



MIRAME A LOS OJOS

Una aventura escrita por Pumlegendario para Warhammer Fantasy Roleplay 4ª

La aventura la podéis encontrar en el canal de Youtube de Iberican Gamer.

LA TRAMA

Los personajes son tres desgraciados, huérfanos, que se dedican a hacer pequeños trabajos de mala muerte, intentando granjearse una buena reputación con la intención de ser cazarecompensas de cierto renombre. Un día un misterioso hombre les propone el trabajo de sus vidas, al parecer un barón de la zona necesita ayuda urgente con un pequeño problema prometiéndoles una cuantiosa recompensa. Los personajes ven aquí la oportunidad de sus vidas así que aceptan sin pensar.

El barón es un tal Oswald Schreiber, un noble de las inmediaciones venido a menos que tiene su morada en un bosque cercano. Un bosque que no tiene muy buena reputación entre los lugareños, ya que dicen que está maldito, y que todo aquel que entra corre el peligro de ser devorado por el bosque y jamás regresar... Al llegar al pequeño castillo del barón los personajes descubrirán que el barón parece guardar secretos y guardarse cierta información, el trabajo consiste en limpiar una habitación que parece asesinar brutalmente a todo aquel que entra...

Los personajes deberán sobrevivir a la oscura influencia que reside en la habitación y muy pronto en el resto de la casa ya que esta noche, es el punto álgido de las maldades y monstruosidades que Oswald acostumbra a hacer. El barón en realidad es un cruel y despiadado depravado que disfruta maltratando y violando jóvenes prostitutas con instrumentos de tortura y oscuras artes carnales. Oswald maltrata y pega a las jóvenes para satisfacer sus oscuros deseos; pero lo que Oswald no sabe, es que cada vez está más cerca de Slaanesh...

La influencia corruptora y las oscuras acciones del barón están atrayendo hasta su castillo todas las energías oscuras que rodean el bosque, porque el bosque tiene ciertamente algo maldito... Algo que descubrió la propia madre del barón en su niñez, y así lo reflejo en sus pinturas extrañas y enigmáticas que están por el castillo. Durante la niñez de Oswald, su madre desapareció en el bosque, como si este se la hubiese tragado para siempre...

En el bosque existe una presencia maldita y demoniaca, una energía del caos que va a ser atraída irremediablemente a consecuencia de los horribles actos de Oswald.

Lo que ocurre en la habitación es más inquietante; cuando Oswald mandó construir la habitación, ordenó que esta fuese fortificada y además santificada, para que nada pudiese entrar o salir de ella. Durante una de sus "juergas" nocturnas con una joven, tras ser apalizada y violada, la joven estuvo al borde de la muerte durante horas, malherida y casi desangrada... La muchacha pidió a los dioses su venganza y nadie escucho sus plegarias, tan solo fueron escuchadas por el único Dios que escuchaba y que andaba rondando la casa de Oswald, el dios del placer y la lujuria, del deseo carnal, Slaanesh...

El dios del Caos proporciono a la joven su venganza a cambio de su alma, fue en ese momento cuando transformo su alma y los restos de su cuerpo malherido mutaron hasta transformarse en un sirviente de Slaanesh, un ser demoniaco y vengativo, un demonio de Slaanesh, la muchacha no es la primera víctima del barón en la habitación, hubo muchas, muchas más, y todos esos restos de odio y venganza se han concentrado en el espíritu maldito de la joven, que ha vuelto de entre los muertos para cobrarse su venganza contra el barón, desafortunadamente no puede salir de la habitación por las bendiciones, así que está aprisionado; las santificaciones la impiden salir, es por eso que su alma caótica llena de rabia e ira está atrapada entre las paredes de la habitación. El demonio puede leer los pensamientos de todos aquellos que entran, escuchar sus más profundos deseos, nublando su mente y provocando alucinaciones, es por ello que jugará y atraerá a los personajes hurgando en sus mentes para después matarlos...

LA HISTORIA DE OSWALD

Parece que la familia Schreiber estaba destinada al desastre desde hace tiempo, las malas gestiones del cabeza de familia, el padre de Oswald, condujeron a su familia a la decadencia, perdiendo tierras y renegándolos hasta su pequeño castillo mansión en el bosque, el padre de Oswald empezó a ahogar sus penas en alcohol desatendiendo todavía más a su esposa y a un hijo con quien apenas había tenido relación; Oswald fue un niño mimado, consentido, avaricioso; un niño que creció sin padre, sobre todo desde que murió en extrañas circunstancias mientras cazaba en el bosque... Tras la muerte de su padre el lazo con su madre se hizo más fuerte, por temor a perder a su hijo, su madre jamás le tolero salir del castillo por miedo a perderlo también, los dos desarrollaron un vínculo retorcido y especial. Su madre era una mujer seria, con aspecto cruel, acusada de bruja por algunos de sus sirvientes que jamás volvieron a aparecer... Con una extraña pasión por las serpientes las cuales pintaba en sus cuadros. Cada día pintaba el bosque que se veía desde su ventana, un bosque que parecía cambiar cada día, parecía hablarle y susurrarle, le incitaba a pintar, y a otras cosas peores... Su deseo se volvió loco cuando comenzó compartir el lecho de su hijo, jugando con su pequeño, amamantándolo hasta su avanzada adolescencia, siendo ya un hombre con 16 años; el pequeño Oswald creció como su más preciado tesoro, lo amó como un hijo, como un amante... Pues cada día cometía actos prohibidos con su hijo, actos carnales y sexuales, quizás empujada por su locura, una locura alimentada por los susurros del bosque o de algo más... Oswald creció roto, con un alma negra y corrompida por la influencia de su madre; su corazón se partió cuando su amor se perdió en el bosque, su madre; quien se adentró en el bosque y nunca más apareció. Desde entonces Oswald ha crecido alimentando sus oscuros y retorcidos deseos con otras jóvenes, practicando las mismas artes que practicaba su madre con él, a veces con niñas, con jóvenes prostitutas de las localidades, buscando el mismo amor que encontró en su madre. Poco a poco la locura de Oswald ha ido más, atrayendo los designios de una de las entidades del Caos hacia su morada. Pero, ¿Qué misterio hizo desaparecer a su padre, que hizo perder la cordura a su madre y después nubló el juicio de Oswald? ¿Es el oscuro bosque que rodea al castillo? Un bosque que desde hace años se cuentan historias de presencias y avistamientos extraños, o simplemente fue la locura o la influencia de alguna entidad malvada...

LOS PERSONAJES

Los personajes que se proponen para la aventura son opcionales, pero encajan muy bien con la trama; son tres pobres almas, unos pobres desgraciados, Hanna, Gottfried y Reinhard, unos pobres buscavidas, que viven como cazarrecompensas, malviviendo yendo de pueblo en pueblo; los tres se conocen desde niños, crecieron

juntos en un orfanato de Kemperbad. Cuando pudieron valerse por sí mismos, años después huyeron juntos, malvivieron, consiguieron ahorrar algo de dinero de algún que otro robo y actividad sospechosa, lo suficiente como para costearse equipo, ropas decentes de trabajo, etc. Ya cercanos a los 20, llevan casi 6 años trabajando para la gente, haciendo pequeños trabajos, favores, la mayoría de veces resolviendo conflictos entre granjeros, recuperar cerdos perdidos, cargar y descargar mercancías, trabajos de mierda...

Los tres personajes son amigos casi inseparables que han forjado una amistad inquebrantable, sin embargo, existe un triángulo amoroso entre los tres.

Gottfried y Hannah siempre han tenido una atracción, una tensión sexual que se fue incrementando a medida que se hicieron mayores, lamentablemente nunca se han manifestado en ese tema. Nunca se han revelado sus verdaderos sentimientos y el sentimiento de afecto y atracción es mutuo, sin embargo, Reinhard no tiene la misma suerte que Gottfried, Reinhard al igual que Gottfried siempre ha amado a Hannah en secreto, y siempre ha sentido atracción hacia ella; lamentablemente Hannah nunca le ha correspondido, y nunca lo hará, ya que su corazón pertenece a Gottfried... Esto siempre ha molestado de cierta forma a Reinhard quien nunca ha soportado que Hannah eligiese a Gottfried en lugar de a él. Quizás pronto las tornas cambien...

Hanna y Gottfried siempre han tenido una atracción sexual, un sentimiento de amistad mucho más cercano, afecto, ternura, aunque ninguno de los dos ha dado nunca el primer paso... Por otra parte, Reinhard siempre ha estado terriblemente enamorado de Hanna, y la envidia por la relación tan pura que tienen Hanna y Gottfried le corroe desde hace mucho tiempo. Hanna nunca lo ha correspondido y parece que su destino esta enlazado junto al de Gottfried, y no al suyo...

INTRODUCCIÓN

Un día en la ciudad de Mackenstein, mientras los personajes queman su última paga con algo de alcohol y un caldo, son recomendados a un hombre que andaba buscando cazarrecompensas, para ellos fue un honor que los tildaran de esa categoría; más tarde son contratados por un adusto y sombrío hombre que les encomienda la tarea de dirigirse al caserío de su señor, el barón Oswald Schreiber, un noble venido a menos en las cercanías de la ciudad. Tan solo se interesa en si alguno de los personajes pertenece al clero (no quiere llamar la atención de cazadores de brujas), al parecer su señor busca gente que resuelva problemas.

EL COCHERO Y EL VIAJE

El hombre adusto y sombrío se presenta como Albert, es un hombre alto, con capa y capucha, fuerte, calvo y con cara de

malas pulgas, apenas puede hablar, ya que tiene una malformación en la cara, tiene la mandíbula salida y totalmente deformada, es bastante inquietante mirarlo, apenas balbucea y gesticula alguna palabra, por fortuna trae unos documentos que detallan las condiciones la ubicación del trabajo y el blasón de su señor, (fondo azul, mujer acunando una serpiente) unos documentos que por suerte Hanna ha tenido la bondad de leer para el grupo, Hanna fue la única que se esforzó por aprender en aquel orfanato hace años. Los personajes terminan aceptando el contrato, firmando. Albert ha contratado a dos cocheros de la taberna para llevar a los personajes al caserío de su señor el barón Oswald Schwarzhelm. Además, va acompañado de dos "señoritas" (prostitutas) las cuales también ha contratado, Albert y las señoritas van en un carromato aparte y los personajes en el otro.

Una de las chicas es una joven rubia de apenas 16 años, la otra es algo más mayor pelirroja, pelo como la sangre, pecas; ambas son muy guapas. Tienen una sonrisa inquietante y oscura. Sonríen y hacen carantoñas a los personajes siempre que se crucen con ellas, pero apenas hablan.

A medida que el carromato se mete entre los bosques de los alrededores, se oyen pequeños riachuelos y cruzan un puente de piedra casi desvencijado, tras una hora y media de viaje, rondando las 9 de la noche, al fin llegan al lugar, una lluvia empieza a chispear en la noche, el lugar es un caserío mansión, con un torreón de piedra, como un pequeño castillo venido a menos, que no parece pasar por su mejor momento. El castillo aun así es grande, hay muchísimas ventanas, debe tener más de 30 habitaciones, varios pisos, lleno de hiedra, de vegetación que parece que lo está consumiendo, como si el bosque se lo estuviese tragando.

Hay un pórtico de piedra detallado y cincelado con mucho detalle, a los lados del pórtico se ven dos estatuas de dos mujeres sosteniendo una antorcha, coronando el pórtico hay un escudo familiar, en el blasón se ve un fondo azul desgastado y una mujer acunando una serpiente.

EL COCHERO

El cochero no es la primera vez que viene aquí, ya le han contratado varias veces durante el último año para traer a prostitutas jóvenes hasta el castillo, a veces son casi niñas... Le da miedo el lugar, es muy supersticioso con el bosque de alrededor, cree que hay demonios en el bosque que vigilan y enturbian el castillo, además siempre le ha parecido extraño que ninguna de las chicas que trae tenga que volver. Albert le paga buenas monedas de oro para que no haga preguntas ni se meta en asuntos que no le conciernen. El cochero fue el encargado de traer al sacerdote que bendijo la habitación de Oswald, pero a menos que los personajes hablen con él y se de el caso no tiene intención de decir nada.

Una vez los personajes entren en el castillo todo deben tener la sensación de lugar desconocido, peligroso y extraño en todo momento, como si una presencia extraña los estuviese vigilando en todo momento, juega con ellos, descríbelo todo con detalle, los cuadros parecen mirarlos, las estatuas son extrañamente reales, como si hubiese "algo" extraño en el lugar.

VESTIBULO

Al entrar hay un lujoso vestíbulo, lleno de flores rojas, rosas, moradas, muchas flores y plantas, un par de escalinatas para subir a los niveles superiores y varias puertas. El solo ruido de las pisadas hace eco en la gran estancia, la luz de las antorchas en las paredes y cientos de velas en las mesillas hace reflejar las sombras de un par de estatuas en el centro de la estancia. Las estatuas muestran mujeres en posiciones obscenas.

Albert señala a los personajes hacia un pasillo, el barón les espera en el gran salón, y se queda junto con las dos muchachas, ayudándolas a secarse.

GRAN SALON

El gran salón es espectacular, es muy grande, techos altos, lámparas hermosas y antiguas que parecen de tiempos pasados muy barrocas, las paredes están llenas de más estatuas en los soportes de las paredes, jarrones antiguos con grabados de dragones antiguos, una gran mesa de comidas que parece tener un polvo considerable, no hay cubiertos ni nada tan solo algunas velas por la mesa, en un extremo hay una gran chimenea con una alfombra de color vino desgastada, y un gran sillón de espaldas a los personajes, verán una figura sentada, es el barón.

El barón examinará detenidamente a los personajes, no está seguro si podrán solucionar el trabajo, pero como no tiene nada que perder no le importa, si los personajes mueren mandará a Albert enterrar sus cadáveres en el bosque y buscará más



cazarrecompensas. Mirará con especial deseo a Hanna y le ofrecerá su compañía más adelante si consiguen solucionar el problema.

"Tengo un problema mayor, un problema en la casa, en el tercer piso, ultima habitación del ultimo pasillo a la izquierda, habitación 35, mi suite, la habitación más grande y lujosa de la casa. Está construida de tal forma que fuese inexpugnable desde fuera, puertas blindadas, dúplex, varias habitaciones propias, ventanas con barrotes reforzados, una fortaleza en sí misma. Por desgracia ciertos asuntos me obligaron a dejar la habitación, y desde entonces ha resultado casi imposible entrar... Algo o alguien está dentro de la habitación y está impidiendo abandonar la estancia a todo aquel que entra. Me encantaría facilitarles más datos, pero no los tengo, las ultimas personas que entraron fueron dos sirvientas. Se escucharon unos gritos y encontramos sus cuerpos sin vida en la entrada, una tenía la garganta abierta y la otra estaba abierta en canal, sus intestinos manchaban el suelo, parece ser que consiguieron salir a duras penas de la habitación... Ordene que las enterraran y limpiasen la habitación con la puerta abierta en todo momento y sin alejarse. La persona que tenía que hacerlo, una nueva sirvienta... En fin, la encontramos bajando las escaleras del tercer piso medio loca y sin ojos, se los había arrancado de cuajo... Decidimos cerrar a cal y canto la habitación y sentenciar momentáneamente el tercer piso..."

Necesito que desalojen lo que sea que allá allí. Son los primeros que llamo para el trabajo y me gustaría solventar esto rápido. Albert les mostrará el camino, la recompensa será cuantiosa, 20 monedas de oro para cada uno."

Oswald miente diciendo que son los primeros que llama, ya que son el segundo grupo de cazarrecompensas que contrata, el primero no consiguió ni tan siquiera salir de la habitación...

En el momento en que los personajes oyen la cifra, la cabeza les estalla, es más de lo que van a ganar en los 6 años que llevan trabajando, más de lo que ninguno de ellos ganaría jamás en toda su vida. Podría cambiarles la vida. Es posible que al principio sientan algo de miedo, pero aceptarán de todas formas.

El barón les ofrece una habitación para invitados en el primer piso, (Albert les mostrará su habitación), pueden descansar y pasar la noche allí si lo desean, pero Oswald les advierte muy seriamente de que mañana antes del amanecer tienen que tener resuelto el problema de la habitación y marcharse al alba.

Después el barón se retira y se marcha, cuando los personajes se den la vuelta advertirán de que Albert tras de ellos todo el rato, no parece haber emitido ningún ruido, sigiloso, Albert les vigila en todo momento.

Albert acompaña a los personajes de nuevo al vestíbulo y los lleva por las escaleras hasta los pisos superiores. El castillo está en la más absoluta oscuridad, tan solo están alumbrados por un candelabro que lleva Albert, así que estarán siempre pegados a él, avanzando lentamente, aquí es un buen momento para dar rienda suelta a las descripciones del castillo, que tengan la sensación de adentrarse hacia lo desconocido.

LAS ESCALERAS DEL CASTILLO

Las escaleras del castillo funcionan como transición entre tres áreas:

El primer piso, donde están los aposentos de los personajes; el segundo piso, y el tercer piso, donde está la habitación. Todo son zonas seguras salvo el tercero, donde está la habitación.

Entre medias hay ciertos detalles que es importante destacar ya que darán pistas del trasfondo de la historia del barón y la casa. Por eso dividiremos todas esas pistas en sitios por los que tienen que pasar y les llamarán la atención.

-En el primer piso: los personajes quedan deleitados por enormes cabezas de ciervos y osos disecados, dan miedo, sus sombras parecen bailar al son de las velas en mitad de la noche y por un momento si las miran con detenimiento parece incluso como si miraran, como si estuvieran vivas, parecen seguir a los personajes con esos ojos inertes, sin vida...

-En el segundo piso: ven un gran cuadro coronando el descansillo, nunca han visto un cuadro de estas dimensiones así que seguramente se queden maravillados por el lienzo, es un cuadro tan grande como la mesa del comedor, se representa una mujer, una noble, y un niño pequeño, el niño les resulta familiar, pero no saben de qué.

El cuadro es de la madre de Oswald; se representa a Oswald de pequeño y a su madre; tienen los blasones familiares grabados en sus ropas, así que se puede deducir que el niño, es Oswald de pequeño si prestaron atención al escudo familiar de la entrada del castillo. **Chequeo Percepción +2 NE**

-El gato: mientras uno de los personajes observa el cuadro nota algo en su pierna, algo le ha rozado con fuerza. Pide a ese personaje un **Chequeo de Agilidad** o de lo contrario caerá un par de peldaños sufriendo un 1d3 heridas. Ha sido el gato del barón, que ha pasado rápidamente rozándole el tobillo, asustándolo, el gato sube a la barandilla de las escaleras y mira fijamente al personaje, maulla, y le clava la mirada; es un gato negro con ojos amarillos resplandecientes.

Al girarse y volver a mirar el cuadro, es como si el niño y la mujer del cuadro mirasen al personaje que ha tropezado con el gato, es curioso porque el personaje tendrá la sensación de que sus ojos miraban hacia otro lado...

Albert encabeza la marcha con una vela, tras subir un poco más se parará justo en mitad de las escaleras, a la linde de una puerta, (que lleva al tercer piso) está cerrada a cal y canto. De su manojo de llaves saca una de tantas y la entrega a los personajes.

En cuanto un personaje coja la llave, Albert señala como puede la puerta y masculla unas palabras deformes como puede:

"Te..rg.. tercer... tercerg pi pi piso... aquiit"

Tras haberles mostrado la entrada al tercer piso, los llevara hasta sus aposentos del primer piso, volviendo a pasar por el enorme cuadro del segundo piso, y las cabezas disecadas del primer piso, desde aquí avanzan por varios pasillos en este primer piso.

-**Los pasillos del primer piso:** los pasillos parecen laberínticos, están custodiados por armaduras antiguas, y varios jarrones, las armaduras antiguas portan alabardas y enormes mandobles. Los personajes advertirán de una presencia extraña en el interior de las armaduras, en sus oscuras viseras, en el yelmo, es como si algo les devolviese la mirada.

-**El gato vuelve:** en el instante que están algo inquietos mientras pasean entre las armaduras oirán a sus espaldas un fuerte ruido que los sobresalta, al darse la vuelta ven como uno de los jarrones está en el suelo hecho pedazos, y como dos ojos amarillos que resplandecen en la oscuridad los miran, son los ojos del gato con el que tropezaron por las escaleras. No ven el cuerpo del gato por la oscuridad tan solo sus ojos, al darse la vuelta y perderse en la oscuridad oirán las pisadas del gato alejarse por la madera, y curiosamente no parecen las pisadas de un gato, parecen pesadas, mucho más pesadas...



No tardarán en llegar a sus aposentos, puesto que Albert no les permitirá que se alejen o pierdan el tiempo.

La mayoría de hechos, ruidos, sensaciones extrañas que están experimentando los personajes no son más que la más absoluta

autosugestión, ya que no saben a lo que se enfrentan, nunca han hecho nada parecido, están inquietos, tienen miedo, y no se fían. Es importante que llegados a este punto tus personajes se estén preguntando muy seriamente si hay algo en la casa, y que estén muy desorientados con todo lo que ocurre a su alrededor, añade descripciones y situaciones raras, ruidos y sombras que aparecen, que realmente no existen, los jugadores al igual que los personajes tienen que sentirse completamente expuestos y desprotegidos, tienen que estar completamente perdidos en cuanto a lo que realmente ocurre en este lugar, despíсталos continuamente.

LOS APOSENTOS

Los aposentos son de calidad, una cama cómoda, una mesita, y una bandeja con un par de manzanas que son suculentas.

Un gran espejo con bordados de bronce, un tocador, algunos cajones, mobiliario normal.

Cuando los personajes se miren al espejo recuerdan la última vez que lo hicieron, en aquel orfanato, de niños. Deja que los jugadores relaten sus recuerdos en aquel orfanato y que desarrollen y enriquezcan aún más el trasfondo de sus personajes.

-**GOTTFRIED:** al dar la espalda al espejo, Gottfried siente la sensación de estar siendo observado, por algo o alguien.

-**REINHARDT:** al mirarse al espejo, se imagina a si mismo abrazado a Hannah, es lo que más desea.

Los personajes que vean las manzanas en el tiesto, deben hacer **Chequeo de Frialdad +20** para resistirse a darles un bocado, tienen muy buena pinta después de todo, si fallan probarán las manzanas. Las manzanas son solo manzanas, pero los jugadores no lo saben así que si fallan y las prueban tendrán el temor en todo momento de haber ingerido algo extraño o de haber sido drogados, pero... en realidad son solo manzanas, no obstante, el haberlas ingerido despistará todavía más a los personajes.

Cuando los personajes decidan ir al tercer piso a la habitación. Albert los estará esperando en la puerta. Les indicara con gestos que es la puerta del final del pasillo.

Ni siquiera entrara al tercer piso, no quiere acercarse más de lo debido a la habitación.

Albert sabe que van a fracasar y morir como los demás así que no tiene intención de perder demasiado tiempo con ellos. Nada más los personajes entren en el tercer piso cerrara la puerta de acceso a este por el otro lado dejando a los personajes atrapados.

EL TERCER PISO

El ambiente aquí es algo más cargado, se nota que hace tiempo que nadie entra y estaba cerrado. El pasillo está a oscuras no se ve nada. Aparte de mas habitaciones vacías, la mayoría con algo de polvo no hay nada más interesante salvo la habitación prohibida...

LA HABITACIÓN

La puerta de la habitación es enorme, es un pequeño pórtico de piedra, con una serpiente tallada en el pomo, tiene telarañas. Al girar la cerradura el mecanismo resuena oxidado, chirría. La habitación es inmensa, es tipo anfiteatro, toda la decoración es recargadamente barroca y ostentosa, hay una sala de frente con una gran chimenea otra a izquierda y derecha, todas conectadas, son salones enormes, en la sala central hay unas escaleras que suben al segundo piso. La habitación es gélida como un tempano, es como estar en la estepa mas helada de Kislev, los personajes hacen vaho con solo respirar.

Pide un **Chequeo Aguante**, quienes fallen el chequeo ganaran un estado de **Fatigado**

Arriba hay un dormitorio inmenso, con una gran cama. La decoración es barroca, antigua, como de tiempos pasados, hay una pequeña puerta atascada que da a una terraza; hay muchísimos cuadros por las paredes, cuadros extraños de naturaleza, algunos son simples dibujos del bosque, quizás de lo que se vería desde alguna de las ventanas del castillo, otros muestran caminos en el bosque que se pierden hasta una oscuridad extraña en el centro del lienzo, otro cuadro muestra a un niño caminando hacia el interior de un bosque que parece sonreír como si fuese a tragárselo. Llama la atención como la barandilla de la escalera es

como una serpiente, el acabado en la madera es tan perfecto que parece de verdad, parece una serpiente gigante de verdad.

La chimenea es enorme, los mismos acabados barrocos que el resto de la habitación, el hueco de la leña es tan grande que podrían caber varias personas, es la chimenea más grande que habéis visto jamás, pero curiosamente no hay leña ni indicios de haberla habido nunca...

Chequeo de Percepción Fácil: Al acercarse a la chimenea y tocar la pared hay un mecanismo que gira llevando a los personajes a un pasadizo secreto tras la chimenea; la placa del suelo junto con la pared gira como si fuese una plataforma rotatoria. El pasadizo está completamente a oscuras.

En todo momento los personajes tienen la sensación de que la habitación **LOS MIRA**.

El ser demoniaco que está encerrado en la habitación puede manejar y enturbiar la realidad para los personajes ya que posee ciertas capacidades en la habitación, por lo que es posible que los personajes experimenten sensaciones y alucinaciones extrañas que no son reales dentro de la habitación. Al principio puede aparecerse como una leve sombra, o un susurro, puede aparecerse como Hannah para atraer a los personajes. Una vez los tenga





engatusados se abalanzará para devorarlos sin piedad con su verdadera forma.

El ser demoniaco sigue teniendo aspecto de mujer, pero su cuerpo se ha retorcido y corrompido por el caos, a medio camino entre una especie de demonio, no muerto y humano, emite ruidos guturales, tiene grandes mandíbulas, garras, y ojos arqueados.

Una vez empiece el combate pide un **Chequeo de Miedo**, quien falle el chequeo huira a la parte de debajo de la habitación al otro extremo, al gran salón de la chimenea, donde se esconderá en la chimenea.

“MATALOS, ACABA CON ELLOS”. El personaje vuelve en si con un golpe.

TRAS EL PASADIZO DE LA CHIMENA

Si los personajes consiguen llegar con vida al pasadizo tras la chimenea estarán a salvo del demonio, ya que la habitación esta bendecida y el demonio sigue atrapado entre sus paredes, por lo que no podrá atravesar el muro sagrado e ir más allá de la habitación; no podrá perseguirlos.



HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em
35	0	35	45	25	42	32	30	45	20

Rasgos: Arma +7, Corrupción (Menor), Inestable, No Muerto, Demoniac 8+, Miedo 2, Visión Nocturna, Manipulación

-Manipulación: el demonio puede manipular y controlar a los personajes levemente; pide un Chequeo de Voluntad para el control mental; si lo fallan los personajes oyen unas palabras reverberantes en su cabeza, para que ataque a sus compañeros:

DESCENSO AL HORROR

El pasadizo secreto es estrecho, no caben más de dos personas en fila, está completamente oscuro. No tiene una altura superior a 2 metros así que es bastante claustrofóbico... El pasillo sigue varios metros hasta unas escaleras de caracol que bajan y bajan; están bastante empinadas en vertical así que hay que tener cuidado. Al bajar las escaleras llegarán a una puerta.



LA SALA DE LOS HORRORES

Es un salón hexagonal, hay algo en las paredes del salón, una especie de vitrinas de cristal, parece haber algo en su interior... Muchísimos cuerpos semi en descomposición de varias mujeres jóvenes, desnudas, algunas incluso niñas, mutiladas... Colgadas con ganchos, expuestas en cada vitrina, como si fuese una sala de trofeos, tienen cortes en las vaginas, pezones mutilados, piel quemada, abrasada, marcas de púas, latigazos, moratones... Hay un cuadro en una pared y una puerta en el extremo de la sala.

-El cuadro en la pared del fondo de la estancia muestra un niño y una mujer, es el mismo niño que visteis en aquel cuadro con la mujer noble, y la mujer es la misma, sin embargo el niño parece más mayor, rondando los 8 años, ambos están desnudos, están postrados en una cama, la mujer parece besar al niño, el niño parece tener marcas de moratones, por su cuerpo, a sus pies hay una serpiente que lo envuelve, hay algo inquietante, en la zona del bajo vientre casi alrededor de su miembro masculino hay una serie de cortes extraños, marcas, parecen bocados, marcas de dientes. Hay una firma en el borde del cuadro Henrietta Schwarzhelm. El mismo apellido que el barón.

-Al fondo hay una puerta con el emblema del blasón, el mismo, una mujer acunando una serpiente, pero esta vez la serpiente tiene el rostro del niño, es tan extraño y bizarro que os resulta desagradable...

EL SALÓN DEL PLACER

Al cruzar la puerta ven un salón enorme con antorchas, lo primero que ven es una gran cama, un enorme tapiz en la pared, un gran espejo y multitud de artilugios extraños y mobiliario, látigos, cuerdas, sogas, punzones, juguetes sexuales retorcidos y puntiagudos, camas con cadenas y sogas, cosas de todo tipo, hay una puerta al fondo.

-A los lados del tapiz hay velas que iluminan, el tapiz muestra varias mujeres desnudas teniendo sexo con un chico joven, un adolescente, es el niño del cuadro de las escaleras, el mismo de las marcas y que aparecía desnudo en la sala de los cadáveres, más mayor, casi adolescente, la imagen es grotesca, en el centro de la imagen se ve al chico rodeado de mujeres, besándole, teniendo sexo con el chupándole, masturbándolo, a los pies de la cama hay serpientes, y al fondo hay un bosque, entre la oscuridad del bosque se deja entrever la silueta de una mujer, la silueta es oscura, y esta vagamente dibujada, pero diríais que parece la mujer del cuadro de antes.

-El espejo es enorme de casi 2 metros de altura, junto a la cama, los bordes del espejo están decorados con serpientes, es majestuoso.

-La puerta del fondo está cerrada.

Al cabo de 10 minutos oirán risas llegando por el pasillo al otro lado de la puerta, el barón está llegando con las jóvenes; los personajes deberían esconderse o plantar batalla; si se esconden entre el mobiliario de la sala, el barón y las jóvenes se tumban en la cama y empezarán a tener sexo, si los personajes no actúan al cabo de cinco minutos, las mujeres terminarán revelando su verdadera naturaleza, pues en realidad son siervas de Slaanesh, que han venido a llevarse al barón, se convertirán en diablillas de Slaanesh y transformarán el espejo de la sala en un portal extraño, intentarán atacar a los personajes si se lo impiden, pero los personajes NO son su objetivo; el objetivo de las diablillas es llevarse al barón al interior del cristal e irse. No obstante, quizás sería conveniente plantear un combate y algo de acción hasta que encuentres el momento para que las diablillas se retiren.

Una vez el espejo se transforme en un portal, las serpientes en sus bordes parecerán tomar vida y moverse y arrastrarse alrededor del marco del espejo en círculos, en este momento todo el que se acerque al espejo sufrirá la terrible influencia de los entes oscuros al otro lado del portal, Chequeo de frialdad difícil -20 para intentar evadir la tentación del espejo, si fallan el personaje sentirá la tentación irrefrenable de cruzarlo para siempre...



HA	HP	F	R	Ini	Ag	Des	I	V	Em
50	50	40	30	53	50	32	30	60	45

Rasgos: Arma (+9), Campeón, Corrupción (moderada), Demoníaco (8 o más), Inestable, Miedo 2, Molesto, Visión nocturna

*Si alguien rompe el cristal los demonios se evaporarán.

EL DESENLACE

Durante el combate puedes narrar como una de las diablillas golpea uno de los braseros contra los personajes, el fuego empezará a consumir toda la sala y poco a poco el fuego se extenderá al resto del castillo. En ese momento entrará Albert, que con toda seguridad al ver lo que esta ocurriendo correrá a escapar fuera del castillo. En el momento en que solo quede una diablilla o que las dos diablillas alcancen la mitad de sus heridas se retiraran hacia el portal del espejo para huir, con o sin el barón.

El destino del barón dependerá de los personajes y de como se desarrollen los acontecimientos.

Tras el combate los personajes deberán salir a toda prisa del castillo que poco a poco esta siendo consumido por las llamas, los cuadros, el mobiliario, las paredes y todo se cae a trozos poco a poco.

Si consiguen salir la noche y la lluvia les espera, sus caminos solo pueden conducirlos hasta el siniestro bosque. El bosque parece sonreír cuando se aproximan, siniestras sonrisas en los arboles y en la oscuridad los espera, porque como ya dijimos, no es solo un simple bosque ¿no es así?...

OSWALD SCHREIBER

Es un altivo, atractivo y ostentoso noble, viste impecable, es rubio con ojos verdes, muy guapo y con cierto aire misterioso. Tiene una gran capacidad para manipular a la gente y se vanagloria de que siempre consigue lo que quiere. Para él los personajes son solo chusma que no dudara en utilizar para solventar el problema de su habitación, le trae sin cuidado si caen victima de su horror. Puede llamar y contratar a cuantos quiera. Tras contratar a las prostitutas pretende darse un festín y un buen divertimento con las jóvenes mientras manda a los personajes a la habitación, para después llevárselas a su salón del placer, atarlas, pegarlas y hacerles todo tipo de maldades carnales, para satisfacer sus oscuros deseos, al contrario de lo que podamos pensar, Oswald es el verdadero monstruo de esta historia.

RECOMPENSAS

75 puntos por derrotar a las diablillas

50 puntos por derrotar al demonio de la habitación

30 puntos por descubrir y explorar todos los cuadros de la mansión y descubrir la historia y la trama de Oswald a través de los cuadros

25 puntos por lograr pasar todas las tiradas de frialdad en el castillo