertores que buscan una forma de escapar del campo de batalla y de paso conseguir algunas monedas. Este grupo está bastante tocado por la batalla (tienen un -1 a su ataque y daño), pero superan en dos integrantes al grupo, empezando por sorpresa sino se consigue una tirada de notar dificultad 6.

Sea como sea llegan a la puerta principal donde se encontrarán con un control que provoca que la afluencia sea más lenta para poder traspasar la puerta. Se nota que la gente está alterada y el lento proceder de los guardias hace aún más tirantes los ánimos. Están confiscando las armas a quien no tenga un permiso o lleve un símbolo pactado en el caso de los mercenarios contratados. Solo tirando con artificios (dificultad 6) o sobornos (dificultad 4 y 100 monedas o dificultad 5 y 50 monedas) se podrá entrar en el interior de la población, donde espera el enlace de los personajes, Ernest Schell, un médico afincado en la ciudad y que ha servido a la orden en secreto, desde un caso anterior del que él formó parte y para utilizar su influencia para medrar en la ciudad. Fue el doctor Ernest quien ha notificado la sucesión de extraños asesinatos que por su forma, parecen tener cierto comportamiento ritual. Estar a su lado permitirá a los personajes entrar en una morgue provisional en la universidad de la ciudad para los cadáveres de la gente de menor escalafón social (los ricos no quieren que estén sus muertos a la vista) para poder ver los casos más recientes. En todos ellos hay un marcado rito de dolor en la cara de las víctimas y un gran agujero donde está el pecho (los trabajadores de la universidad no dejarán una inspección en detalle).

Si se le pregunta al doctor, ya en la seguridad de su pequeña mansión, les podrá informar que las víctimas no tienen un perfil definido, siendo cada uno de ellos de diferente alcurnia social y sin conocimiento unos de otros en la mayoría de los casos. Pero el método de asesinato es el mismo. Las víctimas han sido retenidas por una gran fuerza, mientras que alguien alguien (o algo) les ha arrancado el corazón con gran sufrimiento. Lo único que se puede sacar en claro es que han sido varios atacantes (o una criatura especialmente terrible).

Los asesinatos ocurren por la noche y aunque debería haber testigos, ya que ocurren en plena calle, o en lugares públicos o en la cercanía de conocidos en sus casas, nadie parece haber escuchado el más mínimo ruido de forcejeo o gritos de auxilio. Los cuerpos que no están en la morgue, son de gente de alta cuna o gran capital, especialmente triste una joven pareja de recién casados de la nobleza local (aunque se hablaba de que habían tenido una pasión tan ardiente que habían sido empujados al casamiento y que el niño que habían adoptado era en realidad suyo). También hay maleantes entre las filas de cuerpos (aunque estos acabarán enterrados en un modesto cementerio) y una monja de un hospicio cercano muerta mientras hacía su ronda habitual por los pasillos. Ella ha sido el último caso y si se pide, se podrá obtener la localización y hablar con el director, un afable hombrecillo de sonrisa amable llamado Edwin Heber, que se queja de que varios de sus niños también han desaparecido. Sin que nadie parezca importarle lo más mínimo. Hablar con las otras familias de las víctimas solo servirá para hacerles saber su asombro, furia u horror de sus seres queridos ante estos asesinatos.

El doctor Schell les dejará hospedarse en su mansión (según su clase social les dará uno u otro alojamiento) y si fuese necesario, les acompañaría en sus investigaciones, aunque no es un luchador.

Por la noche, si los personajes han entrado tarde en la ciudad o deciden salir a investigar. Pueden tener alguno de estos encuentros, aunque hay que tener en cuenta que el último les dará la pista que definitiva.

1. Un coche de caballos de buena factura pasa ante los personajes, sin duda una persona de buena cuna está en su interior y para en las proximidades para recoger a una prostituta de buena presencia, pero al abrir la puerta la mujer grita asustada y cae al suelo retrocediendo. Si los personajes se interesan, podrán ver que en el interior del coche se encuentra un hombre muerto al que han arrancado el corazón del pecho entre grandes sufrimientos. El asustado cochero, solo puede musitar que no ha escuchado nada. El fallecido era un juez importante de la ciudad y pronto los guardias se interesaran por el caso (pudiendo meter en problemas a los personajes al no tener a ningún responsable seguro). Un día después la prostituta se encontrará muerta en las calles con el mismo modus operandi, si preguntan a los vecinos de la mujer sabrán que era la amante favorita del juez y las malas lenguas hablan de que tuvo un hijo con él que dio en adopción. Hay varios orfanatos en la ciudad, pero el más conocido es del benefactor Edwin Heber.
2. Un grupo de pegones (tantos como personajes) les hacen una emboscada en las calles de la ciudad, cuando no haya guardias en las inmediaciones, les han pagado muy bien para darles un buen susto a ser posible sin sangre. Pero no escatimarán esfuerzos si alguno de los personajes saca su arma. Hablar con ellos dejará muy claro que alguien importante quiere que no husmeen innecesariamente en sus asuntos. Desgraciadamente la fuente del dinero no está muy clara y se negaran firmemente a decirlo (dificultad 7), si se consigue

- podrán encontrar al intermediario muerto en su casa con el corazón arrancado, evidentemente.
3. Durante sus paseos por la ciudad, se podrán encontrar a pequeños grupos de niños desnudos o con mortajas que juegan, chillan y cotorrean sin que nadie parezca darse cuenta, de vez en cuando alguno de ellos sigue a una persona y pronto más de ellos les siguen. Al final, esa persona terminará siendo una muesca más de los muertos.
 4. Un grupo de niños desamparados casi como una pequeña procesión persigue entre burlas y risas que solo los personajes pueden oír a un hombre malencarado, que desconoce lo que está a punto de pasarle. Si en algún momento llega a un lugar tranquilo sin nadie a la vista, su corazón será arrancado en completo silencio. Si los personajes intentan advertirle huirá aterrado sabedor de su destino, siendo asaltado poco después por los niños, que se marchan mientras se ríen de los personajes. Los guardias aparecen y pedirán explicaciones a los personajes. Si se les sonsaca, dirán que es un conocido seguidor de los bajos fondos, aunque últimamente estaba muy intranquilo.
 5. Una pareja de ciudadanos pobres buscan a su hijo en la oscuridad, si se saca una prueba de notar 3, se darán cuenta de que el padre no parece excesivamente preocupado, es más, está intentando calmar a la mujer para que pare la búsqueda. El niño ha desaparecido cuando estaba jugando en la alfarería de su padre, mientras sus padres estaban atareados con sus trabajos. Escondido dentro de uno de los jarrones terminados, se encuentra una bolsa de dinero. Es el pago que ha recibido por parte de los secuestradores de niños. En la casa hay recibos de sus clientes, entre ellos está Edwin Heber (Investigar 5) aunque se encuentra entre tantos nobles y hombres de negocios (el hombre hace cerámica de calidad). Si el hombre es confrontado e intimidado les dirá que cuando estaba contando sus penas en una taberna de los bajos fondos, le ofrecieron una bolsa de dinero a cambio de mirar para otro lado con su hijo. Estaba tan bebido que no recuerda el nombre del lugar, aunque sabe que es del barrio pobre.
 6. En las callejuelas del barrio pobre, se encontrarán con un pequeño grupo de hombres embozados (tantos como personas +2), matones de tres al cuarto que llevan un saco especialmente grande donde algo se mueve. En esta zona no hay guardia (que bien saben que podían salir trasquilados) e ignorarán a los personajes a no ser que intenten detenerlos. No lucharán hasta la muerte y huirán si tres de sus compañeros caen. Ellos solo saben que pagan muy bien por niño abducido en la taberna de “La Jarra Rota”, un tugurio cercano.

En la taberna de la Jarra Rota, es un noche tranquila, ya que la gente no anda con ganas de estar por las calles después de los asesinatos, por lo que lo único que hay es un grupo de mercenarios (que son los mismos del encuentro a las puertas de la ciudad, por lo que si tuvieron un roce con ellos lo recordarán), algunas fulanas y el borracho típico pegado a la barra, en tanto que el dueño de la taberna, un hombretón enorme calvo, anda aburrido en la barra. Cuando entren en el edificio, notarán como

todos los sonidos se amortiguan, en tanto que detrás de la barra los niños se aglomeran alrededor del dueño, sin que nadie se percate. Sacar las armas en esta sala sin sonido, hará que los soldados se pongan si cabe más nerviosos ante lo insólita que es la situación. Por lo que si quieren conseguir información del barman tendrán que enfrentarse a dos bandas. Entre el pequeño grupo de soldados (el grupo menos uno) y un pequeño grupo de niños desamparados (el grupo menos 2, con un mínimo de 2).

Si los niños hacen 3 heridas al asustado dueño, terminarán arrancándole el corazón y dejando aturcidos a los presentes, huyendo por las ventanas (que a ojos de los presentes es como si se rompiesen solas) o por la escalera, piso arriba, donde el dueño tiene su casa particular. Si hacen desaparecer a los niños, volverá el sonido. Y el dueño asustado dirá todo lo que quieran los personajes. Informando que trabaja para Edwin Heber y que envía a los niños secuestrados a su mansión. Sino en sus habitaciones encontrarán un documento que señalará al director del hospicio y la dirección donde deben ir.

Al salir a la calle, un silencio y un frío sobrenatural llena el ambiente. Está completamente vacía, en tanto que se ven rostros expectantes en las ventanas. Incluso la gente sin el don, como los personajes han notado que algo está pasando. En tanto van hacia la mansión de Edwin podrán ver como niños desamparados corren por las calles hacía un mismo lugar. Toda una concentración de caras expectantes esperan en el exterior de la casa en completo silencio. Los personajes podrán pasar a través de ellos sin mucho problema, ya que se apartarán mientras les observan con sus ojos huecos.

La mansión está abierta de par en par y el servicio se ataca con saña entre ellos, hasta que ven a los personajes, lanzándose aullando enloquecidos. Hay ocho personas, incluyendo 2 ancianos y 2 jóvenes que no descansarán hasta matar o morir. Pero es en el sótano donde podrán ver su objetivo. Edwin Heber, cubierto con pinturas extrañas, se aleja asustado de una figura compuesta de niebla y oscuridad. La sala está llena de velas y colgantes (cualquiera con un poco de , un humo espeso la llena por completo. En un rincón se encuentran los niños desaparecidos, sus cuerpos están momificados, sentados alrededor del altar. En una bandeja se encuentran los corazones de las últimas víctimas que yacen junto a sus pares, con igual proceso de momificación.

Resolución de la partida

El último sacrificio le ha parecido poca cosa al ente, ahora tiene mucho poder y piensa terminar con lo único que la mantiene encerrada en el sótano. Ha engañado con visiones a Edwin, incluso haciéndole creer que los niños se mantenían con vida a pesar de haber sido muertos por su mano y que el sótano, es una gran sala con oro hasta reventar y que el mismo es inmortal. Intentará azuzarlo contra los personajes, para que ellos hagan el trabajo. En caso de que asesinen al infanticida, la entidad atacará, sino estará bloqueada en el sótano e intentará tentarlos y azuzarlos a partes iguales para que acaben con su “amo”.

Los amuletos impiden la entrada a los niños. Si fuesen eliminados harían que atacasen en masa los niños desamparados, saturando el sótano y terminando con la existencia de los dos. Pero para ello hay que superar 6 pruebas de agilidad (o habilidad útil para ello) de dificultad 7.

Otra forma de acabar con esto, es dejar inconsciente a Edwin y sacarlo del sótano. Si la organización se hace cargo de él, la entidad invocada terminará desapareciendo al ser mitigada la obsesión de Edwin por el ritual.

Dramatis Personae

Los niños desamparados

Estas entidades se crean por la conjunción de la Anomalía, la fe tergiversada del que ofrece estos sacrificios y el odio sin final de quien ha sufrido tanto la muerte como el abandono. Vestidos con una mortaja blanca o desnudos, su piel tiene un blanco malsano como el de cera derretida. Andan encorvados, sino a cuatro patas como animales, sus cuerpos flacos hasta los huesos tienen un único hueco en la zona del pecho que da al corazón, sus garras y dientes son afilados y poderosos y sus rostros son mascarar sin ojos. Quizás en otro tiempo se hubiese podido inspirar algo de ternura en ellos, pero ahora solo localizan una presa y se lanzan sobre ella hasta que le arrancan el corazón.

Su poder provoca que alrededor suyo se quede en silencio (y cuanto más son, más lejos llega esta habilidad), aunque las paredes parecen bloquear este efecto. Su invisibilidad innata les convierte en peligrosos enemigos, a excepción de los personajes, que quizás, sus encuentros anteriores con la Anomalía les permite ver sus figuras, aunque no pueden eliminar su efecto de silencio.

Agilidad d6; astucia d6; espíritu d6 ; Fuerza d6; Vigor d6

Paso 6; parada 5; dureza 7

Habilidad: intimidar d6 , notar d6, pelear d6, , provocar d8, sigilo d10, trepar d6

Capacidades especiales:

Aura de silencio: Esta habilidad provoca que no se escuche ningún ruido alrededor. Pueden activar y desactivar esta habilidad en cualquier momento, su radio de acción es 3 pasos a distancia, aunque cada niño presente aumenta este radio a 2 pasos más.

Invisibilidad: Solo es invisible a la gente que no tiene poderes provenientes de la anomalía.

muerto viviente: +2 a dureza,+2 a tiradas de aturdimiento, inmune frente a venenos y enfermedades, los ataques apuntados, no hacen daño extra.

Garra: Fue +d4, si se obtienen tres golpes seguidos de niños diferentes en una misma ronda el personaje muere (es extraído su corazón).

El ente de Trier (comodín)

Tomando la forma de un demonio babilónico, la entidad sigue al pie de la letra su papel de criatura intrigante de gran poder según las enloquecidas creencias de Edwin Heber. Pero con el paso del tiempo, cada vez se aleja del control de su creador y busca la libertad, matando a quien le ha “atado”.

Su apariencia física es la de una masa de músculos azulada con un pico de rapaz y unos ojos rojos como rubíes, Tiene una única garra azulada de enormes proporciones y una cola que serpentea, a pesar de todo se mueve flotando (aunque hasta que no acabe su “esclavitud” se mantiene en el círculo mágico.

Su poder sobre las ilusiones y la mente le hace un enemigo correoso. Utiliza su poder de “zalamerías para el incauto” para dominar a alguno de los personajes para que le ayude a defenderse. Aunque el mismo puede llegar a ser bastante peligroso a pesar de su lentitud de movimientos.

Agilidad d8; astucia d8; espíritu d8 ; Fuerza d12+2; Vigor d8

Paso 3 ; parada 8 ; dureza 12 (+3 véase en habilidades)

Habilidad: intimidar d10 , notar d6, pelear d8, persuadir d10, provocar d8,

Capacidades especiales:

Armadura imaginaria: Si el personaje que le ha golpeado no consigue pasar una tirada de espíritu de dificultad 6, el ente recibe +3 de armadura.

Zalamería para el incauto: Provoca visiones de riqueza y poder que hipnotiza a sus adversarios (Dificultad 6 con una tirada de espíritu para aguantar el efecto) para que luchen a su lado. Solo puede mantener a un personaje en su poder de esta forma.

Armadura de ilusiones: Engañando los sentidos de su adversario, le hace especialmente difícil de acertar (+2 a parada)

Garra: fue +d6 y posibilidad de agarrar.

Pico: fue + d4 (si el personaje está agarrado el dado sube a d8)

Atado a cadenas invisibles: Su paso tiene un -3 por la falta de costumbre.

Enloquecedor: Esta habilidad ya ha sido utilizada, es lo que ha provocado la locura de los siervos de Edwin. En caso de que los personajes sean derrotados cada día podrá propagar la locura desde su escondite a 1d20 personas.

Edwin Heber (comodín)

Un hombrecillo de cara regordeta y ligera barriga, siempre parece estar alborozado. Un noble venido a menos que ha dado sus últimos años a obras de caridad, pero no precisamente por la bondad de su corazón, sino siguiendo un antiguo ritual de un libro que había obtenido de forma misteriosa (ni el mismo recuerda como). Pero que le tiene completamente obsesionado, tanto que unido a cierta afinidad a las Anomalías, le ha permitido realizar este milagro.

A pesar de su debilidad, tiene una habilidad especialmente venenosa. Ya que su locura es contagiosa, haciendo creer sus delirios a quien escuche sus pomposos discursos.

Agilidad d6; astucia d10; espíritu d8 ; Fuerza d8; Vigor d8

carisma: +2 Paso 6; parada 5; dureza 6

Habilidad: conocimiento (esotérico) d6, disparar d6, notar d6, pelear d6, persuadir d10

Ventaja: Carismático: +2 en carisma

Capacidades especiales:

Locura contagiosa: La locura de Edwin provoca que los personajes creen lo que él diga, si por ejemplo dice que es inmortal, ninguno de los personajes se crean capaces de matarle, si dice que están ardiendo, los personajes tendrán que superar vigor para seguir adelante a pesar de sus "quemaduras. Por supuesto, todo es ilusorio y se puede soslayar superando una dificultad de 6 en una tirada de espíritu.

Matones de la ciudad

El típico sustrato criminal de una ciudad medianamente grande y en estos tiempos de guerra su actividad es mayor.

Agilidad d6; astucia d4; espíritu d6 ; Fuerza d8; Vigor d8

Paso 6; parada 5; dureza 6

Habilidad: intimidar d6 , notar d6, pelear d6

Desventajas: Canalla

Equipo: daga (fue +d4)

Soldados

Patriotismo y la paga mueven a estas tropas (no siempre en ese orden) en la guerra eterna moviéndose de un campo de batalla a otro. Nunca especialmente bien acogidos por la población a la que “protegen”

Agilidad d8; astucia d8; espíritu d8 ; Fuerza d6; Vigor d8

Paso 6; parada 5; dureza 6

Habilidad: intimidar d6 , notar d6, pelear d6, disparar d8

Desventaja: leal o canalla

Ventaja: con un par, noble, mosquetero, puntería

Equipo: ropera (fue+d4, parada +1) espada corta (fue+d6), pistola de rueda (5/10/20,2d6+1, PA 1, Recarga 2), pólvora y balín (5)

Guardias

Tropas estacionadas en la ciudad, muchas veces corruptas o inmisericordes con las cuitas de sus conciudadanos o por lo contrario, serviciales y eficaces, especialmente frente a la gente de “bien”.

Agilidad d6; astucia d4; espíritu d6 ; Fuerza d8; Vigor d8

Paso 6; parada 5; dureza 6

Habilidad: intimidar d6 , notar d6, pelear d6

Equipo: ropera (fue+d4, parada +1) espada corta (fue+d6), pistola de rueda (5/10/20,2d6+1, PA 1, Recarga 2), pólvora y balín (5)

Sirvientes poseídos

Los sirvientes de Edwin bajo los efectos del poder de la locura de la entidad de Trier.

Agilidad d6; astucia d4; espíritu d6 ; Fuerza d8; Vigor d6

Paso 6; parada 5; dureza 5

Habilidad: intimidar d6 , notar d6, pelear d8

Equipo: armas improvisadas (fue +d4)