

WARHAMMER

EL JUEGO DE ROL



MALAS MAREAS
AVENTURA NO OFICIAL DE WHJDR 1ª EDICIÓN

IGAROL

MALAS MAREAS

UNA AVENTURA DE JAMES WALLIS

PUBLICADO PREVIAMENTE EN

HOGWASH, NÚMERO 4

IGAROL

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO A CARGO DE IGEST

REVISADO Y MAQUETADO POR ÁLVARO DE SANDE

TABLA DE CONTENIDOS

Ambientación	2
Las creencias del mendigo	3
No pueden coger el pañuelo	4
Habitación con vistas	4
Madre Geertruida	4
El regreso de la marea	5
A la mañana siguiente	5
Trabajo terminado	6
En el templo	6
Caddiz	6
Carrera contra la marea	7
Erradicando el cáncer	7
Encajando las piezas	7
Recompensas	8



MALAS MAREAS

Una aventura de James Wallis

AMBIENTACIÓN

Esta aventura está ambientada en Marienburg, como se describe en el suplemento de Warhammer JDR dedicado a esta ciudad. Es una breve aventura independiente que puede encajarse entre dos escenarios mayores, o intercalarse dentro de un escenario en marcha para introducir a los personajes a las personalidades y localizaciones de la ciudad. Está diseñada para personajes en su primera o segunda carrera y debería ser jugada antes de comenzar con La Muerte de la Luz. Los personajes están en Marienburg y están buscando trabajo, o quizás están implicados en algún otro contrato o misión. Sea como sea, deberían haberse ganado una cierta reputación en la ciudad como gente potencialmente sin escrúpulos, que está dispuesta para ser contratada.

Es casi la celebración de Mitterfruhl o Mittherbst, dependiendo de si quieres situar la aventura en primavera o en otoño. La ciudad se despierta una mañana con sorprendentes noticias de los pregoneros: un guardia de almacén ha sido asesinado y su cuerpo horriblemente descuartizado en el Suiddock. Unas pocas monedas entregadas a cualquier pregonero revelarán que el hombre estaba protegiendo un almacén perteneciente a la familia van Scheldt y que su cuerpo fue encontrado en el muelle, troceado y casi totalmente desfigurado. El

UNA COMISIÓN

Menos de un día después del trágico y misterioso asesinato, los personajes recibirán la visita de Leo Gerber, un hombre de mediana edad que se presenta a sí mismo como uno de los agentes de confianza de los van Scheldt. Gerber les conducirá hasta una habitación privada en la posada y les explicará que Wessel van Scheldt está muy preocupado por esta muerte y quiere contratar a los personajes para desvelar quién fue el asesino del guardia y asegurarse de que esto no vuelva a suceder.

Si los personajes se muestran interesados por el trabajo, Gerber ofrecerá una recompensa de 60 florines y les prometerá otros 40 florines adicionales en el caso de que puedan presentar pruebas sobre quién es el culpable del atroz asesinato. Si los personajes necesitan contactar con Leo posteriormente, podrán encontrarle, a horas razonables, en las oficinas de van Scheldt situadas en el extremo este del Suiddock.

cadáver fue encontrado al amanecer, dos horas después de la marea alta— una de las tres grandes mareas altas “primaverales” que ocurren en intervalos de tres días hacia los equinoccios de primavera y otoño debido a la conjunción de las dos lunas.

La historia provocará algunos rumores en las posadas de la ciudad y en los lugares de reunión— los asesinatos no son comunes, incluso en una ciudad del tamaño de Marienburgo, y las especulaciones tampoco. Los más racionales no le prestan más atención que la propia de un robo que ha acabado mal, mientras que los más crédulos o aquellos que son fáciles de asustar hablan sobre cultistas y sacrificios. Los racistas acusan a Enanos, Elfos, Imperiales o Bretonianos.

Como es habitual, todo el mundo habla pero nadie realmente sabe nada.

En el momento en que los personajes llegan a los muelles— si se molestan, aunque de momento no tienen ninguna razón para hacerlo— todas las evidencias han sido ya eliminadas. Los hechos relacionados con el caso pueden conocerse preguntando en los cuarteles de la Guardia (si los personajes pueden proporcionar una buena razón por la que necesiten conocer esa información), o pagando unas pocas bebidas en las posadas del Suiddock. El hombre muerto era Claes Smits, un antiguo soldado que había estado trabajando para los van Scheldt como guardia nocturno desde hacía diez años. Tenía esposa, que también trabajaba de noche como panadera. Su cuerpo fue encontrado por el guardia de día que había venido a relevarlo: un tal Siemon Zagers, un antiguo estibador que había cambiado de carrera después de haberse roto sus dos piernas en un accidente.

Zagers llamó a la guardia, pero unas pocas personas vieron el cuerpo antes que pudiera ser retirado. Tanto si los personajes están hablando con los vigilantes o con los estibadores, les costará por lo menos un florín el sobornarles para que les digan quienes son estas personas—están en la misma oficina o taberna— y otro florín más para que empiecen a hablar. No parecerán muy contentos de recordar los detalles:

"Nunca había visto nada parecido. He visto cadáveres antes y algunos muy sangrientos, pero esto... rezo a Haendryk para no ver nunca más algo como esto. Los miembros —tanto brazos como piernas— parecían como si hubiesen sido arrancados. No como con un hacha o espada, ni arrancados a fuerza bruta, sino... cortados. Como con tijeras". En este momento la persona se detendrá, hasta que reciba otra moneda o bebida para continuar con el relato: "La peor parte era la piel. Vi una vez a un hombre sacado del mar. Había estado allí al menos una semana y los peces y los carroñeros habían dado cuenta de él. Gusanos y cangrejos y esas cosas. Lleno de pústulas. Eche mi desayuno allí mismo en aquel momento". Parecerá como si fuese a devolver la comida de nuevo y no tendrá nada más que contar.

Todos los intentos iniciales de exploración serán infructuosos. Nadie en los muelles sabe nada que pueda ayudar a los personajes, aunque escucharán muchos rumores descabellados, desde hombres pez del Caos hasta una conspiración contra la familia van Scheldt. Si preguntan si hay alguien que pudiera haber visto algo, les mencionarán a Willi, un viejo vagabundo que merodea por los muelles y que a menudo guarda los almacenes de la compañía. Pero no se le ha visto desde el asesinato.

EL CUERPO

El cadáver de Smits ha sido llevado al templo de Morr en Ostmuur, donde será guardado durante dos días y luego arrojado al mar. Si los personajes son capaces de encontrar una buena razón para verlo, o hacen una donación decente para financiar la necesidad de un nuevo techo para el templo, se les permitirá verlo.

Todos los personajes que vean el cadáver deberán superar una prueba de resistencia o vomitar. Es una visión desagradable. Ambos brazos y una pierna están desaparecidos, cortados como si hubiesen empleado unas tijeras gigantes. Por todas partes, la piel tiene pequeñas mordeduras que le han arrancado la carne. Algunas no son más grandes que pústulas, pero otras son cráteres tan anchos como un florín. Los ojos del hombre han desaparecido. El cuerpo apesta a mar... Aplastados en la suela del zapato del hombre (prueba de inteligencia para percatarse) hay dos o tres minúsculos cangrejos, de apenas unos milímetros de tamaño.

LAS CREENCIAS DEL MENDIGO

Los PJs necesitarán buscar a Willi. Si se cuenta a la guardia que el viejo vagabundo podría estar implicado, los alguaciles pondrán a todos en alerta general para tratar de encontrarlo y arrestarlo (aunque con el propósito de torturarlo casi hasta la muerte ya que están convencidos de que es el asesino). Si la guardia le encuentra, Willi terminará completamente loco. Será mucho mejor para los aventureros utsr algunas de sus habilidades como investigadores: las bandas de golfos callejeros (como por ejemplo los “Capitanes”) son particularmente buenas para realizar este tipo de trabajo. Si los aventureros extienden lo suficiente su búsqueda, escucharán por casualidad que Willi está durmiendo en el reloj de la torre de Tarnopol, en Kruiersmuur.

Si se le rastrea hasta su guarida, que por cierto está repleta de odres de vino vacíos, Willi intentará escapar. Afortunadamente para los aventureros es viejo y su cuerpo, destrozado tanto por el tiempo como por el vino barato, no puede hacer más que gatear hasta una esquina y encogerse. Las preguntas o amenazas harán poco bien: ya está aterrorizado y medio loco por lo que ha visto. Solo la amabilidad y las ofertas de alcohol le persuadirán de hablar de lo que vio. Incluso entonces tartamudeará y sus palabras tendrán poco sentido.

"F-ría noche. Claes había encendido un brasero y estaba sentado junto a él mientras que hacía sus rondas. La vi. Tan poca cosa. Cubierta por una capa con un pañuelo rojo alrededor de su cuello. No me vio. Vio a Claes, creo. Y — y — y ella fue a por él, y era grande como una langosta chasqueando como los útiles de un sastre y Claes grito y yo grité y — ¡salió del mar! ¡Desde el mar! Y come y come y come y come y come y come y come y come...". Se desplomará haciéndose un ovillo, murmurando. Nada más de lo que diga tendrá sentido alguno.

NO PUEDEN COGER EL PAÑUELO

Cualquier personaje Pícaro puede intentar una prueba de Inteligencia para ver si las palabras ‘pañuelo rojo’ hacen sonar la campana—hay un ladrón en la ciudad con el mismo nombre. Si preguntan en los alrededores para obtener más información, cualquier Pícaro que haya vivido en Marienburg conocerá el punto (1), los miembros de la guardia conocerán el (1) y el (2), cualquier ladrón o perista que lleve en la ciudad al menos un año conocerá (1), (2) y (3). Si los personajes preguntan en los antros del corazón de la isla de Riddra, sólo después de una larga noche de estar atentos y empleando la suspicacia, o si un Ladrón o alguien relacionado con ellos pregunta a un miembro de la Liga de los Hombres Emprendedores, podrán conocer el punto (4).

(1) ‘pañuelo rojo’ es una ladrona que se ha especializado en robar casar de mercaderes. Hay una recompensa por su captura.

(2) ‘pañuelo rojo’ normalmente opera al anochecer. Normalmente solo roba dos o tres objetos, pero siempre de un gran valor. El pañuelo es su marca personal: siempre deja uno en la escena de sus robos.

(3) Es joven, pero no es una Mariemburguesa nativa. Nadie sabe donde vive, pero podría ser en el distrito de Vlakland. Y no se ha oído nada de ella aproximadamente desde hace tres meses.

(4) Tiene una habitación en la posada de van de Ploeg en Vlakland, pero no ha estado allí desde hace semanas.

Nadie más podrá revelar información adicional a los personajes en este momento.

HABITACIÓN CON VISTAS

Para entrar en la habitación de la posada—un pobre lugar ocupado principalmente por familias de trabajadores inmigrantes – los personajes tendrán que deshacerse o sobornar al posadero con un par de monedas. La habitación de pañuelo rojo está escasamente decorada y no parece haber estado ocupada durante algún tiempo: hay fruta mohosa sobre la mesa y el armario ha sido claramente vaciado. Una búsqueda revelará ocho objetos— tazas de plata, cepillos para el pelo adornados, etc.—que cualquier Pícaro podrá adivinar (prueba de Inteligencia) que se trata de mercancías robadas (retenidas por el ladrón hasta que transcurra algún tiempo y puedan ser vendidas). Los objetos valen en torno a 60 florines en total, pero cada vez que uno de ellos sea vendido hay un 5% de posibilidades de que el comprador pueda reconocerlo como robado.

Sobre la mesa también se encuentra una estatuilla del tamaño de un cangrejo, tallada a partir de una roca negra que parece casi brillar. Cualquiera con la habilidad Saber Demoníaco, o que se haya encontrado con la sustancia con anterioridad, la reconocerá como piedra de disformidad. Pañuelo rojo robó la estatuilla de una casa que era el lugar de reunión de un oscuro culto del Caos, los Saqueadores del Mar (no detallado aquí porque sin su ídolo-la estatua-se han desbandado). La estatua ha causado la mutación de pañuelo rojo, sus sueños y ella necesitan matar con cada marea alta. Si algún jugador se la lleva consigo, comenzarán a sufrir los mismos efectos malsanos en aproximadamente diez semanas.

Sobre la mesa bajo un plato hay un trozo de pergamino con una palabra escrita sobre él: ‘Caddiz’. No importa cuánto lo intenten, los jugadores no serán capaces de descubrir en este momento lo que significa, aparte de un tipo de mosca de río y un pequeño puerto en Estalia. El rastro parece enfriarse.

MADRE GEERTRUIDA

En algún momento durante su investigación los jugadores llegarán hasta Madre Geertruida y su hijo Jasper. Los dos son fanáticos religiosos que pasan la mayor parte de su tiempo en la plaza frente al Stadsraad (edificio del gobierno), donde predicán la adoración a Ulric y arengan a los transeúntes a que abandonen sus creencias paganas.

La rutina normal de madre Geertruida es mirar fijamente a la cara de cualquier persona que esté pasando por el lugar: *"Puedo leer tu mente! Puedo verlo en tus ojos! Puedo oler tus pensamientos y son de oscuridad y pecado! ¡No intentes negarlo! Tu corazón alberga la maldad. ¡Envidioso! ¡Codicioso! Depravado! ¿Tienes pensamientos lujuriosos hacia esa mujer, no?"*—señalando a cualquier mujer atractiva que haya en la zona. *"No lo niegues! Tienes la debilidad del hombre! ¡Mira al más grande para que te perdone y te dé fuerzas! ¡Comprométete a ti mismo con el arquetipo de la humanidad! ¡Adora al gran Ulric y él pondrá una piedra en tu corazón y te hará permanecer en el lado correcto! ¡Como un verdadero hombre! ¡No lo niegues!"* Su hijo permanece de pie en silencio junto a ella, sosteniendo un libro de oraciones.

En este momento, el discurso de la vieja mujer es diferente. En lugar de atacar a una persona, está predicando a una multitud. *"¡Lo he visto! ¡El malvado! ¡El caos! Se halla entre nosotros, enviado por sus*

blasfemos dioses para traernos la perdición! Ahora se esconde en los callejones y en los lugares oscuros, pero cuando la maldad de esta ciudad haya crecido lo suficiente, se dará a conocer a si mismo y nos destruirá a todos nosotros – de la misma forma que destruyó al guardia y a incontables otros. Porque yo lo he visto, la noche de la marea primaveral. Era como una mujer, pero sus brazos eran las pinzas de un gran cangrejo y parloteaba y farfullaba mientras corría. ¿Acaso esto no es un presagio del Caos? ¡No lo neguéis!"

Cualquier personaje Cazador de brujas o Templario, o que posea la habilidad Saber Demoníaco, puede realizar una tirada de Inteligencia para reconocer la descripción de Madre Geertruida como una diablilla de Slaanesh (descrito en el Apócrifo). Y les parecerá posible que los miembros de los cadáveres hayan podido ser arrancados por algún tipo de gran garra como la de un cangrejo. Desafortunadamente para los personajes, eso no es lo que Madre Geertruida vio. Ella pudo vislumbrar la extremidad afectada de pañuelo rojo y ayudada por su celo religioso y su conocimiento sobre cuestiones caóticas, cree que se trataba de una Diablilla. Si hay alguno de estos demonios perdido en Marienburgo, no tiene nada que ver con esta aventura...

EL REGRESO DE LA MAREA

El siguiente incidente sucederá el día de la segunda marea de primavera. Durante la tarde, mientras que los personajes pasan junto a un barco o un puesto de pescadores, escucharán un fragmento de una conversación: un hombre señala a otro que parece que hay demasiados cangrejos en las ollas hoy y que además son muy juguetones. Entonces se escuchará un grito cuando uno de los cangrejos que está sujetando agarra su pulgar. Un DJ morboso podría añadir un ruido de huesos rompiéndose.

Los personajes podrían considerar perfectamente esto como un presagio y podrían decidir salir a las calles de la ciudad esa noche, esperando que suceda algo. (Si no lo hacen, entonces tendrán que unir los fragmentos de la historia de los pregoneros y de los cotilleos a la mañana siguiente, como todos los demás). Aproximadamente a las dos de la madrugada, cuando la marea está en su punto máximo, cualquier personaje próximo a la orilla escuchará un desagradable grito procedente del lado opuesto. Está demasiado oscuro para ver lo que está sucediendo, pero con una tirada de I (Elfos y Enanos reciben un +20 a su tirada) podrán descubrir dos figuras luchando en la otra orilla. El más alto – probablemente un hombre – es sujetado por el más pequeño, que parece desequilibrado y deforme. Mientras observan, la figura más alta caerá al suelo. Entonces surgirá del río un enjambre para cubrirla. La otra figura cae sobre sus rodillas. El grito cesa.

Si alguien puede observar más de cerca (por ejemplo con un telescopio), verá lo siguiente: un hombre con ropas ordinarias está luchando con una figura más baja, encapuchada. La figura lleva puesto a pañuelo rojo. Uno de sus brazos, que parece una pinza de cangrejo gigante, sujeta la pierna del hombre. Mientras que el personaje observa, la garra se cierra por completo y la pierna es arrancada. (El jugador deberá superar una prueba de Terror o cerrar sus ojos en este punto). El hombre cae. Algo, aún

no está claro el que, se mueve en el agua. Es algo moteado, con manchas en movimiento. La otra figura cae sobre sus rodillas, bloqueando la visión. Después de aproximadamente un minuto se levanta y sale corriendo, alejándose del río. No hay nadie más alrededor. Después de otro minuto, las partes del "manto" que cubren al hombre empiezan a separarse y regresan al río. Si el personaje tienen la habilidad Navegar, podrá suponer lo que son esas cosas: cangrejos, cientos de ellos. Si los personajes investigan el cuerpo, se parecerá mucho al primero; le falta una pierna y un brazo y está cubierto por pequeños mordiscos. No hay señales de la figura encapuchada.

A LA MAÑANA SIGUIENTE

La ciudad está repleta de noticias: un asesinato es una cosa pero ... se habla de dos crímenes cultistas, conspiraciones, o incluso de algo más oscuro. Si los jugadores cuentan a la guardia lo que han visto, serán interrogados en profundidad y se les informará que ahora son sospechosos en la investigación. Eso por ayudar a las autoridades.

Poco antes del mediodía, correrá la voz de que un testigo presenció muy de cerca lo sucedido: Anna Knuppel, una mujer de la noche que había estado con la víctima sólo unos pocos minutos antes que muriese. Está contando su historia a la multitud en la posada El Poste del Pelicano en el Suiddock y cobra un florín a cada persona que quiere oír su terrorífico relato. Los personajes podrán escuchar lo sucedido de ella, o de alguien más que ya la haya escuchado a cambio de cinco chelines –después de todo, esto es Marienburgo, donde solo el aire y el agua son gratis (el agua sin sal tiene un coste adicional).

La historia de Anna es esta: el marinero (no puede recordar su nombre) acababa de dejarla y caminaba de regreso a su barco cuando ella escucho su grito. Corrió hacia él, para verlo en las garras de un cangrejo gigante que se abalanzó desde el río y lo levantó, cortándole un brazo y una pierna y devorándolas, luego arrojó el cuerpo en la orilla del río. Cuando comienza su narración la cosa cangrejo tiene tres metros de ancho, pero después que Anna ha tomado unas cuantas bebidas el monstruo crecerá hasta tener el tamaño de un barco.

Anna está mintiendo porque le gusta que la gente le preste atención y que le compren bebidas, pero los personajes no tienen forma de probar sus falsedades. Lo que es más importante, los habitantes locales y la guardia creen su relato –aunque sea una mujer de la calle, es una Marienburgesa mientras que los personajes no lo son. La historia del cangrejo gigante se extenderá por toda la ciudad y cualquier intento de hablar de una mujer con garras de cangrejo será ridiculizado.

A lo largo del día, varios sacerdotes visitarán el lugar del crimen para intentar exorcizar al monstruoso cangrejo asesino del puerto. También se advertirá que hay menos botes pequeños en los ríos y canales (esto se mantendrá durante los siguientes días). Pero a pesar de todo, los negocios continúan de la forma habitual.



TRABAJO TERMINADO

Unas pocas horas después (a media tarde, cuando ya el relato de Anna sea vox populi por toda la ciudad), los personajes serán contactados por Leo, bien en persona o por medio de una carta que les será entregada en su posada si han pasado el día en cualquier otro lugar, invitándoles a pasar por su oficina. Gerber les dice que puesto que el asesino ha sido identificado como una bestia marina, la muerte del marinero no puede haber sido un acto hecho con malicia y que por tanto no necesita más de sus servicios. Escuchará sus protestas divertido y finalmente estará de acuerdo en que si pueden proporcionar pruebas incontestables de que Claes fue asesinado, todavía recibirán el pago completo, aunque francamente piensa que están malgastando su tiempo.

EN EL TEMPLO

Si durante el transcurso de sus investigaciones los personajes mencionan a mutantes o demonios a cualquier Marienburges, recibirán una extensa diatriba contra los Emperadores idiotas y los estúpidos que se refugian en las entidades del Caos. Pero también les permitirá conocer que en el templo de Shallya hay una sacerdotisa loca que "cree que hay que preocuparse por los mutantes". También les darán un nombre: la hermana Astrid. Aunque esto no parece ser una gran pista, los personajes comprenderán pronto que deben seguirla. Después de todo, se supone que los sacerdotes saben sobre demonios.

El culto de Shallya tiene su núcleo en Kruiersmuur y durante el día, cuando la mayor parte de la gente está ocupada negociando y trabajando, está tranquilo. A cualquiera que solicite ver a la hermana Astrid se le pedirá que espere en una sala de reuniones privada (muy

pequeña y escasamente decorada, con unas sillas desnudas y una representación de la diosa en la pared). Mientras están esperando, cualquier personaje que observe a su alrededor podrá realizar una prueba de I para darse cuenta de una cosa anómala en la habitación: un diminuto cangrejo, aplastado junto a la puerta.

Una sacerdotisa llegará unos pocos minutos después y se presentará como la hermana Maartje. Ella les explicará que la hermana Astrid, tristemente, ha abandonado el Culto (para conocer las razones consulta La Muerte de la Luz) pero que eran muy amigas y que quizás ella pueda ayudarles. Maartje responderá preguntas generales con sinceridad y de la mejor forma que pueda, pero no profundizará en el tema de los mutantes. De hecho, sabe algo sobre pañuelo rojo, ya que la ladrona la visitó la noche anterior y se dejó su pañuelo abandonado. La religiosa lo lleva en su bolsillo. Y aunque Maartje no es tan tolerante con los mutantes como Astrid, no los teme.

Para lograr que Maartje hable sobre pañuelo rojo debería sentir que los personajes: (a) tienen las mejores intenciones hacia la joven ladrona, (b) están actuando para prevenir otra tragedia (pañuelo rojo le dijo que sentía la necesidad de matar, pero no le dijo que ya lo había hecho), o (c) se puede confiar en ellos. Cualquier amenaza, comportamiento irracional o violencia hará que se calle. No se podrá obtener ninguna información de ella mediante la tortura, preferirá morir antes que hablar.

Finalmente, si se convence a la hermana de lo que es correcto, ella les dirá a los personajes que podría conocer a la mujer que buscan. Todo lo que la hermana Maartje sabe es que pañuelo rojo es una mutante con extraños sueños del mar. La sacerdotisa habría urgido a la ladrona que huyese a las tierras baldías, pero ella le dijo que no podía—tiene que estar muy cerca del mar al menos durante los próximos días. "Es como si algo estuviera viniendo", dice Maartje, "aunque que o cuando, no lo sabía". Cree que la mujer está viviendo en el distrito de Vlakland, pero no está segura.

CADDIZ

No será hasta la llegada de la última marea primaveral y también bastante al final del día, cuando los personajes descubrirán el significado de *Caddiz* – lo más probable es que sea preguntando en las tabernas de marineros en el Vlakland o en Suiddock. Es el nombre de un viejo barco de río que está varado en las marismas más allá de la ciudad, donde ha permanecido durante al menos diez años, tocado solo por las mareas. Nadie está seguro de quién es su dueño. Aquí es donde pañuelo rojo ha estado escondiéndose, para permanecer alejada de la gente y estar más cerca del mar. Hoy, con la marea final, sabe que debe matar de nuevo, después de todo no tiene ni idea de lo que la va a suceder.

Es una noche fría y está lloviendo. En el momento en que los personajes llegan al viejo bote, el agua cubre algo menos de medio metro y vadear a través del barro parece casi imposible. Si alguien lo intenta, permítele hacer pruebas de destreza, pero el ruido alertará a pañuelo rojo, que se deslizará por la borda más alejada del barco y desaparecerá en el río. Si los personajes vigilan desde el banco, a unos 30 metros de distancia (una luna llena les proporcionará la luz necesaria) se darán cuenta de que hay movimientos ocasionales en el barco. Finalmente, pasada la media noche, una figura con una capa curiosamente deformada y un pañuelo rojo aparece en la cubierta, salta por la borda del barco y no reaparece en superficie. La mutación de pañuelo rojo ha avanzado tanto que ya puede respirar bajo el agua.

CARRERA CONTRA LA MAREA

Es casi imposible seguirla, aunque si un personaje tiene una idea brillante permítele hacer un par de tiradas de Int para intentarlo. Sin embargo, el grupo puede hacer una astuta conjetura sobre donde se ha dirigido: río arriba por el Reik, pasando el Barrio Élfico hacia Schattinwaard. Corriendo, pueden llegar al primer muelle justo a tiempo para verla salir del río en el banco más alejado, ella mira a su alrededor y regresa de nuevo al agua.

Un par de minutos después y casi doscientos metros más adelante, vuelve a salir a la superficie, escalando por un muelle a unos 150 metros de los personajes. No están solos: un viejo se tambalea solitario en el extremo más lejano y pañuelo rojo se dirige directamente hacia él. El anciano se gira para huir pero ella ya le ha alcanzado, levantando su pinza. Se escucha un crujido, y el hombre cae. Miles de diminutos cangrejos rugen como un enjambre del río y cubren el cadáver. La mutante se agacha y se prepara para alimentarse.

Si los personajes se acercan o revelan su presencia, regresará al agua y se dirigirá río arriba en busca de otra víctima. Los ataques de proyectil podrían herirla, pero la mejor alternativa para los personajes es acercarse utilizando los almacenes y las cajas de los muelles como cobertura y luego emboscarla, bloqueando su huida hacia el río. Su instinto será huir, pero si se ve atacada desde todas partes básicamente se defenderá, usando su pinza para detener los golpes.

Mientras esto sucede, el río junto al muelle comenzará a borbotear y hervir (Prueba de I para darse cuenta) y después de unos pocos turnos de combate algo parecido a una gran roca negra, de diez metro de ancho y cubierto de algas, irrumpirá en la superficie. Pero tiene ojos – y, elevándose un instante después, dos enormes pinzas, que empuñan a las grúas de los muelles. Es un enorme e increíblemente antiguo cangrejo. Todos deben realizar una prueba de Terror y aquellos que la fallen intentarán alejarse tanto como les sea posible del río.

Si pañuelo rojo está viva, correrá al borde del muelle gritando, "¡ Maestro! Te he visto en mis sueños!" Una pinza gigante desciende, cogiendo su cuerpo con una extraña dulzura (esto sucederá incluso aunque esté muerta) y lo levantará hasta situarlo frente a sus ojos. El cangrejo la observará durante un largo instante y entonces delicadamente, casi con ternura, morderá su cabeza. El cuerpo cae al muelle. Evidentemente el cangrejo no estaba aquí para reclamar a la mutante como una de los suyos. Está aquí por algo más.

ERRADICANDO EL CÁNCER

Si los personajes lo atacan, el cangrejo apenas se percatará y en lugar de matarles, intentará coger e inspeccionar a cada uno de ellos por turno. Cada turno tiene dos ataques: si tiene éxito ha cogido a un personaje causándole 1D6 heridas de daño (no cogerá a más de uno por turno) y lo inspeccionará. Si no es el acertado (consulta más adelante), lo arrojará al suelo (60% de posibilidades de sufrir una caída de tres metros sobre el muelle-40% de posibilidades de caer en el agua). Si los personajes abandonan la lucha y huyen, será recomendable que no viajen por mar durante los próximos años, a menos que quieran que su barco se hunda.

El cangrejo no abandonará el río y sólo hay dos cosas que lo devolverán a las profundidades. Una es cegarlo: si ambos ojos reciben cada uno cinco heridas o más, se sumergirá y desaparecerá. La otra es mediante el ídolo de piedra de disformidad de la habitación de pañuelo rojo. Si ninguno de los personajes lo ha manipulado en ningún momento, el monstruo se irá después de inspeccionarlos a todos. Si alguno de los personajes lleva el ídolo consigo, el cangrejo lo sentirá y tratará de llevárselo con él, de regreso al mar. La única forma que tendrá el personaje de salvarse a sí mismo será arrojando el ídolo: el cangrejo le soltará para buscarlo, luego se sumergirá y desaparecerá.

Si alguno de los personajes manipuló el ídolo pero ahora no lo lleva consigo, el cangrejo lo sentirá. Una imagen mental—más una emoción que una imagen—se formará en su cabeza: una sensación de buscar algo pequeño pero poderoso. Si el personaje trata de devolverle una imagen —no tiene porqué ser de el ídolo o de su localización—entonces deberán realizar una prueba de FV para tener éxito. Esto puede terminar de tres maneras:

Si fallan, el cangrejo les arrancará la cabeza (deberías darles una tirada de Des final para intentar zafarse de su presa y caer en el agua).

Si tienen éxito y envían una imagen de un lugar al cual el cangrejo pueda llegar (por ejemplo, uno que no esté fuera del agua), entonces el cangrejo los dejará en el muelle y se desplazará en la dirección que le indicaron. Si el ídolo no está ahí, ese personaje deberá mantenerse alejado del mar en el futuro.

Si tienen éxito pero indican algún lugar al cual el cangrejo no pueda llegar, entonces el personaje será depositado en el muelle y el cangrejo desaparecerá. Sin embargo, pasado un mes ese personaje comenzará a sufrir sueños de aguas profundas y en tres meses comenzará a mutar de la misma forma que lo hizo pañuelo rojo. En seis meses sentirá la irresistible necesidad de comer carne junto al río... y el cangrejo regresará por su ídolo.

ENCAJANDO LAS PIEZAS

Suponiendo que sobreviven, los personajes tendrán ahora dos cadáveres: un vagabundo mutilado y una mujer mutante – seguramente la prueba que Leo quería. Por supuesto, alguien puede haber sido testigo de la presencia del gran cangrejo, en cuyo caso nadie creerá que la mutante fue la responsable de los asesinatos, aunque los personajes podrían recibir una pequeña recompensa por lograr alejar a la gran bestia.

Eso podría no ser una buena situación. En algún lugar en la ciudad están los Saqueadores del Mar, el culto que adoraba al cangrejo, que no están contentos con la pérdida de su ídolo. Podrían querer buscar venganza. De todas formas ¿qué era el cangrejo? ¿Una bestia mutada por la disformidad, o algo mayor-incluso un dios olvidado? Intentar conocer la naturaleza de la amenaza podría llevar a los personajes prácticamente a cualquier parte, desde la Biblioteca Invisible (consulta La Muerte de la Luz) hasta la Escuela de Navegación y Magia Naval del Barón Henryk (consulta el suplemento de Marienburgo). Y por supuesto, algún personaje podría haber sido hecho sushi. Esperemos que no vendiesen el ídolo a un comerciante que abandonó la ciudad, o algo tan estúpido como eso. Podría ser la única cosa que revirtiera la infección-o les salvase de que les arranquen de un mordisco la cabeza.

RECOMPENSAS (PUNTOS DE EXPERIENCIA)

- + **Aceptar el contrato:** 5 px a cada uno
- + **Ver el primer cadáver:** 5 px a cada uno
- + **Ver el segundo cadáver:** 5 px a cada uno
- + **Obtener información de Willi:** 10 px a cada uno
- + **Visitar la habitación de pañuelo rojo:** 15 px a cada uno
- + **Descubrir de qué está hecho el ídolo:** 15 px a ese personaje
- + **Obtener información de la Hermana Maartje:** 10 px a cada uno
- + **Descubrir que es Cádiz:** 10 px a cada uno
- + **Encargarse del cangrejo:** 30 px para ese personaje



www.igarol.org