

Una nana para los muertos



Resumen del capítulo:

Una carta alarmante ha llegado a manos de los personajes, un antiguo capitán del batallón al que pertenecían los personajes y amigo suyo, les pide ayuda (y teniendo en cuenta la voluntad férrea del hombre tiene que ser un asunto mayor. Por lo que se encaminarán hacia la mansión familiar donde se hospeda el tullido Ismael Covenant a expensas de aclarar que es el asunto que les hace llamar con tanta premura. Allí conocerán a la hermana menor de Ismael, ahora convertida en una lujuriosa no-muerta y como los hechos del pasado vuelven a atormentar a su amigo. Obligados por un artefacto mágico que se hospeda en su cuerpo (a causa de una escaramuza con un secta de taimados asesinos) tendrán que sufrir en sus carnes los recuerdos de esta maldición.

Antecedentes

Hace 1 año los personajes participaron en una de las múltiples escaramuzas que asolaban el viejo continente. Su equipo tenía ciertas particularidades, ya que se enfrentaban contra la superstición, en este caso sus enfrentamientos se enfocaban en una secta de asesinos provenientes de oriente, que las tropas llegadas de la zona del sur para ayudar en la gran guerra temían por encima de todo, dándoles un carácter casi sobrenatural. Los personajes tenían ciertos conocimientos sobre lo sobrenatural por lo que se podían permitir enfrentarse en igualdad de condiciones con esa gente. En la última escaramuza se enfrentaron a uno de los grandes sacerdotes de la secta (el último hombre en pie de su bando frente a vosotros y vuestro capitán por el otro) que utilizó un extraño artefacto, una piedra verde iridiscente que hizo derrumbarse a los restos del pelotón y os hubiese matado sino fuese por el disparo afortunado de vuestro capitán Ismael antes de ser derrumbado por un haz de luz verdosa proveniente de la piedra, mientras que el disparo reventó la piedra en pedazos. Cuando se despertaron estaban en el hospital de campaña e Ismael, su capitán, desaparecido. Y en vuestro cuerpo incrustadas hay trozos de esa piedra verde que por mucho que se intente no se pueden extirpar.

La carta

Queridos Amigos:

He tenido pocas noticias de vosotros desde nuestra despedida, esperaba volveros a reunir en un mejor momento, brindar por los compañeros caídos y preguntar por vuestras vidas entre risas. Pero por desgracia, eso tendrá que esperar. Pues me temo que os tengo que pedir ayuda, como sabéis no os molestaría con mis problemas sino fuese absolutamente necesario. No quiero implorar, pero me remito a la ayuda que os ofrecí durante nuestras batallas en esa pernicioso guerra, pero si no es suficiente incentivo, os daré una fuerte recompensa a cada uno por vuestra ayuda. Aclaro, que tendré en cuenta un suplemento según la peligrosidad, si el asunto se vuelve más peliagudo. Me temo, que no puedo confiar más que en vosotros para esta situación. Venid a mi mansión cuya localización os cedo en un mapa adjunto.

Siempre vuestro Ismael Covenant.

La llegada a la aldea de Kirkwall

Una carta similar llegó a cada personaje hace unos 6 meses más o menos, a vuestras moradas usuales. Pero la vida de aventuras puede hacer que el correo tarde más de lo requerido y es hasta hace poco que ha llegado a las manos de los personajes. Se viven de nuevo tiempos de guerra y las aduanas se recrudecen en estas etapas de disturbios. Con el pequeño mapa que venía en la carta os dirigís con dilación a la situación de la tierra de los Covenant, que para vuestra sorpresa se encuentran en la costa escocesa más al norte, compuesta por varias islas de distintos tamaños que se emplazan en el oscuro mar norteño, a su lado se encuentra un pueblo ribereño que es el que sustenta a la mansión y que les provee de empleados.

Ismael Covenant es el primogénito de una fabulosa hacienda, heredada desde hace 3 años tras la muerte de su padre en un accidente. Cada uno por su lado los personajes se encuentran en una pequeña población pesquera, casas de buena madera y buena construcción que hace pensar que además de rica, la familia Covenant ha sido buena con sus conciudadanos, incluso hay una estatua de piedra a nombre del iniciador de la rama Covenant en el lugar. Pero como todo en la pequeña aldea hay un deje de miedo y desesperación, muchas ventanas cerradas, muchas mujeres vestidas de luto y demasiadas tumbas recientes lo confirman en el pequeño cementerio al lado de una pequeña capilla.

Sin duda en las tierras de su antiguo capitán no están pasando sus mejores momentos. Además del pueblo desde la orilla, todo oculto por una somera niebla, un faro a lo lejos que protege a los barcos perdidos de las rocas, se puede otear algunas ruinas que emergen de las islas (algunas con formas inquietantes incluso a plena luz del día) y por último en la mayor isla (la que está junto al pueblo) se encuentra encima de un risco la gran mansión que parece dominar el paisaje.

La llegada de extranjeros a sus tierras no inquietará a los pueblerinos, son bastante solícitos ante las noticias de tierras alejadas de las suyas y se mostrarán deseosos de ayudar a los recién llegados. No es un pueblo especialmente grande por lo que apenas tendrán una pequeña tienda donde se venden comestibles, una pequeña factoría y unos carros que llevan el pescado a tierra de interior después de salarlos. Cualquier personaje que tenga un resultado con dif (5) de Notar, podrá percatarse que un pueblo tan reducido y con una industria tan limitada no debería tener unas casas tan magníficas y los pueblerinos parecen tener un buen estilo de vida

Como en toda pequeña aldea está llena de rumores, si bien agradecerán la charla, preguntar por temas peliagudos puede molestar a los aldeanos (tirada de dif (7) para preguntas comprometidas, como las recientes muertes o como han conseguido la riqueza que ostentan), pero unos bolsillos generosos o unas palabras de consuelo bien dichas, podrían abrir sus corazones (tirada de dif (5). Su fuente de riqueza suplementaria es un contrabando apenas oculto, gracias a la influencia de la familia Covenant, en cuanto a las muertes han acaecido en la mansión y si bien no quieren culpar a la familia, los "accidentes" han sido demasiado poco espaciados en el tiempo y los pueblerinos están nerviosos, saben que su estilo de vida está en juego y su deuda con la familia les hace no poder informar de estos hechos. Si les hablan de la carta o de su presencia por cargo de Ismael, parecen contentos de que algo se mueva al fin.

Cuando preguntan por como llegar a la mansión, les informarán que deben esperar al ferry. Les hablarán del hombre que parece manejar esta particular barca con una mezcla entre desconfianza y acritud llamado Borguía, sus raíces hablan de su raza y las reticencias siguen a pesar de los años trabajando para la familia. Aunque todos cuidan sus palabras, pues él es el único que puede llegar a la isla de la mansión en los días de niebla (que suelen ser casi todos) sin perderse o encallar en las rocas.

Por lo tanto tendrán que esperar al ferry, en el pequeño puerto donde se hospedan los barcos de pesca (aunque si llegan más tarde del amanecer, solo encontrarán los cabos desamarrados, ya que los hombres han ido a faenar). Tras un tiempo, ya que está haciendo varios viajes para recoger utensilios para terminar viendo un barca ancha que atraviesa un banco de niebla, allí está un hombrecillo rechoncho con un bigote prominente (y bastante extravagante) y cierta calvicie, se os queda mirando un momento con una ligera sonrisa mientras que aparca barcaza con bastante soltura, a pesar de que le falta uno de sus brazos:– **¿Vosotros sois a los que ha llamado Ismael?**– tras las presentaciones indica:– **Perdonar si no me he presentado, pero no creo que importe demasiado, me llamo Borguía y como podéis ver soy de profesión barquero, aunque me soy más buscado por ser el guía entre las nieblas de la zona. Esperad un momento, me temo que tengo que dejar mi carga**– Cuando amarra la gran barca empieza arrastrar dos grandes cajas con él. Ante la llegada de las cajas, un hombre que esperaba en el puerto habla con susurros al barquero y niega con la cabeza. Ante la llegada se congregan mujeres y niños arrastrados, pidiéndole noticias de sus hijas y maridos que sirven en la casa y llevan tiempo sin conocer su paradero. El hombre, explica que ahora mismo andan muy ocupados, pero que se encuentran en un buen estado de salud (una tirada dificultad (4) hará ver que es una mentira), el ambiente se pone cada vez más caldeado, sino se intercede habrá un conato violento por parte de una madre anciana llorosa que golpea con su bastón al barquero, si se intercede hará que el barquero tenga una mejor opinión de los personajes.

De una manera u otra, podrán partir hacia la mansión, esquivando las piedras que sobresalen de vez en cuando en el mar, ocultas por la niebla que rodea el lugar. Si se le pregunta por el suceso, sin dejar de llevar el timón Borguía responde solícito:– **He devuelto a unos muertos con sus familiares, desgraciadamente son demasiados en estos últimos meses. Pues habéis de saber que Ismael es dueño de una gran fortuna y que entre las propiedades de se encuentran varias minas y caladeros bastante productivos. Pero están siendo atacados y cada vez va a peor, ahora en vez de traer material solo traigo muertos... Pero es la maldición de esta isla me temo... puff**– Se le cambia un momento la cara con picardía y os dice:– **Por cierto, os puedo hacer un precio especial por ser amigos de Ismael para traer lo que necesitéis**– El mostacho se levanta en una sonrisa y dice en tono profesional:–**Claro hay que pensar en los costes y el peligro de los viajes y demás os saldrán un poco más caras que si os las trajeran de tienda, pero creo que os podréis arreglar ¿No? Tardare poco si son productos comunes, el resto ya variará según pueda encontrarlo, tenedlo en cuenta...**– Pero calla un momento, cuando llegan a una zona sin niebla pero con unas aguas negras como la pez.

Hace un movimiento con la mano y susurra:– **Cuidaos en esta parte de la travesía, callaos e id al centro de la barca...**– De repente una figura humanoide hinchada de una forma grotesca de un tono blancuzco empieza a emerger al lado de la barca, y pronto otras le acompañan, son cuerpos corruptos de miradas vacías ya que sus ojos hace tiempo que fueron devorados por los peces. Borguía tranquiliza:– **Deberían irse dentro de poco...**– Pero contradiciéndole se reúnen un montón de ellos y el primero sube torpemente a la barca– **A lo que Borguía saca un largo cuchillo de su cinturón:– Esto no es lo normal, ¡Defendeos–**

Dos de estas criaturas por personaje subirán a la barca dispuestas a arrastrar a los ocupantes al fondo marino. Su táctica es sencilla, rodear a los personajes para quien esté separado abrumarlo y llevárselo con ellos. Solo pararán si uno de ellos cae al agua con ellos o sean derrotados (desapareciendo en un humo de olor desagradable)

Tras este momento fantasmagórico, aparece figura de la isla, y podéis ver a lo lejos algunas lucecillas, pues la niebla es menos espesa:– **Siento lo de antes, pero los cadáveres de ahogados son muy normales en esta agua... Aunque nunca habían seguido mi barca... es extraño.**– El hombre se ríe un momento y os señala:– **Vaya al final si que vais a ser quienes necesitamos, parece que habéis llamado la atención a “alguien” y por eso hemos tenido ese contratiempo.**– Cuando se dispersa o la niebla enfrente vuestra podéis ver un pequeño puerto en lo más bajo de un risco que esta recortado por unas escaleras grabadas en la piedra que suben a lo alto.– **Bueno! Ya estamos llegando a nuestro destino–**

Pronto verán un pequeño puerto (poco más que un apeadero donde un muchacho que hace poco ha entrado en la madurez, como destila su forma de dejarse la poca barba que tiene lo más poblada que puede, sujeta un farol para señalar el lugar donde desembarcar, junto a él se encuentra un hombre que hace señas de forma alborozada. Es un hombre con el rostro cetrino, aunque con ojos alegres como un jovenzuelo y que sonrío amablemente lo que resulta chocante respecto a su ropa de color oscuro y un sombrero que disimula su calva.

Borguía os comenta:– **Vaya han dejado de guardia al muchacho y supongo que el viejo doctor ha visto la barca...**– Mientras maneja la nave os comenta con media sonrisa:– **Ese es el viejo doctor, buen hombre, pero ha dejado de estar cuerdo desde hace tiempo...– esta tocado por la nieblas por lo que tenerle en consideración, pues es un buen hombre...**– Cuando llega al embarcadero, tira el estribo que el anciano coge con celeridad, antes de que el muchacho pueda reaccionar. Cuando finalmente la barca esta ya firmemente atada y es seguro subir al muelle, el anciano se acerca a Borguía y lo abraza:– **¡Cuanto tiempo Borguía! ¿Como están la mujer y los niños?– Borguía ante la pregunta del viejo, muda un momento su sonrisa por una mueca de tristeza, pero pronto se recupera:– Bien, bien. Has llamado a los demás ¿no? Que no creo que el joven Peter pueda el solo con todo lo que he traído** – El doctor que señala a las luces de antorchas que han aparecido encima de la escalera le interrumpe– **Los jovenzuelos vienen para acá para ayudar a los invitados, y las niñas pues están en la casa, creo que querían que les leyese un cuento... Los niños estarán jugando por ahí, porque no los veo, esos bribonzuelos...**– Si se le interrumpe se presenta con seriedad:– **Soy Henry,el médico de la casa, a vuestro servicio.–**

Tras eso, llegan dos hombres vestidos con ropa elegante, aunque sin dejar de ser parte de la servidumbre de la mansión. Uno de los sirvientes es larguirucho, con una pronunciada nariz aguileña y una ligera calva, en tanto el otro es más rechoncho con un bigote bien cuidado y unas gafas que agrandan sus ojos que miran nerviosos a todos lados, casi parece venir de un banco de la ciudad. Ambos parecen estar discutiendo mientras avanzan por las escaleras, pero callan cuando llegan hasta vosotros, él que parece un banquero os mira especulativamente, mientras tanto el otro hombre os saluda con una gran reverencia:– **Un placer conocer a los compañeros de Ismael, yo me llamo Johanson y espero poder servirles en lo que deseen y hacer dentro de lo que cabe su estancia lo más cómoda posible..**– Pronto el otro hombre le aparta y dice:– **Yo solamente espero que seais tan capaces como ha dicho el señor Covenant, no se si lo sabreis pero la situación es muy peliaguda con poco... ahhh disculpen, soy el sr. Itkins para ustedes–** el doctor Henry con una expresión indignada más acorde a la de un niño que a un anciano a Itkins y comenta:– **Vosotros me ayudareis a bajar los pertrechos, por tardar tanto...**– Itkins tarda poco en responder airado–**Pero yo no soy un mozo de carga, pídeselo a Peter, pero que se ha creído, como te atre...**– Borguía que sale con el último fardo de la barca pone paz entre ellos :– **Dejalo, Itkins no quieras que se ponga pesado, ya os ayudare–** Y dirigiéndose a vosotros os dice:– **Un placer haberos conocido, amigos de Ismael, espero veros a la vuelta y ya sabéis si necesitáis algo...**– Johanson el criado larguirucho os informa:– **Peter os llevara hasta la entrada, nosotros nos ocuparemos que vuestros pertrechos lleguen a vuestras habitaciones-** El joven que parece que sonrío de oreja a oreja por la obligación que le han dado por primera vez habla:– **Por... por favor seguidme.–**

Con la guía del joven muchacho, avanzarán por un denso jardín que está muy cuidado (incluyendo un laberinto de setos) y con unas flores que jamás han visto en sus largos viajes, aunque en el mismo también hay zonas destrozadas. Si alguien señala este hecho, afirmará:– **Hago lo que puedo, pero con esas cosas que rondan por la noche, yo poco puedo hacer...**– Presionar al joven solo terminará diciendo que es culpa de los aulladores de la señorita Lucy y que es mejor que hablen con Ismael ellos mismos. La mansión es gigantesca, al menos su fachada exterior es imponente y habla de las numerosas habitaciones que debe estar compuesta y de la fortuna que tiene amasada la familia Covenant. Tras llamar a la puerta, Peter se retira a sus quehaceres. La puerta principal es abierta por una mujer madura de no más de 45 años a la que la edad no ha empeorado el físico, además de que su vestido de trabajo cofia la señala como una criada de buena clase, sus ojos parecen algo abultados por haber llorado hace algún tiempo, su voz tiene cierto tono de emoción, parece que las noticias han volado y que la presencia de los personajes es tomada como algo traído del cielo:– **Bienvenidos, loados los cielos que habéis llegado... pero donde están mis modales, me llamo Rosa, y soy el ama de llaves un placer conoceros...** – Se queda un momento mirándoos como tomándoos medidas sobretodo a los hombres del grupo, aunque su mirada no es despreciativa como la del señor Itkins, parece agradecer que haya jóvenes agraciados en la casa– **Pasar por favor el señor Ismael os espera–**

Haciendo un ademán para que le sigan mientras que avanza por las grandes escaleras que llevan a la segunda planta. Pronto se darán cuenta de que si la gran mansión es opulenta, la mayoría de sus muebles, retratos o espejos están cubiertos con mantas, para protegerlos del polvo, y seguramente para permitir que un numero reducido de criados pueda limpiar tantos lugares.

Desde el final de la escalera donde se puede ver habitaciones rodeando el gran hall alrededor de la escalera, la puerta que da a las escaleras se abre a un pasillo enfrente vuestro . Atrás suyo, se pueden oír como Borguía, Johanson e Itkins llevando las grandes cajas y vuestro equipo en grandes fardos, los dos últimos resoplando con fuerza, mientras que al parecer Itkins maldice al médico.

Al verlos de esa manera Rosa sonríe y dice:– **Vaya incluso al señor Itkins le están haciendo llevar fardos pesados, al final si que va a ser un buen presagio vuestra llegada** – Os señala el pasillo enfrente vuestro y se excusa – **Tengo obligaciones, esta casa es enorme y las pocas sirvientas andan desperdigadas, aunque seguro que estáis cansados, el señor querrá veros lo antes posible, y seguro estoy que vosotros igual a él. Es la primera habitación a la derecha** – Siguiendo las indicaciones de la sirvienta, se puede llegar a una habitación con la puerta medio cerrada, cuando la abris podéis ver una habitación bastante grande, con objetos de lo más dispar, por lo que parece recuerdos de viaje, pronto pueden ver la armadura de cuero que solía llevar en combate y las dos armas de fuego de Ismael. En el fondo enfrascado en volúmenes de apariencia ominosa, sentado en una silla de ruedas se encuentra la mortecina figura de su anfitrión, Ismael ha envejecido a ojos vista, quien fue un hombre muy atractivo y aguerrido, ha quedado convertido en un hombre ajado por el tiempo, con gafas que cubren unos ojos cansados y ahora la gran silla de ruedas se ha convertido en su único medio de locomoción, cuando escucha como se abre la puerta y les ve entrar sonríe cansado, una emoción que no parece haber sentido desde hace mucho tiempo y se acerca a los personajes con tranquilidad en su silla, como si recorriera los 3 años que os distancian, desde que se separaron. Nadie diría que este hombre solo tiene 30 años. Su voz sigue siendo profunda e intensa, quizás lo único que ha permanecido de sus recuerdos en este espantajo que fue su capitán y también su salvador:– **Creía que las cartas se habrían perdido en el camino o que habíais decidido dejarme a mi suerte.**– Os echa una mirada a todos vosotros antes de proseguir:– **Diría que esto es un motivo de alegría, pero si ya habéis leído mi carta sabréis que no es una reunión por los viejos tiempos, aunque supongo que tampoco había mucho que celebrar en ellos.**– Acercándose más de los personajes como si necesitara estar cerca para atisbarlos con corrección– **Vaya, vaya, si que habéis cambiado con el tiempo...**– Empieza a saludar uno a uno a todos los personajes y Cuando termina indica:– **Sentaos donde podáis, o quedaos de pie, temo que la historia no va a ser buena...**– Pero antes de que pueda empezar la historia, una melodiosa canción de ritmo hipnótico, una nana por el ritmo y la candencia inunda la mansión cantada por una hermosa voz femenina, pero al poco se escucha un horrorizado grito femenino que desgarrar la extraña melodía. Ismael se coge la cabeza entre las manos y masculla:– **Ni una noche, me darán respiro...**– Se dirige hacia la pared donde descansan sus armas y las recoge con bastantes problemas y proclama:– **Me temo que las preguntas y las respuestas quedan para después, no creo que llegue antes de que pases algo irremediable, por lo que...**–

De pronto el ama de llaves aparece por la puerta sin resuello, para finalmente declamar:– **Señor, es Lys, alguien ha roto la cristalera del invernadero, he visto como han pasado... esas cosas de nuevo**– Entonces os busca con la mirada implorante– **Ayudad a mi compañera por favor, tomad las llaves, esta escalera abajo por la puerta de la izquierda...**– Ismael os señala con tristeza:– **Soy una maldita carga, ir ayudad a mi criada, después os comentare que esta pasando**–

Rosa les indicará el camino a seguir hasta el lugar donde está la criada, y si se notan renuentes Ismael les arengará para que le ayuden. Rosa tras salir al pasillo empieza a bajar las escaleras con prisa, se nota que está muy asustada, pues cuando llega a la puerta en cuestión tarda unos momentos en abrirlas con el enorme llavero que lleva, pues en sus manos sudadas las llaves resbalan como un pez recién pescado, cuando consigue abrir el paso os previene antes de cerrar detrás suya:– **Tened cuidado, la última vez que entraron esas bestias aullantes, devoraron pobre Jeremy, le paralizaron con sus aullidos mientras intentaba protegernos y se lanzaron todas sobre el pobre muchacho..., corred por favor ayudarla si podéis...**–

Los personajes entran en un enorme pasillo que esta acristalado, donde se ven hermosas plantas iluminadas por una suave luz, proveniente del sol que ya esta a punto de dejar paso a la noche, como dando preludio a las oscuridad que parece cernerse en este lugar. El lugar está rodeado de columnas donde la hiedra escala, entre ellas se distinguen formas que saltan entre ellas en la distancia, ocultándose entre las sombras que producen las columnas, lo poco que se puede ver es que aunque tiene un tamaño y una ligera apariencia similar a la de un hombre, se mueven como bestias salvajes reptando a fuera de vuestro alcance. Según avanzan, podéis escuchar con más fuerza la letanía de la nana, junto con los más desconcertantes gemidos de placer de otra voz femenina...

Entran al interior de una gran sala donde centenares de plantas y árboles señalados con carteles por su nombre científico adornan el majestuoso invernadero. La nana que llenaba la mansión con su belleza calla y en tanto los gemidos se acentúan. Una voz delicada y seductora, cuya dulzura hace que los personajes se sientan extrañamente apaciguados a pesar del mensaje de la misma:– **Oh mi dulce Lys, veo que sois virgen, no tenía que haber metido mi dedos tan profundamente... lo siento mucho dame un beso de reconciliación**– Al acercarse un poco más se deriva en una sala de unos 15 metros, dos figuras agarradas en una especie de trance sexual apoyadas en un banco de metal. Una de ella es la de una joven que se muestra sin decoro toda su figura, de una hermosura impecable aunque su piel muestra un tono ligeramente grisáceo, su pelo es dorado, pero esta teñido del rojo seco de la sangre que lo apelmaza sobre su cabeza, su cuerpo es sin duda una dicha de la proporción que harían que los artistas hicieran estatuas por ella, en cambio su rostro esta algo afeado por una mirada viciosa de lascivia y sus ojos parecen mirar ardientemente a su objeto de deseo, para los más remilgados de personajes, no pueden dejar de notar, que lo único que parece darle cierta decencia, son algunos restos humanos colgados como adornos por sus brazos y en sus tobillos. Tiene cogida a una mujer joven vestida con los restos rotos de un traje de sirvienta, que muestra sus bien provistos atributos femeninos, a través de lo que le falta la falda muestra su sexo el que corre una mezcla de sangre y sus propios flujos femeninos que resbalan hacia los talones. Sus ojos están mirando a un punto indeterminado como si estuviera en trance.

La extraña muchacha al notar la cercanía de los personajes gira su hermoso rostro hacía ellos, aunque sigue sin dejar de manosear a la muchacha que sigue gimiendo de vez en cuando mientras que sus piernas se mueven con espasmos de placer. Con una mirada de diversión y les dice con una voz llena de promesas:– **Venid, no seáis tímidos, supongo que es la hora de las presentaciones, Ismael puede ser tan maleducado cuando quiere.**– Hace una delicada, pero cauta reverencia para seguir sus movimientos:– **Me llamo Lucy Covenant, y soy la benjamina de la familia Covenant, y por tanto, la queridísima...**– Y baja su cabeza para lamer el pezón de la empleada– **Hermana de nuestro Ismael**– con una sonrisa de sorna, mientras que entre los árboles y las plantas se puede oír la respiración de bestias ocultas, esperando su momento.–**Si me permitís, la señorita Lys y yo tenemos un asunto que dirimir, mientras hablamos de temas serios, me gusta tener algo para entretenerme...**– Y cogiéndola de la cabeza le agacha a su sexo y le comenta en susurros tan dulces que parece una madre arrullando a un niño, ante cualquier movimiento agresivo pone sus manos alrededor de la garganta de la chica con unas uñas demasiado afiladas para ser de un humano:– **Querida, he sido buena contigo, ahora se buena**

conmigo te parece, hazme disfrutar con esa lengua tuya– como si fuera una orden podéis oír los ruidos obscenos de lamer y de succión que hace la desafortunada criada...

La chica mientras que recibe ese trato os comenta seria:– **Decidme ¿Cuanto os ha pagado mi hermano, por mi cabeza?¿Cuanto ha pagado por subsanar el error que el cometió?¿O acaso no os ha dado tiempo de escuchar nuestro pequeño teatro familiar? La misma historia, distintas cuerdas, pero todos somos títeres en esta pequeña función**– En un momento le da un pequeño escalofrío:– **O dioses, ¿En verdad que es tu primera vez querida? Esa lengua vuestra es un tesoro...**– Un ligero ulular proveniente de la garganta de la jovencita, provoca que varias figuras se dejen ver a la luz mortecina en la sala saliendo de sus escondites o cayendo desde los árboles más espesos, unas extrañas criaturas sin ojos de piel escamosa, antropomorfas aunque avanzan a cuatro patas, aunque su cabeza triangular acaba en un pico y sus garras son de gran tamaño (Nota del master: Vease la sección del bestiario "Aulladores"). Se interponen entre la extraña muchacha y los personajes. Hay uno más de estas criaturas que personajes Se dividen en dos grupos que intentan flanquear a los personajes, intentando de que si alguno de vosotros se lanza hacia Lucy terminen entre dos fuegos. La chica habla mientras les atacan – **Por supuesto esto, terminara en una masacre, vuestra o de mis allegados, en cualquier caso disfrutare sobremanera, cuando terminéis quizás hable más con vosotros...**– Y el combate empieza con un alarido conjunto que provocará miedo en los corazones de los personajes y solo la muerte de estas criaturas terminará con el combate.

Lucy sigue disfrutando de las atenciones de la criada, durante toda la pelea ha estado registrando sus movimientos, sus ojos chispean ante la sangre derramada y se relame los labios con lujuria ante el espectáculo de sus cuerpos llenos de sangre oscura de las criaturas extrañas de las cuales no conocen ni el nombre, que se disuelven en un humo de mal olor, pero sus escamas y garras hasta hace un momento eran muy reales. Su poderío totalmente aplastante sobre sus lacayos, le parece excitar y su cuerpo empieza a contonearse del placer, en el silencio tras la batalla, la succión y los lametones amorosos de Lys se escuchan en todo la sala. Los gemidos de Lucy se profundizan, tras unos segundos coge la cabeza de Lys que sigue a lo suyo, terminando en un gran grito de placer, dejando a la chica con la cara cubierta de sus fluidos, con delicadeza una de sus manos aparta a la muchacha que se queda de rodillas sin moverse como si fuera una muñeca. Se levanta mostrando toda la belleza de su cuerpo blanquecino, con una sonrisa encantadora les aplaude un momento antes de empezar a halagarlos:– **Sois mejores de lo que esperaba. Mis mascotas no son muy resistentes, pero pueden matar a soldados profesionales en una pelea cuerpo a cuerpo con un poco de suerte. Parece que la confianza de mi hermano en vosotros esta bien puesta**– La mujer empieza a reírse desquiciada, mientras agarra la cabeza de Lis con una mano, que cuando miráis mejor termina en una especie de garra que se curva en el cuello de la criada, mientras explora la cara conmocionada de la muchacha, entonces prosigue:– **La confianza de un hermano es algo que se paga muy caro, en mi caso, mi existencia anterior y todo lo que amaba, ahora lo suplo en busca de placeres...**– Con ojos crispados os grita desquiciada:– **Pero no os preocupéis os librare de su traicion**– De sus labios sale un ulular que parece llenar la sala, de repente de las sombras donde no debería haber nada parece estar llena otra vez de esas fieras, que aúllan, en cada árbol y soportal parece albergar una de ellas.

Si los personajes mantienen la sangre fría, les dice con tono algo culpable:– **Esperaba que os lanzarais a matarme simplemente. ¿No soy acaso tan malvada como para merecer vuestro odio?**– Las criaturas se mueven cercando los personajes aunque sin lanzarse sobre ellos, las sombras parecen despedir más de esas criaturas– Aunque puede, **que por poner ejemplo... Este distraendo a las fuerzas que ha enviado mi confiado hermano a salvar a una criada, mientras he enviado a mis criaturas más poderosas a su habitación donde acabarán por una vez por todas con su maldita presencia**– **Escupe las dos últimas palabras**– **Por supuesto no puedo permitir que vayáis a ayudarlo, no dejare que los perros vuelvan con su amo, permitidme jugar con vosotros** – Entonces escucháis el crujir de los cristales por encima de vuestras cabezas, decenas de esas criaturas han trepado por ellos y su peso esta agrietando las laminas de cristal. Si luchan en cambio estarán ocupados 3 turnos con dos criaturas cada uno antes de que las criaturas se suban al tejado. Los cristales caen por el peso, las bestias se abalanzan sobre vosotros desde todas direcciones, como una lluvia de muerte. De repente escuchan una voz que parece venir del aire donde no hay nada, los aulladores se alejan de vosotros, los que caen huyen como pueden de vuestros mandobles, hasta ponerse en una distancia de seguridad.:– **Hermana, no sigas con estas niñerías, o ¿Es que quieres que busque el cinturón de padre?**– Lucy por primera vez refleja miedo en su taimado y lascivo rostro, da un paso hacia atrás dubitativa, antes de recuperarse y responder socarronamente:– **Y hablando de perros , ya me parecía que tardabas mucho, ¿Te has estado librando de mis seguidores que envíe a por Ismael?**– En medio del aire, empieza a formarse una figura humana como si una niebla consiguiera consistencia, con un traje de color azul chillón y de apariencia estafalaria, da un toque macabro a esa figura humana a simple vista con el pelo rojizo encrespado y mirada lunática, con una mueca que trata de enseñar una sonrisa , la extraña forma de la boca, os hace pensar en alguien que no puede mover la mandíbula y sus extremidades se mueven de forma inusual, mientras vuela directamente hacia la mujer hasta quedar frente a frente :– **Hermana, nuestro querido hermano me ha hecho una promesa para salvar a estos infelices... y por lo tanto tú debes irte de aquí** – Lucy sisea, con odio y le comenta:– **Estás rodeado de mis sirvientes, y podría llamar a los otros a los que se nutren de la oscuridad, no estoy indefensa...**– Entonces varios de los aulladores, revientan en un mar de cuchillas entrelazadas por cadenas, que aparecen desde su interior como si fuera un pulpo con decenas de metálicos apéndices. La figura humana que flota ante vosotros cambia a la de un ser descarnado, con cuchillas y cadenas rodeándolo, mirando con autentico odio a la mujer que identifica como su hermana comenta:– **Se que eres inmortal como todos nosotros, pero puedo estar años y años destripándote mientras te regeneras, haría que gimieras y gritaras más que todos tus amantes en tu lupanar, ¡¡¡FUERA!!!**– Lucy calla y os mira a los personajes intentando formar una sonrisa socarrona, pero hay un miedo visceral en ella, al parecer sabe que hay verdad en esa amenaza:– **Volveremos a vernos, esto no acaba aquí os lo aseguro**– Las criaturas desaparecen como si fueran un mal sueño transformadas en un humo negro, mientras que la mujer escapa rompiendo un ventanal detrás de ella. Mientras tanto la aparición vuelve a recobrar su rostro humano, con un deje de tristeza os advierte: – **Encantado de conoceros... pero si sois la última esperanza de mi hermano, me temo que su cabeza será otro adorno en la mano de mi señor**– . Mientras se disuelve como si fuera bruma os comenta:– **De mi estáis a salvo, pero no podéis ganar, solo es cuestión de tiempo, la maldición solo descanso unos años para volver con más fuerza, y el que la libero es quien espera ahora mismo vuestra ayuda, si no volvéis con él ahora mismo y os marcháis de la isla podréis salvaros de sus consecuencias... Por lo menos durante un tiempo.**–

Pronto los personajes quedarán en silencio y solos en el desolado invernadero. Aunque la vuelta hasta Ismael no dejará de tener sus peligros. Si bien el fantasma ha asesinado a todos los monstruos que han cercado a Ismael, no ha hecho lo mismo con los que andan por los pasillos. Su táctica favorita es descolgarse de los techos y superar a sus rivales por número o en caso contrario buscar su espalda gracias a sus prodigiosos saltos. Si hay varios de ellos siempre empiezan con sus aullidos de caza para infundir miedo a sus rivales. La puerta por la que han entrado está cerrada, pero nada que no impida que alguien con un nivel medio de ganzúas (dif 5) o a golpes (dif 4 y una regañina de Rosa) no arregle.

Los tres hombres y Rosa están en la puerta principal y han despachado con armas improvisadas a unas cuantas de estas criaturas, aunque no faltos de heridas superficiales que les marcan las ropas y las carnes. Al parecer ha pasado lo peor y les aclaran que esto, por desgracia es más común de lo deseado. Arriba con el pasillo y la puerta de entrada a su habitación llena de los arañazos de las garras de las criaturas les espera Ismael, que les dice con tono triste:– **Bienvenidos a la mansión Covenant, y por desgracia parece que vais a ser parte de su historia... Pero mejor descansad, recuperaos, enviare al doctor Henry a curar vuestras heridas y luego hablaremos, por desgracia hay mucho de que hablar.–**

Fin del Prologo, continua en "Nuestra infancia torcida y los sueños del pasado"

Bestiario

No muertos: Plantilla zombie página 214

Aulladores:

Estas criaturas provienen de un plano paralelo místico de Oneiros. En las grandes praderas estas criaturas ejercen la función de los lobos, cazando en grupo y aturdiendo a sus presas con sus aullidos. Cuando son invocados sirven como perros de presa y rastreadores, aunque muestran una lealtad morbosa por su amo y se aficianan en darles sangrientos regalos si se les deja demasiado tiempo en esta dimensión. Cada 5 miembros de un grupo hay un beta, y cada diez hay un alfa.

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

Paso 8; parada 5; dureza 4

Habilidad: Notar d10, pelear d6, rastrear d10

Capacidades especiales:

Mordisco: daño Fue +d4

Salto: Puede saltar hasta un paso 10 sin coger carrerilla

Pies rápidos: Tiran d10 en lugar de d6 para correr.

Aullido de caza: Por cada miembro de la manada que se una al aullido se suma +1 a la prueba de miedo, de fallar el personaje queda aturdido (Está habilidad solo se utiliza al principio del combate)

Aulladores Beta: Aumentan un atributo 1 paso y su habilidad de pelear en otro paso

Su aullido de caza suma +2 al grupo.

Aulladores Alfa: Aumentan 2 atributos en 1 paso, su habilidad de pelear en un paso y su dureza a 6 (tienen una piel más gruesa)



Lucy Covenant (Hermana pequeña de Ismael) COMODÍN:

Con 17 primaveras la benjamina de los Covenant cayó muerta por una enfermedad que en su momento tocó tanto el cuerpo como la mente de la muchacha. A pesar de su temperamento amable y dulce sufría de ataques violentos donde arañaba y mordía a quien estaba a su lado mientras profería los peores insultos. A pesar de ello se había ganado las simpatías tanto del resto de familiares como del servicio y sufrían en silencio sus ataques, porque sabían que en el fondo ella era quien se sentía más perjudicada.

Tras su renacimiento ha ganado un poder de convocatoria que la hace un peligroso enemigo, si bien es la más "débil" de los hermanos malditos y quizás la que mantiene más partes de su antigua personalidad. Aunque ahora sus ataques violentos son mortales y su cariño, especialmente para una de las criadas es cuanto menos cuestionable. La clave de su redención está en su padre, dejarle expresar unas últimas palabras de agradecimiento le llevará al otro lado, abandonando su misión de despertar al Rey Yaciente. En cambio, si quieren su favor, tendrán que gestar un encuentro con Lys (de la que se ha enamorado), aunque que está última termine con vida será cuestión del humor del momento de la no-muerta.

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

Paso 6; parada 7; dureza 8

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

Capacidades especiales:

Seductora: +4 en sus tiradas de persuadir cuando el físico importe.

Invocación: Lucy puede invocar criaturas menores de Oneiros, a un ritmo de 1d2 por turno, aunque su presencia en esta realidad dura 1d4 turnos antes de desaparecer mientras ella este en combate.

Frenesí: Lucy puede hacer dos ataques por ronda con una penalización de -2 a cada.

Garras: daño Fue +d4

Invulnerabilidad: Mientras no se utilice un arma especial, los malditos de la familia Covenant no pueden más que quedar aturdidos y no pueden recibir heridas.

Muerto viviente: +2 a dureza, +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra.



Aaron Covenant (el hermano mediano de Ismael) Comodín:

Cercana a los treinta, este peculiar personaje se había dado a conocer entre los ambientes más bohemios con sus obras pictóricas impactantes y descaradas. Con un pelo rojo fuego y un bigote extrafalario junto con sus ropajes de colores chillones, era la comidilla de la familia, pero su arte era innegable. Además era una persona de gran cultura, quizás solo por debajo de su hermano mayor (y quizás de su hermana Evanna, aunque eso no lo reconoció en vida y mucho menos lo reconocerá en la muerte). A pesar de ser una persona bastante fría con el servicio, si tuvo un especial afecto por su hermana menor, Lucy (que le sirvió como representación de la pureza en sus psicodélicos cuadros) y una admiración palpable hacía su hermano mayor.

Después de que su hermana, utilizara la quijada de Aaron como ofrenda para abrir un portal hacía una dimensión paralela llamada "el eterno estío" y dejar que las ratas devoraran los restos antes de colgar su putrefacto cadáver en la más escondida de las bodegas de la casa, su odio por su hermana es imperecedero, junto con la decepción (llegando al desprecio) que le ocasiona la figura de su hermano mayor al "huir" para irse a la guerra mientras que la maldición empezaba a coger forma.

Mientras su quijada siga perdida, solo puede asumir su forma de batalla durante unos momentos (los necesarios para provocar el caos más absoluto), en tanto es una forma etérea que deambula por la casa protegiendo a Ismael y a parte del servicio por culpa de un hechizo de Geas que le fue lanzado. Para redimir a Aaron es necesario llevar un fragmento de su ser a Oneiros (por ejemplo su quijada), donde podrá por fin terminar su obra maestra (Lo llama su legado y lo esconde en su barracón privado). Para conseguir su favor nada mejor que llevar la cabeza de su hermana Evanna ante su presencia.

Forma de fantasma:

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

Paso 6; parada 5; dureza 5

Habilidad: intimidar d12+2 , lanzar d12, notar, d12, pelear d6, provocar d10, sigilo d12+4

Capacidades especiales:

Invocación de cuchillas: Aaron puede abrir pequeños portales donde aparecen las cadenas con las que le colgaron, cada una termina en una cuchilla que se lanza sobre el objetivo provocándole Fue +d4 de daño.

Invulnerabilidad: Mientras que su quijada no sea restaurada, Aaron es completamente invulnerable a cualquier arma. Aunque en el caso de las armas mágicas pueden dispersarle si le provocan una herida, para luego constituirse en 1d4 asaltos en el mismo lugar.

Miedo (-2): Cuando Aaron deja que le vean causa miedo, aplicando una penalización de -2 a la tirada.

Forma de batalla:

Agilidad d10; astucia d10; espíritu 10 ; Fuerza d12+1; Vigor d12

Paso 6; parada 7; dureza 10

Habilidad: intimidar d12 , lanzar d10, notar d6, pelear d10

Capacidades especiales:

Invocación de cuchillas: Aaron puede abrir pequeños portales donde aparecen las cadenas con las que le colgaron, cada una termina en una cuchilla que se lanza sobre el objetivo provocándole Fue +d4 de daño.

Frenesí: Aaron puede hacer dos ataques por ronda con una penalización de -2 a cada.

Cuchillas: daño Fue +d4

Invulnerabilidad: Mientras no se utilice un arma especial, los malditos de la familia Covenant no pueden más que quedar aturdidos y no pueden recibir heridas.

Muerto viviente: +2 a dureza, +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra.

Los personajes de Borguia, Johanson, Itkins y Rosa son personajes de reemplazo para los jugadores y se crean de la manera normal siguiendo el rango del más bajo de los personajes jugadores en juego.