

Los Desvelados en la Niebla

ESTE ESCENARIO es una traducción de "The Sleepless in the Mist", aventura creada por Lord xarax, y traducida con su autorización. Después de cientos y cientos de páginas de material de *Symbaroum* publicadas, este sigue siendo el escenario favorito del traductor. Espero que lo disfrutéis.

Agradecemos al autor original su permiso para traducirlo y publicarlo. *Symbaroum* es un juego (c) de **Järnringen**, editado en castellano por **NoSoloRol**. Los nombres y referencias se utilizan bajo el concepto de *Fair Use*. (c) 2019 Enrique Camino.

SALIENDO DE FUERTE ESPINA, los personajes van acompañados por un pequeño grupo de soldados reales de la división Narugor. Tres militares que comparten el uniforme en rojo y amarillo que identifica a las tropas del duque Junio Berakka.

El grupo es liderado por el jovial sargento Hollin, que lo pasa en grande burlándose de los dos desgraciados soldados rasos, Jagatas y Donmar. Todos se dirigen a su nuevo destino para servir como vigías en una de las torres que delinean la frontera norte del ducado, a lo largo de la linde de Davokar. Mirando a lo preocupado que Donmar parece estar, y a cómo se queja Jagatas, cualquiera pensaría que este destino es algún tipo de servicio penal.

En cuanto a Jagatas, todos saben que acaba de ser degradado desde sargento debido a alguna infracción, y pudiera ser que este destino fuera parte de su castigo.

Donmar parece que acaba de salir del periodo de instrucción y desde luego no era el más listo de su grupo. Es tremendamente supersticioso, y lo mismo se aferra a recitar pasajes de los textos sagrados de Prios, como apunta a tabús bárbaros o recuerda habladorías de viejas.

Hollin cree entretener a los pobres soldados y a los PJ con horripilantes historias de su etapa como vigía: "En mis tiempos no teníamos fosos ni empalizadas. ¡Nos podíamos considerar afortunados si teníamos botas! ¿Sabíais que a los jakaars les encanta masticar suelas de botas?".

Según viajan por el camino, el grupo pasa varias torres de vigilancia. Y de vez en cuando se cruzan con algún vigía de patrulla ("¡Bienhallados!"), o transportando algún mensaje entre torres ("¡Dejad paso!").

En un principio hay poca distancia entre torres, y a menudo hay empalizadas, fosos, trincheras o muros de tierra levantados para aumentar las capacidades defensivas contra la oscuridad del bosque. Pero enseguida las fortificaciones empiezan a verse de manera más espaciada. Algunas parecen estar todavía en construcción, o ser poco más que unos cimientos de piedra. Y otras han sido destruidas - por incendios o por otras causas más inquietantes.

Los personajes observadores puede que se hayan fijado en las misteriosas figuras de capucha grisácea que vigilan desde las cimas de las torres. Si preguntan sobre ellos, el sargento Hollin facilita algo de información, pero resulta obvio que está escogiendo sus palabras con mucho más cui-

Soldados del duque Berakka

Conducta	A pesar de sus debilidades individuales, se trata de soldados profesionales y hacen buen uso de su formación y disciplina cuando comienza el combate.
Raza	Humano (ambrio)
Desafío	Normal
Rasgos	Contactos (ejército ambrio)
Ágil 10 (0), Atento 11 (-1), Diestro 13 (-3), Discreto 5 (+5), Fuerte 15 (-5), Inteligente 7 (+3), Persuasivo 9 (+1), Tenaz 10 (0)	
Habilidades	<i>Armas de asta</i> (adepto), <i>Combate con escudo</i> (adepto)
Armas	Lanza (Larga) 4, espada 4 y arco 4
Armadura	Armadura de escamas 3 (incómoda)
Defensa	+1 (escudo)
Resistencia	15 Umbral de dolor 8
Sombra	Cobre sin bruñir (Corrupción: 0)
Tácticas: Los soldados luchan con sus lanzas y escudos, tratando de lograr ventaja peleando juntos. Si se ven en una lucha abierta, desenvainan sus espadas.	

dado que en otras ocasiones, Jagatas refunfuña sin decir nada concreto, y Donmar calla y palidece cuando se saca el tema.

"Son los desvelados. Pasan cada día y cada noche apostados en las torres, vigilando ante bestias y criaturas del bosque. Son la... la solución del Lord Junio".

Si se le insiste [*Persuasivo*], Hollin relata la epidemia que ha barrido la nación.

"Llegó con la guerra, vino de las cosas oscuras liberadas al sur. Hombres que morían y se levantaban de nuevo, y si morían de nuevo volvían a levantarse otra vez, hasta que no quedaban más que huesos quebrados y carne deshecha... y aun así se levantaban otra vez...

Por un tiempo pareció que la epidemia se había quedado en el antiguo país, pero enseguida se comprobó que no había sido el caso. Personas fallecidas podían volver a despertar, abriéndose paso con sus propias manos de entre sus

tumbas y sus mortajas. La iglesia los condena, por supuesto. Son antinaturales y están marcados por la oscuridad, pero... en sus mentes son los mismos que cuando vivían... y sería una lástima tener que desperdiciar hombres leales...

Cuando el duque recibió la tarea de defender la frontera norte, inmediatamente comenzó la construcción de las torres de vigilancia, pero quedaba el problema de cómo dotarlas de efectivos. Guarnicionar 160 torres habría vaciado su ducado, salvo que encontrara hombres dispuestos a servir día y noche, con sol y con lluvia, sin necesitar comida ni bebida... ni sueño".

Esa es la solución de Junio. Concede amnistía a los muertos vivientes y los emplea para vigilar la frontera del reino". Donmar tiembla y se pone a rezar.

Por el camino

Durante su camino se cruzan con varios animales que atraviesan el camino, alejándose del bosque.

Algún tiempo después, una espesa niebla comienza a salir de la floresta. Enseguida, el grupo deja de poder ver las torres más cercanas y, perdida su orientación, poco más pueden hacer que procurar mantenerse dentro del camino. La niebla es densa como una sopa y se cuele por entre los ropajes y las piezas de armadura, calando los huesos. Si se la examina con *Ojo místico*, se ve de un negro impenetrable, inconfundiblemente antinatural y marcada por una fuerte corrupción. Y hay algo moviéndose en la bruma más adelante, algo ardiendo en un profundo carmesí sanguíneo (un abojalí). Un personaje que, por cualquier motivo, deba tirar para ganar puntos de Corrupción mientras esté dentro de la niebla lanza dos dados y aplica el resultado mayor (si te parece demasiado, puedes dejarlo en que lance un dado de más caras, o en un +1 al resultado).

Mientras avanzan por entre la niebla, acaban viéndose cara a cara con un gigantesco abojalí. Sorprendida, la bestia gruñe y se fija en el grupo con una mirada de inteligencia animal. Algo brilla allí dentro: una inteligencia feroz, pero también miedo. Por un momento desvía su atención hacia el bosque. Quizá evaluando cuál es la mayor amenaza - los PJ o lo que haya en la bruma.

La criatura es claramente vieja, y porta marcas de multitud de reyertas. Uno de sus colmillos parece haberse roto hace poco, pues un reguero de sangre mancha la piel de su cara y cuello. Su espalda está salpicada de flechas y lanzas rotas, incrustadas en su dura piel desde hace tiempo. En su pelaje relucen cristales de hielo y escarcha.

Los caballos del grupo se asustan ante la bestia, por lo que los soldados se aprestan a desmontar y preparan sus lanzas por si tuvieran que combatir. Donmar tropieza con las espuelas y casi cae, para después armarse torpemente con su lanza y escudo. Si los PJ proponen esperar, el sargento Hollin no discute. No tiene ningún interés por poner la vida de nadie en peligro hoy.

Pueden pelear con el abojalí (utiliza las características del libro básico, página 219). Sin embargo, si le dejan en paz, sencillamente se aleja tras unos momentos de observar al grupo. La bestia no es la verdadera amenaza aquí, y de hecho huye de lo que está por venir.

Combatan con el abojalí o lo dejen marchar, una vez la bestia ya no esté presente el grupo ve acercarse a un jinete de gris.

Donmar lo confunde con un espectro al principio, ya que la capucha y el abrigo del jinete relucen en la congelada niebla, y su máscara de cuero negro le otorga una apariencia fantasmal. Al acercarse y reconocer al grupo como soldados

La jinete desvelada

El nombre de la jinete es Pallas, aunque Hollin insiste en referirse a ella solamente como "desvelada". Era una teniente en el ejército de su majestad durante la gran guerra. Se licenció poco después de la conquista de Ambria y se instaló en un pequeño pueblo con su marido. Él murió hace cinco años, y ella le siguió poco después. Desgraciadamente, Prios no la reclamó a su lado, y quedó vagando por nuestro mundo.

Expulsada de su pueblo por sus antiguos amigos, pasó un año evitando la atención de los cazadores de brujas y otros peligros, hasta que llegaron a ella los rumores de que el duque Junio estaba concediendo amnistía a los muertos vivientes que aceptaran continuar su servicio a la Reina. Pallas es uno de los desvelados que ha estado sirviendo por más tiempo, y posiblemente uno de los mandos militares más capaces de toda Ambria. Una lástima que esté muerta.

Conducta	Es estoica y callada, y se encarga de sus tareas con solemnidad. Sin embargo, sigue siendo una líder valiente en su corazón, y si la situación así lo requiere, dará un paso al frente para hacerse cargo de sus hombres.
Raza	Muerto viviente (ambrio)
Desafío	Complicado
Rasgos	<i>Contactos</i> (ejército ambrio)
Ágil 10 (0), Atento 10 (0), Diestro 10 (0), Discreto 9 (+1), Fuerte 7 (+3), Inteligente 13 (-3), Persuasivo 12 (-2), Tenaz 9 (+1)	
Habilidades	<i>Ataque con dos armas</i> (maestro), <i>Táctico</i> (maestro)
Armas	Arco largo 4 (Preciso), espada de esgrima 5 (Equilibrada) y espada 4
Armadura	Coraza de seda laqueada 3 (flexible)
Defensa	+0
Resistencia	10 Umbral de dolor n/a
Sombra	Hierro oxidado (Muy corrupta)
Tácticas: Pallas utiliza su habilidad de <i>Líder</i> para identificar objetivos (+1D4 de daño). Prefiere utilizar su arco largo manteniéndose a distancia, pero puede lanzarse al asalto para defender a sus compañeros.	

del duque, baja el arco que llevaba preparado y toma una larga bocanada de aire.

"Bienhallado, sargento" - habla una ahogada voz femenina-.

Hollin mira al jinete con curiosidad, casi con recelo: "Saludos, desvelada. Dime, ¿por qué has abandonado tu puesto?".

La jinete desvelada toma otra bocanada de aire antes de responder: "Pido disculpas, sargento, pero me he visto forzada a abandonar mi torre para buscar ayuda. Los vigías de nuestro puesto se hallan muy enfermos. Yo misma y mi segundo somos los únicos que aún nos tenemos en pie - pues esta niebla parece sorber la esencia de los vivos. Mi deber es recomendaros que no permanezcáis aquí, pero si podéis ayudarnos, os imploro que vengáis a la torre en la que sirvo para asistir a los vigías".

Además de su marcada respiración, la desvelada habla un dialecto arcaico del idioma ambrio. Los personajes que vengan del antiguo reino o que hayan pasado tiempo entre ancianos de la primera generación de colonos puede que lo reconozcan como antiguo alberetoniano.



Pallas guía al grupo hasta su torre. Su aspecto es muy similar al de las demás que han visto - una estructura alta de madera sobre un pequeño edificio de piedra. Todo rodeado por una empalizada circular y con un pequeño almacén y un establo adjunto dentro de un pequeño patio.

Dentro de la circunferencia de la empalizada hay una pared baja de piedra que parece estar todavía en construcción. Hay pilas de piedras preparadas para ser añadidas a la pared, y junto al pie de la torre hay un montón de rocas más oscuras con un aspecto poroso - algún mineral oscuro vetado en rojo y púrpura. Estas últimas piedras están ligeramente calientes al tacto (y además, tocarlas provoca 1D4 puntos temporales de Corrupción) y no presentan trazas de escarcha, como las otras. (Utilizando *Ojo místico* su aspecto es oscuro y con un resplandor aceitoso).

Los vigías humanos en la torre son Beremar, Godtai, y Segel. Además, hay otro desvelado en el puesto, un hombre que se llamaba Evard en vida, pero que ahora no es más que otro "desvelado".

Cuando el grupo llega, Segel sale a por ellos con una antorcha en la mano, levantada más alta que su cabeza, con dificultad para ver entre la niebla, y sosteniéndose con esfuerzo sobre sus piernas. Él también está enfermo, pero es el que está en mejor estado de los tres hombres.

"*tos*, ¿eres tú, desvelada? ¿Has encontrado ayuda?".

Al entrar en el desordenado edificio de piedra, el grupo puede ver a los pobres Beremar y Godtai. Uno yace en la litera inferior de un bloque de tres, y al otro lo han tumbado sobre la mesa en el centro de la sala. Están temblando y sufren altas fiebres. Su piel está húmeda, perlada por el sudor, y caliente al tacto. Están ardiendo. La habitación huele a vómito.

Segel se sienta en su cama, abrazando un manojo de ropa sobre su pecho (*Ojo místico* muestra la esquina de la habitación donde está Segel cubierta en una sombra oscura, ondeante, como vista a través del aire caliente sobre unas llamas).

En el momento en que la jinete desvelada cierra y echa el cerrojo de la puerta con cuidado, comienza a sonar una campanilla metálica colgada en medio de la estancia -movida por una cuerda que atraviesa una trampilla en el techo-. Respondiendo a la señal, Pallas comienza a subir a la parte superior de la torre. Deja al grupo con una petición: "Salvadlos".

¿Qué está ocurriendo?

BEREMAR, GODTAI, Y SEGEL han estado recogiendo piedras de unas ruinas cercanas para construir el muro en torno a su torre. Les alegró mucho encontrar una serie de rocas que estaban calientes al tacto, y las han estado utilizando para calentarse. Desgraciadamente, están impregnadas de magia corrupta, además de ser importantes para ciertos espíritus no muertos encerrados en esas mismas ruinas.

Las ruinas son la tumba y prisión de una deidad forestal élfica conocida como la Gran Dama Gélida. Algún pueblo ancestral, probablemente alguna civilización escindida de la caída Symbaroum, vinculó a la deidad a este lugar con algún propósito concreto. Como la Gran Dama y sus niños buscan calor, la tumba está rodeada por estas piedras siempre ardientes, con el objeto de aplacarla. Ahora que tantas de las piedras han sido robadas, la Gran Dama las busca.

Los hombres han enfermado tras su exposición a las rocas. Los síntomas recuerdan a la intoxicación por radiación: lesiones en la piel, pérdida de pelo, náuseas intensas... entre varios otros. No existe ningún antídoto que pueda ayudar, aunque un ritual que sirva para reducir la Corrupción puede hacerlo. El mero hecho de alejar las piedras también ayuda, ya que su presencia expone a los hombres a Corrupción temporal de manera continuada.

Si se le pregunta, Segel revela el origen de las piedras, e incluso puede ofrecerse a guiar al grupo hasta las ruinas. Además, en su petate hay un gran rubí sin tallar que pulsa como si tuviera un corazón cálido en su interior. Se trata de un artefacto oscuro que rezuma Corrupción, y es el veneno que la Gran Dama desea.

Al llegar la noche, el patio queda bañado por un fulgor azulado e intermitente según los primeros hielos fatuos (consulta el libro básico, página 228), criaturas que acompañan a la Gran Dama en su condena, alcanzan la torre. Si los PJ no hacen más que observarlas, las luces comienzan por acercarse a todas las antorchas y llamas y extinguirlas con su frígida presencia. Después flotan hasta las piedras veteadas y se acomodan junto a ellas, disfrutando su oscura calidez.

Un rato después, empiezan a aparecer más hielos fatuos (PJ +2) y uno de ellos (o más, si todo el grupo se encuentra en el interior del edificio) entra en la torre y ataca a Segel.

Si reciben un ataque, los fuegos no se defienden de manera coordinada, y les llama más el calor de los vivos que el peligro al que puedan estar expuestos.

Si las criaturas mueren, o si el faro de la torre es encendido, la Gran Dama, la deidad de los bosques, fija su atención en el lugar. Puede que una vez fuera un elfo invernal, pero ha sido consumida por la corrupción y convertida en una abominación perturbadora. Se debe a sus hijos de hielo y su presencia viene anunciada por una espesa niebla, que es su dominio. Según se aproxima, la bruma clarea para convertirse en una gruesa capa de escarcha que cubre todas las superficies.

Enfrentarse a la Gran Dama Gélida

Es poco probable que los personajes puedan vencer a la Gran Dama en combate, e incluso si lo hicieran, no serviría más que para que volviera a aparecer en el interior del bosque. El GM debe resaltar lo incontrolablemente poderosa que es esta deidad, y cómo en algunos casos la acción más sabia es evitar atraer la atención de una abominación.

Si se plantean negociar, la Gran Dama es una criatura inteligente, aunque su mente está nublada por su corrupción. Se ha convertido en adicta al calor y a la corrupción que rezuma de las piedras veteadas, por lo que las desea de vuelta en la tumba donde su cuerpo físico descansa.

Como la Dama está enloquecida por la Corrupción, cualquier intento de comunicarse con ella requiere de un chequeo de [*Persuasivo*] con una penalización de -7. Este modificador se reduce en un punto por cada punto de Corrupción que el interlocutor tenga.

Si se le presentan las piedras veteadas, la abominación se acerca al personaje que las sostiene, pero al solo existir en forma espiritual, no puede tomarlas. Ordenará que las rocas sean devueltas al lugar de su cuerpo físico, en las ruinas.

Si un personaje mata a un fuego fatuo en su presencia, la Gran Dama ataca a ese personaje inmediatamente. Clava sus brazos fantasmales en el pecho de la víctima y aplasta su corazón en un abrazo helado.

La Gran Dama se acerca

DURANTE EL ENFRENTAMIENTO con los hielos fatuos, estén los PJ combatiéndolos, o simplemente observando cómo sorben la vida del vigía Segel, los desvelados identifican algo en la niebla y hacen sonar la campana de alarma.

Cualquiera que trepe a lo alto de la torre para otear en la distancia observa cómo la niebla se deshace – o mejor dicho, cristaliza- a la vez que algo se acerca desde el bosque. A medianoche, la Gran Dama Gélida entra en el patio.

Las ruinas

SI EL GRUPO se da cuenta de que el robo de las piedras por parte de Segel es lo que ha provocado estos eventos, puede que le obliguen a guiarlos hasta las ruinas. O si la Gran Dama aparece y pide el corazón, el grupo puede verse forzado a entregarlo.

Las ruinas son de un templo derruido sobre una pequeña colina, a unos veinte minutos andando desde la torre. Apenas los cimientos y un puñado de rocas que delinean antiguas paredes sugieren que el templo alguna vez existió. La mayoría de lo que queda ha sido invadido por la naturaleza, con varios árboles creciendo dentro de la antigua capilla.

En el centro de la construcción hay un pedestal soportando un pesado cuenco de piedra. Parece contener agua congelada en la que alguien ha hecho un agujero, probablemente para liberar algo atrapado (lo hizo Segel, para sacar el enorme rubí que está ahora en su petate, el Corazón candente).

La tumba bajo el templo es accesible si se limpian los cascotes de una escalera descendente.

La gran cámara de la tumba bajo el templo contiene la forma física de la Gran Dama (una carcasa reseca) atada con cadenas sobre lo que parece un altar. Las estancias alrededor de la cámara guardan antiguas vasijas con los restos de fetos fallecidos.

Si el grupo ha sido guiado hasta las ruinas de la cámara por el espíritu de la Gran Dama, les ordena colocar el corazón en su cuerpo. Esta acción la despierta. Y al hacerlo introduce más el rubí entre sus costillas, desde donde la malfélica piedra la alimentará en su nueva forma corrupta.

Si la Gran Dama vuelve a la no-vida, pierde su rasgo de *Forma espiritual* y su inmunidad al daño, pero obtiene *Regeneración (4)* mientras el corazón se mantenga en su pecho.

Si el grupo ha ido a las ruinas con Segel y han encontrado la cámara mortuoria por sus propios medios, son atacados por hielos fatuos. Matarlos hace que el espíritu de la Gran Dama se manifieste furioso.

Qué puede pasar

Los personajes huyen: Una reacción perfectamente comprensible. Los PJ se han encontrado en esta situación sin comerlo ni beberlo, y no están obligados a ayudar a los guardias que, al fin y al cabo, acabaron malditos por sus propias acciones. Los guardias morirán, y es posible que la torre acabe destruida, pero Pallas –la jinete desvelada- culpará a los personajes por haberlos abandonado y los perseguirá. Incluso es posible que utilice sus contactos para destruir la reputación del grupo dentro del ejército del duque Berakka.



Los personajes derrotan a la Gran Dama Gélida: Disipar el espíritu del ente es una solución temporal. Salvo que las piedras se devuelvan a las ruinas, los espíritus seguirán acechando la torre.

Devolver el corazón a la Gran Dama: De esta manera la abominación escapará de su tumba-prisión. Lo que hará después, quién sabe, pero su corrupción es profunda y la sangre oscura que la sustenta continuará siendo su maldición.

Destruir el corazón: Si se destruye antes de entregarlo a la Gran Dama, la forma física de esta se deshace en polvo inmediatamente y su conexión con la realidad desaparece. Que esto signifique que se va para siempre o que su espíritu queda libre para merodear por la región se deja al criterio del GM.

Salvar a los guardias: De hecho es algo bastante sencillo - solo hay que deshacerse de las rocas malditas que los soldados utilizan para calentarse. Que les proporcionen algo de sopa caliente y uno o dos rituales de limpieza y quedarán como nuevos. Puede que acaben con un puñado de puntos de Corrupción permanente, pero sobrevivirán.

Gran Dama Gélida

La Gran Dama Gélida es un ser mítico, sobre el que se susurra en cuentos de los clanes bárbaros. Es un espíritu poderoso. A veces una reina legendaria ya fallecida, otras, una manifestación del propio bosque, siempre asociada con los espíritus de los no-natos. En algunas versiones se habla de ella como de una trágica figura cuya única ambición es cuidar de los niños que han muerto, pero su maldición es no poder darles el calor que necesitan, ya que ha sido convertida en hielo. En otras historias, es un espíritu malvado y oscuro, llevado por el rencor y la envidia hacia las embarazadas, que tienen lo que ella nunca podrá tener.

Lo que se repite en todas las versiones es su relación con el hielo, la niebla y la escarcha. Muchos clanes bárbaros mantienen la superstición de que el hielo o la escarcha que aparecen de repente son señales de que va a haber un aborto.

Conducta	En duelo, volcada en sus hijos muertos.
Raza	Espíritu/Abominación (elfo)
Desafío	Mortal
Rasgos	<i>Forma corpórea (III), Forma espiritual (III), Frío de ultratumba (II), Longevo</i>
Ágil 11 (-1), Atento 18 (-8), Diestro 5 (+5), Discreto 10 (0), Fuerte 9 (+1), Inteligente 10 (0), Persuasivo 7 (+3), Tenaz 16 (-6)	
Habilidades	<i>Atributo excepcional (Atento) III, Atributo excepcional (Tenaz) III</i>
Armas	Frío de ultratumba 2 (paraliza)
Armadura	Solo puede ser dañada con armas mágicas o poderes místicos, y aun así el daño se divide entre dos.
Defensa	-1
Resistencia	9 Umbral de dolor 5
Sombra	Azul profundamente oscuro, como una capa de acianos encerrados en hielo negro (Muy corrupta).
Tácticas: La Gran Dama solo pretende proteger a sus hijos de hielo. Cualquiera que les dañe recibe una respuesta inmediata.	

El Corazón candente

Se trata de un rubí del tamaño del puño de un hombre, sin tallar, pero imbuido de una magia soez. Mirar con atención al interior muestra que palpita como un corazón. La piedra está sorprendentemente caliente al tacto. No un calor seco y punzante como de una llama, sino la calidez sudorosa y pegajosa de un cuerpo enfebrecido.

Si no está en contacto con un ser vivo, el Corazón candente va apagándose y enfriándose hasta que queda "muerto". Si alguien lo toma, la roca se acelera hasta sincronizarse con los latidos de quien la esté sosteniendo, y el cuerpo del portador se ve inundado por la calidez-como si su sangre se estuviera calentando directamente por el hecho de sostener este segundo corazón en sus manos.

El Corazón candente es un artefacto que puede ser vinculado por 1 punto de Corrupción.

Cada uso del artefacto el portador se deja llenar por la oscura sangre del corazón. Si el objeto resulta destruido, el personaje recibe un punto de Corrupción permanente por cada punto de Sangre Oscura.

El contenido de tu corazón

1D4 puntos temporales de Corrupción. +1 Sangre oscura. Especial. Al dormir con el corazón pegado al pecho, un personaje puede permitir que el artefacto lo sustente. El PJ recupera 1D4 de Resistencia adicional y no siente frío, hambre ni sed durante un día entero. Si en algún momento llega a +5 Sangre oscura, el personaje no siente ninguna otra necesidad, volviéndose apático.

Entre latidos

1D4 puntos temporales de Corrupción. +2 Sangre oscura. Gratuita. Sosteniendo el rubí en una mano, el personaje puede actuar en el tiempo que pasa entre un latido y el siguiente. Se convierte en una mancha borrosa para los demás, y puede escoger realizar una acción de movimiento (que no permitiría ataques de oportunidad) o realizar un ataque gratuito contra un oponente a su elección. Al finalizar la acción el personaje regresa a su lugar y posición iniciales. Si en algún momento llega a +8 Sangre oscura, el latir del personaje se vuelve permanentemente lento y pesado, tan lento que pasa un asalto entero entre latidos, y al final de cada turno en que use este poder debe tirar 1D20. Con un resultado de 20, el corazón del personaje se para y debe realizar una *Tirada de muerte*.

Corazón sangrante

Embadurnando la piedra con la propia sangre, un personaje puede utilizar la sangre oscura del corazón para tratar sus heridas. El PJ puede decidir recibir la cantidad que desee de puntos de Sangre oscura, y cada uno le devolverá un punto de Resistencia, pero le otorgará también 1 punto de Corrupción permanente. La piel tratada de esta manera adquiere un tono oscuro, como el de una cicatriz, y levantará sospechas.