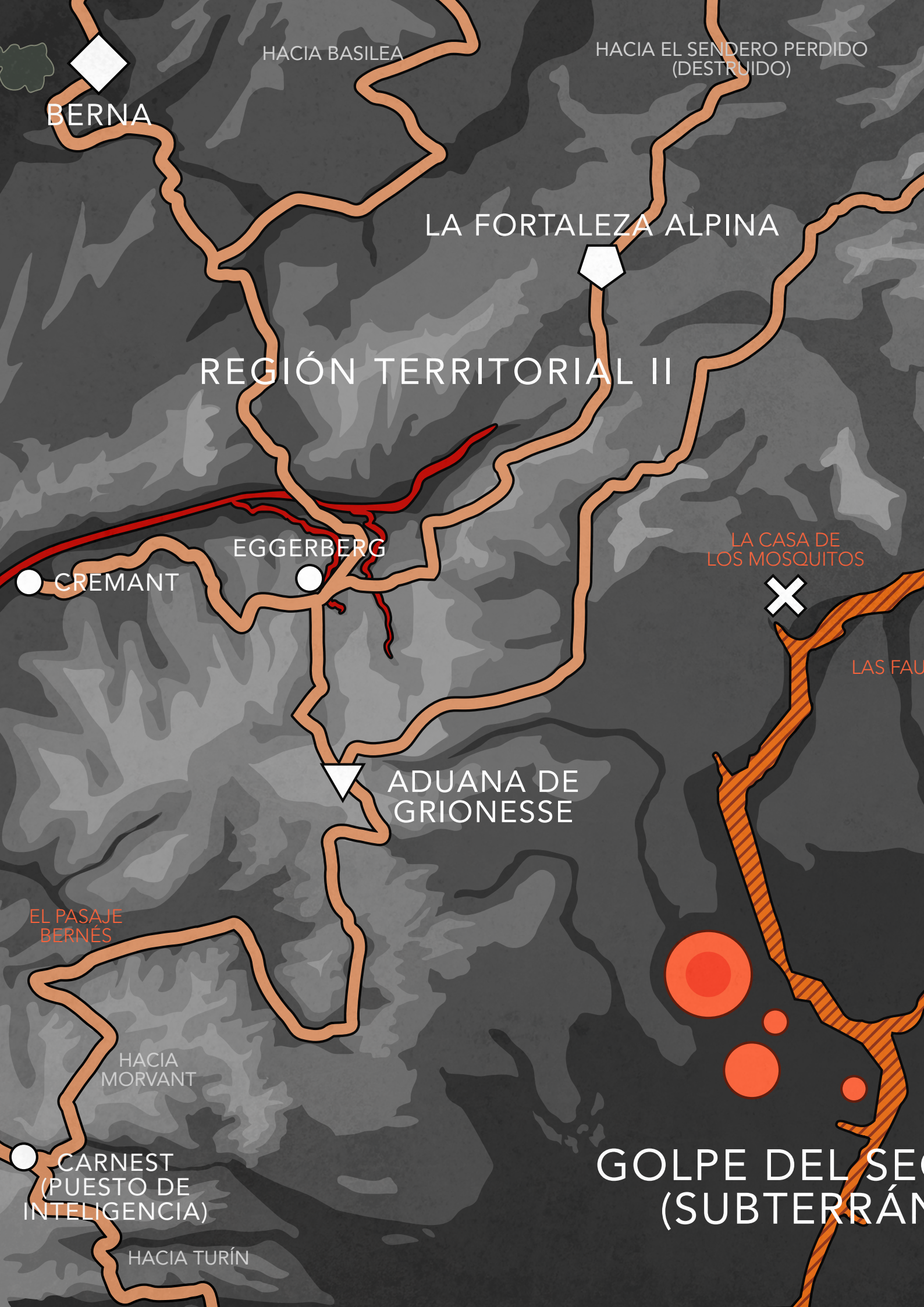




DEGENESIS

SANGRE EN LA FORTALEZA



BERNA

HACIA BASILEA

HACIA EL SENDERO PERDIDO
(DESTRUIDO)

LA FORTALEZA ALPINA

REGIÓN TERRITORIAL II

EGGERBERG

CREMANT

LA CASA DE
LOS MOSQUITOS

ADUANA DE
GRIONESSE

EL PASAJE
BERNÉS

HACIA
MORVANT

CARNEST
(PUERTO DE
INTELIGENCIA)

HACIA TURÍN

GOLPE DEL SECO
(SUBTERRÁNEO)

NORTE DE PURGARE Y HELLVÉTICA

2595 D.C.

RUTA COMERCIAL
A OSMÁN



Legend for map symbols:

- RUTA COMERCIAL (Orange line)
- PUESTO AVANZADO (White circle)
- POBLADO (White inverted triangle)
- CIUDAD (White diamond)
- REFUGIO (White X)
- CAMPO DE ESPORAS JOVEN (Small red dot)
- CAMPO DE ESPORAS (Medium red dot)
- CAMPO DE ESPORAS MADRE (Large red dot)

ADUANA
DE ROPPEN

HACIA
MORENO

EL CAMINO ARDUO

REGIÓN TERRITORIAL III

DISPENSADOR
NULL

HACIA
TRIDENTE

FORTALEZA
LOMBARDI

TIRANO

PANTANO
LOMBARDO

BÉRGAMO

GADOR
(NEO)

HACIA
GENOA

HACIA
VENEZIA

DEGENESIS



SANGRE EN LA FORTALEZA



ADRIÁN JIMÉNEZ RODRÍGUEZ

CRÉDITOS

DESARROLLO, CONCEPTO

Christian Günter & Marko Djurdjevic

AVENTURA ORIGINAL

Laurent Decruyenaere

PRODUCCIÓN Y MAQUETACIÓN

Adrián Jiménez Rodríguez (Squirrel)

TRADUCCIÓN

Adrián Jiménez Rodríguez (Squirrel)

REVISIÓN Y CORRECCIÓN

Ignacio Sánchez Aranda

Ana Garrido Martín (Ekainim)

ARTE INTERIOR

Sixmorevodka

Degensis

Krystian Biskup

R-becca

CorruptRecluse

Uros Golubovic

Michael Macrae

Raphael Lacoste

Yamaorce

Sara Tepes

Kimonas

Miska Fredman

Valeriy Zrazhevskiy

AenaluckDanny Pak

Stunt Sheep

Andreas Rocha

Liukov

Flavio Bolla

Dopey

Karl Lindberg

lonen

Gerry Arthur

Callen Zeiferz

EDICIÓN 1.3 REVISADA

DISCLAIMER/DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

SANGRE EN LA FORTALEZA is entirely a work of fan-fiction based on the adventure "LE SANG DE LA FORTERESSE" and we claim no ownership of the intellectual properties nor are we adding to the lore or canon set out by SMV. We simply hope to add to the ever-growing universe of DEGENESIS with our take on regions, cults, cultures and events and should not be taken as fact.

SIXMOREVODKA takes no responsibility for content published within this book. All material presented here is property of it's rightful owners. This supplement contains copyrighted material whose use has been duly requested and duly accredited.

SANGRE EN LA FORTALEZA es un proyecto *fanmade* que adapta y expande la aventura "LE SANG DE LA FORTERESSE". No reclamamos la propiedad de las obras intelectuales ni pretendemos agregar al canon establecido por SMV el material aquí propuesto. Tan solo esperamos añadir al universo de DEGENESIS nuestra visión de las regiones, cultos, culturas y eventos, y no debe tomarse como oficial.

SIXMOREVODKA no se hace responsable del contenido publicado en este libro. Todo el material aquí presentado y utilizado es propiedad de sus respectivos autores. Este suplemento contiene material protegido por derechos de autor cuyo uso ha sido solicitado y debidamente acreditado.

AL FINAL...
¿QUÉ DISTINGUE
AL HOMBRE LIBRE
DEL ESCLAVO?

¿DINERO? ¿PODER? NO...

EL HOMBRE ELIGE.
EL ESCLAVO
OBEDECE

[BIOSHOCK]

CONTENIDOS

DEGENESIS SANGRE EN LA FORTALEZA

UN NEGOCIO RENTABLE	06	17
CUERVO Y ETHOS	18	27
SANGRE EN LA FORTALEZA	28	47
RASTRO DE SANGRE	48	57





CAPÍTULO

UN NEGOCIO RENTABLE



UN TRATO JUSTO

Shera se sentó a ajustarse las botas, destrozadas tras días de camino por rocas afiladas como navajas. Sus suelas empezaban a agrietarse. Tan solo quedaba una hora para llegar a Eggerberg.

Cada final de estación realizaba aquel viaje para satisfacer a la bestia. Una vida por la realización de un sueño. Parecía un trato justo en un mundo frío y cruel como este. Shera sabía que lo hacía por el bien de su gente, aunque nadie más debía involucrarse en aquello. “No lo entenderían”, pensó. Pero cada vez que regresaba, se esforzaba en no pensar demasiado en la entrega. Así lo llamaba ella: “entrega”. Le hacía pensar que se trataba tan solo de una transacción más, un negocio rentable para ambas partes, aunque en el fondo sabía que no era como tratar con los Neolibios. Al menos en Trípol esos pobres diablos tenían una oportunidad.

Hace unos años pensó que se le daba bien mentir a los demás miembros de su bandada, pero con el tiempo comprendió que era una cuestión de confianza. Y eso le jodió

más. Estaba caminando por la cuerda floja al decirles que debía acudir sola al encuentro con Mubarak para entregarle cada tres meses a uno de los esclavos especiales. Si en Eggerberg se llegase a saber la verdad, la confianza que habían puesto en Shera se quebraría por completo. Pero habían pasado varios años desde la primera entrega. Ya era tarde para rectificar el camino.

Sus dedos podían notar las piedras de la senda a cada paso. Pero había dejado de sentir el dolor. Ahora no podía quitarse de la cabeza a aquel soldado siendo consumido por una bandada de mosquitos en menos de un minuto...

—¡Eh, es Shera!

A su regreso, siempre pedía que le recibiesen con una manta y una sopa caliente. Estaba deseando tumbarse en su cama, pasar página y ocuparse de su negocio como hacía cada día.

—¿Qué tal, has podido entregar al esclavo? ¿Te han dado problemas los neolibios? Entra, tienes los pies empañados en sangre...



CÓMO USAR ESTE LIBRO

La tensión se palpa en el ambiente. Un oficial de alto rango ha sido brutalmente asesinado. Su caja fuerte se encontró vacía. Además hay registros de varios soldados desaparecidos con más frecuencia de lo habitual...

Hellvética dará prioridad a este asunto, aunque el sumario del caso se mantendrá como confidencial hasta que se resuelva. El Alto Mando exigirá resultados desde el primer minuto

La moral de la tropa no es buena en es-

tos momentos, y el asesinato de un oficial en su propia habitación ha provocado que algunos soldados caigan en la paranoia de ver enemigos por doquier. Se han producido algunos altercados entre soldados que tenían rencillas personales, acusándose mutuamente de estar detrás de la muerte sin pruebas ni fundamento. El ambiente está crispado. La oficial Rast está siendo presionada por el Alto Mando para que el caso quede resuelto lo antes posible.

«UN NEGOCIO RENTABLE» presenta a

los personajes implicados y detalla los acontecimientos que condujeron al asesinato.

«CUERVO Y ETHOS» organiza los personajes que aparecerán durante la aventura, comprendiendo estadísticas, quién es quién y pautas para interpretar a cada uno.

«SANGRE EN LA FORTALEZA» realiza un recorrido por los dos actos de la aventura así como una guía para desarrollarla.

«RASTRO DE SANGRE» ofrece instrucciones para resolver la aventura y propuestas para prolongarla como campaña.



CUANDO MUERE UN HELLVÉTICO

SINOPSIS

El hallazgo del cadáver de un oficial de alto rango de la Fortaleza Alpina ha alterado la rutinaria vida de sus soldados. Fue encontrado muerto con un profundo corte en la garganta. Se especula con la posibilidad de que el asesino haya vaciado la caja fuerte del oficial antes de huir, ya que aquella se encontró abierta.

Poco después, se informa de que uno de los soldados se encuentra en paradero desconocido. Si no hay noticias de él en las próximas 48 horas, pasará a ser considerado desertor.

También se han descubierto otros casos de desapariciones extrañas o desertiones en los últimos tiempos. ¿Y si todo estuviese relacionado?

UN HALLAZGO INESPERADO

Día D. 6:17 a.m.

Entre los pasillos se oye un grito. El oficial superior Bouvier es encontrado muerto dentro de su propia habitación. Poco después la alarma suena. Su cuerpo se encuentra boca abajo rodeado de un gran charco de sangre. Sellada

en la pared se encuentra la caja fuerte. Está abierta y parece haber sido vaciada a toda prisa.

BOUVIER

El comandante Bouvier es un hombre de unos cincuenta años, respetado por sus hombres y temido por sus enemigos. Su cara de rasgos amables engaña, ya que sus muchos años de servicio en la Fortaleza han hecho de este oficial un individuo astuto. Es un tipo de metro noventa y complexión rolliza, y su reputación en la Fortaleza es impecable. Solía dirigir las tropas cuando estallaban conflictos abiertos con los clanes más salvajes, mientras que otras veces se revelaba como un hábil diplomático si las relaciones con otros colectivos se volvían demasiado tensas.

Ahora era un hombre cansado por el paso de los años, desencantado y con demasiado tiempo libre para pensar. Pero la Fortaleza ha sido toda su vida y siente que está al final de un camino que no lleva a ninguna parte. Dentro de unos años se jubilará y, ¿qué será de él? ¿Se convertirá en un



granjero con un trozo de tierra donada por Hellvética en la frontera de las montañas? No, no es el plan que Bouvier tenía en mente después de haber entregado su vida al colectivo.

Aquella tarde vio pasar a los neolibios. Iban cubiertos con telas de colores, reían a carcajadas y ofrecían su delicioso té a todos los mercaderes con los que se cruzaban. ¡Eso es lo que él quería! El sol y la dulzura de la vida de un africano que no tiene que preocuparse por el dinero. Pero la paga de un soldado no alcanza para permitirse ese estilo de vida. Fue entonces cuando le llegó la revelación, y todo gracias a una interesante conversación con una astuta apocalíptica llamada Shera...

Ella estaba en la oficina de Bouvier para verificar la validez de sus permisos de transporte. Su "carga" constaba de tres jóvenes, todos ellos hombres, que estaban destinados a servir en su burdel. La apocalíptica sonrió al repetirle a Bouvier que este cargamento cumplía con la legalidad, y que tenía pruebas de compra de estos esclavos a los neolibios. Justo en ese momento, hizo su entrada en la oficina un hermoso recluta hellvético, y entonces Shera enunció aquella frase que Bouvier nunca olvidaría:

"Qué lástima que no pueda comprarte algunos de tus reclutas, tengo clientes dispuestos a pagar un alto precio por ejemplares sanos y en forma como este ..."

No cayó en oídos sordos...

Dos meses después desaparecía en extrañas circunstancias uno de los más jóvenes reclutas de la Fortaleza. Bouvier se lo había entregado a Shera. Todos pensaron que se trató sencillamente de una desertión. Sin embargo, no iba a ser el último caso. El negocio se prolongó durante los seis años siguientes... hasta que alguien se decidió a cortar la garganta al oficial. El modus operandi era siempre el mismo: un convoy pasaba por la fortaleza y Bouvier se las arreglaba para que la víctima estuviera sola y fuera fácil de emboscar; a menudo la enviaba a cualquier misión de reconocimiento. Después falsificaba ligeramente los informes de misión y a veces hasta los antecedentes del recluta, y así hacía que la víctima acabase censada como "Desertor" o "Desaparecido en combate". Por último, recibía de Shera cuantiosas sumas en LC o dinares que, con el tiempo, le permitieron adquirir propiedades en África con vistas a su ansiado retiro...



PRISIÓN

Se repite a sí misma que debe dejar de pensar en él. O sucumbir a su propio infierno

Se encuentra de pie, sola, con las manos apretadas, los nudillos blancos, y el estómago agonizando. Un grito silencioso escapa de su garganta, mientras las lágrimas fluyen por su rostro.

No puede recuperar el aliento, su cuerpo se estremece en un silencio que quema la voz.

Le han obligado a hacerlo ... Siente como el mundo entero la mira y la juzga. ¿Quién puede escuchar sus gemidos ocultos? ¿Quién se atrevería a mirarla? Todas las miradas evitan sus ojos. Ahora está sola.

Pero el dolor le dio fuerzas. Mantiene gacha su cabeza, avergonzada. Sus ojos están cerrados mientras camina.

Pensamientos sórdidos acechan peli-

grosamente su conciencia. Desgarran su pecho, buscando desesperadamente una salida, pero lo retiene. No puede escapar, porque ella misma está buscando la libertad. Debe tener éxito, o de lo contrario ha de resignar su alma a este infierno.

-Vamos, puedes hacerlo...

Sí. Estaba equivocada al sentirse segura de sí misma. Había perdido el control...



NINA

UNA TÍA LEGAL

Nina Bauer. Recluta Bauer para ser exactos. Es una joven de 20 años. Inteligente, sonriente y aplicada. Sus padres la confiaron a la Fortaleza a temprana edad pensando que así evitaría la dura vida de un granjero del valle.

Si le preguntas a sus compañeros de escuadrón, todos dirán que es una tía legal, aunque un poco ingenua. La vida aún no le ha endurecido lo suficiente, y no está realmente preparada para la vida en el exterior y la violencia que allí reina. En la Fortaleza se ha acostumbrado a dialogar, costumbre que practican poco más allá de sus muros

ROMANCE

Nina está demasiado preocupada por el soldado Florian Morritz, un joven encantador con el que mantiene una aventura amorosa que los oficiales aún no conocen, aunque sí sus compañeros de habitación, tanto los de Florian como los del cuarto de Nina.

Es la primera vez que se enamora, al igual que Florian. Viven un intenso romance con encuentros frecuentes en la central de energía o entre las grandes cajas del almacén general. Imaginan una vida juntos, aquí en la Fortaleza o en algún otro lugar donde formar un hogar.

Pero la semana pasada, Morritz desapareció. Cuando fue a averiguar qué estaba sucediendo, su sargento le informó de que fue declarado desertor.

¿Desertor? ¡Imposible! ¡Nina no creyó ni una palabra!

DIARIO

DÍA D -7:

A la recluta Nina y a su escuadrón se les ordenó patrullar a lo largo de la Ruta 3A. Había informes que alertaban de clanes agresivos merodeando cerca, y los comerciantes lo habían denunciado a los soldados.

No había visto a Morritz durante dos días. Estaba asegurando el túnel norte durante el mantenimiento del sistema de ventilación y tenía que regresar por la noche. Tal vez se cruzarían en su regreso a la patrulla.

DÍA D -6:

De vuelta de la patrulla no hay rastro de Morritz. Hoy andaba de servicio en el comedor, así que Nina estaba segura de verle al mediodía. Pero no vino. Luego preguntó a los compañeros de habitación de Morritz si habían hablado con él hacía poco. Ellos respondieron que no lo habían visto en estos últimos dos días. Extraño.

DÍA D -5:

Algo está pasando con Morritz. Tenía que informar al Alto Mando. Fue a ver a su sargento en busca de una respuesta y este le espetó de malos modos que parecía haber desertado de la Fortaleza. ¿Florian? ¡Imposible!

Nina trató de convencer a su sargento de que aquello era ridículo, que Morritz no era un desertor. Iría a hablarlo con Bouvier de inmediato, el oficial encargado del archivo. Él podría darle más información.



DÍA D -4:

Después de una noche de guardia en la muralla este, Nina buscó a Bouvier con la idea de convencerlo de que algo extraño debía haber sucedido con Morritz. Nina estaba segura de que él jamás desertaría.

Bouvier estuvo tenso. No se lo esperaba. La conversación subió de tono y el oficial la cortó artificialmente haciendo sospechar a Nina: “¡Ya es suficiente, soldado, un desertor no merece mayor atención! ¡Salga de aquí!”.

DÍA D -3:

Nina había encontrado el comportamiento de Bouvier muy extraño. Tenía que echar un vistazo a los archivos de Bouvier y descubrir dónde había ido Morritz.

Robó el pase de un miembro del servicio de mantenimiento para entrar en el archivo a media tarde mientras el encargado estaba ausente. Allí buscó el archivo de Morritz y pudo leer que Bouvier lo había enviado a él y al soldado Thomas a vigilar la puerta principal. Pero Nina sabía que Thomas no había estado de servicio esa noche, porque ella y Thomas eran compañeros de habitación. A Nina no le olía nada bien este asunto.

En los cajones de deserciones y desapariciones del último año, tomó un puñado de archivos y se los llevó para poder revisarlos con calma. El análisis de los archivos arrojó más luz a varias inconsistencias con lugares, fechas o soldados involucrados. Tenía que llegar hasta el fondo de este asunto fuese como fuese. No podía dejar que Florian desapareciese sin más. Pensándolo bien él habría hecho lo mismo por ella

DÍA D -2:

Un día entero fuera de la Fortaleza. Patrulla en el área vecina; imposible para Nina averiguar más sobre el asunto, pero esta historia la obsesionaba. Bouvier sabía cosas. Mañana era su día libre, así que aprovecharía para volver a su habitación y sacar más información.

DÍA D -1:

Por la mañana aprovechó para colarse en la lavandería y esconder un micrófono en el cinturón de Bouvier. Por la tarde vio a Bouvier escondido en una esquina discutiendo con un apocalíptico. Encendió el receptor y captó la conversación que estaban teniendo:

– ... ¡No me importa que Shera esté decepcionada! ¡Le dirás que se acabaron las entregas por un período indefinido! ¡Esa idiota sospecha algo, estoy seguro!

Para entender quién era Shera y de qué tipo de entregas estaban hablando, Nina necesitaba registrar la habitación de Bouvier. Lo hizo de inmediato, antes de que el oficial pudiera hacer desaparecer la información.

Encontró en los registros ocultos información valiosa. Cruzó los datos de los soldados desaparecidos en el último año y un nombre se repetía: “Shera”. Y cada vez que algún documento reciente hacía referencia a Morritz, acababa con una palabra: “agenda”.

Encontró en uno de los cajones su agenda, y decidió revisarla, aunque no podía hacerla desaparecer ni dedicarle demasiado tiempo; Bouvier podía regresar en cualquier momento. Estaba todo. En la agenda encontró respuestas a muchas de sus preguntas...



LA AGENDA DE BOUVIER

El oficial superior Bouvier mantuvo una agenda diaria de todo lo que hizo en la Fortaleza Alpina. Cada cita, cada tarea importante, todo aquello que no debía olvidar, así como una gran cantidad de nombres, contactos y personas que podrían serle útiles en algún momento. Todo estaba escrupulosamente apuntado en su agenda.

Cualquiera que echara un vistazo no encontraría nada sospechoso, a no ser que supiera qué estaba buscando. Y Nina lo sabía: Shera, Morritz... Y enlaces a estas incoherencias en los archivos.

Algunas fechas tan solo contienen una "S" y una serie de números correspondientes a una fecha, otras dos letras correspondientes a iniciales y una serie de 5 dígitos (¿quién es un pago?). Al final de la agenda estaban los contactos de Bouvier, una tal Shera, una anotación, "Sweet Berries" y un lugar, "Eggerberg".

Parecía que todo empezaba a encajar en la cabeza de Nina. ¿Sería posible que ese bastardo hubiese vendido a Morritz y otros a los apocalípticos?

VENGANZA

Día D. 00:18 a.m.

Decidida a resolverlo por sí misma, con la mirada en el infinito, Nina no dijo una sola palabra a nadie. Se vistió, cogió sus armas y su traje y salió al encuentro de su destino. Durante todo el día actuó como una autómatas. Esta noche ella misma se ocuparía de Bouvier ...

Al regresar a la Fortaleza, se duchó, comió con el resto de su unidad y esperó a que sus compañeros se durmieran para salir de su habitación en silencio. Guardaba un cuchillo en su taquilla, el cual tenía pensado usar.

Por la noche, la actividad en la Fortaleza se reduce y los corredores están prácticamente vacíos. Llama a la puerta de Bouvier. El viejo tarda en abrir...

– ¿Soldado? ¿Qué está haciendo aquí a estas horas?

– Tenemos que hablar ...

– ¿Hablas en serio? No soy tu niñera, no quiero escuchar tus historias. ¡Si tienes que hablar conmigo, búscame durante el día!

– Se trata de Morritz.

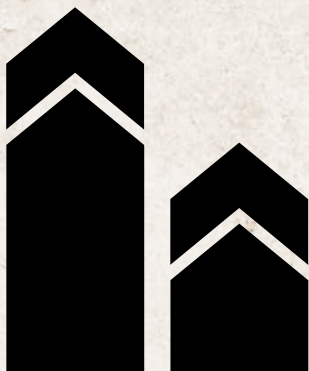
– Morritz es un desertor, ¡Eso es todo lo que tengo que decir sobre este asunto!

– ¿Y si le hago una visita a Shera?

Bouvier se quedó de piedra. Permaneció en silencio por unos segundos.

– No te quedes en el pasillo y entra, chica. Estoy seguro de que nos podemos llevar bien.

Cierra la puerta...



SWEET BERRIES READY FOR TWO
GHOSTS ARE NO DIFFERENT THAN YOU
GHOSTS ARE NOW **WAITING FOR YOU**

[SYSTEM OF A DOWN]

ASESINATO

El hecho de que Bouvier le hubiese invitado a entrar a su habitación tras pronunciar el nombre de Shera era motivo suficiente para que Nina terminase de atar cabos: Él estaba detrás de la desaparición de Florian.

Mientras Bouvier se dirigía al fondo de la habitación, Nina sacó su cuchillo tras él. Por un instante dudó; sabía que hacerlo le llevaría muy lejos de la Fortaleza Alpina, el lugar donde había crecido, donde estaban sus amigos y toda su vida. Pero la visión de Morritz sufriendo precipitó los acontecimientos. Contó mentalmente hasta tres, alzó el cuchillo y... ¡Zas! Lo clavó violentamente en el cuello de Bouvier hasta que solo quedó fuera la empuñadura. Bouvier cayó al suelo instantáneamente. Se retorció unos segundos y murió sin hacer el menor ruido debido al sangrado masivo que brotaba desde su cuello.

SHERA

Nina miró fríamente el cuerpo inerte del viejo. Sin remordimientos, se permitió unos segundos para recuperar el pulso mientras pensaba en lo que había hecho.

Alguien podría descubrirla, debía actuar rápido. Se dirigió al terminal de acceso que había en la habitación y buscó datos sobre la apocalíptica. Allí solo encontró un archivo con el nombre "Shera". Solo contenía una lista de soldados y una cantidad asociada a cada uno de los nombres. Necesitaba encontrar su agenda. Quizás en la caja de seguridad, allí debía de haber alguna pista. Buscó a toda prisa sin encontrar la llave. De repente recordó que algo colgaba del cuello de Bouvier, y... ¡eureka! Ahí estaba la llave. La llave de su caja de seguridad personal...

LA CAJA FUERTE

El comercio de esclavos entre Shera y Bouvier fue un negocio muy rentable durante varios años. En la caja fuerte había varias decenas de miles de letras de cambio y dinares, así como unas escrituras de propiedad emitidas por el banco central de Trípol.

Nina lo metió todo en una bolsa. Recordó la agenda. Allí estaban los datos sobre Shera. Arrancó las páginas. Justo después salió corriendo de la habitación y se dirigió a la sala de monitorización. Sabía que justo ahora estarían en el descanso y aprovechó para borrar los datos de las cámaras de vigilancia. Para su suerte, nadie notó nada.

HUIDA

Nina revisó su taquilla, se puso el arnés, tomó su arma y se dirigió a la puerta principal. Los soldados de servicio le preguntaron a dónde iba a esa hora.

—Me piden que vaya y reemplace a Müller en la Estación 6, aparentemente tiene problemas. Debo darme prisa antes de que su arnés sea irrecuperable.

Los guardias hicieron un par de chistes a cuenta de Müller y la dejaron pasar. En realidad, se dirigía a Eggerberg para tratar de negociar con Shera la liberación de Morritz y tal vez incluso la de otras víctimas de Bouvier.

Nina conoce bien la montaña, está acostumbrada a largas caminatas y no es un problema para ella aclimatarse a las temperaturas. En el mejor de los casos, adelantará en un día completo a cualquiera que siga sus pasos desde la Fortaleza Alpina.

Tras caminar día y medio a través de las montañas, Nina llega a la aldea de Eggerberg. Se detiene en la "Mo-

FRACASO

rada del Paso de Cabras”, consigue una habitación, una comida caliente y se dirige al Sweet Berries.

Allí, mientras el encargado le ofrece un trago y un chico joven, Nina pedirá ver a Shera... de parte de Bouvier. La reacción del encargado es inmediata: la invitan a subir a la oficina de Shera. Esta última, intrigada, le pide a Nina que vacíe su bolsa y cuente lo que descubrió y la relación que le une a Morritz. Ingenuamente, cree que puede despertar en Shera alguna clase de empatía con respecto a su historia. Ella ofrece darle las letras de cambio y dinares junto con los títulos de propiedad de Trípol que encontró en la caja de seguridad de Bouvier a cambio de Morritz y de otros soldados si los hubiera.

Shera le escucha atentamente pero al final de su breve y conmovedor discurso, ella indica a sus secuaces que la retengan y que le hagan hablar para saber si lo que cuenta se corresponde con la realidad:

– ¡Sacad a esta miserable de mi oficina! Encerradla arriba hasta que decida qué hacer con ella...

Espera noticias de la Fortaleza para tomar una decisión.

Una cadena al tobillo y otra en su cintura, cerrojos metálicos y vigilancia durante todo el día. El intento de negociar con Shera había fracasado, y quién sabe qué harían con ella. ¿Dónde estará Morritz? ¿Le habrán vendido ya a los neolibios o estará encerrado en algún lugar de Eggerberg? Ahora es imposible saberlo pero si Nina pudiera visitar el sótano, encontraría a Morritz completamente sedado debido a la inhalación de esporas de Unidad. Su venta ya había sido acordada con Dakarai, un neolibio que se encaprichó del soldado.

El destino incierto que aguardaba a Nina no hacía mella en su determinación: estaba decidida a liberar a Florian a toda costa. Pero ahora no depende de ella...

Mientras, en el Sweet Berries Shera aún no ha decidido qué hacer con Nina. Sabe demasiado como para permitir que se vaya. Ahora solo espera que los cronistas le confirmen si alguien sabe que Nina se dirigió a Eggerberg. También envió a alguien a la Fortaleza para averiguarlo. Si alguien más lo sabe podría traerle serios problemas con los hellvéticos...







CAPÍTULO

CUERVO Y ETHOS



S H E R A

EL CUERVO DE LAS NIEVES

No es habitual ver apocalípticos en zonas nevadas, y menos aún en territorio hellvético. Shera ha aprovechado esta oportunidad para hacerse fuerte en la zona junto con su banda. Ahora es la líder indiscutible de los apocalípticos en la Región Territorial I y II. Shera ha tenido disputas con los hellvéticos por intentar imponer sus leyes en la zona de dominio apocalíptica. Shera les dice que no pueden imponer más las leyes en sus tierras, y les pide que se marchen a sus túneles. No cree en gobiernos ni escalas de mando formales. Le gusta decir (y creer) que aquellos que la siguen lo hacen por voluntad propia y que pueden marcharse cuando quieran, pero lo cierto es que su autoridad ha crecido tanto en estos últimos años que ha perdido el control sobre el poder que ejerce sobre los demás. Cuestionarle adecuadamente sobre este punto puede hacerle reflexionar sobre su conducta. Pero es una mujer de fuertes convicciones y difícil de convencer.

Cada miembro de la bandada del Cuervo de las Nieves tiene su propia idiosincrasia, pero todos siguen a pies juntillas los ideales de la Reina Cuervo Shera, que son básicamente feministas, e incluso se podría decir que “hembristas”. Su más estrecho círculo de confianza está compuesto por mujeres con sus mismos ideales: luchar contra la supremacía del hombre en cualquiera de sus manifestaciones, en todo momento y a todo trance. En el prostíbulo hay una amplia mayoría de hombres ejerciendo la prostitución, y las dos chicas de las que dispone son sus favoritas. Si algún cliente llegase a ponerles la mano encima, el castigo de Shera podría ser ejemplar. Los visitantes del Sweet Berries lo saben, y suelen comportarse con respeto. Temen las consecuencias de no seguir las reglas...

INTERPRETACIÓN

Siempre ha sido temperamental, pero estar al cargo de cada vez más personas ha hecho que su personalidad sea cada día más calmada, sabiendo elegir cuándo usar su temperamento y cuándo no. Ahora prefiere escuchar y actuar en consecuencia. Ha aprendido el arte de la medida... y esto la ha convertido en una líder aún más eficaz.

Despreciará a los hombres pero si hay mujeres podría ofrecerles ayuda dentro de sus posibilidades y siempre sin perder de vista los conflictos presentes. Si una hellvética le pide responsabilidades por sus actos, primará el conflicto por encima de la conexión femenina. Aún así, si se entera de que los investigadores quieren entregar a Nina a las autoridades hellvéticas, puede que se apiade de la chica si se lo pide. Después de todo es una mujer en apuros.

NOTA PARA EL DIRECTOR DE JUEGO: Siendo consciente de la anacronía que supone usar términos como “feminismo”, “sororidad” o “patriarcado” en Degeneration, aquí se ha recurrido a ellos para hacer más comprensible a Shera y permitir un acercamiento a la interpretación de este personaje. Siéntete libre de hacer tu propia interpretación tanto del personaje como de los conceptos aquí utilizados y transfórmalos en algo que encaje con lo que buscas de Shera.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Hereje, Apocalípticos, rango 3; Cuervo

ATRIBUTOS: CUE 2, AGI 4, CAR 5, INT 2, PSI 5, INS 4

HABILIDADES: Atletismo 6D, Fuerza 4D, Resistencia 7D, Destreza 6D, Movilidad 8D, Proyectiles 10D, Arte 8D, Conducta 10D, Expresión 9D, Liderazgo 11D, Negociación 8D, Seducción 7D, Leyendas 8D, Astucia 9D, Dominación 10D, Engaño 8D, Reacción 10D, Voluntad 8D, Empatía 8D, Supervivencia 6D, Percepción 7D, Primordial 8D

TRASFONDOS: Aliados 3, Autoridad 5, Recursos 6, Red 2, Renombre 4, Secretos 5

POTENCIALES: Inquebrantable 3, Poder femenino 2

INICIATIVA: 10D / 16 puntos de Ego

ATAQUE: Pistola 10D (3 mejoras +1 daño), distancia 10/40, daño 12, cargas 12

DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 8D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 8D; Mental (Voluntad) 8D

MOVIMIENTO: 6D

PROTECCIÓN: Prendas sueltas, protección 1, Inestable (4)

CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/16, heridas superficiales 14, trauma 7

PRIMUS INTER PARES

Aunque el sistema de gobierno es anarquista, no hay nada que ocurra en Eggenber a espaldas de Shera.

La gran mayoría de habitantes de la aldea son seguidoras de la Reina Cuervo y protegerán con su vida a Shera. Cada aldeano es un espía y un guerrero. Sus guardaespaldas son las más fieras guerreras de toda la zona y no dudarán un segundo en seguir las órdenes de Shera.

POTENCIAL

PODER FEMENINO

REQUISITOS PREVIOS:

Mujer.

CAR+Expresión 8, PSI+Dominación 6, CAR+Conducta 4.

El poder de la astucia de género, en este caso femenina, puede ser utilizada para explotar al máximo las posibles ventajas propias de la mujer en su relación o interacción con hombres. Cuando alguien con este potencial se enfrente a un hombre, bastará con una mirada, un gesto de provocación o un insulto para hacer perder los nervios a alguien del sexo masculino, independientemente de sus preferencias sexuales.

Al usar un gesto de provocación, un personaje de género masculino deberá realizar una prueba de defensa mental enfrentada a PSI+Astucia de la usuaria de este potencial para evitar perder los nervios y actuar impulsivamente o con agresividad. Cualquier acción que requiera concentración mental tendrá una penalización de 1D por nivel del potencial, siempre y cuando el que lo posea desee y pueda aplicárselo a un solo objetivo.

POTENCIAL

SORORIDAD

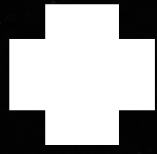
REQUISITOS PREVIOS:

Mujer. CAR+Liderazgo 10, PSI+Dominación 10.

Los rumores recorren Borca, Purgare y Franka. Hablan de una cuervo que protege a las mujeres. Llegan de todas partes, mujeres que buscan la protección de alguien de su sexo, que las comprenda, que las sane, que las empodere.

Cualquier mujer en presencia de Shera puede utilizar sus valores mentales en lugar de los personales para resistir dominación mental o ataques mentales masculinos.

NOTA: Este potencial solo tiene un nivel.



N I N A

VÍNCULO DE SANGRE

Antes del secuestro de Florian Morritz, Nina era una chica alegre y simpática. Los últimos acontecimientos la han vuelto desconfiada. "Quizás sea esto a lo que se referían cuando me decían que debía endurecerme en el exterior", pensó. Las horas se le hacen interminables encerrada en el Sweet Berries.

Tanto para Nina como para Florian esta es su primera relación amorosa, y la están viviendo intensamente. Nina daría la vida por Florian si fuese necesario, y está convencida de que Florian haría lo mismo por ella. Desde el asesinato de Bouvier les une además un vínculo de sangre perpetuo. El asesinato del oficial marcará para siempre su destino, pero aquel bastardo se lo merecía.

Ahora solo quiere estar al lado de Florian. Intuye que él está en el Sweet Berries, pero no ha tenido posibilidad de confirmarlo. Solo piensa en abrazarle y sentir su compañía una vez más, y hará todo lo posible por lograrlo.

INTERPRETACIÓN

Su voz suena cándida y sus palabras son amables. No parece una mujer agresiva, sino angustiada por recuperar a Morritz, y esta será su única preocupación desde el encuentro con los personajes de los jugadores.

A pesar de todo, ha sido educada en la Fortaleza Alpina y se seguirá sintiendo una soldado hellvética más. Intentará convencer a todo el que dude de ello de que mató a Bouvier para evitar el secuestro de más soldados y porque se lo merecía. Pero sabe que no le aceptarán de vuelta tras lo sucedido, así que ahora solo busca a Florian para escapar lejos. A África, donde con suerte puedan empezar una nueva vida juntos.

INVENTARIO MICRÓFONO Y RECEPTOR

Se trata de un regalo de una viajera en agradecimiento por su trato amable en la Fortaleza. Es un pequeño micrófono del tamaño de un botón acompañado de un receptor en forma de diadema de auriculares. Nina lo desconoce, pero se trata de una adaptación de un artefacto de los antecesores.

Puede llegar a recibir señales a más de veinte kilómetros, y tiene insertada una pequeña memoria donde puede realizar grabaciones de hasta diez minutos de duración.

A pesar del registro de las Ojos de Cuervo, aún posee el micrófono y el receptor. Están escondidos en un bolsillo interno de su traje hellvético.

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Mártir, Hellvéticos, rango 1: Soldado

ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 3, CAR 3, INT 2, PSI 3, INS 2

HABILIDADES: Atletismo 5D, Cuerpo a Cuerpo 5D, Fuerza 4D, Pelea 4D, Resistencia 6D, Destreza 4D, Movilidad 6D, Proyectiles 5D, Arte 5D, Expresión 4D, Negociación 4D, Seducción 4D, Reacción 4D, Voluntad 4D, Empatía 5D, Supervivencia 4D, Orientación 5D, Percepción 4D, Primordial 5D

TRASFONDOS: Aliados 1, Recursos 1, Secretos 2

POTENCIALES: Mover Montañas 1

INICIATIVA: 4D / 10 puntos de Ego

ATAQUE: Cuchillo (+1 D manejo), daño 4, (Op. Óptima 2DT)

DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (movilidad), Movilidad 6D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 6D; Mental (Voluntad) 4D

MOVIMIENTO: 5D

PROTECCIÓN: Arnés, protección 5, Ignífugo(8)

CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 12, trauma 6



BOUVIER, GERALD

Procedente de la élite de Hellvética y condecorado oficial del ejército. En sus orígenes como suboficial era un líder preocupado por la salud y el bienestar de sus soldados. Se retiró pronto del trabajo de campo para dedicarse a labores internas y de gestión, terminando sus días como regidor de paso de extranjeros por la Fortaleza Alpina. Su punto fuerte siempre fue el trato con los demás. Tenía buenas relaciones con buena parte de la élite hellvética, y tenía mano con la población que estaba de paso por la región. Nunca se separaba de su agenda personal, donde apuntaba toda clase de detalles, nombres y pagos pendientes. En los últimos años se volvió huraño y su relación con el alto mando empeoró, aunque mantuvo su puesto de regidor del paso de la Fortaleza. Los soldados a los que comandó en el pasado se sorprendieron del cambio de carácter de Bouvier. El estrés de estar tramando algo a espaldas del colectivo le estaba afectando demasiado...

Todo comenzó con un soldado. Iba a ser un caso único, pero resultó demasiado fácil. Bouvier lo organizaba y Shera se encargaba del resto. Así que el oficial aceptó continuar con el trato: ¡era tan sencillo! No obstante, llegó un momento en el que Shera pidió más y más carnaza. Entonces Bouvier se desplazó personalmente a Eggerberg para dejarle claras las cosas a la apocalíptica. ¡Él no podía exponerse tanto! Sin embargo, en Eggerberg no encontró una fiera y orgullosa Reina Cuervo frente a él, sino una mujer abatida y asustada por el futuro de su valle y de su gente. Cuando Shera le explicó todo, Bouvier no la creyó, así que tuvo que enseñárselo. Se dirigieron al sur. Tres días de camino por las montañas hasta una aislada casita de madera. Grandes piedras astilladas advertían del peligro a los curiosos. Ghargant esperaba en el interior ansioso de sangre. Cuando entraron en la casa, desde las sombras, una voz dijo:

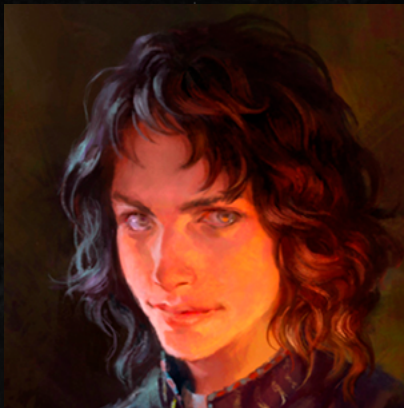
- Vienes con las manos vacías. ¿Dónde está mi ofrenda de primavera?.
- Seguimos buscando a un sujeto que reúna las condiciones. Necesito más tiempo.
- Ya sabes cuáles son las consecuencias si me fallas. Tienes diez días...



GHARGANT

Bouvier ha visto la abominación. Y ha quedado marcado para siempre por ella. Cuando Shera le mostró el secreto del aberrante, su carácter se transformó. Fue muy consciente de que debía apoyar a Shera y a su bandada o la ira de Ghargant podría llegar a afectar a su negocio. Investigarían las causas del desafío del Homo Degeneration, y se sabría todo. Bouvier estaría entonces perdido.

Había que contentar al monstruo...



GREG

Tiene 15 años y regenta la taberna "Morada del Paso de Cabras". Está deseando largarse de allí pero su hermana Shera le obliga a quedarse en la taberna. Para Shera es importante saber quién está de paso por Eggerberg, y Greg es clave en esta labor. Siempre que ocurre algo extraño o visita el lugar alguien que llama la atención, Greg corre a avisar a su hermana para que ella pueda disponer el Sweet Berries adecuadamente.

A pesar de que no le gusta su labor de tabernero, para Greg la familia es lo primero. Si algo le llegase a suceder a Shera, Greg no descansaría hasta castigar al culpable como se merece. Y para ello cuenta con su otra familia: los apocalípticos. Estos apoyarán en su mayoría a Greg en caso de que les pidiese algún favor como forma de agradecimiento a su hermana.

INTERPRETACIÓN

Greg es un joven malhumorado que está cansado de tratar con borrachos y ser el chico de los recados de medio pueblo. Cuando llegan desconocidos a la taberna, hace preguntas de todo tipo y suele acompañarlas de algún comentario o ayuda para crear un vínculo de cierta confianza con el forastero.

La Morada del Paso de Cabras es un lugar amplio con muebles en mal estado. Si llegan soldados hellvéticos o alguien pregunta por Nina, pedirá excusarse unos minutos para avisar a Shera mientras deja al cargo a Samara, una jehammedana muy pesada que cuenta historias personales a cualquier desconocido.

Para distraer a los personajes hablará de cualquier chorrada con tal de sacarles información. Si preguntan por Shera dirá que regenta el Sweet Berries y que es un lugar acogedor, pero no mencionará su relación familiar con Shera a no ser que se le presione.

MORADA DEL PASO DE CABRAS

No hay nada de auténtico valor en la taberna, aunque bajo el mostrador existe una caja de madera con doble fondo en la que Shera guarda la lista completa de los soldados comprados a Bouvier con las transacciones económicas correspondientes. No es fácil hallarlo, pero con las tiradas adecuadas el director de juego puede permitir que lo encuentren siempre y cuando estén llevando a cabo un registro concienzudo del establecimiento.





RAST, EVA

Aspirante al Alto Mando hellvético. La teniente coronel Rast es actualmente la encargada de asuntos internos, entre otras labores. No le gusta ocuparse de los trapos sucios del colectivo, pero su labor hasta ahora es encomiable, sabiendo alternar entre mano dura y clemencia para con su tropa.

No tenía una relación especialmente buena con Bouvier, pero respetaba su pasado como defensor de la Fortaleza. Actualmente está siendo presionada para obtener resultados cuanto antes con el caso. Si los jugadores llevan a soldados hellvéticos les transmitirá esta presión. También les recordará que recibirán una recompensa en fama, rango y prestigio si logran resolver el caso, y cuanto antes, mejor. Los miembros de otros colectivos serán recompensados con Letras de Cambio y futuros favores (puntuación en "red"), pero no serán presionados del mismo modo que si fuesen soldados hellvéticos, ya que de algún modo están ahí para hacer un favor a cambio de dinero.

KUBIANSKI

La soldado Kubianski es infiltradora. Ha recibido órdenes de Rast de vigilar a los investigadores muy de cerca y monitorizar todos sus pasos. Si ocurriese algo sospechoso o peligroso, Rast podría saberlo antes de que nadie hable con ella directamente. Rast siempre va un paso por delante...

INTERPRETACIÓN

Tiene fama de dura aunque sabe cuándo bajar el listón. Exigirá a los investigadores resultados desde el primer minuto. La moral de la tropa es baja y resolver el caso no solo haría que la gente se sintiese más segura, también aumentaría la disciplina bajo su mando y quizás se gane ese ansiado ascenso.

"Un soldado desmoralizado es un soldado muerto". Es el lema de Rast, y por eso precisamente ocupa el puesto de analista de la condición moral de la tropa. Como amante del combate, apoyará a los investigadores si se produce una llamada de auxilio.

GHARGANT

El Señor de los Mosquitos. Millones de estos insectos infestan las tierras del sur de Hellvética. Son siervos de Ghargant, y su único cometido es exprimir la fuerza de los habitantes de Hellvética y el norte de Purgare. Pero para Ghargant no es suficiente.

Disfruta viendo cómo los humanos son consumidos en cuestión de minutos por los mosquitos. Hace peticiones muy específicas: Un chico joven, rubio y de voz aguda; una mujer morena; un amable soldado pelirrojo... Nadie sabe por qué hace estos encargos a los apocalípticos.

A cambio, respeta el pacto de no agresión en Eggerberg y sus alrededores, así como de protección de paso a Shera y sus acompañantes por el paso al oeste hacia la aduana de Roppen.

NOTA PARA EL DIRECTOR

Ghargant está concebido como una amenaza flotante, es decir, no está planteado como enemigo de la aventura. Ni tan siquiera un encuentro con él. Desentramar quién es, qué busca y cómo enfrentarlo debería ser el centro de toda una campaña de juego. Desde estas líneas se anima a utilizar este personaje como uno de los motores para confeccionar una campaña partiendo de las ideas propuestas en esta aventura.



PACTO CON EL DIABLO

La antigua Eggerberg fue abandonada por sus habitantes hace más de tres décadas. Cuando los apocalípticos intentaron resucitarla nadie creyó que lo lograrían. Se equivocaron. Shera llegaría a un acuerdo con Ghargant: cuatro humanos al año por desviar su plaga hacia el sur.

Si la próxima entrega falla, el futuro de Eggerberg y quizás de parte de Hellvética puede estar sellado...





SCHÄFFER, FRANK

Oficial Schäffer. 47 años de edad y según él, la misma cantidad de tiempo al servicio de Hellvética. Experto táctico militar de la Fortaleza Alpina. Exige el máximo a sus soldados y no tolera fallos en la formación o las prácticas de tiro.

Tras el incidente en la frontera norte de hace diez años, donde murieron más de veinte soldados hellvéticos, Schäffer fue degradado con deshonra. En el conflicto también participó el oficial Bouvier. Ambos tuvieron desavenencias sobre cómo proceder; Bouvier no siguió el plan preestablecido y sus soldados fueron emboscados. Schäffer no tuvo más remedio que saltarse el protocolo y acudir en su ayuda. En el consejo de guerra al que se les sometió a ambos, Bouvier dijo que Schäffer era un oficial impulsivo y que sus decisiones habían provocado el desastre. Schäffer se negó a declarar contra Bouvier aludiendo simplemente a la mala suerte.

Después, los encontronazos en público entre ambos se hicieron frecuentes. Algunos soldados declararon que oyeron a Schäffer decirle a Bouvier “por culpa de tu cobardía, algún día acabarás muerto”. No son pocos los que conocen la animadversión de Schäffer hacia Bouvier en la Fortaleza.

INTERPRETACIÓN

Duerme poco y siempre está de mal humor. Puede tener un encontronazo con los personajes al comienzo de la aventura (de hecho, es lo más recomendable). No le gusta que le interrumpan mientras practica en la galería de tiro, donde pasa gran parte de su tiempo libre, aunque si alguien le reta al mejor de tres en la galería de tiro, podría colaborar en su declaración. Acusarlo de asesinar a Bouvier puede provocar que se saque su mal genio.



PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Restaurador, Hellvéticos, rango 4: Subalterno

ATRIBUTOS: CUE 4, AGI 4, CAR 3, INT 1, PSI 2, INS 4

HABILIDADES: Proyectiles 9D, Conducta 6D, Expresión 4D, Liderazgo 9D, Astucia 7D, Engaño 8D, Voluntad 8D, Primordial 9D



MORRITZ, FLORIAN

Nació en la Fortaleza Alpina hace dos décadas. Desde muy pronto parecía destinado a tener una exitosa carrera dentro del ejército. Sus calificaciones en disparo y su disciplina hacían de Florian uno de los reclutas favoritos de sus tutores. Todo iba bien hasta hace medio año.

Sucedió lenta pero intensamente; Florian y Nina comenzaron a sentir atracción el uno por el otro. Cada vez era más difícil frenar esos sentimientos. Ambos sabían que les causaría problemas, así que decidieron mantenerlo en secreto. Y así ha sido desde entonces.

Sus superiores notaron que el soldado Morritz ya no era el mismo: cometía fallos de concentración y sus puntuaciones en disparo habían descendido notablemente. Pero por suerte nunca llegaron a conocer la relación que mantenía con Nina. Ambos planeaban vivir una larga vida juntos. Hasta que Bouvier se cruzó en su camino...

AMAESTRAR A LA BESTIA

Actualmente está siendo preparado para trabajar como esclavo. Shera lo llama “amaestrar a la bestia”. Consiste en someter al esclavo con dosis de Unidad, la droga elemental que se extrae de Franka, hasta que el sujeto se vuelve dócil. Solo entonces es vendido a sus nuevos amos.

INTERPRETACIÓN

Florian aparenta ser un soldado decidido y fiel, pero en el fondo está muerto de miedo. Teme por su vida, pero también está preocupado por Nina. Quién sabe hasta dónde sería capaz de llegar Nina si descubriese que lo han vendido a los neolibios...

Cuando los personajes lo encuentren, Morritz mostrará claros síntomas de haber consumido alguna clase de narcótico potente. Se trata de Unidad, la quemazón que se extrae en Franka. Nubla los sentidos de Morritz y le hace evitar cualquier tipo de conflicto, por lo que se negará a combatir, buscando la concordia entre las partes y consolando a Nina si se llegase a encontrar con ella.



KUBIANSKI, ALINA

Infiltradora Alina Kubianski. Las órdenes de Rast fueron claras: presentarse ante los investigadores como recluta. Su expediente aparece como clasificado, pero la palabra de Rast debería valer para que los personajes no duden. Ha estado fuera de la Fortaleza durante los últimos días por lo que está fuera de toda sospecha.

Tiene órdenes de acompañar a los investigadores hasta para ir al baño. No tiene permiso para involucrarse en la investigación, pero puede responder a cuestiones sencillas sobre la Fortaleza y dar información sobre algunos soldados.

INTERPRETACIÓN

Se desenvuelve bien en misiones de infiltración, pero en esta ocasión, Rast le ha encargado hacer de niñera. Mantendrá la boca cerrada mientras no le pregunten. Solo tomará la iniciativa cuando se percate de un peligro. Puede servir de guía a los personajes.

PARECIDO RAZONABLE

Ghargant espera su próxima ofrenda. Y Kubianski encaja en el perfil. Shera la necesita para aplacar la furia del aberrante. Estará atenta y, en cuanto se presente la oportunidad, hará una oferta a los personajes: Kubianski a cambio de Nina. Es un trato justo...

PERFIL

ARQUETIPO: Borca, el Discípulo, Hellvéticos, rango 4: Infiltrador

ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 3, CAR 2, INT 2, PSI 4, INS 3

HABILIDADES: Atletismo 5D, Cuerpo a Cuerpo 6D, Fuerza 6D, Resistencia 5D, Movilidad 5D, Proyectiles 7D, Sigilo 7D, Concentración 5D, Astucia 8D, Dominación 6D, Reacción 6D, Voluntad 5D, Engaño 8D, Percepción 6D, Orientación 6D, Supervivencia 6D

TRASFONDOS: Aliados 1, Autoridad 2, Recursos 2, Red 4, Renombre 2, Secretos 4

INICIATIVA: 6D / 10 puntos de Ego

ATAQUE: Rastreador 7D, distancia 30/120, daño 11, cargas 35

DEFENSA: Pasiva 1, Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D, Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D, Mental (Voluntad) 5D

PROTECCIÓN: Arnés ligero de observador (3), Camuflaje (5).

CONDICIÓN: Infestación de esporas 0/8, heridas superficiales 10, trauma 7



DAKARAI

El embajador Dakarai acude cada tres meses a Eggerberg a hacer una visita a su amiga Shera y de paso suele llevarse algún recuerdo de vuelta a Trípol. Esta vez ha pedido un soldado específico: Florian Morritz. Se cruzó con él hace medio año y desde entonces no ha podido dejar de pensar en él. Se encaprichó y ahora lo quiere para él. En África el chico podría ser feliz junto con sus otros "recuerdos" de las tierras del Cuervo.

Shera no suele fallar a sus clientes. Sus peticiones le son concedidas siempre que sea posible. Esta vez casi no hizo falta herir a la presa. Dakarai estará contento...

INTERPRETACIÓN

Dakarai llegará con su cohorte compuesta por tres navegantes y dos chatarreros. También le acompañan cinco esclavos, todos ellos de piel blanca, adquiridos durante sus últimos viajes por Europa. Llegará con su opulencia haciendo gala de toda clase de regalos: telas, broches dorados e incluso algún artefacto. Pedirá algo de comer, un sofá cómodo donde sentarse y compañía.

Su actitud es generosa, tratanto de seducir a los presentes con gestos, regalos o buenas palabras. Si los personajes quisieran tratar con él, podrían obtener mucha información del lugar. Está dispuesto a contar muchas historias del camino y de Eggerberg, aunque se excusará para negarse a dar información sobre los negocios ocultos de Shera. Si le preguntan qué hace en el Sweet Berries dirá que, además de para pasar un buen rato, comer buena comida y hacer negocios, ha venido para comprar un par de esclavos, de los cuales desconoce sus nombres.

Se mostrará dispuesto a negociar por Florian Morritz si le ofrecen algo interesante más allá de simples letras de cambio o dinares. Busca algo especial, algo único...



PERFIL

ARQUETIPO: África, el Mediador, Neolibios, rango 4: Embajador

ATRIBUTOS: CUE 3, AGI 2, CAR 5, INT 1, PSI 4, INS 3

HABILIDADES: Conducta 10D, Expresión 8D, Empatía 9D, Negociación 9D, Liderazgo 6D, Astucia 8D, Engaño 9D, Voluntad 6D, Concentración 8D, Dominación 8D, Seducción 10D





3

CAPÍTULO

SANGRE EN
LA FORTALEZA



ACTO

DISCIPLINA ROTA

UNA SOLUCIÓN RÁPIDA

–Estamos todos, ¿verdad? Bien, empecemos. Sargento Rast, ha sido designada por el Alto Mando como coordinadora del caso Bouvier. Somos conscientes de su escasa experiencia, aunque los resultados de su última actuación dicen mucho a su favor.

–Señor permiso para hablar. ¿Por qué no han designado a Schäffer para el caso?

El oficial de campaña apartó la vista de sus apuntes e hizo un gesto con su mano. Rast sabía que se había extralimitado.

–No le hemos dado permiso para interrumpir. Como le iba diciendo– volvió la vista a sus apuntes– su experiencia no será un problema. Creemos que aún no ha tenido tiempo suficiente para confraternizar con altos mandos como Bouvier. Este consejo considera que tener asuntos personales con el fallecido no es algo positivo. Por ese motivo ha sido seleccionada usted y no otro. ¿Tiene alguna pregunta, sargento?

–Sí. ¿De cuánto tiempo dispongo?

–De menos del que debiera requerir un asunto de esta gravedad. Exigimos resultados inmediatos y concluyentes. Este asunto debe quedar zanjado cuanto antes. La tropa está preocupada y su moral podría descender por la falta de seguridad. Necesitamos demostrar que estamos unidos en momentos de crisis como este. ¿Algo más?

–¿Puedo escoger a mi equipo?

–Negativo, soldado. No deben pertenecer al colectivo, necesitamos gente de fuera.

–¿Pero cómo van a implicarse del mismo modo que un hellvético? Necesitaré a verdaderos soldados, no a forasteros.

–Negativo– interrumpió el oficial.

–Al menos uno o dos soldados de mi confianza...

–¡Negativo!– el grito retumbó en la austera sala durante varios segundos.

Se hizo el silencio.

Tras unos segundos, dos de los miembros del consejo intercambiaron unas palabras en voz baja. Tras ello, el oficial volvió a dirigirse a Rast.

–Como máximo dos soldados hellvéticos. Y bajo ningún concepto deben pertenecer a la Fortaleza. Quizás alguien de otro cantón.

–Entendido, señor– Rast asintió.

–Debemos recordarle que no dispone de margen de error. Tenga, aquí tiene los detalles del caso...

PESQUISAS

La sargento Eva Rast será la encargada de coordinar las operaciones. Proporcionará a los jugadores los posibles ganchos de la aventura. Será tarea de estos averiguar qué líneas de investigación son estériles y cual la correcta. Todos los personajes pueden tirar INT + Leyendas (2) para obtener pistas. Los hellvéticos añaden su trasfondo Secretos a la tirada.

ÉXITO SIN DESENCADENANTE: Se proporcionará una pista al azar. Cada personaje que tenga éxito en la tirada obtendrá una pista diferente. Estas pistas son rumores o notas que Rast ha recibido del Alto Mando.

DESENCADENANTES: Cada desencadenante proporcionará una pista adicional, pudiendo ser la misma que obtuvo otro personaje o una diferente.

LA FORTALEZA

La Fortaleza Alpina es un lugar bullicioso, especialmente en las zonas en las que se mezclan los soldados hellvéticos con los viajeros y comerciantes. Este emplazamiento ve pasar una gran cantidad de personas diariamente. Entre mercaderes, colectivos o civiles que huyen de una u otra región con la esperanza de encontrar una vida mejor, los túneles nunca están vacíos.

Patrullas, sesiones de entrenamiento, salidas en misión, tareas domésticas... La vida dentro de la Fortaleza es rutinaria. Solo la gente que está de paso rompe la monotonía, constituyendo el único entretenimiento de los soldados.

ENCARGO

El Alto Mando sospecha que el asesino es un hellvético. De hecho, solo los hellvéticos tienen acceso a estos corredores. Ahora de golpe todos son sospechosos. Es por ese motivo por lo que buscan investigadores de fuera de la Fortaleza. Principalmente gente de otros colectivos con destrezas concretas, y/o uno o dos hellvéticos que no pertenezcan a la Fortaleza ya que no poseen los códigos de acceso al interior.

Ofrecen 800 LC a cada investigador por resolver el caso y 1500 si además traen al culpable vivo con pruebas fehacientes de su culpabilidad. En caso de haber personajes hellvéticos, aunque este encargo sea de obligado cumplimiento, se ofrecerá la posibilidad del ascenso de rango, dependiendo del grado de éxito de la misión.

La encargada de gestionar el grupo de investigadores será la sargento Eva Rast. Exigirá resultados desde el primer minuto. Para evitar que los personajes se extralimiten en sus funciones y busquen en zonas restringidas de la Fortaleza, se les asignará un soldado (la infiltradora Kubianski). Este hellvético está fuera de toda sospecha porque ha estado fuera, de patrulla, tanto en el momento de los hechos como a lo largo de todo el día anterior. Monitorizará al detalle cada paso de los investigadores, pudiendo negar el acceso a zonas restringidas de la Fortaleza Alpina.

INVESTIGACIÓN

Los soldados están nerviosos. La tensión se palpa en el ambiente. Hellvética dará prioridad a este asunto, aunque el sumario del caso se mantendrá como confidencial hasta que se resuelva. Será la teniente Rast la que transmita a los personajes esa necesidad de avanzar en la investigación.

Tendrán acceso a la mayoría del complejo, siempre y cuando esté justificado. Además, llegado el momento de partir hacia Eggerberg, se les proporcionará el alimento y agua necesarios.

PISTAS FALSAS

Aunque los indicios apunten a investigar más sobre Nina Bauer, puede que los investigadores no sigan esta línea y decidan centrarse en otros sospechosos. Básicamente existen dos posibles preguntas que apunten a estas líneas de investigación "muertas": ¿Qué enemigos tenía Bouvier? ¿Quién se beneficia con su muerte?. En las páginas que siguen encontrarás más información al respecto.

- ◆ **EL CASO SCHÄFFER:** Es un secreto a voces que entre Bouvier y el oficial Schäffer no había buenas relaciones. Algunos soldados podrían declarar que oyeron a Schäffer amenazar u ofender a Bouvier por asuntos del pasado. Cuentas pendientes que, ahora que Bouvier está muerto, señalan a Schäffer como uno de los posibles culpables.
- ◆ **EL ASCENSO NEGADO:** La oficial Rolf lleva años intentando desempeñar el puesto que Bouvier ocupaba. Con su muerte, Rolf parece ser quien más se beneficia. Habrá que investigar más.

SIGUIENDO EL RASTRO

Para empezar la investigación, los personajes partirán de una serie de datos proporcionados por Eva Rast. Estos podrían ser rumores u otros datos de interés sobre el oficial Bouvier y todo lo que se sabe que podría ser relevante para la investigación.

- ◆ La entrada no ha sido forzada. El registro indica que las dos últimas veces que se abrió fue desde dentro.
- ◆ Bouvier tenía un enemigo público: el oficial Schäffer.
- ◆ La oficial Rolf llevaba años tras el puesto de Bouvier. Está claro que ella se benefició de algún modo tras su muerte.
- ◆ Desde hace unos años, las desertiones aparentemente sin motivos se han multiplicado.
- ◆ La recluta Nina Bauer no ha acudido esta mañana a la instrucción. Si no aparece en las próximas 48h. se la considerará desertora.
- ◆ Hay rumores que dicen que el comportamiento de Bouvier había sido extraño en los últimos meses. Parecía más preocupado que de costumbre.

SANGRE EN LA FORTALEZA

Uno de los primeros escenarios que los personajes deberían visitar es la escena del crimen. Cuando lleguen a la habitación de Bouvier se les informará de que quien encontró el cuerpo fueron los soldados encargados de la seguridad en la planta inferior. Varios de los soldados que esperaban al oficial para recibir órdenes se extrañaron de su retraso y avisaron a seguridad. Al abrir con la llave maestra se encontraron con la fatídica sorpresa: el cadáver de Bouvier.

ESTANCIA DE BOUVIER

Los alojamientos de los oficiales superiores son significativamente más grandes y cómodos en comparación con los de los soldados y suboficiales, que duermen en habitaciones compartidas.

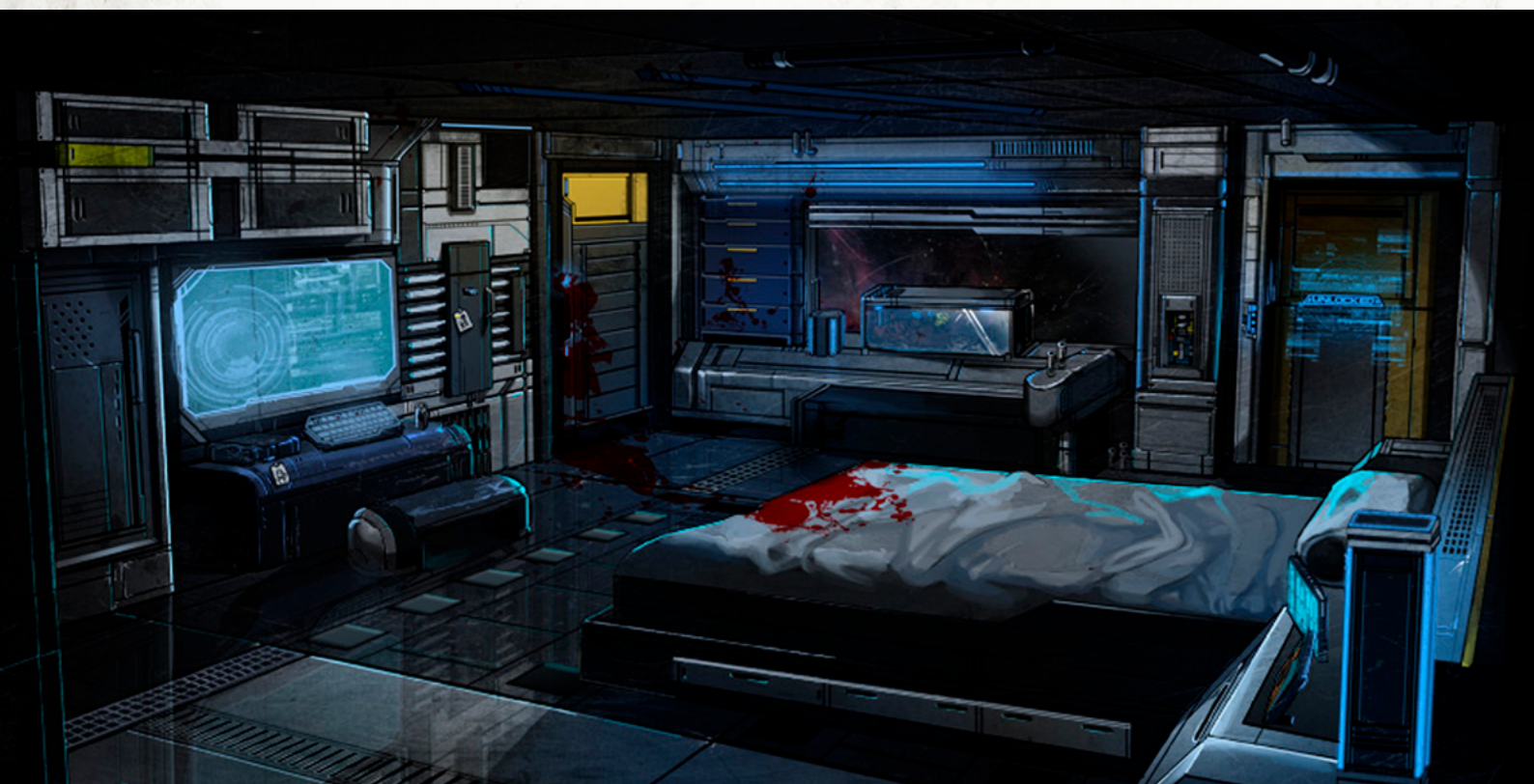
La estancia principal está compuesta por una sala de 6 x 4 metros con un cómodo sofá cama, una mesa auxiliar con sillas, un escritorio con terminal de acceso y algunos archivadores. La decoración de esta habitación es sencilla, con algunas condecoraciones militares, una pecera y un certificado de aptitud de la academia de cuando Bouvier era joven. También hay una pequeña cocina con cafetera y un viejo transistor donde probablemente solía escuchar la radio de la Fortaleza. La puerta se abre con una tarjeta personal que aún se encuentra en uno de los bolsillos de Bouvier.

Hay dos puertas visibles, una que comprende un armario para la ropa, y otra que lleva a un baño personal donde hay un lavabo, un espejo iluminado por un neón, una ducha y un inodoro. El cuerpo de Bouvier yace bocabajo entre la cama y el escritorio, cerca de la puerta principal. Están manchadas de sangre la puerta y la cama, y cuatro dígitos del terminal de acceso: 2, 4, 5 y 6. Su clave de acceso es 2546, su año de nacimiento.

INDICIOS

Aquí se ofrecen las pistas más relevantes para el avance de la trama. No son pistas que se deban ofrecer a los jugadores en cuanto sus personajes hagan su entrada en escena, sino respuestas ante sus preguntas y pesquisas más probables.

- ◇ Bouvier está vestido con el clásico y espartano conjunto de ropa interior con el que los hellvéticos duermen en sus fortalezas.
- ◇ No hay rastros de lucha, los muebles están en su lugar. Casi no hay salpicaduras de sangre.
- ◇ La cerradura no está rota. La tarjeta de acceso está en el bolsillo de Bouvier.
- ◇ El escritorio está desordenado y los cajones están abiertos.
- ◇ La caja de seguridad de la pared está abierta y vacía, y la llave, montada como un collar en una cadena, todavía está en la cerradura.
- ◇ Parece que alguien ha estado extrayendo información del terminal que hay en la habitación. Hay cuatro dígitos manchados de sangre en el teclado: 2, 4, 5 y 6.
- ◇ La agenda de Bouvier está manchada de sangre. Es una libreta que cuelga de una cadena atada a su cinturón. Está arrancada la página que contiene la letra "S".
- ◇ Hay al menos una pisada con manchas de sangre. Son de bota de soldado de la talla 41.



TRAS LA PISTA CORRECTA

Hallar al verdadero culpable no siempre será tarea fácil. Las huellas que Nina ha dejado tras de sí pueden ser ignoradas o malinterpretadas por los personajes. Pero ¿cuáles son? En primer lugar, no solo no dispone de coartada, sino que además no puede darla porque se encuentra en Eggerberg. La misteriosa desaparición la noche del crimen debería poner sobre aviso a los investigadores. Si cruzan los datos del registro de órdenes y las declaraciones de los compañeros de habitación de Nina, podrían saber que Nina realmente mintió a sus compañeros, inventando una orden falsa para salir de la Fortaleza.

Si los investigadores acceden al terminal de Bouvier, verán un único archivo abierto cuyo nombre es "Shera". Contiene tan solo un registro de nombres y cifras, pero no detalla qué significan. Esta información se encuentra en la agenda de Bouvier, aunque ya no está la dirección de Shera. Cuando Nina se marchó, arrancó la página que contenía la información sobre Shera. Pero estos datos también pueden encontrarse en el registro general (no sobre el Sweet Berries, pero sí sobre Eggerberg). Shera ha dejado huellas regularmente de su paso por la Fortaleza y los datos precisos sobre Eggerberg se encuentran en el registro general, a día y medio de camino hacia el sur.

Para que Rast acepte las pruebas contra Nina, exigirá una confesión. Deberán traerla de vuelta a la Fortaleza para que pague por sus crímenes.

LA HUELLA DEL ASESINO

Aunque las huellas ensangrentadas desaparecen en la misma puerta de la habitación de Bouvier, Nina no tuvo tiempo de borrarlas. Si los jugadores se interesan por este detalle, hallarán huellas de soldado del número 41. Es el número que calza Nina. Ni Schäffer ni Rolf usan este pie. Este dato se puede consultar en las fichas de los soldados.

LA SENDA EQUIVOCADA

SCHÄFFER

Bouvier era un oficial respetado entre la élite hellvética. Se ganaba el aprecio y la confianza del resto de oficiales con la soltura de un gendo cazando conejos. Pero no de todos. Bouvier y Schäffer compartieron instrucción y habitación, y siempre hubo tensión entre ambos. A Schäffer, Bouvier le parecía débil mentalmente.

Hubo incidente en la frontera norte donde murieron doce soldados. Schäffer fue degradado. Bouvier no siguió el plan y sus soldados fueron emboscados. Schäffer no tuvo más remedio que saltarse el protocolo y acudir en su ayuda. En el consejo de guerra al que se les sometió a ambos, Bouvier dijo que Schäffer era un oficial impulsivo y que sus decisiones habían provocado el desastre. Schäffer se negó a declarar contra Bouvier.

Después los encontronazos en público entre ambos se hicieron frecuentes. Algunos soldados declararon haber oído a Schäffer amenazar a Bouvier. No son pocos los que conocen la animadversión entre ambos en la Fortaleza.

COARTADA

Schäffer es un oficial, y supondría una deshonra tener que someterse a las preguntas de alguien de rango inferior. Suele matar los ratos libres en la galería de tiro, y no le gusta que le importunen. Los personajes tendrán que recurrir a los archivos o a sus propios soldados para averiguar qué estaba haciendo Schäffer en el momento del asesinato de Bouvier (se pasó buena parte de la noche practicando en la galería de tiro, que se encuentra en un complejo de la Fortaleza bastante alejado de la habitación de Bouvier). Por otro lado, si los personajes insinúan que Schäffer ha podido pagar a alguien para que asesine a Bouvier, el oficial montará en cólera, afirmando rotundamente que si hubiese querido ver a Bouvier muerto, lo hubiese matado él mismo.



ROLF

El cargo que durante años ha ocupado Bouvier imposibilitaba el ascenso de Velsa Rolf. Sus superiores querían promocionarla a encargada del paso de extranjería, pero Bouvier se aferraba a su puesto. Ahora que ha muerto, Rolf puede ocupar por fin el lugar que tanto ansiaba. Algunos soldados que tenían en gran estima a Bouvier han realizado comentarios a las espaldas de Velsa, acusándola de ser ella quien está detrás de su asesinato.

COARTADA

La situación es especialmente delicada porque Rolf no dispone de una verdadera coartada... ¿O tal vez sí? Lo cierto es que la oficial pasó la noche del crimen en su habitación, intimando con uno de sus soldados, el recluta Alfie Meyer. En principio Rolf no hablará de esto bajo ningún concepto (implicaría su degradación inmediata por probable abuso de poder), pero si los personajes logran ejercer la presión adecuada, podría llegar a darse el caso de que lo revelase (siempre y cuando consiga de ellos el compromiso de no difundir el asunto). Meyer, sin embargo, es más voluble; si los personajes logran hablar con él o sospechan de algún modo el affaire, será fácil conseguir que lo cuente todo. Christoph, uno de los compañeros de habitación de Meyer, es quien le cubre las espaldas alguna que otra noche cuando sale a realizar una "visita de cortesía" a la oficial Rolf.

SECTOR-04

LA PAZ QUEBRADA

Un oficial de alto rango asesinado. Varios soldados desaparecidos. Una caja fuerte vacía... La moral de la tropa no es buena en estos momentos, y el asesinato de Bouvier en su propia habitación ha provocado que algunos soldados caigan en la paranoia de ver enemigos por doquier. Se han producido algunos altercados entre soldados con rencillas personales, acusándose mutuamente de estar detrás de la muerte de Bouvier sin pruebas. El ambiente está crispado. Rast está siendo presionada por el Alto Mando para que el caso quede resuelto lo antes posible.

Los personajes sentirán el peso de la responsabilidad. Quizá dependa de ellos restaurar la paz quebrada en la Fortaleza.

UN BUEN LUGAR PARA DESCANSAR

La Fortaleza Alpina está dividida en sectores. El Sector-04 confina a soldados de bajo rango y algunos oficiales en la planta inferior. Es un módulo bien organizado. En general reina el buen ambiente. El centro de mando es de los mejores conservados de Hellvética. Desde aquí se organizan las tareas de los sectores 03 al 07. La salida principal da acceso al patio exterior donde conecta con el túnel de acceso general y con el resto de módulos. Este sector está especialmente acondicionado para infiltradores. Aquí los soldados se mezclan con ellos y con agentes de asuntos internos. Hay un ala especialmente diseñada para interrogatorios con celdas de confinamiento.

EL VIGILANTE CANSADO

La mayor parte de la Fortaleza está siendo observada constantemente. Hay cámaras situadas en los pasillos, almacenes y salas comunes, así como en celdas de reclusión o salas de máquinas. Sin embargo, las zonas privadas como baños o habitaciones están desprovistos de control por vídeo.

Existe un fallo en el sistema de seguridad: la capacidad de almacenamiento de datos. Las grabaciones quedan registradas durante dos días y después son borradas. Los discos duros están degradados y cada vez aparecen más sectores defectuosos. Además, la vigilancia está considerada más como un castigo que como una tarea. No son raras las ocasiones en las que la indisciplina se castiga con servicios en vigilancia o lavandería.

PLANTA SUPERIOR

01. CENTRO DE MANDO
02. NAVE DE CARGA
03. OFICINAS
04. RESIDUOS
05. CENTRO MÉDICO
06. TERMINAL CENTRAL
07. ALMACÉN PRINCIPAL
08. CENTRAL ELÉCTRICA
09. GIMNASIO
10. COMEDOR
11. GALERÍA DE TIRO
12. SALA DE INSTRUCCIÓN
13. SALA DE INTERROGATORIOS
14. CELDAS DE CONFINAMIENTO
15. SALA DE ADIESTRAMIENTO
16. ALMACÉN AUXILIAR
17. TAQUILLAS DE OFICIALES
18. TAQUILLAS COMUNES
19. BAÑOS
20. DEPURADORA Y LAVANDERÍA

- A. PATIO PRINCIPAL
- B. ESTANCIAS DE SOLDADOS
- C. PLANTA INFERIOR



RECTORES DE HELLVÉTICA

La planta inferior del Sector-04 está reservada a oficiales y suboficiales. Rara vez se ve a un soldado de menor rango en esta zona. También dispone de zona de interrogatorios y un gran salón de reuniones donde los mandos planean las tareas de la tropa y organizan los recursos de la zona. Está conectado con el Sector-03 por un pasillo pero solo aquellos con un pase de seguridad de ambas zonas pueden cruzarlo. Parece especialmente diseñado para que solo los comandantes puedan usarlo para moverse con rapidez entre sectores sin usar los pasillos comunes.

Esta planta dispone de una sala de ocio y descanso. Solo acceden aquellos con un pase de oficial o suboficial, aunque alguna vez se ha visto a algún soldado de menor rango invitado por alguien con acceso, algo por otro lado muy mal visto entre los mandos.

El control de seguridad está desocupado durante la noche. El cierre electrónico de las puertas de la primera planta solo permite el acceso con una tarjeta de alto rango por lo que, en principio, no es necesaria la vigilancia.

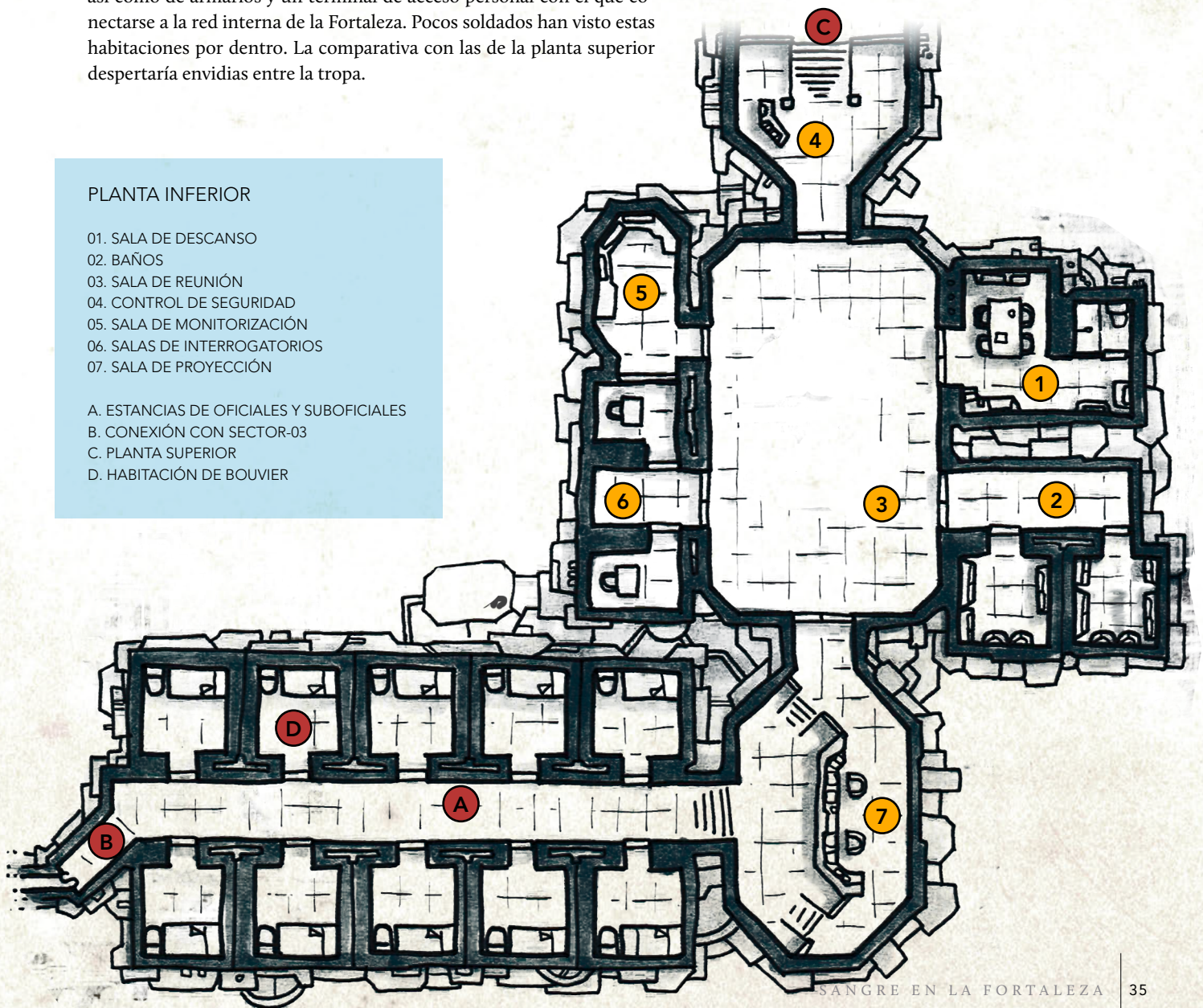
La sala de proyección es utilizada para organizar planes sobre la marcha o como zona de estudio. Dispone de un proyector pero lleva décadas sin funcionar. Ningún chatarrero ha podido repararlo.

Las habitaciones de los mandos son significativamente mejores que las de los soldados de menor rango. Disponen de baño y ducha privada, así como de armarios y un terminal de acceso personal con el que conectarse a la red interna de la Fortaleza. Pocos soldados han visto estas habitaciones por dentro. La comparativa con las de la planta superior despertaría envidias entre la tropa.

PLANTA INFERIOR

01. SALA DE DESCANSO
02. BAÑOS
03. SALA DE REUNIÓN
04. CONTROL DE SEGURIDAD
05. SALA DE MONITORIZACIÓN
06. SALAS DE INTERROGATORIOS
07. SALA DE PROYECCIÓN

- A. ESTANCIAS DE OFICIALES Y SUBOFICIALES
- B. CONEXIÓN CON SECTOR-03
- C. PLANTA SUPERIOR
- D. HABITACIÓN DE BOUVIER



EXTRAÑOS EN CASA

Miradas de soslayo, críticas disimuladas, comentarios afilados... Los extranjeros no son bienvenidos en la Fortaleza y, aunque los hellvéticos saben por qué están husmeando en su basura, a nadie le gusta que aireen sus trapos sucios. Aunque colaborarán (al fin y al cabo son soldados y obedecen órdenes), puede que los personajes tengan que aguantar alguna que otra expresión aguda o picante.



ACTO

NIDO DE CUERVOS

NEGOCIOS

TENSANDO LA CUERDA

La sombra de Shera es alargada. Su nombre traspasa fronteras. Nadie se atreve a desafiar al Cuervo de las Nieves en su propio nido. Todos saben cuáles son las consecuencias de hacerlo. Negociar con algo que quieren los apocalípticos o Shera en particular aumentará en 2D la tirada de acción.

ÉXITO SIN DESENCADENANTE: La cuervo aceptará negociar, pero no rebajará sus pretensiones lo más mínimo. El acuerdo debe ser justo para ambas partes. Si es amenazada, Shera dará un aviso de que se está recorriendo un camino peligroso y propondrá volver por la senda de la negociación. Si persiste...

1+ DESENCADENANTES: Rebajará sus pretensiones. Incluso propondrá que hablen con Dakarai si quieren recuperar a Florian. Favorable a llegar a un acuerdo si los jugadores no tensan demasiado la cuerda. Si lo hacen, simplemente les dirá que lo lamenta y les pedirá que vuelvan cuando tengan algo con lo que negociar.

3+ DESENCADENANTES: Información confidencial. Ofrecerá la posibilidad de que los jugadores elijan entre Nina, Florian (pidiéndoselo a Dakarai) o el dinero. Aceptará casi cualquier trato, no quiere problemas. Podría mencionar a Ghargant o sus tratos con Bouvier y pedir silencio a cambio del dinero.

–Me ha costado mucho conseguirlos, Shera. Pruébalo, ¡es mierda de la buena!

La apocalíptica coge uno de los esporocarpios, lo parte como si fuese un huevo y las esporas brotan de él. Acerca la cabeza rápidamente hacia la nube de esporas que había explotado para inhalarlas, después se lleva el envés de la mano hacia la nariz unos segundos mientras su cuerpo lucha contra la sepsis. Pasan unos segundos mientras la sala se mantiene en silencio. Con la mirada en la mesa, Shera sostiene su cabeza con los dedos índice y pulgar en su tabique nasal mientras niega con la cabeza.

–Esto no me sirve para nada. Es demasiado débil– susurra.

Mira de arriba a abajo al viejo apocalíptico con displicencia mientras pasea su propia lengua por el labio inferior. Las dos chicas que acompañan a Shera en su despacho ya saben lo que ocurrirá a continuación: una caricia seguida de dos leves palmadas en su mejilla, una reprimenda a gritos y, finalmente, peticiones de clemencia.

Shera se levanta de la silla pausadamente, chasquea la lengua repetidas veces mientras niega con la cabeza y enfrenta la mirada del viejo. Sus narices casi se rozan. Da dos palmadas en su cara mientras exhala aire por la nariz:

–Chicas, decidme. ¿Quién es este tipo que me habla como si yo fuese su amigo?– Le encanta soltar esa mierda para poner nerviosa a la gente.

Cuando el viejo hace ademán de hablar, Shera desplaza la mano de su agrietada cara y le introduce con fuerza el puño en la boca. Su cráneo choca violentamente contra la puerta de madera de la habitación. El viejo grita.

–¿Sabes lo que les pasa a los que me mienten?

El viejo niega con la cabeza mientras intenta respirar. El miedo se apodera de sus temblorosas rodillas.

–Te daré una última oportunidad. Si me mientes tendré que mancharme de sangre. ¡Y odio mancharme de sangre! ¿Verdad, chicas?

–Sí, Shera, esa mierda se pega a la ropa. ¡Vamos, dile la verdad, cuéntale lo que sea!– le anima una de las chicas.

–No entraste en el campo madre, ¿verdad que no?.

El viejo niega con la cabeza. Sus ojos, abiertos de par en par, empiezan a llorar.

–Lo viste, ¿verdad? Al aberrante.

El viejo asiente. Sus cejas se tornan para pedir clemencia mientras las lágrimas corren sus envejecidas mejillas. Shera piensa unos segundos. Extrae el puño de la boca del apocalíptico y se limpia con un trapo la mano de babas. El viejo respira aceleradamente mientras repite en susurros “no me mates, por favor”.

–Como renuncias voluntariamente al cargamento de esta...– duda mientras mira el saco medio lleno de esporocarpios– mierda, no tendré que matarte. Pero no puedo dejar que me tomes el pelo de esta manera. ¡Imagínalo! Se correría la voz y todos querían cachondearse de mí. Y eso no está bien, ¿verdad, chicas?

–Nadie se ríe de Shera y vive para contarle, saco de mierda– apostilla una de las chicas.

–No volverás a Eggerberg. Nunca más. Y ahora... a la mierda– Shera chasquea los dedos señalando la puerta.

El viejo asiente con la cabeza y se apresura a salir de la habitación. Shera se siente levemente contra la mesa mientras piensa. Las chicas esperan órdenes.

–Id a buscar a Noé...

–Nos causará problemas otra vez, Shera– responde una de ellas.

–Lo sé. Pero necesito esas semillas de Gloria...

LIBERACIÓN

Como la memética más sofisticada, Shera interiorizó comportamientos de emancipación femenina. Y los replicó entre las mujeres. Ahora es una referencia en la lucha por el empoderamiento de las mujeres en kilómetros a la redonda. Llegan cada vez más, huyendo del dominio del hombre. Apocalípticas, agaritas de la fe jehammedana, chatarreras, juezas... Todas han escuchado el rumor de que existe un lugar en el que no serán pisoteadas por el patriarcado. Gracias a Shera, esta será su tierra prometida.

Eggerberg tiene un ambiente muy característico. El aire es más puro y el paisanaje más peculiar. Salta a la vista que los hombres son más tranquilos y sumisos y las mujeres más altivas y agresivas que en cualquier otra aldea de Hellvética que los personajes hayan podido visitar. Ellas son mayoría en la localidad, y es digno de verse cómo muchos varones bajan los ojos ante el paso de una mujer.

IMPUESTO REVOLUCIONARIO

Los hellvéticos no son los únicos que cobran por utilizar sus pasos. El único puente en kilómetros a la redonda es el que hay a la altura de Eggerberg. Allí, las centinelas apocalípticas pedirán 30 LC a cualquier viajero que quiera cruzarlo. A los hellvéticos les cobran el doble. Shera lo llama el “impuesto revolucionario”. ¿El objetivo? El boicot silencioso a Hellvética. ¿Quién mejor que un hellvético podría entender el pagar por cruzar un puente? Si te niegas a pagar el peaje no hay problema. No se te entregará un pase sellado que confirma dicho pago, y no podrás entrar a Eggerberg. Suerte en tu camino, viajero.

EL PASEO DE LA LIBERTAD

Los hombres deben aprender cual es su lugar. En la sociedad de Eggerberg ocupan el escalón inferior de las personas libres, justo por encima de los esclavos. La presión social que soportan es mayor, sus tareas son más duras y arriesgadas y tienen restringido el acceso a ciertas zonas. El Paseo de la Libertad es una de esas zonas. Solo les está permitido a las mujeres transitar por ella, y las centinelas tienen orden de detener y castigar a cualquier hombre que la cruce. Pies cortados o marcas en la frente señalan a aquellos que osaron cruzar esta santa vía y fueron cazados por las centinelas.

LA TASA ASCII

Día 291 desde la llegada a Eggerberg desde Justiciano. Ejecutable: Corrientista “ASCII”, acompañado de dos cronistas más. Objetivo: establecer un nicho en Hellvética fuera del control de los hellvéticos. Negociación exitosa. Misión completada. Términos del acuerdo: 2000 letras de cambio mensuales a cambio de la no interferencia en los asuntos de los cronistas.

Captamos información clasificada de la Fortaleza Alpina. ¿Hay un oficial hellvético muerto? Confirmado, Bouvier. Los apocalípticos están introduciendo quemazón en la aldea. No es nuestro asunto. Reorientando antena, coordenadas de Purgare. Objetivo: el Monarca...

EGGERBERG

Situada al sur de la Fortaleza Alpina, a día y medio de camino por las montañas, la aldea de Eggerberg está habitada por unas mil personas, principalmente ganaderos y artesanos. Es un asentamiento bastante frecuentado por los neolibios. El motivo: su comercio de lujo. Comprende el intercambio de telas, piezas de orfebrería, objetos raros y esclavos. Especialmente esto último es el producto estrella de la aldea. Aquí el viajero de gustos exquisitos con suficientes dinares o letras de cambio puede acceder a servicios poco comunes.

La aldea vive básicamente de la esclavitud, aunque también comercia con comida y agua. Poseen ganado caprino gracias a un grupo de jehammedanas. Un arroyo cercano que desciende de las montañas y que pasa a unos cien metros del pueblo garantiza agua limpia para sus habitantes, aunque desde hace unos meses disponen de una purificadora de agua que les sirve para poder venderla a buen precio. Fue un regalo de los neolibios como agradecimiento a Shera por haberles tratado bien.

Llama especialmente la atención la taberna local. La “Morada del Paso de Cabras” es un lugar sencillo y amplio regentado por Greg, un joven muy preguntón. Pero el edificio más notable es sin duda el “Sweet Berries”, el prostíbulo que regentan los apocalípticos y dirige Shera en persona.

DATOS SOBRE EGGERBERG

CIUDAD: Eggerberg, Nivel Tecnológico II

PROVINCIA: Hellvética, Región Territorial II

HABITANTES: Aldea de 1.000 habitantes

GOBIERNO: Anarquía (Shera gobierna de facto)

COMERCIO: Ganadería caprina (jehammedanos), esclavos y bienes de lujo (apocalípticos)

RELIGIONES: Jehammedanos (secta escindida) (minoritaria)

LUGARES DE INTERÉS: El “Sweet Berries” (prostíbulo), La Morada del Paso de Cabras (taberna local), nicho cronista

ESPECIAL: Empalizada de madera rodeando el perímetro de la aldea.

COMERCIO/PRODUCTOS: Esclavos, objetos de lujo, quemazón.

GUARDIA URBANA: Conocidas como los Ojos de Cuervo (apocalípticas)



AIRES DE LIBERTAD

REGLAS DEL LUGAR

La estatua libertaria da la bienvenida a los viajeros, anunciando en su base las reglas del lugar. No respetarlas conlleva duros castigos:

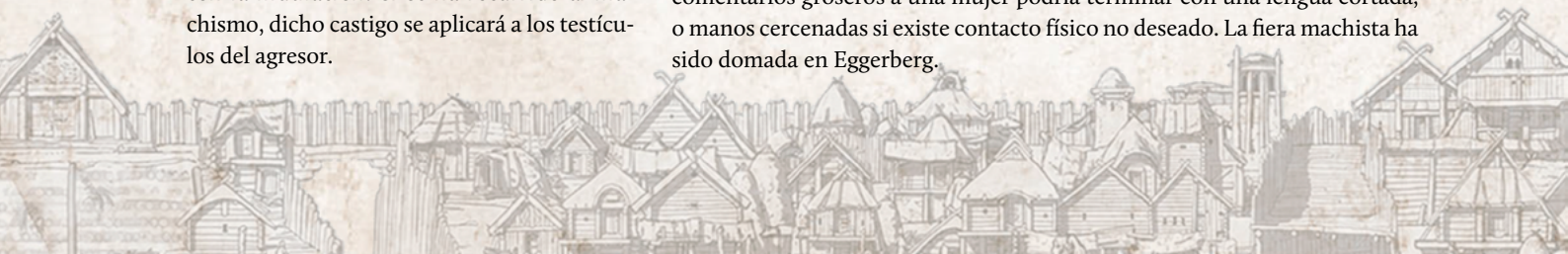
- ◇ No se toleran expresiones ni actitudes machistas.
- ◇ Dirigirse a una mujer sin el debido respeto está castigado con la expulsión inmediata del lugar.
- ◇ Los esclavos son propiedades, no seres humanos, por lo que no están sujetos a sus reglas.
- ◇ La libertad de cada individuo termina donde empieza la del vecino. Vive y deja vivir.
- ◇ El Paseo de la Libertad está restringido al uso exclusivo de mujeres.
- ◇ Observar demasiado tiempo o de forma desafiante a un Ojo de Cuervo puede ser castigado físicamente.
- ◇ Agredir a un Ojo de Cuervo está castigado con la mutilación. Si se ha recurrido al machismo, dicho castigo se aplicará a los testículos del agresor.

ANARQUÍA

La ausencia de leyes en Eggerberg no es sinónimo de caos. El orden está implícito en cada gesto, en cada compra o en cada palabra. Cada individuo comprende cuál es su lugar y sabe mantener la compostura si quiere vivir dentro de la aldea. Para esta tarea están entrenadas las “Ojos de Cuervo”, mujeres encargadas de vigilar y castigar a aquellos que no cumplen con las normas. También se ocupan de informar a Shera de todo lo que ocurre en Eggerberg.

Aunque existe un consejo encargado de castigar abusos formado por miembros de los colectivos, todos escuchan a Shera. Sus decisiones son las que priman y sus palabras siempre son escuchadas. No en vano ha traído la prosperidad a Eggerberg. Saben que sin ella, la aldea no sobreviviría mucho tiempo.

Aquí el hombre está sujeto a reglas más estrictas. Cargan con el peso de décadas de abusos de sus semejantes. Shera dice que, como hombres que son, tienden a desviarse del camino de la igualdad entre hombres y mujeres y de vez en cuando es necesario enderezar a los más levantiscos. Proferir comentarios groseros a una mujer podría terminar con una lengua cortada, o manos cercenadas si existe contacto físico no deseado. La fiera machista ha sido domada en Eggerberg.





MORADA DEL PASO DE CABRAS

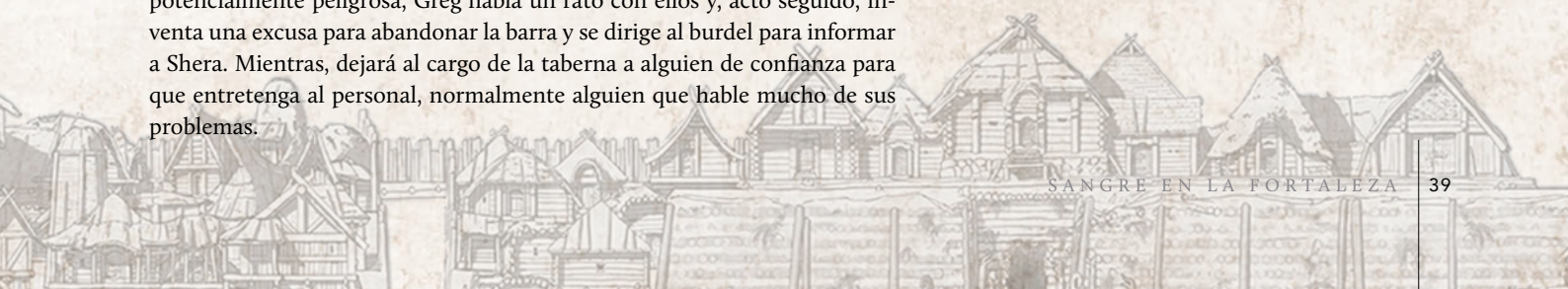
GREG EL INFORMADOR

Antes de la restauración del lugar, este edificio era usado por jehammedanos para descansar y de ahí su nombre. Situada a medio camino entre la entrada a la aldea y el Sweet Berries, es un edificio amplio y sencillo con capacidad para unas treinta personas con varias mesas, una barra y una zona reservada para aquellos que puedan permitírselo, así como diversos juegos de puntería como dardos y pelotas con canastas. Es el primer sitio que los viajeros encontrarán donde calentarse al fuego gracias a un hogar con chimenea. Dispone de una segunda planta con capacidad para alojar hasta veinte personas. La comida no es del todo buena a propósito para que, aquellos viajeros con mayor poder adquisitivo, se desplacen a comer un buen trozo de carne a la brasa al Sweet Berries.

La taberna la regenta Greg, el hermano menor de Shera. En las conversaciones que mantiene con los forasteros sabe intercalar preguntas vacías con otras que utiliza para sacar información relevante. Cuando aparecen potenciales clientes del Sweet Berries, visitantes con algo interesante o gente potencialmente peligrosa, Greg habla un rato con ellos y, acto seguido, inventa una excusa para abandonar la barra y se dirige al burdel para informar a Shera. Mientras, dejará al cargo de la taberna a alguien de confianza para que entretenga al personal, normalmente alguien que hable mucho de sus problemas.

LA LISTA

Años de negocios entre Bouvier y Shera han dejado pingües beneficios... y una larga lista de soldados desaparecidos o dados por muerto. Shera la guarda en una caja en la "Morada del Paso de Cabras". La lista la comprende casi medio centenar de nombres de soldados, la mayoría vendidos como esclavos a Shera en primera instancia y luego a los mercaderes neolibios. Pero unos pocos eran elegidos para algo diferente. Una línea de color rojo señala a esos soldados, esos encargos especiales para Shera...





SWEET BERRIES

JARDINES DE INVIERNO

Colores índigo, morado y púrpura inundan el patio trasero del Sweet Berries, ofreciendo un contraste con el frío paisaje alrededor. Una espinosa alambrada recorre el perímetro de los jardines de invierno, que además están vigilados durante día y noche. Aquel que se atreva a meter sus manazas sin permiso para robar unas bayas tendrá que pagar el triple del precio normal si es atrapado. Si no dispone de dinero, un dedo meñique sufrirá las consecuencias.

Hace años, estas plantas formaron parte de uno de los rocambolescos tratos a los que acostumbra Shera. Un buen jardinero y un cuidado continuado permiten degustar en el Sweet Berries de un cuenco de estas caras bayas a todo aquel que pueda pagar su elevado precio: 200 LC.

EL GRAN NIDO

La casa, el refugio y el negocio de Shera. Se llama así por las bayas que crecen en la ladera de una montaña cercana. Este “hogar del placer”, como lo llama la apocalíptica, se ubica en las ruinas de un oxidado baluarte defensivo abandonado hace décadas. Las máquinas que una vez se hallaron aquí han sido despojadas de todos sus componentes electrónicos y demás piezas de valor. El viejo baluarte ya es solo una carcasa vacía que Shera ha restaurado y amueblado hasta convertirlo en un acogedor hogar. Está decorado con objetos lujosos como telas africanas y cojines perfumados.

El Sweet Berries es un lugar frecuentado por una gran variedad de clientes, desde chatarreros hasta ricos neolibios. Shera se asegura de que sus clientes pasen un rato agradable y de que nadie pueda llegar a perturbar el ambiente del lugar. Intenta evitar que los hellvéticos entren en el local o que pasen demasiado tiempo, ya que podrían encontrarse con algún antiguo compañero que ahora esté sirviendo como esclavo en el Sweet Berries. A pesar de esto, Shera es cuidadosa y siempre esconde a los esclavos hellvéticos después del aviso de sus “pajaritos” hasta que el grupo de soldados se haya marchado del local.

En la actualidad, hay tres reclutas provenientes de la Fortaleza: Morritz, que espera la transacción con los neolibios en el sótano, y dos jóvenes que esperan ser “reclamados”. El resto fueron vendidos o “se deterioraron”...

Es común adquirir esclavos de otros colectivos, pero los hellvéticos están especialmente solicitados debido a que suelen estar libres de infestación de esporas.

EL HOGAR DEL CUERVO

El Sweet Berries fue un puesto de vigilancia, ahora restaurado y adaptado para servir de prostíbulo. Fue abandonado por los hellvéticos hace tres décadas debido a los constantes ataques de insectos que hacían la vida imposible en el lugar.

Dispone de tres puertas: la principal, una lateral y otra trasera. Todas son de metal y pueden cerrarse herméticamente. Las ventanas son tan estrechas que solo permitirían el paso de un niño bastante delgado, además de estar enrejadas. Estas cualidades darán una ventaja táctica a los apocalípticos en caso de ataque.

Aquí viven la mayoría de la bandada de Shera. Dispone de una treintena de secuaces que se encargan de vigilar el Sweet Berries y Eggerberg en general. Son las agentes de seguridad autónomas que solo rinden cuentas ante Shera. Todas son mujeres y entre ellas se llaman “camarada”, aunque en la aldea se les llama “Ojo de Cuervo”.

QUEMAZÓN

Shera negocia con pequeñas pero potentes dosis de quemazón. Normalmente dispone de casi cualquier variedad, ya que al Sweet Berries acuden clientes desde lugares muy alejados del mundo y conocen que aquí se puede comerciar con las diferentes variedades de Quemazón. Shera no compra baratijas; cualquier semilla de potencia inferior a 5 será rechazada. En el almacén acumula una buena cantidad de semillas de Unidad que le traen desde la zona frankeña. Parece que los Homo Degeneration están permitiendo a los apocalípticos recolectar cierta cantidad de semillas. Como si permitiesen la cosecha de cierta cantidad de estas. Hasta ahora no han recibido ataques de estos monstruos por no sobrepasar esa cantidad. Pero Shera necesita más. Siempre necesita más...



HOGAR DEL PLACER

Famoso en toda Hellvética y más allá de sus fronteras, el Sweet Berries es un lugar frecuentado por gentes de casi todos los colectivos y culturas, especialmente aquellos viajeros que disponen de las suficientes letras de cambio para pagar sus tarifas. También aceptan dinares (los viajeros de África prefieren cobrar en esta moneda las ventas que realizan en Eggerberg).

Su clientela la forman mayoritariamente hombres con gustos muy específicos. En el prostíbulo la mayoría de esclavos que ejercen son hombres, y no tienen reparos en tratar con otros de su mismo sexo (en parte por las drogas en forma de Unidad que les suministran habitualmente). Si los más novatos se quejan, no tardarán en ser domados hasta que acaben asumiendo su destino. Y si algún esclavo osa escapar, las apocalípticas no tardarán mucho en darle caza y traerle de vuelta a la aldea para someterlo a escarnio público. En ocasiones también se castiga con la muerte. Solo aquellos que demuestran sumisión y predisposición para aprender el oficio, pueden ganarse la confianza y el favor de Shera. Estos son los favoritos de la apocalíptica, y tienen ciertos privilegios. La “destreza” de sus siervos es muy apreciada, coleccionando amantes de otras regiones y continentes. Los rumores hacen justicia a la realidad y la voz se corre rápidamente.

Por supuesto también acuden mujeres al Sweet Berries, pero para muchas de ellas la situación es sustancialmente diferente: aquí han probado las mieles de la libertad. Es cierto que aquellos que sirven en el prostíbulo son grandes amantes ¿pero por qué iban a tener que pagar para tener a alguien a su servicio si en Eggerberg las mujeres tienen el poder? En la aldea no toleran que un hombre pisotee sus derechos y libertades.

UN PRECIO ADECUADO

Las tarifas del Sweet Berries son altas. Sus clientes lo saben pero también son conscientes de la dificultad de encontrar en otro lugar lo que aquí se oferta. Para espantar a los soldados hellvéticos, Shera les duplica las tarifas.

Dispone de 8 a 10 esclavos del placer listos para ejercer, aseados y depilados según las exigencias del cliente. También hay dos chicas que eligen libremente dedicarse a esto, ya que pagan bastante bien y el trato que reciben es excelente.

TARIFAS:

- ◇ Tirada de cartas del tarot por Shera:
 - Con cita previa: 250 LC
 - Sin cita previa: 500 LC
- ◇ Reservado: 150 LC
- ◇ 1/2 hora: 600 LC
- ◇ 1 hora: 1000 LC
- ◇ Suite especial: 1200 LC extra
- ◇ Cuenco de bayas: 200 LC
- ◇ Servicios especiales: a convenir.

PRIMERA PLANTA

BUSCANDO A SHERA

Si los personajes deciden hablar directamente con Shera, podrían hacerlo de varias maneras. Las centinelas apocalípticas solo permitirán subir a clientes o a alguien que mencione a Bouvier. La bandada conoce bien al oficial hellvético y saben que Shera es quien gestiona el asunto. Si no contratan servicios o mencionan a Bouvier, los personajes se verán obligados a realizar pruebas de conducta, seducción o negociación (3), teniendo consecuencias parecidas, aunque el camino elegido sea sustancialmente diferente. Pertenecer al colectivo apocalíptico o chatarrero aumentará el número de la acción en 2D.

La cara visible del Sweet Berries. La habitación principal es un gran salón iluminado con luz tenue y decorado con cojines, alfombras y telas africanas. Las mesas se disponen según la ocasión, ya que hay clientes exigentes que solicitan un lugar concreto. La comida es de gran calidad y los baños se limpian con frecuencia. En la barra suele atender Flavio, un amable chico que saluda guiñando un ojo y que suele servir de gancho para muchos clientes. Siempre hay al menos un chico que suele rondar la sala esperando captar clientes. En la estancia siempre hay al menos dos "Ojos de Cuervo" vigilando todo lo que ocurre, aunque si notan la presencia de hellvéticos aumentarán este número.

Hay dos despachos disponibles, así como una sala privada para relajarse y coger calor. Suelen ser los neolibios los que pagan por estas salas. Entre ellos, Dakarai, un amable neoliberal que busca chicos jóvenes con los que compartir lecho y buenas oportunidades de negocio. Posiblemente invitará al grupo a compartir mesa.

La cámara del tarot es un servicio especial que Shera ofrece a ciertos clientes. Aquí pueden averiguar su futuro si pagan convenientemente sus servicios.

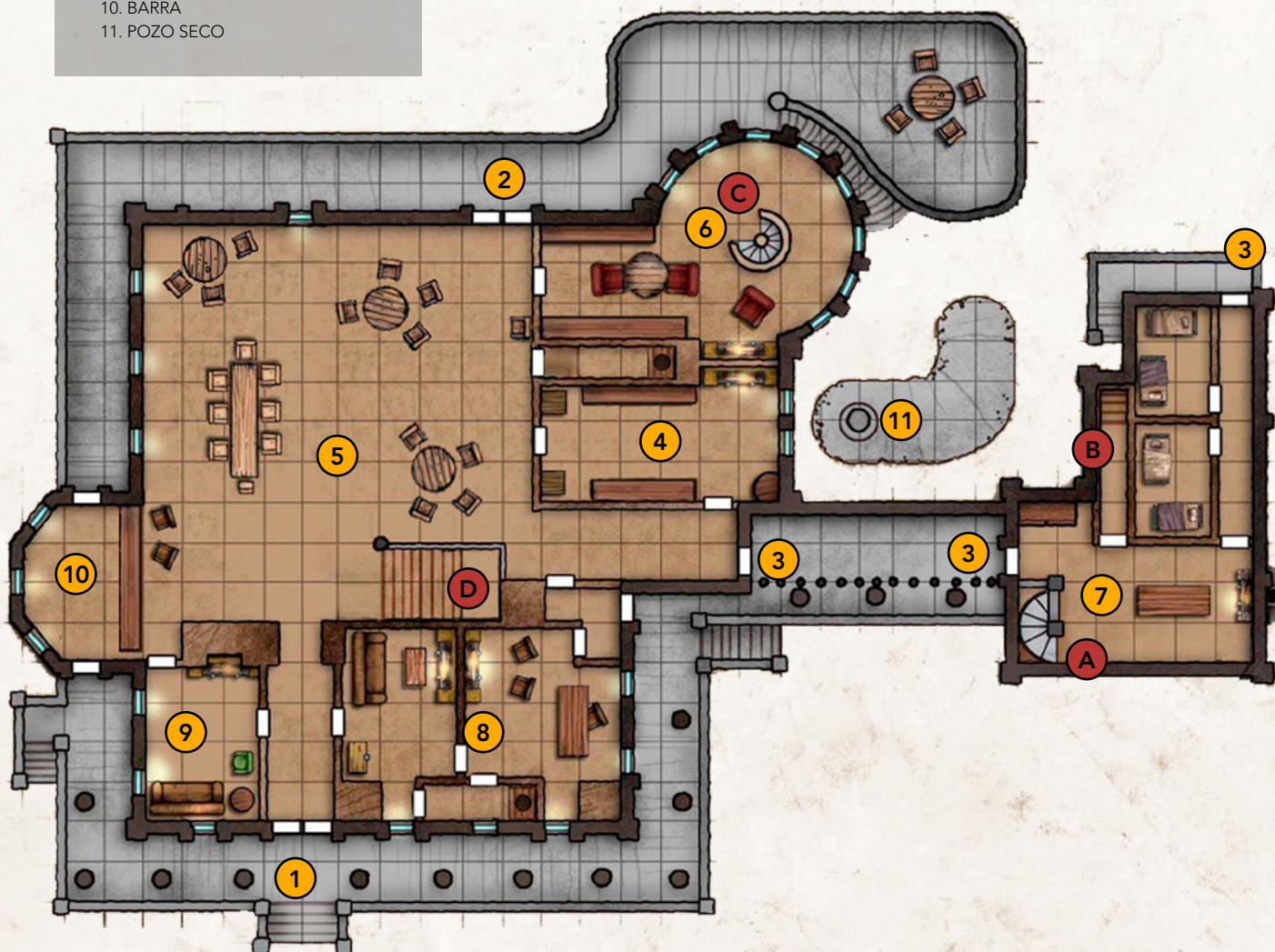
El lugar donde se aloja el personal y las camaradas del Cuervo de las Nieves es el Nido de cuervos. Tiene conexiones con todas las plantas, incluyendo el sótano, además de una salida de emergencia a través de la chimenea.

Por último cabe destacar la existencia de un estrecho pozo que comunica con el sótano. Es una caída de 4 metros. Un personaje con una alta percepción podría distinguir conversaciones entre el eco que producen las paredes del sótano. Trepar por sus paredes exige una tirada de CUE + Atletismo (4).

Existe un mecanismo de palancas en cada una de las puertas que dan al exterior para cerrarlas herméticamente. Si se accionan, la plancha metálica caería en medio segundo aplastando todo a su paso.

PLANTA BAJA

01. PUERTA PRINCIPAL
02. PUERTA TRASERA
03. PUERTAS SECUNDARIAS
04. COCINA
05. SALÓN
06. CÁMARA DEL TAROT
07. NIDO DE CUERVOS
08. DESPACHOS
09. SALÓN PRIVADO
10. BARRA
11. POZO SECO





LA BANDADA DEL CUERVO

Les llaman Ojos de Cuervo. Vigilantes día y noche del orden en Eggerberg. Cada una de ellas confiaría su vida a cualquiera de sus camaradas. Se encargan de revisar los cargamentos a la entrada y salida de la aldea, de que se cumplan las pocas reglas del luar y de que Shera no tenga problemas. Son alrededor de 30 apocalípticas. Vigilan las calles de Eggerberg y las esquinas del Sweet Berries. Son orgullosas revolucionarias en contra del dominio del hombre, del que no se fían. Suelen acompañar al Cuervo de las Nieves un par de "Ojos". En estos días, cualquiera te podría sacar un arma y pegarte un tiro.

OJO DE CUERVO

PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 4D / 10 puntos de Ego

ATAQUE: Brazalete de cuchillas 9D daño 6, Pistola 7D distancia 10/40 daño 9

DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 8D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 8D; Mental 9D.

ESPECIAL: PSI + Dominación 7D

MOVIMIENTO: 7D

PROTECCIÓN: Armadura de cuero, protección 3

CONDICIÓN: 10 (Trauma 8)

TÁCTICAS: Enervar/Castigar

Los Ojos de Cuervo vigilan que todo esté en orden, pero de vez en cuando lanzan alguna mirada desafiante a los hombres para ver cómo reaccionan, solo por diversión. Aquellos que sobrepasan los límites son castigados, especialmente si hay agresión, ya sea física o sexual. Si tocas a una las tocas a todas. Si hay un combate peligroso, usarán tácticas de guerrilla, buscando acertar con una de sus balas en un punto débil (utilizando puntos de Ego), usando fuego de cobertura con sus pistolas cuando fuese necesario. Sus camaradas cazarán a los agitadores por la espalda...

EL FANTASMA DE FLORIAN

Florian Morritz es un soldado hábil en combate. Sus puntuaciones en las prácticas de tiro están por encima de la media y sus compañeros lo escogen antes que a nadie en las pruebas por equipos. Pero el chico que encontrarán no es ese Florian Morritz.

La inhalación de esporas de Unidad ha provocado que su cerebro ya no responda como debiese. Ahora su mente le pide paz. Tratará de evitar cualquier conflicto, intentando mediar entre las partes o suplicando por la concordia. Ya no es un soldado.

Un hipotético encuentro con Nina le llenaría de felicidad, aunque le costase recordar algunos detalles. Pero aún no ha pasado tanto tiempo como para que el elemental tome el control de su mente.

RESCATE

Florian está encadenado en el sótano, en una habitación que solo contiene una cama y unas mesas. Shera estima que no es necesario vigilarle: se encuentra encadenado y seriamente drogado con esporas de Unidad. Solo baja un par de veces al día para comprobar si es capaz de superar la infestación de esporas a la que está siendo sometido. Ha realizado este proceso muchas veces. La mayoría lo supera.

En la tercera planta se encuentra Nina. Esta planta está dividida en dos zonas: una diseñada para ser la suite, y otra destinada a servir de almacén. Esta segunda zona está en relativo mal estado. Su tejado está roto por una zona y sería relativamente fácil colarse, aunque para ello sería necesario escalar tres plantas. Se requiere una prueba combinada de AGI + Movilidad (3) y AGI + Sigilo (3) para llegar a trepar sin ser visto. Si se falla la tirada de sigilo, será advertido por las Ojo de Cuervo.

GUIÑO Y SONRISA

Tratar con Dakarai siempre es un placer. El neolibio además de un seductor es un tipo encantador. Le gusta sacar a pasear su orgullo africano y su opulencia, y ofrecerá un sitio en su mesa a posibles clientes. Le gusta escuchar historias de otros colectivos tanto como contar las aventuras que ha vivido.

A pesar de haber encargado a Shera capturar a Morritz, aceptará un intercambio. Al

fin y al cabo Morritz es solo un capricho más. Dakarai tiene interés en negociar con objetos raros y difíciles de obtener, como por ejemplo un fusil rastreador. No está realmente interesado en renunciar a su nuevo esclavo por dinero y solo aceptaría cambiarlo por algo más interesante. Para Dakarai es tradición intercambiar objetos curiosos, útiles o antiguos en transacciones provechosas. Si llega a un

acuerdo por Morritz con los personajes entregará una máscara, pidiendo algo a cambio:

—En mis tierras es tradición intercambiar piezas africanas por otras del lugar. Es señal de buen augurio, y no queremos hacer enfadar a los dioses, ¿verdad que no?...

A simple vista parece ser la típica máscara que usan los azotadores aunque en realidad es mucho más...

NEGOCIACIÓN CON SHERA

Shera recibirá a los personajes en su sala personal en la segunda planta o bien en la Cámara del Tarot, dependiendo de cómo los personajes intenten contactar con ella. Son despachos decorados con objetos suntuosos y ornamentales de varias culturas, especialmente la africana. En todo momento acompañarán a Shera dos Ojos de Cuervo armadas con pistolas que estarán muy pendientes de cada movimiento. Además, debido a la especial situación, otras dos camaradas esperarán en la puerta por si fuese necesario. Pedirán a los visitantes que dejen sus armas o se negarán a dejarles pasar. La conversación puede tomar varios caminos, pero hay ciertos temas que casi con total seguridad saldrán en ella:

- ◆ **NINA:** No tendrá reparos en reconocer que la tiene cautiva y en principio no querrá negociar por su libertad. Los personajes tienen básicamente dos opciones. La primera es intimidar a Shera con las posibles consecuencias de desafiar al colectivo Hellvético. Pero si fallan la prueba, Shera se lo tomará como un desafío a su poder y las consecuencias pueden ser catastróficas. La acción consiste en una prueba enfrentada de PSI+Dominación. La segunda opción es aceptar el trato por Kubianski. Shera pedirá que le entreguen a la infiltradora para liberar a Nina.
- ◆ **BOUVIER:** Negará cualquier relación con el oficial, aunque si le presionan reconocerá que tuvo tratos con él. Con las pruebas en la mano es ridículo negar la evidencia.
- ◆ **FLORIAN MORRITZ:** Shera no admitirá en principio que pagó a Bouvier para comprar a Florian y negará cualquier relación con la agenda del oficial o los documentos que hubieran podido encontrar los investigadores. Deberán realizar pruebas de CAR+Expresión para saber si miente. Shera ya ha acordado las condiciones con Dakarai, que podría estar de camino o en la planta baja disfrutando de una buena comida, dependiendo de cuándo lleguen los personajes a Eggerberg. Solo aceptará negociar por Morritz si convencen a Dakarai, algo en lo que ella no piensa implicarse.
- ◆ **KUBIANSKI:** Cuando Shera haga contacto visual con Kubianski sabrá que es exactamente lo que Ghargant quiere. Su actitud cambiará con los personajes ya que ellos tienen lo que la Cuervo quiere. Si no se han presentado ya ante ella, mandará a una de las Ojo de Cuervo para proponerles un trato: Nina por Kubianski.
- ◆ **VENTA DE ESCLAVOS:** Defenderá que sus negocios son legales, tiene documentos que lo prueban. Y en efecto así es, excepto para los esclavos comprados a Bouvier. Pero esos ya no están en el Sweet Berries; fueron vendidos, principalmente a los Neolibios.
- ◆ **GHARGANT:** Solo hablará del aberrante si los personajes hunden moralmente a Shera. Esto solo ocurrirá si superan en una prueba enfrentada de CAR+Expresión o PSI+Dominación a Shera y obtienen al menos 3 DT.



DINERO SUCIO

El botín acumulado por Bouvier es cuantioso y, aunque Shera podría hacer buen uso de él, prefiere pasarle el marrón a otro. Además está deseando librarse de los arneses y rastreadores de Nina y Florian. Tenerlos o comerciar con ellos le puede meter en un serio problema. Aceptar el dinero sucio de Bouvier afectaría a su reputación como anfitriona y comerciante. Los neolibios dejarían de acudir al Sweet Berries si se corre la voz...

EL BOTÍN DE BOUVIER:

- ◆ 24.780 Letras de cambio
- ◆ 13.150 Dinares
- ◆ Títulos de propiedad de 50 acres de tierra en Trípol
- ◆ 2 arneses hellvéticos
- ◆ 2 rastreadores
- ◆ 14 balas calibre Maciza AF

NICHO CRONISTA

UN LUGAR ESTRATÉGICO

Los cronistas de Justiciano enviaron al Corrientista ASCII para establecer un pequeño nicho en territorio hellvético. El objetivo era captar información ahora que Hellvética no tenía el control de la zona. No solo querían captar información de los hellvéticos sino también de la zona sur de Borca y del norte de Purgare. Al parecer buscan a un Aguja por la zona: Malware.

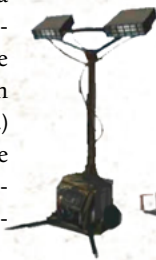
Aprovechan para controlar a los apocalípticos con micrófonos escondidos en el Sweet Berries, y la información procedente del Clúster Central de Justiciano confirma las sospechas: Saben que Shera tiene tratos con Bouvier. Gracias a un localizador averiguaron que la apocalíptica entrega un esclavo cada tres meses a Ghargant.

Pero los asuntos de los cronistas van más allá. Han comenzado a captar transmisiones de radio del colectivo hellvético. La información es muy valiosa para el Clúster Central. El nicho de Eggerberg comienza a dar sus frutos. La importancia estratégica de la aldea sube como la espuma. ASCII y sus mediadores tendrán que protegerla cuando los apocalípticos no puedan y no permitirán a nadie acceder a su interior, a no ser que los tres cronistas hayan salido a hacer algo importante...

BIG DATA

El nicho de Eggerberg recopila gran cantidad de datos. Transmisiones hellvéticas, exploradores africanos y secretos de los apocalípticos. Aquí está todo. Solo se necesita el conocimiento suficiente para acceder a la fuente.

Si los personajes consiguen abrir la puerta con una prueba de INT+Ingeniería (2), AGI+Destreza (3) o CUE+Fuerza (4), podrán acceder al nicho. Penetrar el firewall de seguridad es más difícil, pero si consiguen superar una prueba de INT+Ingeniería (4) tendrán acceso a todas las transacciones de Bouvier con Shera, así como una breve mención a Ghargant. Además, un archivo llamado "El Monarca" podría llamar su atención.



CORRIENTISTA ASCII PERFIL DE COMBATE

INICIATIVA: 5D / 12 puntos de Ego

ATAQUE: Sintetizador 9D (INT + Ingeniería) 10D (PSI + Dominación), daño 1 + DT (daño a Ego), distancia 10.

Electrochoque 5D, daño aturdidora 8 (Ego), distancia 1.

DEFENSA: Pasiva 1; Activa cuerpo a cuerpo (esquivar), Movilidad 5D; Activa a distancia (ponerse a cubierto), Movilidad 5D; Mental 10 D.

MOVIMIENTO: 4D

HABILIDADES: CUE+Resistencia 5D, CUE+Cuerpo a cuerpo 5D, CAR+Expresión 7D, INT+Artefactos 6D, INT+Concentración 6D, INT+Ingeniería 8D, PSI+Engaño 5D, PSI+Reacción 5D, INS+Percepción 4D

PROTECCIÓN: Traje cronista, protección 2, primera impresión.

CONDICIÓN: 10 (trauma: 8)

TÁCTICAS: Desmoralizar/Intimidar

ASCII siempre va escoltado por dos mediadores. Cuando hablan parecen una mente enjambre, completando, reafirmando o repitiendo lo que ASCII dice con voz robótica. Cuando quiere dominar usa su sintetizador y solo en situaciones de verdadero peligro recurre a su electrochoque.

GARANTES DEL PACTO

Los cronistas no dejarán que los personajes se vayan de rositas si han rechazado entregar a Kubianski. Saben que si no cumplen con el trato con el aberrante, Eggerberg corre serio peligro. La investigación sobre Malware está en un punto clave y ahora no pueden abandonar este lugar estratégico a su suerte. Si el

trato con Shera no incluye a Kubianski y ha ocurrido dentro del Sweet Berries, cuando intenten salir con ella de Eggerberg tendrán que vérselas con los cronistas y sus artimañas. Primero intentarán convencerles de que entregar a Kubianski es un mal menor por un bien mayor. El Corrientista ASCII propondrá

un trato alternativo con los cronistas en el que ellos harán entrega cada tres meses de un sujeto con las características que el aberrante Ghargant exige. Si el grupo sigue sin aceptar, aterrorizarán al grupo avisando de las consecuencias de su tozudez, buscando subyugarles. ASCII es un hueso duro de roer.

UNA VEZ QUE NOS CANSAMOS DE BUSCAR APROBACIÓN,
NOS DIMOS CUENTA DE QUE ES MÁS FÁCIL
GANARSE EL RESPETO.

NADIE TE DA PODER.
LO TIENES QUE TOMAR TÚ.

[GLORIA STEINEM, ROSEANNE BARR]





4

CAPÍTULO

RASTRO DE SANGRE

SANGRE Y NIEVE

A continuación se ofrecen algunos consejos para desarrollar la aventura Sangre en la Fortaleza. Tómalos como meras recomendaciones y adáptala a tu mesa.

En la Fortaleza Alpina se les puede pagar un anticipo por llevar a cabo la investigación. En principio, los jugadores deberían disponer de las pistas necesarias para vincular la desaparición de Nina y la “deserción” de Morritz. Si el director de juego lo estima necesario, siempre puede improvisar otras pistas que encarrilen más la trama. No se debe olvidar que la hellvética Kubianski acompañará a los personajes todo el tiempo, incluso fuera de la Fortaleza Alpina.

Lo habitual es que los personajes sigan el rastro de Nina hasta Eggerberg con la intención de interrogarla, detenerla y entregarla al superior hellvético al mando (la teniente Eva Rast). Pero antes de eso han de tratar con Shera

y, por extensión, con su bandada, ya sea negociando o por la fuerza. Nina ha pasado varias horas (o días, dependiendo de lo que tarden los personajes en llegar hasta Eggerberg) encadenada a una cama en el sótano del Sweet Berries, temiendo constantemente por su vida.

La ingenuidad de Nina, la situación de esclavitud de Morritz y la insolencia de Shera deberían hacer el resto.

¿Liberarán a los esclavos o decidirán que esa no es su lucha? ¿Acordarán quedarse con el botín y se marcharán con los bolsillos llenos de dinero sucio de Bouvier? ¿O decidirán entregarlo a la autoridad competente en la Fortaleza Alpina?

¿Y cómo manejarán a Shera? ¿Negociarán? ¿La amenazarán? ¿Se infiltrarán en el Sweet Berries? ¿O sacarán a pasear sus armas?

TRATANDO CON SHERA

NEGOCIACIÓN

Esta aventura está desarrollada para que la negociación sea un elemento clave y la forma más fácil de resolverla. Si los jugadores son convincentes y no la amenazan abiertamente, Shera estará dispuesta a pagarles por su silencio. Después de todo, Nina vino a buscar a Florian con un montón de dinero en efectivo que usará en la negociación. El objetivo principal de Shera es evitar que su secreto sea revelado.

Ofrecerá 1500 LC a cada uno de los personajes a cambio de su silencio, pero Nina debe morir por todo lo que sabe y Morritz será enviado a África en cuanto llegue el neolibio Dakarai. Si los jugadores no preguntan por Nina o Florian, Shera no les dirá nada, pero si lo hacen no tendrá reparos en revelarles el aciago futuro que les espera. Además querrá llevar a cabo un último trato: Kubianski. Es su prioridad y será generosa en su oferta, siempre dentro de lo razonable.

◆ **SI ACEPTAN:** Bien hecho. Dinero fácil. Pero ahora están vinculados a Shera de algún modo y son cómplices de este crimen. Y los apocalípticos no dudarán en usar esta carta en el futuro para chantajearles y obtener algo a cambio.

◆ **SI SE NIEGAN:** Shera lamentará profundamente no llegar a un acuerdo, pero no romperá la negociación, preguntando directamente qué piden los jugadores en ese momento.

◆ **SI SON DEMASIADO CODICIOSOS:** Shera dará la impresión de pensar por un momento y luego aceptar a regañadientes las condiciones de los jugadores. Entonces esperará a que bajen la guardia para cazarles.

Si no tiene la oportunidad de hacerlo en el Sweet Berries, enviará a sus secuaces a darles caza para evitar que regresen a la Fortaleza o donde sea que vayan.

DESAFÍO

Enfrentarse a Shera abiertamente es arriesgado. La apocalíptica es lista, tiene nervios de acero y sabe mostrar una “cara de póker” que puede poner difíciles las cosas a los jugadores.

Si la amenazan, aparentará estar preocupada e impresionada, pero a la primera oportunidad ordenará a sus secuaces que les capturen, usando la violencia si fuera necesario para darles su merecido por desafiarla. Permite a los jugadores realizar pruebas de INS+Empatía para revelarles la intención de darles caza una vez salgan de Eggerberg. Quizás así reconduzcan su postura.

INFILTRACIÓN

Pretender ser un cliente es una buena manera de explorar el lugar sin ser demasiado sospechoso. Sin embargo, todavía será necesario prestar atención a las preguntas que los jugadores plantearán y que podrían poner sobre aviso a Shera y sus secuaces.

Infiltrarse sin ser visto es otra posibilidad. Es posible escalar o moverse sin ser visto hasta la tercera planta donde se encuentra Nina, y quizás incluso sacarla de allí sin que nadie se dé cuenta (al menos de momento). El sótano suele estar vigilado por un solo guardia que se encarga de Florian.

¡A LAS ARMAS!

De lejos, la peor de las ideas. Ni más ni menos que “disparar primero, preguntar después”. A la primera señal de ataque, Shera y sus secuaces bloquearán las puertas de acero herméticas y se encerrarán en su fortaleza sin que haya manera de que los personajes puedan entrar o salir fácilmente. Esto da una gran ventaja táctica a los apocalípticos frente a los jugadores. Las consecuencias de ser capturados pueden ser las peores imaginables.



RESOLVIENDO EL CRIMEN

CLEMENCIA

Si Nina todavía está viva, le pedirá a los personajes que le dejen escapar con Morritz. Tiene la intención de irse a Purgare evitando la Fortaleza y sus túneles. Luego intentará llegar a África y tratará de reconstruir allí su vida junto con Florian en la propiedad que Bouvier había adquirido.

El botín de Bouvier asciende a casi 55.000 LC. Si rescatan a Nina y recuperan el dinero, la recluta está dispuesta a darles 2000 LC a cada jugador, pero deben mantener la boca cerrada. Recomendará a los personajes que usen el dinero para sobornar a quien sea necesario por su silencio.

Nina intentará convencer a los personajes de que Bouvier merecía morir, que ella y Morritz están enamorados y que solo quieren desaparecer, terminar con toda esta historia y marcharse lejos. Eventualmente se ofrecerá a servir como mercenaria por un período fijo de tiempo después del cual los jugadores le darán su libertad.

Si todas estas opciones son rechazadas, se resignará y aceptará su cruel destino sin decir una palabra hasta que regrese a la Fortaleza. En ningún momento mostrará señal de arrepentimiento.

MORRITZ

Es posible que Florian sea rescatado al mismo tiempo que Nina. Tardará en ser consciente de su situación, y cuando lo haga, justo antes de llegar a la Fortaleza, intentará por todos los medios que los personajes dejen libre a Nina, recurriendo a la violencia si fuese necesario.

GREG

Es posible que los personajes se olviden pronto de Greg, el hermano de Shera y encargado de la Morada del Paso de Cabras. Desde el momento en que vio a los jugadores interesados en el Sweet Berries no los perdió de vista. Si descubre que algo le ha sucedido a su hermana, avisará a sus contactos y les dará toda la información que tenga sobre los jugadores.

La bandada del Cuervo de las Nieves no tardará mucho en darles caza para cobrarse justa venganza. Eso, si pueden esquivar las consecuencias de no cumplir con el pacto de Ghargant...

BOTÍN

Si los jugadores regresan con el dinero a la Fortaleza Alpina y lo devuelven todo a la jerarquía hellvética, un oficial de alto rango duplicará su recompensa y mantendrá a buen recaudo el resto de LC ofreciendo la gratitud de la Fortaleza y de Hellvética en su nombre, además de paso libre a través de las aduanas Hellvéticas durante 1 año.

Mantener a buen recaudo el botín que Shera les ofrezca no será tarea fácil. Si los personajes tienen interés en no llamar demasiado la atención deben pensar en mantener sus bocas bien cerradas. Es posible que hayan dejado muchos cadáveres a su paso y personas que los buscan con ansias de venganza. Lo que sea que decidan hacer con este dinero les perseguirá durante mucho tiempo.



TRAS EL TELÓN

LOS NEGOCIOS SON NEGOCIOS

Aquella tarde, al regresar a Eggerberg, Bouvier advirtió a Shera de que no pondría en juego su reputación por compasión con los apocalípticos.

–Mira hija, los negocios son solo negocios. Tú ocúpate de tus propios problemas y yo me encargaré de los míos.

–Si Eggerberg cae, la cólera de Ghargant caerá sobre Hellvética– dijo Shera entre dientes.

–Si todo este asunto se destapa, unos cuantos mosquitos serán el menor de mis problemas–le respondió Bouvier mientras metía las letras de cambio en su bolsa.

El aberrante había logrado asustar a un veterano de guerra como Bouvier, pero sabía que la amenaza de la que Shera le había advertido no iba con él. El oficial estaba convencido de que, para cuando Eggerberg corriese peligro, él estaría disfrutando de cálidas tardes bajo el sol de África.

MENTIRAS ARRIESGADAS

La excelente relación de camaradería y sororidad que existe en la bandada del Cuervo de las Nieves está basada en la confianza. Las promesas de libertad e igualdad se han visto satisfechas durante estos años de convivencia en Eggerberg. Y esta confianza pende de un hilo.

Cada tres meses Shera acude a la Casa de los Mosquitos a encontrarse con Ghargant. Y lo hace a solas. El aberrante exige particulares sacrificios para desviar su plaga de insectos. Los rumores vuelan y en la aldea no todos comprenderían que la entrega de sacrificios a Ghargant son la única vía para mantener a salvo a Eggerberg. Lo único que saben

sus camaradas es que, cada tres meses Shera se reúne con un tal Mubarak que nunca nadie ha visto. Solo Bouvier conoce el trato con el aberrante. Shera le advirtió de que sus transacciones de esclavos dependían de la supervivencia de Eggerberg. Al viejo no pareció importarle. Mientras siga proporcionando carne fresca no habrá problemas.

EN LA SOMBRA

La espada de Damocles que pende sobre Eggerberg depende en exclusiva de Shera. El pacto que le ofreció al aberrante Ghargant dio sus frutos: Pronto empezaron a llegar riquezas y los apocalípticos pudieron montar un gran negocio en la aldea de Eggerberg. El pueblo había renacido, tal y como el tarot predijo. Su pueblo viajó hasta el lugar con la esperanza de encontrar allí su ansiado hogar pero desconocían el precio que debían pagar.

Cada tres meses Shera recibe instrucciones precisas de Ghargant sobre qué sacrificio exige: una chica joven rubia, un hombre alto con ojos grises... Hasta ahora nunca ha fallado, gracias al acuerdo con Bouvier: El hellvético le entrega los soldados que ella pide y a cambio recibe grandes cantidades de dinero por ellos. Pero Bouvier ya no está. Shera sabe que debe hacer algo o el beneficio que ha traído el pacto con el aberrante puede volverse en su contra.

Millones de mosquitos succionando la vida de su pueblo. Ella lo ha visto, sufre de pesadillas por ello. Pero el tarot no miente. Si permanecen en Eggerberg, el destino les protegerá de la aniquilación.



LA CASA DE LOS MOSQUITOS NOÉ

A unos dos días de camino hacia el este a través de las montañas se encuentra una extraña casa de madera rodeada de piedras puntiagudas. El Golpe del Segador pasa muy cerca, alejando a posibles curiosos del lugar. El calor de la zona contrasta con el intempestivo clima gélido de Hellvética. Shera debe llevar comida y agua suficiente para tres viajes: dos salen, solo uno regresa.

Las piedras comienzan a mostrarse más afiladas varios kilómetros a la redonda, astillándose bajo los pies de los viajeros. Los pies de Shera pueden dar buena cuenta de ello. Los hellveticos evitan esta zona. Intuyen que cerca hay algo más peligroso que el infierno del Golpe del Segador.

FREQUENZE

Una frecuencia de radio captada por el nicho de Eggerberg centrada en Venecia ha puesto en alerta a los cronistas. En ella se menciona un artefacto llamado el Monarca, aunque el resto del mensaje se encuentra encriptado. El Clúster central de Justiciano ha remitido el orden de contratar a alguien que no sea del colectivo cronista para saber más del asunto. Si encuentran el artefacto y lo entregan sería todo un éxito.

Según el registro del Clúster, Venecia se caracteriza por la prohibición de tecnología eléctrica, lo que deja fuera a la gran mayoría de cronistas. Quizás un ultimador pueda infiltrarse entre sus gentes y llegar hasta el Monarca. Un buen puñado de letras de cambio podría abrir el camino hacia ese artefacto. Solo es cuestión de saber a quién contratar. ¿Serán los personajes lo suficientemente buenos?

Juntos reconstruyeron Eggerberg desde sus cenizas olvidadas por el paso de los años. Noé ha crecido junto a Shera, se han apoyado y se han amado hasta que sus caminos se separaron. Como hombre, era cuestión de tiempo que su aprendizaje social como tal tomase el control. La desaprobación conduce al desprecio, el desprecio conduce a la ofensa, la ofensa conduce a la violencia. Shera lo detuvo antes de que ocurriese. Obligó a Noé a abandonar Eggerberg. De eso hace ya más de un año.

Es un hombre hábil, atrevido y atractivo. Es el mejor recogiendo semillas en los campos de esporas madre, y ahora que Noé ya no está, Shera sufre problemas de abastecimiento. Y de melancolía. Añora su presencia. Cuando Noé estaba todo era más fácil. Pero sus sentimientos eran incompatibles con el sueño de hacer florecer Eggerberg.

Se marchó con un pequeño grupo de seguidores hacia el norte, buscando reactivar el negocio de venta de Unidad, la quemazón frankeña, pero un rumor sembró la semilla de la duda en su cabeza: habían florecido campos de esporas al norte de Hellvética, en territorio enemioi. ¿Un campo de esporas madre, en Borca? Debía comprobarlo personalmente.

CRONOLOGÍA

HACE TRES DÉCADAS: El puesto avanzado de Eggerberg es abandonado por Hellvética. Los constantes ataques de mosquitos hacen impracticable la zona.

HACE DOS DÉCADAS: Los edificios, desprotegidos desde hace tiempo, son expoliados por los chatarreros. Sus esqueletos son utilizados por algunos pastores jehammedanos en el paso de sus rebaños de cabras.

HACE DIEZ AÑOS: Eggerberg vuelve a poblarse. Primero por la bandada de Shera, atraída por las predicciones del tarot. Después empiezan a llegar mujeres debido al efecto llamada de la libertad femenina.

HACE SEIS AÑOS: Bouvier habla con Shera. Dos meses después llevan a cabo la primera venta de un soldado hellvético como esclavo. La relación comercial se extiende durante los próximos 6 años.

HACE 291 DÍAS: El corrientista ASCII y dos mediadores llegan a Eggerberg y le ofrecen un trato a Shera. Se establecen en la aldea a cambio de 2000 LC mensuales por no interferir en sus asuntos.

HACE DOS MESES: Dakarai queda asombrado por el soldado Florian Morritz y le hace su petición a Shera.

HACE SIETE DÍAS: Morritz es enviado al paso del oeste a solas. Allí es emboscado por las Ojos de Cuervo y llevado prisionero al Sweet Berries.

HACE CINCO DÍAS: Morritz es declarado desertor por Bouvier al no regresar en menos de 48 horas.

HACE CUATRO DÍAS: Nina tiene su primera conversación con Bouvier. Comienza a sospechar que algo grave ha ocurrido con Florian.

HACE TRES DÍAS: Nina roba el pase de seguridad y registra el archivo general. Descubre incongruencias en los informes de soldados desaparecidos.

HACE UN DÍA: Nina roba el pase de seguridad y registra el archivo general. Descubre incongruencias en los informes de soldados desaparecidos.

DÍA 1: A las 00:18 Nina asesina a Bouvier en su propia habitación. Nadie oye nada y Nina huye hacia Eggerberg. El cadáver es descubierto por varios soldados que esperaban a las 6:17 de la mañana y se da la alarma. La oficial Eva Rast es informada de que debe formar un grupo de investigadores de fuera de la Fortaleza.

DÍA 2: A las 17:15, tras día y medio de camino, Nina llega a Eggerberg, pregunta en la Morada del Paso de Cabras y se dirige a hablar con Shera en el Sweet Berries. Tras intentar convencer a la apocalíptica de que deje libre a Florian con el dinero de Bouvier, es capturada y encerrada en la tercera planta a expensas de que Shera se entere de qué ha sucedido en la Fortaleza.

DÍA 3: Dakarai llega a Eggerberg. Pasará varias horas relajándose en la planta baja del Sweet Berries. Después completará el trato con Shera por Morritz y se marchará al día siguiente.

DÍA 4: Dakarai se marcha de Eggerberg, con Morritz o sin él (dependiendo de las acciones de los personajes).

DÍA 14: Ghargant espera impaciente su nuevo sacrificio. Si no llega nadie para ofrecérselo, mandará un pequeño aviso pasados tres días. Si sigue sin recibir su sacrificio, una semana después desatará su cólera sobre Eggerberg, reclamando de nuevo sus tierras para sí mismo.



UN FUTURO COMPROMETIDO

TRAPOS SUCIOS

Un crimen pasional que destapa una red de venta de esclavos hellvéticos podría ser un escándalo para el colectivo. En cualquier caso, la jerarquía hellvética no puede permitirse ignorar lo que Bouvier ha hecho. No sería bueno para la moral de la tropa, ni para la imagen de la Fortaleza con otros colectivos.

No ofrecerán comprar la lealtad o el silencio de los jugadores, sino que les recordarán lo acogedora que es la Fortaleza Alpina para la gente que está de paso y que es realmente muy difícil cruzar los Alpes para los que no pasan por aquí. Además de esto, ofrecerán su gratitud en forma de exención de pagos de por vida en relación a los peajes de toda Hellvética.

EL PACTO ROTO

La única exigencia de Ghargant a Shera fue la entrega de sacrificios periódicos para saciar el hambre del aberrante. Si los sacrificios dejan de llegar, Ghargant desatará su furia contra la aldea de Eggerberg. No pasará mucho tiempo hasta que sea abandonada por sus habitantes igual que ocurrió hace tres décadas.

Puede que Shera sobreviva muchos años a Bouvier, pero sin este le será muy difícil cumplir con las exigencias del aberrante. Aunque entregue a Kubianski esta vez, sus problemas solo acaban de empezar.

Si Shera desaparece de Eggerberg, el sueño de libertad que comenzó hace tiempo llegará a su fin. Su bandada se disgregará, y Ghargant no tardará mucho en reclamar de nuevo el lugar. El siguiente objetivo será la Fortaleza Alpina...

UNA RUTA POCO RENTABLE

Cuando Dakarai regrese a Eggerberg y vea que ya no es la misma, considerará la búsqueda de otras rutas alternativas donde hacer negocios. ¿Quizás irá en busca de Shera para convencerla del renacer de Eggerberg?

EL TALÓN DE AQUILES

En el caso de que quede con vida, Shera se convertirá en un antagonista que dará dolor de cabeza a los personajes durante muchas sesiones. Pondrá precio a las cabezas de aquellos que se atrevieron a desafiarla y no descansará hasta ver cumplida su venganza.

Shera es una figura muy influyente en la región y si muere, sus seguidores no permitirán que su asesinato quede impune. Será su hermano Greg el que encabezará la búsqueda. Siempre que escuchen sus nombres, vayan donde vayan, buscarán venganza.

Tras la ausencia de Shera vendrá el castigo de Ghargant. El aberrante dejará de recibir sus sacrificios como acordó con la apocalíptica, lo que provocará que el psiconauta desencadene su furia sobre la región, consumiendo en primer lugar el pueblo de Eggerberg para más tarde asolar la Fortaleza con su plaga de mosquitos. Se avecinan malos tiempos.

UN NUEVO HOGAR

La misión de ASCII había sido un éxito hasta ahora. Tan solo la entrega de Kubianski dará un respiro a la aldea con respecto a Ghargant, pero Shera no dispone de un proveedor de esclavos tan bueno como Bouvier. Y los cronistas no tardarán en saberlo. Comienza el éxodo en Eggerberg. Han de encontrar otro lugar donde plantar su antena para recabar información sobre el Monarca.



EL MONARCA

Recepción de señales de radio en frecuencias nunca antes vistas. El hallazgo de un mecanismo de visión desconocido hasta la época. Rumores de un artefacto olvidado de los antecesores que controla la voluntad humana...

Según los datos de la última actualización, en el noreste de Purgare existe un lugar que ha emitido hasta hace poco una frecuencia de radio sin descriptar. Esa señal se desvaneció hace relativamente poco tiempo. Quizás sea porque los chatarreros dejaron de emitir desde su radio.

El origen de esa frecuencia se centra en Venecia. Según los datos del Clúster, se trata de una población rural enemiga de la tecnología. Sus creencias nublan la mente de sus habitantes, cegados por dioses y santos. Sus clanes luchan entre ellos por el poder, mientras el concilio de emanaciones de los anabaptistas puja fuerte por hacerse con el control de la zona.

Si logramos descriptar la señal y es cierto que existe ese poderoso artefacto, no podemos dejar que caiga en manos de los enemigos del Clúster.

EXPERIENCIA Y RECOMPENSAS

“SANGRE EN LA FORTALEZA” está concebida como una aventura compuesta de dos actos principalmente, con desarrollos de una duración aproximada, aunque esto dependerá mucho de cada grupo de juego. Puedes otorgar PE al final de cada acto y al final de la aventura. Los jugadores obtienen 1 PE por cada escena jugada durante la aventura. Puedes conceder +1 PE adicional a cada jugador implicado si ocurrió algo excepcional que debieron superar como luchar por su vida, hallar pistas realmente difíciles o hallar soluciones enrevesadas pero efectivas. Otorga +1 PE adicional si alguno de los personajes realizó acciones verdaderamente determinantes, ya sea mediante el uso de habilidades o por guiar al grupo exitosamente en suposiciones sobre la trama.

A continuación se proponen distintas recompensas en forma de PE adicionales. Adáptalos si lo crees necesario:

ACTO 1:

Hallar la clave del terminal de la habitación de Bouvier +1PE
Averiguar que Shera se encuentra en el Sweet Berries usando el truco del lápiz +2PE
Conseguir que Kubianski colabore con la investigación +1PE
Tomar declaración al oficial Shäffer +2 PE
Esclarecer antes de visitar Eggerberg la trama de venta de esclavos por parte de Bouvier a Shera +1PE
Derrotar a Shäffer en competición de tiro +1PE
Averiguar que Rolf mantiene un affaire con Meyer +2PE
Sonsacar a sus compañeros de habitación que Nina y Florian mantienen una relación en secreto +2PE

ACTO 2:

Respetar las reglas de Eggerberg en todo momento +3PE
Negociar exitosamente un acuerdo con Shera +2PE
Recuperar parte del alijo de Bouvier +1PE
Recuperar la totalidad del alijo de Bouvier +2PE
Averiguar que Dakarai quiere comprar a Morritz +1PE
Infiltrarse en el Sweet Berries y rescatar a Nina +3PE
Desbloquear la puerta del nicho de cronistas +1PE
Robar los datos almacenados en el nicho +4PE
Derrotar mentalmente a ASCII +3PE
Infiltrarse en el Sweet Berries y rescatar a Florian +2PE
Averiguar que Greg es hermano de Shera +2PE
Salir de Eggerberg con Kubianski viva +4PE
Encontrar el alijo de semillas de quemazón +1PE
Salvar a Nina +2PE
Devolver el botín de Bouvier a Hellvética +3PE
Salvar a Florian +2PE

TRASFONDOS

CRONISTAS:

Si logran infiltrarse en el nicho de los cronistas y averiguar lo referente a Ghargant, obtendrán +1 a Secretos. Este beneficio ascenderá hasta +2 si consiguen extraer la información codificada sobre el Monarca. También recibirán el veto de los cronistas si logran ser identificados intentando sustraer información, por lo que no podrán comerciar directamente con este colectivo hasta que el veto sea retirado.

APOCALÍPTICOS:

Si consiguen sacar a Nina y/o Florian de Eggerberg sin ser vistos, pierden -2 puntos en Red con los apocalípticos. A partir de ahora serán reacios a negociar con ellos.

Si algún personaje decide libremente unirse a la revolución iniciada por Shera en Eggerberg, recibe +3 Aliados con la bandada del Cuervo de las Nieves. En cambio su trasfondo Aliados y Red será 1 punto menor con el colectivo jehammedano y apocalíptico fuera de Eggerberg ya que el “virus feminista” debilita a estos colectivos.

Si consiguen averiguar lo relativo a Ghargant reciben +1 a Secretos. Además si logran convencer a Shera de que juntos podrían derrotar a Ghargant, ganarían +1 a Red con el colectivo apocalíptico.

HELLVÉTICOS:

Si devuelven todo el dinero que Bouvier acumuló durante estos años, reciben +1 en Red (+ Aliados y +1 Recursos si hay hellvéticos). A partir de ahora no tendrán que pagar peajes para cruzar los túneles de la Fortaleza Alpina nunca más.

Si consiguen entregar a Nina a las autoridades, los personajes hellvéticos reciben +1 Autoridad. Si salvan a Florian, todos los personajes reciben +1 en renombre por sacarlo del nido de los apocalípticos.

NEOLIBIOS:

Dakarai se encuentra en Eggerberg esencialmente para comprar a Morritz como esclavo. Si los personajes lograsen evitar la compra de cualquier modo (negociación con Shera o rescate) el trasfondo Red descenderá 1 punto.

Si se preocupan por que el trato se lleve a buen puerto, Dakarai hablará bien de los personajes a su regreso a Trípol. Aumenta el trasfondo Red en +1.





PLAZA DEL PASTOR

BARRIO JEHAMMEDANO

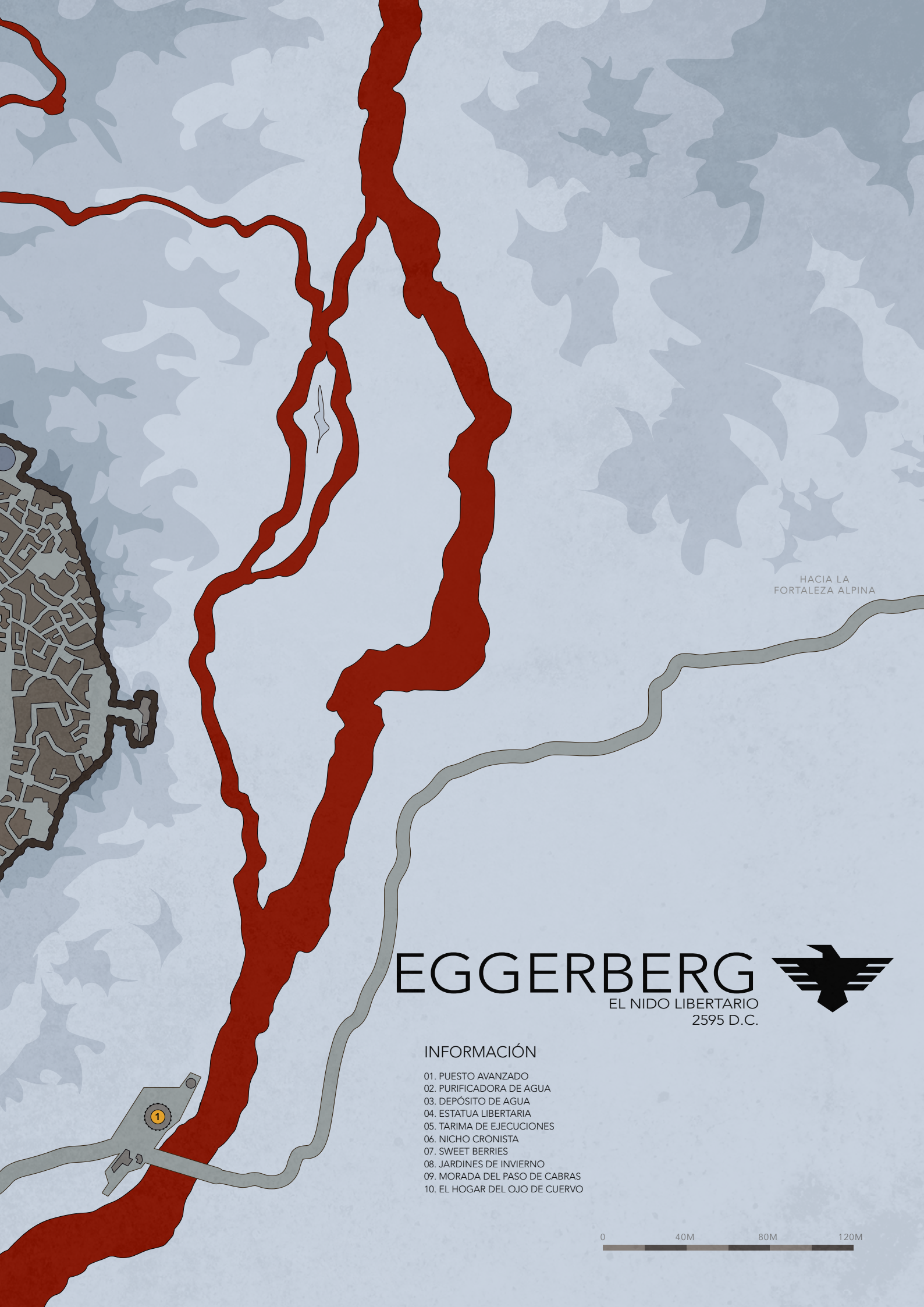
PASEO DE LAS DAMAS

BARRIO APOCALÍPTICO

HACIA BERNA

HACIA GRIONESSE





HACIA LA
FORTALEZA ALPINA

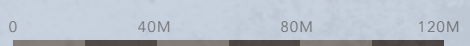
EGGERBERG

EL NIDO LIBERTARIO
2595 D.C.



INFORMACIÓN

- 01. PUESTO AVANZADO
- 02. PURIFICADORA DE AGUA
- 03. DEPÓSITO DE AGUA
- 04. ESTATUA LIBERTARIA
- 05. TARIMA DE EJECUCIONES
- 06. NICHOS CRONISTA
- 07. SWEET BERRIES
- 08. JARDINES DE INVIERNO
- 09. MORADA DEL PASO DE CABRAS
- 10. EL HOGAR DEL OJO DE CUERVO



AJUSTE DE CUENTAS



DEGENESIS

SQUIRREL PRODUCTIONS

