

Aún le costaba respirar, la carrera le había dejado sin aliento. Estaba claro que los años habían dejado constancia de su paso y el esfuerzo le había parecido algo casi titánico. Aún así, sabía que no le quedaba más opción. A menos que quisiera que todo se viniese abajo.

Todo lo planificado durante estos años, podía venirse abajo en tan solo un instante. Si era descubierto antes de alcanzar su objetivo, todo el trabajo no habría servido para nada. Y ese estúpido guardia había estado a punto de echarlo todo a perder. Pero había conseguido darle esquinazo.

Grubber, tras echar un nuevo vistazo a la calle para comprobar que no había nadie a la vista, echó a andar al amparo de la oscuridad de la noche reinante. O al menos, de toda la oscuridad que se podía esperar en aquella parte de Altdorf.

La puerta se abrió con un ligero quejido de ella madera. Hacía mucho tiempo que nadie la abría y los goznes también ofrecieron un chirrido como saludo de bienvenida. Grubber se atrevió a encender una vela que había traído escondida en un bolso y la tenue luz de esta empezó a bañar la habitación con su brillo.

Estaba todo como lo recordaba, aunque con una salvedad. El polvo que ahora lo cubría todo se había adueñado de todo lo que alcanzaba su vista. Grubber pasó la mirada por todo lo que allí había y finalmente se centró en el bulto grande que había al fondo. Una tela cubría un voluminoso objeto, que era la razón por la que allí se encontraba. Levantó de un tirón la tela y volvió a verla.

Su imprenta estaba en perfecto estado, al menos a primera vista. Quizás con más telas de araña de las que le hubiese gustado, pero aparte de eso, el resto del artefacto parecía seguir intacto. Y había llegado el momento de romper su silencio, el Heraldo de Altdorf debía volver a llegar a las calles de la ciudad, y ningún guardia entrometido ni nadie lograría evitarlo.

Un último vistazo al exterior y la puerta se cerró con un suave golpe. Grubber sacó de debajo de su capa un texto que esperaba pronto pudiera estar circulando por las calles de Altdorf. Los mecanismos de la imprenta, se quejaron ligeramente al principio por el tiempo pasado sin uso, pero en poco tiempo, parecía que nunca hubiese estado detenida y a Grubber sus ruidos le llegaban como una deliciosa melodía rítmica y acompañada.



JUAN SEIS DEDOS

De él dicen algunas habladurías que conoce todos y cada uno de los rincones de la ciudad de Diamanterra. Desde los antros en las zonas más oscuras, hasta algunas de las alcobas más elegantes del barrio rico. Sea como sea, Juan Seisdedos es casi como un elemento más de la ciudad desde hace muchos años. Tantos años, que incluso algunos aventuran, que quien se hace llamar Juan Seisdedos no sería una sola persona, sino que podría tratarse incluso de una saga familiar.

Encontrarlo no es algo que se busca, sino que sucede. Juan tiene gran tendencia a abordar a los extranjeros. Tal es la circunstancia que muchos en la ciudad que afirman que es imposible que alguien que llegue a Diamanterra por primera vez no lo conozca. Pero, casi tan rápidamente como aparece, se esfuma sin volver a dejarse ver.

Acostumbra a parlotear con quienes se cruzan en su camino y sus temas de conversación suelen girar siempre en torno a la ciudad que le da abrigo. Y si se le pregunta por algún lugar en concreto, seguro que tiene alguna historia que contar.

Lo que nadie puede afirmar es donde vive este peculiar personaje. Algunos afirman verlo en los arrabales al caer la noche, lo mismo que otros afirman igualmente sobre su presencia en el barrio de los mercaderes o incluso hay quienes afirman que lo han

visto entrando en “su casa” en la parte alta de la ciudad cerca del castillo. Lo único cierto, es que nadie (o casi nadie) sabe dónde tiene su hogar Juan Seisdedos.

ASPECTO FÍSICO

Juan es un hombre de tamaño más bien menudo. De piel morena curtida por el paso del tiempo y un vestuario que es una muestra clara de una vida callejera completan la primera impresión que se puede llevar cualquiera de él.

Sin embargo, pese a su escaso tamaño, es un hombre nervudo, capaz de propinar un buen puñetazo en la nariz a un tipo grandote, casi sin que se dé cuenta de donde ha venido. En cuanto a su edad, pocos son capaces de determinarla con certeza. Algunos ven en él a un hombre de avanzada edad, mientras que otros afirmará que es un hombre de mediana edad (aunque un poco deteriorado por esa vida callejera que lleva).

Pero quizás el rasgo más característico, es precisamente el que le ha dado el sobrenombre por el que se le conoce: Seisdedos. Y si, en su mano izquierda, tiene un sexto dedo, de reducido tamaño. No obstante Juan acostumbra a llevar la mano izquierda cubierta por un vendaje con el que camuflar esa deformidad. Algunos le han acusado de ser un mutante, obra de los dioses del caos precisamente por esa deformidad de

su mano izquierda, y de ahí que Juan haya optado por encubrir la mayor parte del tiempo y así evitar suspicacias en quienes le ven la primera vez. Y de paso evitar que más de uno avise a la guardia.

MOTIVACIONES

Más allá de ver salir el sol una vez más y ver como este se pone en el horizonte, Juan no tiene grandes aspiraciones aparte de sobrevivir. Realmente disfruta de su vida callejera, le gusta ayudar a encontrar a los forasteros un buen lugar donde beber tras un largo viaje para acto seguido desaparecer en pos de una bonita mujer a la cual contemplar mientras esta acude al mercado. Conseguir el dinero para el día a día no parece resultarle complicado y tampoco parece movido únicamente por el afán económico. Muchas veces, una

petición con un fondo más emocional podría ser mejor excusa para que Juan intervenga en favor de algún desconocido (aunque a algunos les podría llegar a parecer que prácticamente cualquiera en la ciudad conoce a Juan Seisdedos).

Eso sí, aunque Juan Seisdedos puede cumplir ciertos trabajos de dudosa legalidad, siempre mostrará un rechazo frontal contra cualquier cosa que implique un derramamiento



de sangre o que huela lo más mínimo a relación con algo caótico.

CONEXIONES

Juan Seisdedos efectivamente es un gran conocedor de la ciudad de Diamanterra y como tal posee un amplio abanico de conexiones en todas las partes. De esta forma, no sería extraño que puedas emplear este personaje como gancho o fuente de información para unos aventureros, tanto si son forasteros como si ya llevan algún tiempo operando en la ciudad.

Aunque muchos podrían pensar que por su aspecto desaliñado que sus contactos podrían estar centrados principalmente en los bajos fondos (lo cual también es cierto), no son pocos los mercaderes o incluso nobles en la ciudad que han requerido de sus servicios. Quizás en la única parte de la ciudad donde Juan Seisdedos no ha podido afianzar una red de contactos es en la parte enana, pues la percepción que estos tienen de él no es precisamente positiva.

Algunos rumores dicen que incluso hay algún que otro clan que estaría dispuesto

a ofrecer una buena suma de coronas por su cabeza. Un incidente con una joya de manufactura enana que sucedió ya hace unos cuantos años, y de la cual nuestro querido Juan Seisdedos siempre negará haber visto siquiera. Juan se mostrará cauto si en el grupo hay enanos, o si requieren de algún contacto con alguno, pudiendo llegar a negarse a colaborar si tiene la más mínima duda. Juan tampoco muestra un especial afecto hacia la raza enana.

La guardia y Juan Seisdedos tienen una relación de amor-odio. Algunos de los capitanes darían su paga del mes por verlo en un calabozo, mientras que otros son conscientes de que Juan es un buen “recurso” para cualquier investigación. Así pues, Juan podría aportar ayuda en algunos casos, como conseguir que un guardia haga la vista gorda mientras sacan alguna mercancía, pero al mismo tiempo que podría ser un inconveniente ir a su lado si aparece alguno de los guardias que no lo ven con tan buenos ojos.