

WARHAMMER EL JUEGO DE ROL

Luis Ángel Madorrán



**El Segador
de Medianoche**



UNA AVENTURA DE LUIS ÁNGEL MADORRÁN ADAPTADA A WJDR POR ALEJANDRO D. RUBIO

"Te querré durante toda mi vida"

Aquellas palabras torturaban el, hasta entonces, cándido y puro corazón de Víctor Dargonasti. Unas palabras sinceras y maravillosas que tan solo tres noches antes había oído de los carnosos labios de su amada. Unos labios que ahora estaban sellados, gélidos e inmóviles para la eternidad. Unos labios que la cruel mezquindad del destino había silenciado para siempre.

Ahora su querida Belle reposaba entre la húmeda tierra del Jardín de Morr de Leydenhoven, un hogar prematuro del que jamás regresaría. Él tendría que retornar a su humilde casa, que ahora se le antojaba enorme y fría sin la presencia de su mujer, e intentar comenzar una nueva vida sin ella, sin la mitad de su ser, de su mente, de su alma...

Pero los culpables pagarían. Podría tardar diez años, veinte, cien. Al final los cobardes que se habían atrevido a mancillar a Belle y después arrebatárle la vida, pagarían el precio de su infamia, conocerían la fuerza de la venganza, la oscuridad de la muerte.

Víctor era un hombre sencillo, sin recursos; pero en una tierra como aquella, gobernada por las pesadillas, hasta el más modesto de los hombres podría hacer actos impíos, actividades ilícitas que lo llevaran a la condenación de su alma... y también a la venganza más sangrienta.

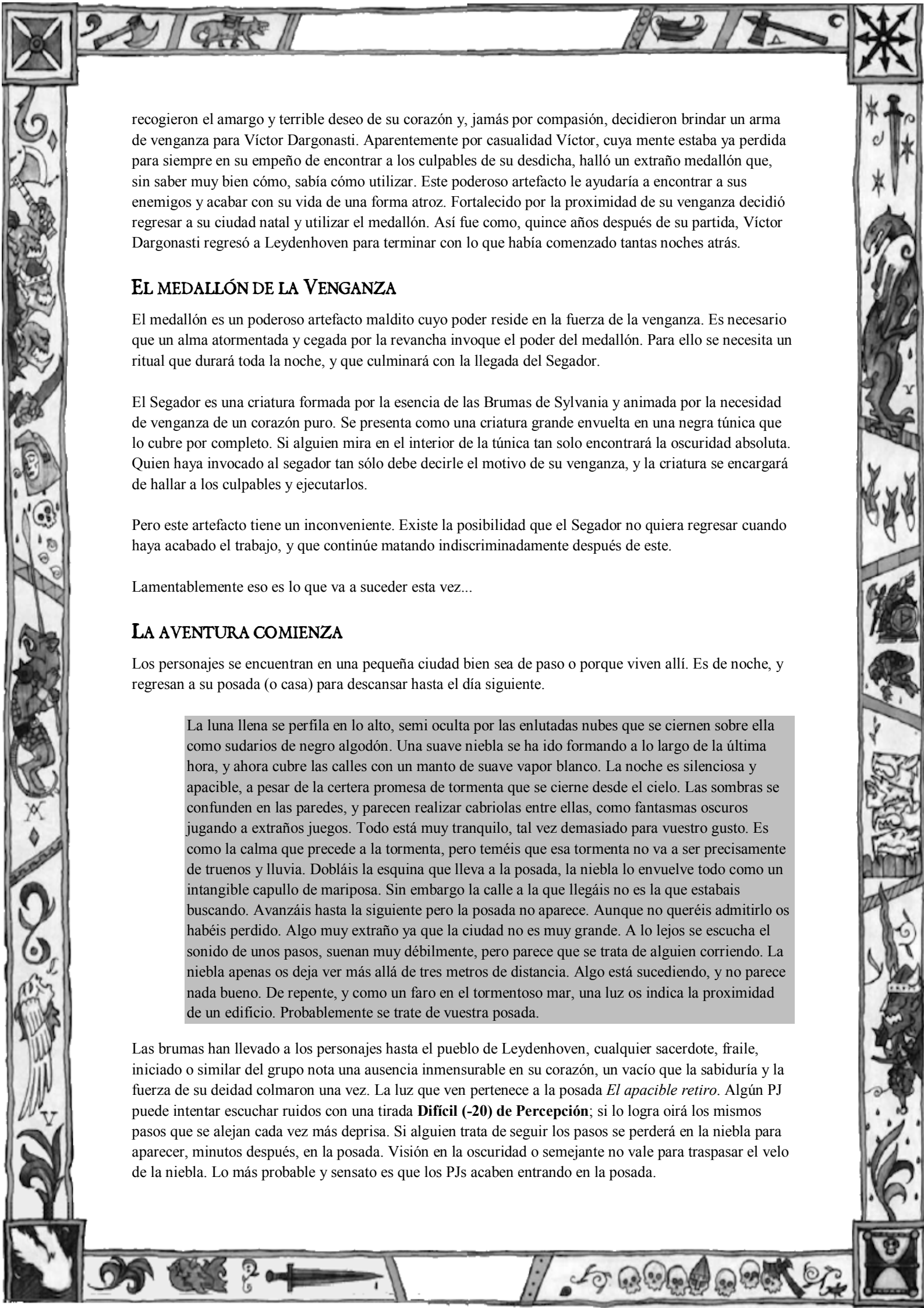
ANTECEDENTES DE LA AVENTURA

Hace ya quince años, Víctor Dargonasti quedó viudo cuando un grupo de asesinos se cruzó en el camino de Belle, su joven mujer. Antes de asesinarla se divertieron con ella un buen rato, sometiéndola a todo tipo de vejaciones. Después se limitaron a cortarle el cuello y dejarla tirada en el bosque. Nadie averiguó jamás quienes habían sido los asesinos.

Lo que nadie sabía es que los misteriosos asesinos eran en realidad respetables vecinos de la ciudad de Leydenhoven, algunos incluso conocidos de Víctor y Belle. Eran cinco amigos que regresaban de una taberna local para descansar en sus casas, sus nombres eran **Frank Dresner**, herrero de probada destreza; **Ruther Argas**, soldado retirado prematuramente por una lesión en la pierna, **Andreas Markav**, joven artista que se ganaba la vida en fiestas de poca monta, **Marcus Flinigan**, ganadero muy trabajador, y **Jonás de Bleron**, maestro constructor. Aquella había sido una noche muy movida y los cinco iban cegados por el alcohol. Cuando se toparon con Belle la detuvieron y comenzaron a bromear con ella, alguien la tocó y Belle se mostró enfurecida y a punto de gritar. Fue Marcus quién la silenció con la mano y Jonás el que comenzó con los roces. El caso es que una cosa llevó a la otra y en menos de una hora Belle reposaba en el bosque, degollada.

Al día siguiente los cinco amigos apenas recordaban nada, hasta que oyeron la noticia de la muerte de la esposa de Víctor, y que las autoridades sospechaban se trataba varios hombres. Entre ellos jamás supieron quién fue el que rebanó el cuello de Belle, pero carecía de importancia. Todos eran culpables, y todos se sentían como tales. El asunto se fue olvidando y nunca se hallaron pruebas de su implicación; en realidad nadie sospechó de ellos. Los cinco amigos rompieron su amistad, y apenas se dirigían la palabra cuando se encontraban, pero en eso quedó todo. Y las mareas del tiempo discurrieron lentamente mientras el tenue velo del olvido cubrió aquellos hechos.

Pero Víctor jamás lo olvidó. Cinco meses después del asesinato de Belle, abandonó Leydenhoven en busca de alguien que pudiera ayudarlo en su venganza. Pasó mucho tiempo vagando entre los lóbregos caminos de Leydenhoven y más allá, llegando incluso a Sylvania. Fue allí donde los Poderes Oscuros



recogieron el amargo y terrible deseo de su corazón y, jamás por compasión, decidieron brindar un arma de venganza para Víctor Dargonasti. Aparentemente por casualidad Víctor, cuya mente estaba ya perdida para siempre en su empeño de encontrar a los culpables de su desdicha, halló un extraño medallón que, sin saber muy bien cómo, sabía cómo utilizar. Este poderoso artefacto le ayudaría a encontrar a sus enemigos y acabar con su vida de una forma atroz. Fortalecido por la proximidad de su venganza decidió regresar a su ciudad natal y utilizar el medallón. Así fue como, quince años después de su partida, Víctor Dargonasti regresó a Leydenhoven para terminar con lo que había comenzado tantas noches atrás.

EL MEDALLÓN DE LA VENGANZA

El medallón es un poderoso artefacto maldito cuyo poder reside en la fuerza de la venganza. Es necesario que un alma atormentada y cegada por la revancha invoque el poder del medallón. Para ello se necesita un ritual que durará toda la noche, y que culminará con la llegada del Segador.

El Segador es una criatura formada por la esencia de las Brumas de Sylvania y animada por la necesidad de venganza de un corazón puro. Se presenta como una criatura grande envuelta en una negra túnica que lo cubre por completo. Si alguien mira en el interior de la túnica tan solo encontrará la oscuridad absoluta. Quien haya invocado al segador tan sólo debe decirle el motivo de su venganza, y la criatura se encargará de hallar a los culpables y ejecutarlos.

Pero este artefacto tiene un inconveniente. Existe la posibilidad que el Segador no quiera regresar cuando haya acabado el trabajo, y que continúe matando indiscriminadamente después de este.

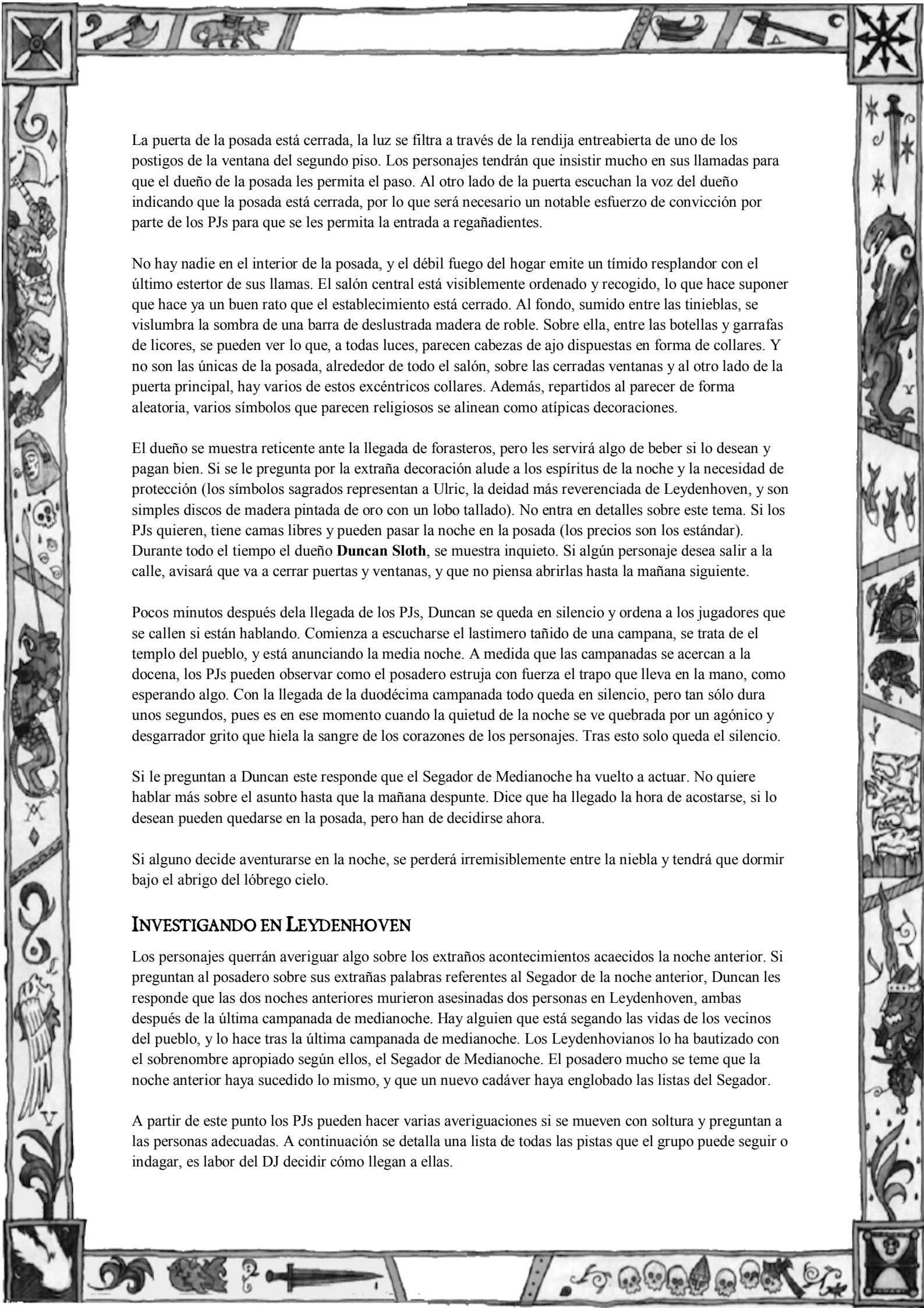
Lamentablemente eso es lo que va a suceder esta vez...

LA AVENTURA COMIENZA

Los personajes se encuentran en una pequeña ciudad bien sea de paso o porque viven allí. Es de noche, y regresan a su posada (o casa) para descansar hasta el día siguiente.

La luna llena se perfila en lo alto, semi oculta por las enlutadas nubes que se ciernen sobre ella como sudarios de negro algodón. Una suave niebla se ha ido formando a lo largo de la última hora, y ahora cubre las calles con un manto de suave vapor blanco. La noche es silenciosa y apacible, a pesar de la certera promesa de tormenta que se cierne desde el cielo. Las sombras se confunden en las paredes, y parecen realizar cabriolas entre ellas, como fantasmas oscuros jugando a extraños juegos. Todo está muy tranquilo, tal vez demasiado para vuestro gusto. Es como la calma que precede a la tormenta, pero teméis que esa tormenta no va a ser precisamente de truenos y lluvia. Dobláis la esquina que lleva a la posada, la niebla lo envuelve todo como un intangible capullo de mariposa. Sin embargo la calle a la que llegáis no es la que estabais buscando. Avanzáis hasta la siguiente pero la posada no aparece. Aunque no queréis admitirlo os habéis perdido. Algo muy extraño ya que la ciudad no es muy grande. A lo lejos se escucha el sonido de unos pasos, suenan muy débilmente, pero parece que se trata de alguien corriendo. La niebla apenas os deja ver más allá de tres metros de distancia. Algo está sucediendo, y no parece nada bueno. De repente, y como un faro en el tormentoso mar, una luz os indica la proximidad de un edificio. Probablemente se trate de vuestra posada.

Las brumas han llevado a los personajes hasta el pueblo de Leydenhoven, cualquier sacerdote, fraile, iniciado o similar del grupo nota una ausencia inmensurable en su corazón, un vacío que la sabiduría y la fuerza de su deidad colmaron una vez. La luz que ven pertenece a la posada *El apacible retiro*. Algún PJ puede intentar escuchar ruidos con una tirada **Difícil (-20) de Percepción**; si lo logra oír los mismos pasos que se alejan cada vez más deprisa. Si alguien trata de seguir los pasos se perderá en la niebla para aparecer, minutos después, en la posada. Visión en la oscuridad o semejante no vale para traspasar el velo de la niebla. Lo más probable y sensato es que los PJs acaben entrando en la posada.



La puerta de la posada está cerrada, la luz se filtra a través de la rendija entreabierta de uno de los postigos de la ventana del segundo piso. Los personajes tendrán que insistir mucho en sus llamadas para que el dueño de la posada les permita el paso. Al otro lado de la puerta escuchan la voz del dueño indicando que la posada está cerrada, por lo que será necesario un notable esfuerzo de convicción por parte de los PJs para que se les permita la entrada a regañadientes.

No hay nadie en el interior de la posada, y el débil fuego del hogar emite un tímido resplandor con el último estertor de sus llamas. El salón central está visiblemente ordenado y recogido, lo que hace suponer que hace ya un buen rato que el establecimiento está cerrado. Al fondo, sumido entre las tinieblas, se vislumbra la sombra de una barra de deslustrada madera de roble. Sobre ella, entre las botellas y garrafas de licores, se pueden ver lo que, a todas luces, parecen cabezas de ajo dispuestas en forma de collares. Y no son las únicas de la posada, alrededor de todo el salón, sobre las cerradas ventanas y al otro lado de la puerta principal, hay varios de estos excéntricos collares. Además, repartidos al parecer de forma aleatoria, varios símbolos que parecen religiosos se alinean como atípicas decoraciones.

El dueño se muestra reticente ante la llegada de forasteros, pero les servirá algo de beber si lo desean y pagan bien. Si se le pregunta por la extraña decoración alude a los espíritus de la noche y la necesidad de protección (los símbolos sagrados representan a Ulric, la deidad más reverenciada de Leydenhoven, y son simples discos de madera pintada de oro con un lobo tallado). No entra en detalles sobre este tema. Si los PJs quieren, tiene camas libres y pueden pasar la noche en la posada (los precios son los estándar). Durante todo el tiempo el dueño **Duncan Sloth**, se muestra inquieto. Si algún personaje desea salir a la calle, avisará que va a cerrar puertas y ventanas, y que no piensa abrirlas hasta la mañana siguiente.

Pocos minutos después de la llegada de los PJs, Duncan se queda en silencio y ordena a los jugadores que se callen si están hablando. Comienza a escucharse el lastimero tañido de una campana, se trata de el templo del pueblo, y está anunciando la media noche. A medida que las campanadas se acercan a la docena, los PJs pueden observar como el posadero estruja con fuerza el trapo que lleva en la mano, como esperando algo. Con la llegada de la duodécima campanada todo queda en silencio, pero tan sólo dura unos segundos, pues es en ese momento cuando la quietud de la noche se ve quebrada por un agónico y desgarrador grito que hiela la sangre de los corazones de los personajes. Tras esto solo queda el silencio.

Si le preguntan a Duncan este responde que el Segador de Medianoche ha vuelto a actuar. No quiere hablar más sobre el asunto hasta que la mañana despunte. Dice que ha llegado la hora de acostarse, si lo desean pueden quedarse en la posada, pero han de decidirse ahora.

Si alguno decide aventurarse en la noche, se perderá irremisiblemente entre la niebla y tendrá que dormir bajo el abrigo del lóbrego cielo.

INVESTIGANDO EN LEYDENHOVEN

Los personajes querrán averiguar algo sobre los extraños acontecimientos acaecidos la noche anterior. Si preguntan al posadero sobre sus extrañas palabras referentes al Segador de la noche anterior, Duncan les responde que las dos noches anteriores murieron asesinadas dos personas en Leydenhoven, ambas después de la última campanada de medianoche. Hay alguien que está segando las vidas de los vecinos del pueblo, y lo hace tras la última campanada de medianoche. Los Leydenhovianos lo ha bautizado con el sobrenombre apropiado según ellos, el Segador de Medianoche. El posadero mucho se teme que la noche anterior haya sucedido lo mismo, y que un nuevo cadáver haya englobado las listas del Segador.

A partir de este punto los PJs pueden hacer varias averiguaciones si se mueven con soltura y preguntan a las personas adecuadas. A continuación se detalla una lista de todas las pistas que el grupo puede seguir o indagar, es labor del DJ decidir cómo llegan a ellas.

- La víctima de la noche anterior es Frank Dresner, un maestro herrero humano que trabajaba en la herrería Dresner, de sólida reputación en Leydenhoven y los pueblos circundantes. Su cuerpo se encontró en la herrería.
- La investigación de los asesinatos está a cargo del alguacil local, **Gerad D'André**, un hombre a quien no le gusta el fracaso y que, lamentablemente para él, no tiene ninguna pista sólida que seguir. No compartirá ninguna información con los PJs. No le gustan los forasteros e intentará quitárselos de encima siempre que vengan a importunarlo (aunque sea para darle alguna pista sobre los asesinatos),
- El cadáver de Frank ha sido llevado a la capilla del Jardín de Morr, que está custodiada a todas horas por un par de guardias a las órdenes de Gerad. Estos hombres tienen órdenes de no dejar pasar a nadie. Si los PJs intentan entrar en la capilla de alguna forma lee más abajo *Examinando el cadáver del herrero*.
- **Randall Flagg** es el Burgomaestre de Leydenhoven, y tal vez los PJs quieran pedirle permiso para participar en la investigación o visitar el cuerpo del herrero. Sin embargo el Burgomaestre es íntimo amigo del Alguacil y tomará por buenas sus decisiones. Animará cortésmente a los extranjeros a que abandonen su villa y se ocupen de sus propios asuntos.
- Por la tarde se celebra el funeral de Ruther Argas, la penúltima ceremonia, que tendrá lugar en el Jardín de Morr. Si es así, lee más adelante *El entierro del soldado*.
- Es fácil averiguar el nombre y la ocupación de las dos víctimas anteriores. La primera es Marcus Flinigan, ganadero retirado humano y la segunda Ruther Argas, soldado retirado y borracho del pueblo. Nadie sabe de ninguna relación que pudiera unir a las tres víctimas (hay que tener en cuenta que hace 15 años que no se dirigen la palabra)

EXAMINANDO EL CADÁVER DEL HERRERO

La capilla se encuentra al fondo del Jardín de Morr, inmediatamente después de todas las tumbas y criptas. Es imposible pasar inadvertido para los dos guardias que vigilan la, ya que no hay ningún sitio dónde ocultarse 30 metros antes de llegar a la capilla. Los PJs tendrán que ingeniar un plan para colarse en el interior (los guardias no les dejarán pasar bajo ningún pretexto, ni siquiera el soborno). Además la puerta está cerrada con una cerradura de gran calidad (tirada **Muy Difícil (-30) de Forzar cerraduras**). Una vez hayan logrado cruzar la puerta lee o parafrasea lo siguiente:

La capilla del Jardín de Morr es más bien pequeña. Se trata de una sala totalmente desprovista de mobiliario, con el único adorno de un discreto altar al fondo con relieves dorados que, salta a la vista, tan solo es madera pintada. La exigua luz se filtra por una deslustrada cristalera sobre un ataúd que reposa encima de un estrado de apática piedra. La tapa del féretro está cerrada, y no hay ninguna identificación en él que aluda a Frank Dresner, el herrero.

Los PJs pueden intentar abrir el ataúd (que no está cerrado), pero el DJ debería hacer notar a sus jugadores que el grupo se siente inquieto en el lugar, como si una extraña fuerza invisible los estuviera observando y acechando. Haz que realicen alguna tirada de percepción para añadir tensión, aunque el resultado no sirva para nada. Si finalmente deciden abrir el sarcófago lee lo siguiente:

La tapa de madera cruje con un rugido lastimero cuando se la obliga a revelar el contenido del ataúd. En un primer momento parece como si nada hubiera en su interior, pero cuando transcurren unos segundos y la luz de la vidriera vulnera la oscuridad de la muerte, el macabro contenido del féretro se manifiesta en toda su tétrica plenitud. Hay un cuerpo que descansa en su interior, aunque más bien parece que estuviera sufriendo el castigo de los mil infiernos. Toda su

piel se ha tornado lívida como la nieve, y las venas se marcan en ella como caminos de sangre coagulada en un plano. Pero lo más terrorífico es su rostro, o lo que queda de él. Su boca está abierta en un agonizante grito de terror que hiela la sangre de los más valientes, pero eso no es lo peor; lo más escalofriante son sus ojos, o las cuencas vacías bordadas de sangre dónde una vez estuvieron. Por alguna execrable razón el llamado Segador de Medianoche se ha llevado los ojos del herrero.

Aquí es necesaria una tirada de **Voluntad** para todo el que contemple la escena para evitar ganar 1 Punto de Locura. No hay nada más de interés para los PJs en este lugar. Si preguntan en la villa si a las demás víctimas también les arrancaron los ojos, nadie podrá responder, esta información solo la tiene Gerard, y bajo ninguna circunstancia la compartirá con el grupo.

LUGARES DE INTERÉS EN LEYDENHOVEN

- A. Plaza del pueblo.** Una pequeña plaza de tierra alisada en la que una vez al mes se celebra un mercadillo de verduras. Alguna vez se puede ver a una echadora de cartas vistana en el mercado.
- B. Templo de Ulric.** Se trata de una modesta construcción de madera en honor al dios de Leydenhoven. Está dirigida por **Roebruk VanHilger**, un amistoso clérigo de edad avanzada. Lo más destacable del templo es su inmensa torre de más de 30 metros de altura gobernada por las campanas que avisan de cada cambio de hora a toda la villa.
- C. Milicia.** Este edificio es el que alberga a los miembros de la milicia que están de guardia. También es utilizado como prisión para los borrachos esporádicos que molestan por las calles.
- D. Casa del Burgomaestre.** Esta casa sirve también como ayuntamiento, y es la mansión del boyardo Randall Flagg.
- E. Posada El apacible retiro.** Es la mejor posada de la villa, y el lugar dónde aparecen los PJs en el inicio de la aventura.
- F. Capilla.** Este edificio sirve como capilla para el Jardín de Morr. Aquí es dónde se dejan los cadáveres de las víctimas del Segador hasta que son enterradas. Siempre hay dos miembros de la milicia vigilando la única puerta de acceso.
- G. Jardín de Morr.** Se trata de un Jardín de Morr excesivamente grande para un lugar tan pequeño como Leydenhoven. El lugar está perfectamente cuidado y en los días de sol brillante puede resultar incluso agradable.



EL ENTIERRO DEL SOLDADO

A primera hora de la tarde de ese primer día se celebra el funeral de la segunda víctima del Segador. Si lo desean, los PJs pueden acudir. La tarde es fresca y desapacible, y el lúgubre silbido del viento se filtra entre las impasibles lápidas. El Jardín de Morr es inusitadamente grande para un lugar como Leydenhoven (la razón es el alto índice de mortalidad de la zona). Al sepelio acuden cerca de medio centenar de personas, entre los que se encuentran el Burgomaestre Randall y su alguacil, Gerard. Ambos no miran con buenos ojos la presencia de extranjeros, pero evitan cualquier comentario.

Nadie quiere hablar en esos momentos de la trágica muerte de Ruther Argas ni de los otros dos asesinados, y se muestran terriblemente consternados y deprimidos. Por mucho que lo intenten, no lograrán entablar una conversación que se extienda a más de un par de frases de cortesía.

Durante la homilía los jugadores podrán hacer una tirada de **Percepción** para percatarse de la presencia de una persona que observa el funeral desde la distancia, en solitario. Si se percata de que los PJs lo están observando intentará escabullirse discretamente. Se trata de Víctor Dargonasti, que ha acudido para comprobar que ese miserable estaba realmente muerto y enterrado. Los PJs pueden intentar un acercamiento discreto con una tirada de **Movimiento silencioso** contra la tirada de Percepción de Víctor).

Si logran hablar con él, se muestra distante y poco comunicador (no se fía de los PJs). Mascullará que conocía a las víctimas y que espera que todo esto haya terminado por fin (y es la verdad, para Víctor ha supuesto un terrible mazazo enterarse de quienes asesinaron y violaron a Belle). A la menor oportunidad se disculpa apuntando que tiene prisa y se marcha hacia su casa.

Si preguntan, después del funeral, por Víctor, averiguarán con una tirada de **Cotilleo** que hace quince años su mujer, Belle, fue asesinada, y que después de aquello Víctor se marchó de Leydenhoven. Nunca se hallaron a los culpables. Regresó apenas hace dos meses, y desde entonces no se ha mostrado muy comunicativo. Apenas se le ve por la calla, siempre está metido en su casa.

Por supuesto, seguir a Víctor no sirve de nada, ya que no necesita invocar al Segador cada noche, por lo que lo único que hará es encerrarse en su casa y pasar la noche en vela, rezando a Ulric.

UNA NOCHE TRANQUILA

Gerard D'André, por orden de Randall Flagg, ha decretado el toque de queda a partir de la primera hora de oscuridad (que en esta estación viene a ser las cinco de la tarde). Nadie puede abandonar sus viviendas ni salir la calle. Si la guardia ve a alguien será inmediatamente arrestado y pasará la noche en la cárcel. Esta información será pregonada por Leydenhoven durante toda la tarde después del entierro.

Con la llegada de la noche la niebla vuelve a deslizarse, anegándolo todo con su denso tapiz de bruma. Como la noche anterior, no se ve más allá de tres metros de distancia y orientarse es extremadamente difícil. Los PJs pueden intentar salir a la calle (si duermen en *El apacible retiro* Duncan les advierte que cerrará las puertas y no las abrirá a nadie), pero en esta ocasión tendrán que enfrentarse a la niebla y sortear las patrullas de guardias que vigilan la ciudad (tres hombres por patrulla). Además, carecen de pistas suficientes para tener una idea clara de adónde dirigirse.

Estén donde estén, las campanadas de medianoche vuelven a doblar con la funesta promesa de nuevas víctimas. Con el primer tañido el mundo parece detenerse, y el corazón de los personajes se sobrecoge. El resto de campanadas se producen con doliente parsimonia, hasta que finalmente llega el último repique. Tras este, cuando todos estén esperando el grito de agonía, sobreviene un ensordecedor silencio. Minutos después todo sigue en calma. Al parecer el Segador no ha actuado esa noche... o ha terminado con su trabajo.

EL CADÁVER EN LA TORRE

Cuando, a la mañana siguiente, los PJs salen del *Apacible retiro* para comprobar si ha ocurrido algo durante la noche, se encuentran con una ingrata sorpresa.

En la plaza de Leydenhoven hay bastante movimiento, un nutrido grupo de curiosos observa con espanto la torre de el templo. Gerard y sus hombres hacen baldíos esfuerzos por intentar descolgar un cuerpo que se haya en lo alto de la torre de el templo. El cadáver está literalmente clavado en la torre de madera y presenta (es perfectamente distinguible a pesar de la distancia) evidentes símbolos de descomposición (tirada de **Voluntad**). La gente está horrorizada, y se respira una creciente sensación de desasosiego. La guardia tarda aproximadamente una hora en descolgar el cuerpo, y los PJs pueden hacer una tirada de **Rutinaria (+10) de Percepción** para percatarse de que le faltan los ojos (aunque perfectamente podrían faltarle de antes)

Si el grupo investiga y hace algunas preguntas entre los presentes (tirada de **Cotilleo**) se enteran de que la persona colgada es Jonás de Bleron, antiguo maestro constructor que murió en circunstancias naturales hace ocho meses.

Visitar el Jardín de Morr sirve para que los PJs encuentren un agujero y el ataúd abierto en dónde descansaban los restos de Jonás.

EL ENTIERRO DEL HERRERO

Como la tarde anterior, el grupo puede, si lo desea, acudir al enterramiento de Frank Dresner. Todo parece ser un calco del sepelio anterior. Los PJs pueden buscar a Víctor entre los presentes (lo hallarán en el mismo lugar que el día pasado) o, si no lo vieron la otra tarde, hacer una nueva tirada de **Percepción**. Si vuelven a importunarlo, este contestará lo mismo que la otra vez. Conocía a la víctima y espera que sea la última. Una tirada con éxito de **Carisma** permite al personaje percatarse de que parece dolido y aparentemente muy cansado (haz que los PJ tiren **Percepción** pero no les digas para qué). Pueden volver a seguirlo, pero obtendrán los mismos resultados que el día anterior. Víctor está desecho, jamás hubiera pensado que esos hombres fuesen los responsables de la violación y asesinato de Belle.

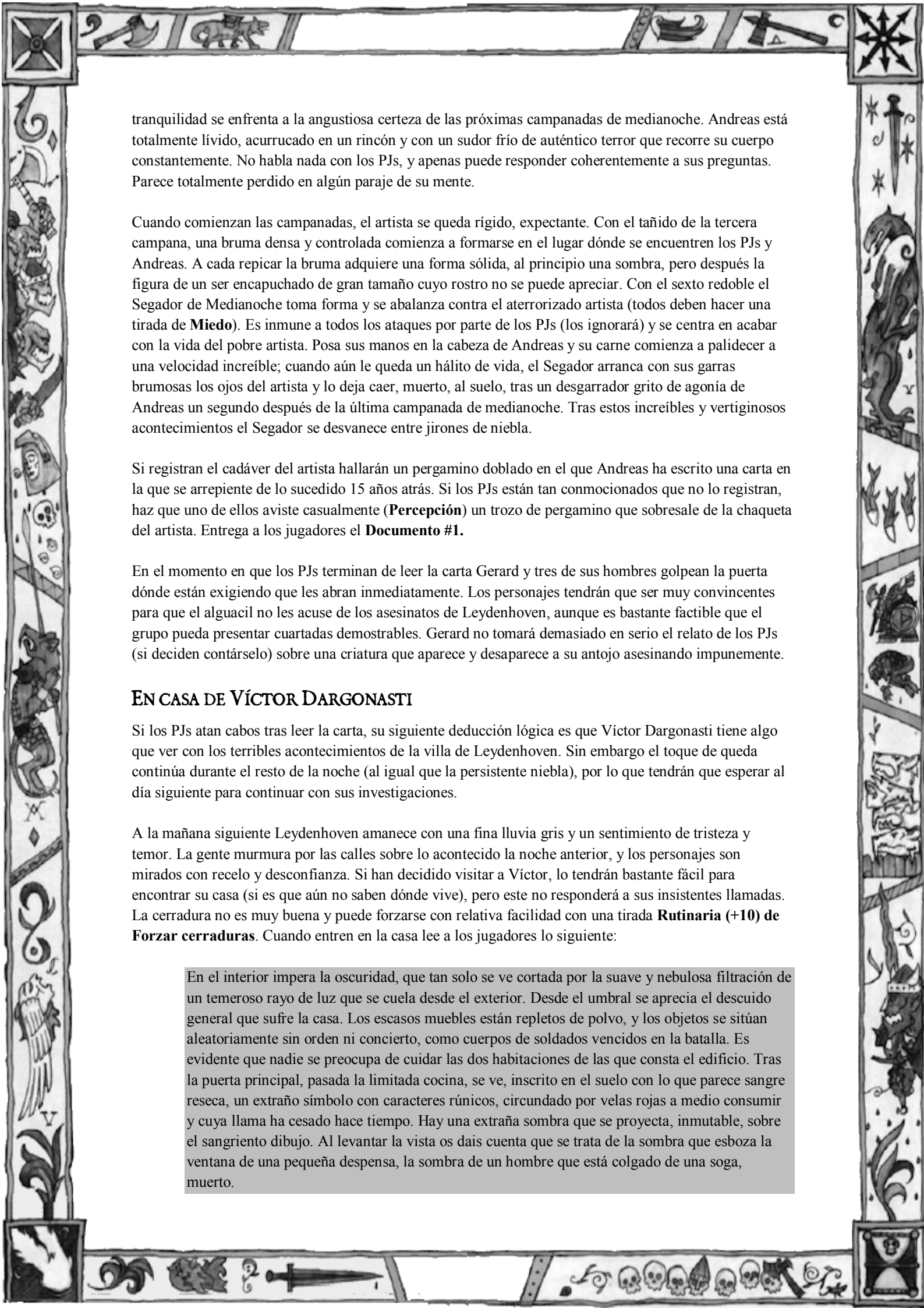
Cuando termina la ceremonia, y todo el mundo abandona el Jardín de Morr, un hombre se acerca a los PJs. Se trata de Andreas Markav, artista, último superviviente del malogrado grupo de amigos. A simple vista se nota que no ha pegado ojo en varias noches, y por su aspecto desaliñado parece que no se encuentra demasiado bien. Sin más preámbulos pide a los PJs que lo protejan esta noche, ya que teme que va a ser el siguiente en morir a manos del Segador. Si los PJs le preguntan por qué cree eso dice que hace tiempo todos fueron amigos, aunque desconoce los motivos de una matanza tan sangrienta por eso. Nunca admitirá haber violado y asesinado a Belle, aunque los personajes le denieguen su protección. Es un excelente mentiroso, y será necesario algo más contundente que una tirada de **Averiguar intenciones** para descubrir si dice toda la verdad. Está dispuesto a pagar una importante suma de dinero a quien lo proteja; no es un hombre rico pero tiene algunas coronas de oro ahorradas (30). Si aceptan su petición, el artista se pone a su disposición, y acata todas las órdenes que le den.

EL SEGADOR ENTRA EN ESCENA

Los PJs pueden negarse a ayudar a Andreas, pero el DJ tiene que hacer todo lo que esté en su mano para que lo hagan, ya que es muy interesante que el grupo participe activamente en esta escena.

Durante esta noche también se ha decretado el toque de queda por orden del alguacil.

La noche cae de nuevo sobre el maldito pueblo de Leydenhoven, y la inmutable niebla vuelve a alzarse entre sus calles, como un río condenado de fantasmales aguas. Las horas pasan lentamente, y la



tranquilidad se enfrenta a la angustiada certeza de las próximas campanadas de medianoche. Andreas está totalmente lívido, acurrucado en un rincón y con un sudor frío de auténtico terror que recorre su cuerpo constantemente. No habla nada con los PJs, y apenas puede responder coherentemente a sus preguntas. Parece totalmente perdido en algún paraje de su mente.

Cuando comienzan las campanadas, el artista se queda rígido, expectante. Con el tañido de la tercera campana, una bruma densa y controlada comienza a formarse en el lugar dónde se encuentren los PJs y Andreas. A cada repicar la bruma adquiere una forma sólida, al principio una sombra, pero después la figura de un ser encapuchado de gran tamaño cuyo rostro no se puede apreciar. Con el sexto redoble el Segador de Medianoche toma forma y se abalanza contra el aterrorizado artista (todos deben hacer una tirada de **Miedo**). Es inmune a todos los ataques por parte de los PJs (los ignorará) y se centra en acabar con la vida del pobre artista. Posa sus manos en la cabeza de Andreas y su carne comienza a palidecer a una velocidad increíble; cuando aún le queda un hálito de vida, el Segador arranca con sus garras brumosas los ojos del artista y lo deja caer, muerto, al suelo, tras un desgarrador grito de agonía de Andreas un segundo después de la última campanada de medianoche. Tras estos increíbles y vertiginosos acontecimientos el Segador se desvanece entre jirones de niebla.

Si registran el cadáver del artista hallarán un pergamino doblado en el que Andreas ha escrito una carta en la que se arrepiente de lo sucedido 15 años atrás. Si los PJs están tan conmocionados que no lo registran, haz que uno de ellos aviste casualmente (**Percepción**) un trozo de pergamino que sobresale de la chaqueta del artista. Entrega a los jugadores el **Documento #1**.

En el momento en que los PJs terminan de leer la carta Gerard y tres de sus hombres golpean la puerta dónde están exigiendo que les abran inmediatamente. Los personajes tendrán que ser muy convincentes para que el alguacil no les acuse de los asesinatos de Leydenhoven, aunque es bastante factible que el grupo pueda presentar cuartadas demostrables. Gerard no tomará demasiado en serio el relato de los PJs (si deciden contárselo) sobre una criatura que aparece y desaparece a su antojo asesinando impunemente.

EN CASA DE VÍCTOR DARGONASTI

Si los PJs atan cabos tras leer la carta, su siguiente deducción lógica es que Víctor Dargonasti tiene algo que ver con los terribles acontecimientos de la villa de Leydenhoven. Sin embargo el toque de queda continúa durante el resto de la noche (al igual que la persistente niebla), por lo que tendrán que esperar al día siguiente para continuar con sus investigaciones.

A la mañana siguiente Leydenhoven amanece con una fina lluvia gris y un sentimiento de tristeza y temor. La gente murmura por las calles sobre lo acontecido la noche anterior, y los personajes son mirados con recelo y desconfianza. Si han decidido visitar a Víctor, lo tendrán bastante fácil para encontrar su casa (si es que aún no saben dónde vive), pero este no responderá a sus insistentes llamadas. La cerradura no es muy buena y puede forzarse con relativa facilidad con una tirada **Rutinaria (+10) de Forzar cerraduras**. Cuando entren en la casa lee a los jugadores lo siguiente:

En el interior impera la oscuridad, que tan solo se ve cortada por la suave y nebulosa filtración de un temeroso rayo de luz que se cuela desde el exterior. Desde el umbral se aprecia el descuido general que sufre la casa. Los escasos muebles están repletos de polvo, y los objetos se sitúan aleatoriamente sin orden ni concierto, como cuerpos de soldados vencidos en la batalla. Es evidente que nadie se preocupa de cuidar las dos habitaciones de las que consta el edificio. Tras la puerta principal, pasada la limitada cocina, se ve, inscrito en el suelo con lo que parece sangre reseca, un extraño símbolo con caracteres rúnicos, circundado por velas rojas a medio consumir y cuya llama ha cesado hace tiempo. Hay una extraña sombra que se proyecta, inmutable, sobre el sangriento dibujo. Al levantar la vista os dais cuenta que se trata de la sombra que esboza la ventana de una pequeña despensa, la sombra de un hombre que está colgado de una soga, muerto.

El hombre ahorcado es Víctor Dargonasti. Los PJs que observen esta escena tendrán que hacer una tirada **Muy Fácil (+30) de Voluntad** para evitar ganar 1 Punto de Locura. Por el dibujo en la habitación, las runas y las velas, cualquier lanzador de hechizos se da cuenta de que se ha celebrado un ritual recientemente. Si examinan el cuerpo caen en la cuenta de que lleva un medallón colgado al cuello (el medallón de la Venganza). Tirado en el suelo de la despensa hay un trozo de pergamino con algo escrito en Reikspiel. Entrega a los jugadores el **Documento #2**.

Lo mejor que pueden hacer los PJs es avisar a la milicia para evitarse problemas. No hay nada más de interés en la casa.

EL MEDALLÓN DE LA VENGANZA

Este amuleto fue forjado antes de la Gran Conjunción por un artesano fenón ya muerto. Imbuido por los terribles poderes de un nigromante y henchido de la pavorosa maldad de las Brumas (y posiblemente una milésima parte de la esencia de las Fuerzas Malignas), el medallón tiene el poder de llevar a cabo la sed de venganza de la criatura que lo utilice.

En su interior reside, esclavizado, una criatura conocida como El Segador de Medianoche, que se encarga de hacer realidad el mandato de su dueño. Supuestamente la labor de la criatura es realizar la venganza y regresar al talismán. Sin embargo hay un pequeño problema, y es que el medallón está maldito, y si su dueño muere antes de que el Segador termine su trabajo, la criatura quedará libre para vagar cada noche asesinando a su antojo, pero con dos condiciones: después de las muertes regresará a su santuario y siempre tendrá que avisar a sus próximas víctimas de su futura muerte a sus manos.

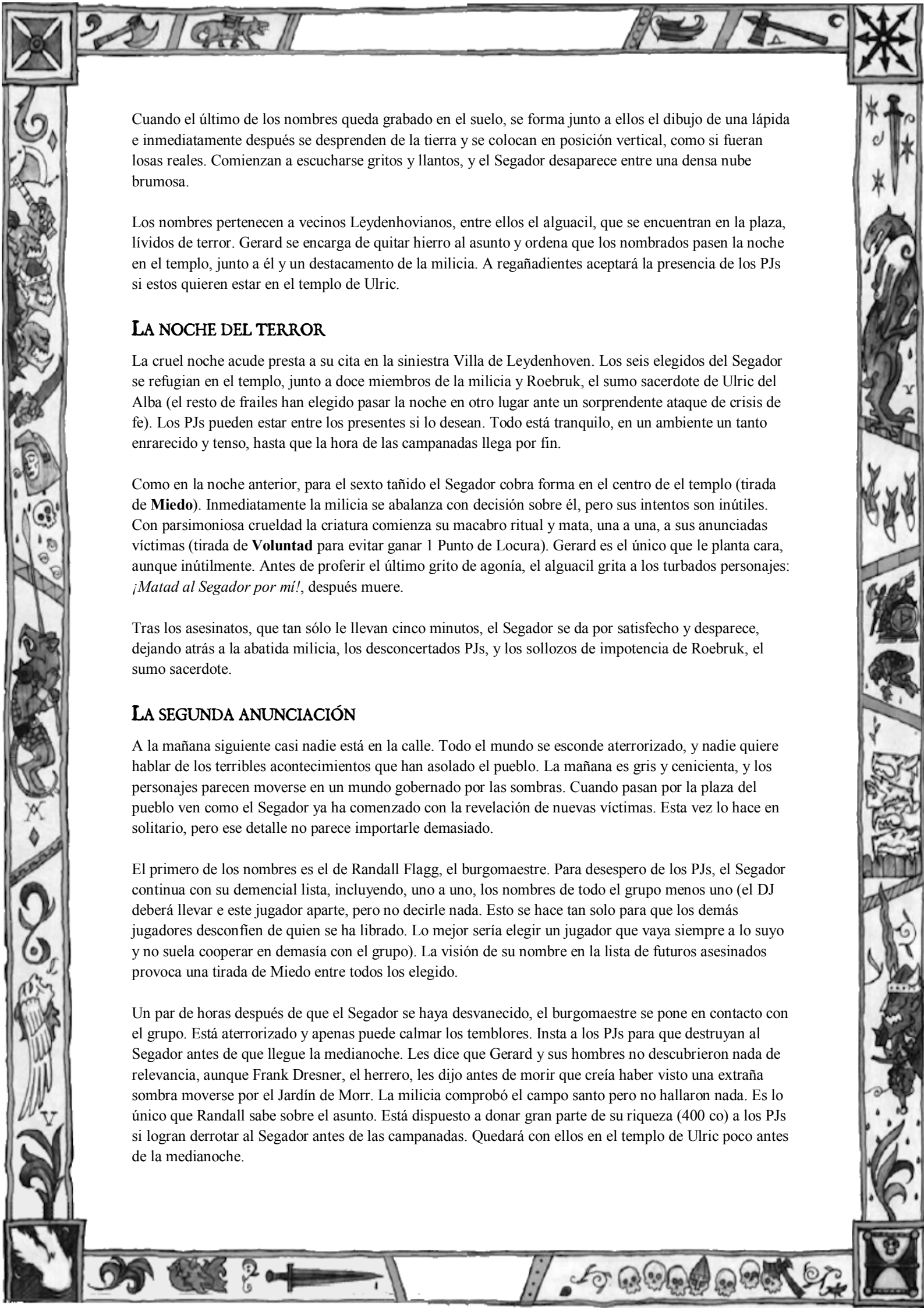
La única oportunidad de detener estos hechos es derrotando al Segador, pero para ello es necesario profanar su tumba, que se haya en su santuario, y destruir el medallón.

LA LISTA DE LA MUERTE

Por la tarde de ese mismo día, cuando la luz crepuscular se asoma indolente en el firmamento, acontece algo terrorífico para la Villa de Leydenhoven. Los PJs pueden pensar que el círculo se ha cerrado y que la pesadilla ha llegado a su final, nada más equivocado.

Cuando están paseando por las calles escuchan el desgarrador grito de una mujer, viene de la plaza del pueblo. Cuando acuden descubren con horror la lóbrega figura del Segador de Medianoche, que observa a todos los acongojados curiosos mientras sostiene, desafiante, una lanza ardiente en su mano izquierda. Algunos milicianos han llegado y le increpan, asustados, para que baje el arma, pero la criatura no les hace caso. Cuando se ha asegurado que todo el mundo lo observa apoya con fuerza la lanza en el suelo. Se produce un ligero temblor, como si una carreta descontrolada pasara junto a los personajes. La tierra comienza a abrirse lentamente para formar con letras de fuego una serie de nombres. La milicia, henchida de absurda valentía, ataca al Segador, pero sus golpes lo traspasan como si fuera un fantasma (toda la escena requiere una tirada de **Miedo**). Los nombres grabados a fuego en el suelo son los siguientes:

- Malcolm Van Hutter
- Elisa D'Averc
- Maxwell Corm
- Gerard D'André
- Selina de Glorester
- Hank Willians



Cuando el último de los nombres queda grabado en el suelo, se forma junto a ellos el dibujo de una lápida e inmediatamente después se desprenden de la tierra y se colocan en posición vertical, como si fueran losas reales. Comienzan a escucharse gritos y llantos, y el Segador desaparece entre una densa nube brumosa.

Los nombres pertenecen a vecinos Leydenhovianos, entre ellos el alguacil, que se encuentran en la plaza, lívidos de terror. Gerard se encarga de quitar hierro al asunto y ordena que los nombrados pasen la noche en el templo, junto a él y un destacamento de la milicia. A regañadientes aceptará la presencia de los PJs si estos quieren estar en el templo de Ulric.

LA NOCHE DEL TERROR

La cruel noche acude presta a su cita en la siniestra Villa de Leydenhoven. Los seis elegidos del Segador se refugian en el templo, junto a doce miembros de la milicia y Roebruk, el sumo sacerdote de Ulric del Alba (el resto de frailes han elegido pasar la noche en otro lugar ante un sorprendente ataque de crisis de fe). Los PJs pueden estar entre los presentes si lo desean. Todo está tranquilo, en un ambiente un tanto enrarecido y tenso, hasta que la hora de las campanadas llega por fin.

Como en la noche anterior, para el sexto tañido el Segador cobra forma en el centro de el templo (tirada de **Miedo**). Inmediatamente la milicia se abalanza con decisión sobre él, pero sus intentos son inútiles. Con parsimoniosa crueldad la criatura comienza su macabro ritual y mata, una a una, a sus anunciadas víctimas (tirada de **Voluntad** para evitar ganar 1 Punto de Locura). Gerard es el único que le planta cara, aunque inútilmente. Antes de proferir el último grito de agonía, el alguacil grita a los turbados personajes: *¡Matad al Segador por mí!*, después muere.

Tras los asesinatos, que tan sólo le llevan cinco minutos, el Segador se da por satisfecho y desaparece, dejando atrás a la abatida milicia, los desconcertados PJs, y los sollozos de impotencia de Roebruk, el sumo sacerdote.

LA SEGUNDA ANUNCIACIÓN

A la mañana siguiente casi nadie está en la calle. Todo el mundo se esconde aterrorizado, y nadie quiere hablar de los terribles acontecimientos que han asolado el pueblo. La mañana es gris y cenicienta, y los personajes parecen moverse en un mundo gobernado por las sombras. Cuando pasan por la plaza del pueblo ven como el Segador ya ha comenzado con la revelación de nuevas víctimas. Esta vez lo hace en solitario, pero ese detalle no parece importarle demasiado.

El primero de los nombres es el de Randall Flagg, el burgomaestre. Para desespero de los PJs, el Segador continua con su demencial lista, incluyendo, uno a uno, los nombres de todo el grupo menos uno (el DJ deberá llevar a este jugador aparte, pero no decirle nada. Esto se hace tan solo para que los demás jugadores desconfíen de quien se ha librado. Lo mejor sería elegir un jugador que vaya siempre a lo suyo y no suela cooperar en demasía con el grupo). La visión de su nombre en la lista de futuros asesinados provoca una tirada de Miedo entre todos los elegidos.

Un par de horas después de que el Segador se haya desvanecido, el burgomaestre se pone en contacto con el grupo. Está aterrorizado y apenas puede calmar los temblores. Insta a los PJs para que destruyan al Segador antes de que llegue la medianoche. Les dice que Gerard y sus hombres no descubrieron nada de relevancia, aunque Frank Dresner, el herrero, les dijo antes de morir que creía haber visto una extraña sombra moverse por el Jardín de Morr. La milicia comprobó el campo santo pero no hallaron nada. Es lo único que Randall sabe sobre el asunto. Está dispuesto a donar gran parte de su riqueza (400 co) a los PJs si logran derrotar al Segador antes de las campanadas. Quedará con ellos en el templo de Ulric poco antes de la medianoche.

LA GUARIDA DE LA CRIATURA

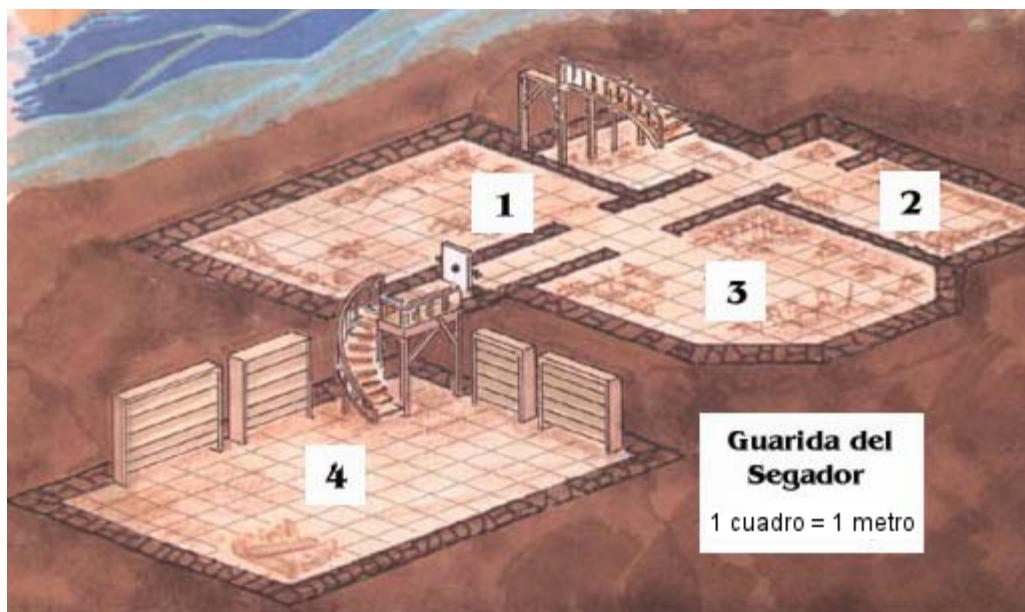
La única pista de los PJs es el Jardín de Morr. Si encontraron el cuerpo de Víctor y llevan su medallón con ellos permíteles hacer una tirada **Difícil (-20) de Buscar**. Tras un par de horas deambulando entre las tumbas, encuentran una inscripción en una cripta con un dibujo muy parecido al del medallón de Víctor. Si hay alguien versado en construcciones o un enano entre el grupo, haz que hagan tiradas de **Fáciles (+20) de Oficio** para percatarse que la marca lleva muy poco tiempo grabada, a pesar de que es evidente que la cripta tiene muchos años.

El medallón encaja perfectamente en la inscripción, y basta girarlo lentamente hacia la derecha para que se forme un portal mágico en el suelo que desprende una radiante luz verdosa. Al otro lado del portal no se ve nada. Este portal lleva a la guarida del segador, y es la única forma que tienen los PJs de evitar su futura muerte.

SUMIDERO DEL MAL

El suelo de la guarida está siempre cubierto de densa niebla, por lo que no se puede saber realmente de qué material está construido (piedra). El interior está misteriosamente iluminado, aunque no existe ninguna fuente de luz que los PJs puedan localizar.

Todas las tiradas de **Voluntad** tienen un penalizador de -10 aquí.



1. La capilla

Esta enorme sala parece ser una lúgubre capilla que carece de una representación divina a la que honrar. Hay diez hileras de sombríos bancos de roble y un altar de mármol al fondo, sobre diez escalones de piedra desteñida. En lo alto, a más de 6 metros, se perfilan dos cristaleras enfrentadas simbolizando a sendos caballeros de brillante armadura y espada desenvainada que parecen esperar la hora de la batalla.

Los caballeros en las vidrieras son en realidad golems de cristal de Sylvania, y esperarán a que los PJs estén desprevenidos examinando la sala para abalanzarse sobre ellos aprovechando su habilidad para

sorprender. Estos guardianes están aquí situados para vigilar que nadie vaya al nivel inferior del santuario, dónde el Segador descansa.

En la sala no hay nada de interés.

2. Bruma asesina

Esta sala rectangular parece no albergar nada en su interior, y lo único destacable es la serena niebla que se desliza con calma por el suelo, como un mar tranquilo y despejado.

En realidad este lugar es una trampa mortal para los desprevenidos aventureros que se adentren en él. La bruma es un ente vivo que vigila los pasos de los extraños en el santuario, y no permitirá que los PJs escapen con facilidad de la habitación. Cuando todos hayan entrado (o cuando se haga evidente que no va a entrar nadie más) la bruma se vuelve de un tono rojizo que recuerda a la sangre. Los PJs que se hallen en ella deberán realizar una tirada **Difícil (-20) de Agilidad** para salir de la habitación antes de que la niebla se convierta en una nube ácida que causa un daño de 6 por asalto. Quien sufra el primer daño deberá realizar otra tirada **Desafiante (+10) de Agilidad** para lograr salir y así sucesivamente hasta que muera o salga de la sala. Si se comete un fallo crítico en la tirada de salvación, el PJ cae al suelo y sufre un daño de 3 adicionales. Además el DJ deberá tener en cuenta el equipo que portan los personajes, ya que este también sufrirá daño por el ácido.

La trampa no se puede inutilizar.

3. Habitación vacía

Similar a la habitación número 2, pero no hay nada de interés en el lugar.

4. El Santuario del Segador

La puerta que lleva a la planta baja está cerrada, y no hay ninguna cerradura evidente para poder abrirla. Su resistencia está más allá de cualquier esfuerzo humano por echarla abajo. Cuando alguien se acerca a la puerta una boca mágica susurra las siguientes palabras en Reikspiel:

“¿Qué es aquello que si lo nombras lo destruyes?”

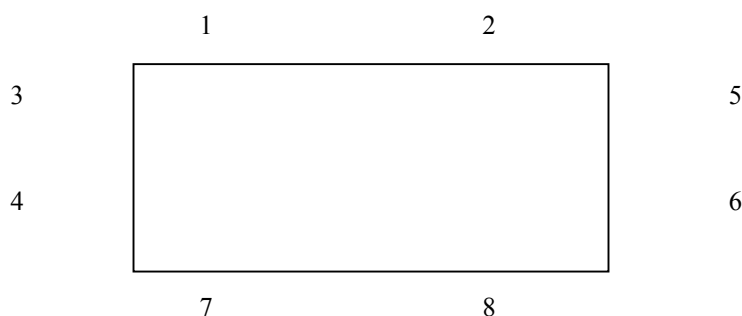
La única forma de que la puerta se abra es dando la respuesta correcta (el silencio). Si alguien aventura una respuesta incorrecta surge un rayo de la puerta que se estrella contra quién ha hablado. Daño de 6, aunque se puede reducir a la mitad con una tirada de **Esquivar**.

Las escaleras de madera van a parar a la sala más grande del Santuario. El suelo está por completo cubierto de bruma, como si fuera una alfombra viva dándoos la bienvenida. Las paredes están cubiertas por estanterías vacías que ahora solo albergan polvo y telarañas. Al fondo, surgiendo entre la niebla como una isla solitaria en un mar de pesadilla se alza un sarcófago de piedra verdosa con ocho candados que lo circundan. Los cerrojos están sellados, y no parecen tener una cerradura en la que encajar una llave. Al margen de este objeto, hay otro que os llama la atención y parece hechizaros con su presencia. En una esquina, apartado del sarcófago, descansa en el suelo una enorme piedra preciosa de infinitas aristas cuya belleza resulta sobrecogedora. Sin embargo hay algo que estremece más aún que su hermosura, pues cada una de los bordes tiene un agujero del tamaño de una pieza de oro, y en algunos de ellos han sido colocados ojos humanos, probablemente los que el Segador robó a sus víctimas después de matarlas.

Contemplar este lugar hace necesaria una tirada de **Miedo** para todos los presentes. La piedra preciosa es el Prisma de la Visión (consulta la descripción del Segador de Medianoche para más detalles). Los ojos que hay encajados no se pueden quitar de ninguna manera, ya que un campo de fuerza invisible los protege. Los PJs podrán contar 100 lados, y que tan sólo 23 están a falta de rellenar con ojos humanos o semi humanos.

El sarcófago es el lugar dónde descansa el Segador en forma brumosa. Si lo examinan con una tirada **Desafiante (-10) de Buscar**, verán que hay unas pequeñas rendijas en el suelo. Sirven para que la criatura pueda entrar y salir a su antojo de la tumba sin necesidad de tocar los candados. Para hacer que el Segador pierda parte de su poder y que los PJs se puedan enfrentar a él, es necesario destruir el sarcófago, y para ello deben resolver el misterio de los ocho cerrojos.

Los candados están situados dos en cada lado del sarcófago, y cada uno de ellos es de un color. A continuación hay un diagrama con la colocación numérica de los cerrojos y después una indicación del color de cada uno:



Los dibujos en los candados son los siguientes:

1. Blanco; 2. Azul; 3. Amarillo; 4. Verde; 5. Marrón; 6. Rojo; 7. Gris; 8. Púrpura

Cada uno de los colores simboliza uno de los vientos de la magia. Por orden numérico: Hysh (1), Azyr (2), Chamon (3), Ghyran (4), Ghur (5), Aqshy (6), Ulgu (7), Shyish (8).

Para que el sarcófago se abra es necesario enfrentar los vientos de la magia, de tal forma:

Hysh ----- Ulgu
Ghur ----- Azyr
Shyish ----- Ghyran
Aqshy ----- Chamon

Es necesario tocar dos candados a la vez para que estos cambien su sitio de una forma mágica. Si se tocan los candados incorrectos se sufre una descarga eléctrica de daño 6 que ignora BR y armadura. Una tirada **Fácil (+10) de Sabiduría académica (Magia)** podría ayudar a descifrar el código de colores y relacionarlos con los vientos de la magia.

Cuando se han colocado los cerrojos en la posición adecuada estos se quiebran y son engullidos por la bruma, la tapa del sarcófago se abre y de él sale un jirón de oscura niebla que se filtra con la que hay en el suelo. A partir de este momento los PJs han debilitado al Segador, y podrán enfrentarse a él en combate cuerpo a cuerpo la próxima vez que se presente.

LA ÚLTIMA COSECHA DEL SEGADOR

Cuando salen del Santuario la noche ha caído sobre la Villa. La luna se oculta en lo alto entre las sombrías nubes que amenazan tormenta. Desde el Jardín de Morr se puede ver como la niebla se ha vuelto

a apoderar de las calles de Leydenhoven. Aún quedan un par de horas para la medianoche. Si los PJs van a casa del burgomaestre sus sirvientes les dirán que se marchó hace un rato y que nadie sabe a dónde ha ido. En realidad, desconfiando de la eficacia de los extranjeros, ha tratado de huir para que el Segador no lo atrape, pero como se verá más adelante, ha cometido el último error de su vida.

La única opción que les queda es acudir al templo y esperar que Randall sea fiel a su cita. Los minutos pasan y la hora del terror se va acercando inexorablemente.

Las campanadas de medianoche comienzan a repicar, lentamente, con contundencia. Tras la duodécima campanada no ocurre nada. Entonces se escucha el estridente sonido de un cristal al hacerse añicos, una de las vidrieras del templo que simbolizaba a Ulric. Un cuerpo la ha atravesado para dar a parar al suelo, a pocos metros de los PJs. Se trata del burgomaestre. Está muerto, pálido como la luna y con las cuencas de los ojos vacías (tirada de **Miedo**). Al otro lado del quebrado cristal se ve la figura del Segador de Medianoche, que de un sorprendente e imposible salto salva la altura y se enfrenta a los PJs en un combate a muerte en el que no dará cuartel. Gracias a la profanación de su tumba y a la destrucción del medallón podrán enfrentarse a él cara a cara.

DESTRUIR EL MEDALLÓN

Destruir el medallón no tiene ninguna dificultad, pero ¿y si lo destruyen antes de entrar en la guarida del segador? Habrán destruido la llave y parecerá que todos están condenados. Las posibilidades son varias.

Puede ser que el medallón no se destruya hasta que haya cumplido su misión de abrir el portal hacia la guarida. O quizás un PJ con visión bruja, visiones, presentimientos o magia sienta que aún podría ser útil y no es el momento de destruirlo. O simplemente puedes idear otra manera de entrar en la guarida o seguro que a los PJs se les ocurre alguna, quizás en vez de abrirse un portal, simplemente cavando accedan a ese mágico lugar.

TODO TIENE UN FINAL

Cuando logren derrotar al Segador de Medianoche, se produce una terrible explosión de bruma que envuelve al grupo como un sudario de tinieblas. No se ve nada a través de la niebla.

CRIATURAS

Golem de Sylvania

El golem de cristal es algo muy parecido a una obra de arte. Construido con la forma de un caballero en una vidriera emplomada, la criatura es incorporada a menudo en un vitral hecho de estos cristales. Así, normalmente actúa como guardián de un lugar determinado, a menudo un templo o santuario.

Los golems de cristal, como muchos otros, nunca hablan ni se comunican de ninguna forma. Cuando se mueven, sin embargo, se dice que producen un sonido tintineante como el resonar de un delicado cristal. Si se mueven a través de un área iluminada, resplandecen y destellan a medida que la luz les golpea y se descompone en sus distintas tonalidades.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
57	0	62 (6)	41 (4)	30	27	30	22

Habilidades: Intimidar (F), Percepción (Int), Escalar (F), Hablar idioma (Lengua oscura, Lengua goblin) (Int)

Talentos: Especialista en armas (A dos manos), Resistencia a la magia
Rasgos: Intrépido, Temible, Visión nocturna, No Muerto, Sorpresa, Congelar el alma

Combate

Ataques: 3; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 26

Armas: Gran Arma de mala artesanía (Espada a dos manos) (1d10 + 6; Impactante, Lenta)
Combate

Sorpresa

Cuando un golem de cristal ataca, tiene a menudo la ventaja de la sorpresa. Si sus víctimas no tienen razón alguna para sospechar que acecha desde una ventana determinada, el golem adquiere la sorpresa.

Congelar el alma

Cuando alguien sufre un impacto crítico por el espadón de cristal del golem, tiene que superar una tirada Resistencia. Si falla, su corazón se congela y recibe un daño adicional de 5.

El Segador de Medianoche

El Segador es una criatura que habita en el Medallón de la Venganza. Su único cometido es procurar a quien lo invoca una sangrienta venganza contra los seres que cometieron alguna maldad contra él. Pero el Segador es extremadamente inteligente y siempre busca la forma de escapar de su prisión.

El medallón le procura un santuario cuya entrada siempre se halla en el Jardín de Morr más cercano al lugar dónde esté actuando. Para entrar en él, es necesario portar el medallón y saber abrir la cerradura arcana que abre el portal al santuario.

El Segador siempre ataca al anochecer, durante las campanadas de medianoche, o a esa hora si no hubiera campanas. Mata a sus víctimas con extrema certeza y siempre les roba los ojos. Mientras se muestra a los mortales, estos no pueden hacerle daño (ni siquiera sus víctimas), y su futura presencia siempre viene precedida por una noche neblinosa.

Arranca los ojos a sus víctimas porque es la única forma que tiene de escapar a su prisión en el medallón. En su santuario tiene un extraño artefacto conocido como Prisma de la Visión. Se trata de una piedra preciosa de cien caras con un agujero en cada una de ellas. Cada abertura puede encajar un globo ocular. Cuando todas las aberturas estén repletas podrá mostrar su imagen al mundo y será liberado del medallón.

El Segador siempre tiene activa su capacidad de toque de muerte, y tan sólo arranca los ojos de sus víctimas cuando están indefensas (pero siempre lo hace).

En su santuario también tiene un sarcófago con ocho candados que alberga su esencia brumosa. Mientras los ocho cerrojos estén cerrados y el medallón intacto, nadie podrá hacerle daño. Si alguien lograra abrir el sarcófago y se destruyera el medallón podría enfrentarse al Segador con sus características tal como aparecen aquí.

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	Em
85	0	62 (6)	65 (6/8)	82	75	70	10

Habilidades: Sabiduría académica (Demonología, Magia, Nigromancia) (Int), Esquivar (Ag), Hipnotismo (V), Intimidar (F), Sentir magia (V), Percepción (Int), Buscar (Int), Lengua arcana (Demoníaca) (Int), Esconderse (Ag), Seguimiento (Ag), Orientación (Int)

Talentos: Sexto sentido, Golpe poderoso, Golpe letal

Rasgos: Petrificación mental, Inmunidad a la magia*, Inmunidad al daño, Forma brumosa, Toque de muerte*, No Muerto

Combate

Ataques: 3; **Puntos de Destino:** 1; **Movimiento:** 6; **Heridas:** 30

Armadura: Ninguna

Armas: Lanza ardiente (1d0 + 7; Valor Crítico + 1)

Petrificación mental

Cuando el Segador consigue un ataque de toque con éxito, la víctima debe superar una tirada de **Voluntad** o quedará paralizada durante 1d10 asaltos.

Inmunidad a la magia

La criatura es inmune a todos los hechizos y efectos sobrenaturales.

Inmunidad al daño

La criatura no puede ser dañada hasta que su sarcófago sea profanado y el Medallón de la Venganza destruido. A partir de ese momento puede ser dañado pero su Resistencia cuenta como +2.

Forma brumosa

Hasta que logre evadirse de su prisión, el Segador mantiene una apariencia brumosa mediante la cual puede ocultarse en la niebla como si tuviera Esconderse +20. Además, cualquier ataque contra él con un objeto sólido (un arma, una garra...) tiene un 25% de probabilidades de no acertarle.

Toque de muerte

Las criaturas que reciban al menos 1 Herida del Segador de Medianoche, deben superar una tirada de Resistencia o morir.

Enseres

Ninguno. Cuando el Segador de Medianoche muere, su sarcófago y el Prisma de la Visión se convierten en polvo.

* Para un grupo en las primeras profesiones quizás estos Rasgos son demasiado desproporcionados. Modifica el perfil del segador ajustándolo para que sea un auténtico reto para tu grupo de PJs.

DOCUMENTOS

Documento #1:

Quince largos años llevo torturándome con la infamia que cometimos. Quince años en los que mi corazón no ha conocido la suave cama del sosiego. Quince años de humillación interna, de desprecio. Sabía que la hora de pagar nuestra deuda de sangre llegaría, y más en un lugar como Leydenhoven, dónde no existe la virtud ni la inocencia, por mucho que se empeñen en lo contrario los clérigos de Utric... ¡Qué sabrán ellos! Pero estoy divagando; me temo que es algo de lo que poco muy a menudo, sobre todo cuando bebo una jarra de más; cosa que intento no hacer nunca, por miedo de volver a hacer algo como lo de aquella noche... hace quince años.

Cómo puede cambiar la vida de un hombre en solo dos horas, cómo se puede pasar de estar bebiendo con los amigos a violar y asesinar a una bella dama. Eso es algo que aprendimos muy bien aquella terrible noche de hace tantos años. Habíamos bebido más de la cuenta, siempre lo hacíamos una noche al mes, aunque aquella vez fue diferente, realmente habíamos bebido más de la cuenta. Quiso el miserable destino que nos cruzáramos con aquella mujer cuando ya regresábamos a nuestras casas. Belle, que nombre más apropiado para una femina cuya belleza era tan radiante que incluso hacía daño. Ruther la conocía, era amigo y vecino de Víctor, su esposo. Pobre diablo, se quedó destrozado después de lo ocurrido. No le culpo, yo hubiera muerto si aquella diosa en la tierra hubiera sido arrancada de mi lado de una forma tan trágica.

La cosa empezó como una broma, la última oportunidad de reírnos un rato antes de irnos a dormir. Pero todo se complicó; alguien, creo que Frank, le dio un empujón y la tiró al suelo, desvelando una de sus silbeteadas piernas. Fue entonces cuando Ruther comenzó a tocarla. Ella intentó zafarse, como una cervatilla rodeada de lobos famélicos. Algo siniestro se despertó en nosotros, algo que había estado dormido, esperando la oportunidad que ahora se nos brindaba. Todo sucedió demasiado rápido. No recuerdo los detalles, solo a Marcos sujetando a Belle mientras Jonás bajaba con ansiedad los pantalones... ¡Es horrible! No puedo seguir pensando en ello, parecíamos bestias surgidas de una pesadilla. No quiero recordar esa barbarie, tan solo relatar lo que hicimos. La violamos, los cinco, uno tras otro, algunos dos veces. Después llegó la infame lucidez, y nos dimos cuenta de que aquello no se podía saber. No sé quién fue, pero le cortamos el cuello y la dejamos tirada en el bosque, como un fardo de carne desechado para las bestias. ¡Qué terrible tragedia! ¡Qué acto tan vil y cobarde!

Nunca se hallaron pruebas, ni nadie sospechó de nosotros. Con el tiempo el asunto se olvidó y el grupo se disolvió, incapaces de mirarnos a la cara sin revivir nuestro repugnante secreto.

Pero ahora ha llegado la venganza. Lo supe cuando murió Marcos, y se confirmó con el cuerpo putrefacto de Jonás en la torre del templo. Sé que nos lo merecemos, pero tengo miedo a lo que me espera tras la muerte. Si puedo intentaré librarme, si no, espero que alguien encuentre esta nota y, entendiendo la verdad, sea capaz de perdonarme.

Lo siento Belle.
Andreas Markar.

Documento #2:

Leydenhoven es un lugar maldito gobernado por la ira y la envidia. Este pueblo se ha llevado mi vida, mis ilusiones, mis esperanzas... a mi amada. Mataron y mancillaron a Belle hace quince años. Nadie encontró a los culpables. Yo no podía permitir aquello, los asesinos de mi mujer debían pagar por su crimen. Durante años vagué buscando la forma de encontrar venganza. Lo que vieron mis ojos durante ese tiempo bastaría para destruir el espíritu más valeroso. Pero a mí me movía algo más fuerte que el valor, más poderoso que la virtud: la venganza.

Hace unos meses hallé un amuleto conocido como el Medallón de la Venganza. Qué nombre tan apropiado para una necesidad tan elemental como la mía. Su uso era sencillo y su efecto devastador: una criatura que habitaba el medallón saldría cada noche para encontrar a los culpables de una atroz maldad. Regresé a Leydenhoven y lo utilicé. Cual sería mi descorazonadora sorpresa cuando el Segador actuó y así vi el rostro de los asesinos de Belle. ¡Por Ulric! Algunos eran vecinos y amigos míos. ¿Cómo pudieron hacer algo semejante?

Ahora ya no puedo soportarlo más, cada día que pasa alguien conocido se revela como asesino de mi mujer, que la venganza siga su curso. No sé cuántos culpables más quedan, pero no me importa. Estoy cansado, ya no queda bondad en este mundo depravado. Que el Segador continúe su trágica tarea. Yo abandono. Ha llegado el momento de reunirme con Belle.

Victor Dargonasti.