

# CLAVADO A MEDIANOCHE

## NAILED AT MIDNIGHT

☞ Autor Original: Judd Karlman  
☞ Traducido por: Sorgolás

☞ Fuente: [www.againsttheshadow.org](http://www.againsttheshadow.org)

### ★ ONCE Y MEDIA:

Los jugadores escuchan una historia sobre un anciano que ha sido crucificado por un Legado local por enseñarle, a escondidas, a escribir a un niño. Se comenta que trece días después de ser clavado en el poste de la Arboleda del Bárbaro, sin comida ni bebida, aún continúa con vida.

### ★ CUARTO DE HORA PARA LA HORA BRUJA:

El Legado está furioso y rehúsa descolgarlo de su agonía, anunciando que cualquiera que lo baje ocupará su puesto. Los jugadores podrían preguntar en la ciudad acerca del excéntrico anciano para descubrir algunas pistas y/o podrían intentar escabullirse hasta la Arboleda del Bárbaro para hablar con él, e incluso liberarlo.

### ★ MEDIANOCHE:

El anciano es uno de los pocos celestiales que quedan en el continente. Se arrancó las alas y averiguó, gracias a un viejo amigo, cómo usar conjuros que le borrarán la mente, con la esperanza de que su singular olor permaneciera oculto a los Sabuesos de Izrador.

## OPORTUNIDADES DE INTERPRETACIÓN

Si se habla con él mientras permanece en el poste, podría actuar como extraordinaria fuente de información, poder o apoyo. Si los personajes intentan rescatarlo les dirá que no desea que le descuelguen, ya que quiere pasar sus últimos días en la arboleda entre el resto de seres que el Legado ha encontrado culpables, y así darles esperanza a aquellos que se encuentren verdaderamente desesperados. Sería un mentor peculiar para los jugadores, permaneciendo vivo a pesar de todas las desgracias de su horrible destino, dando esperanza a todo aquel que conozca su sufrimiento.

Podría producirse una complicación añadida cuando, al aparecer un malvado sequito del norte con órdenes de la Sombra en persona de acabar con el anciano utilizando para ello un artefacto en forma de hacha de decapitar, el populacho comenzara a cuestionarse la Justicia de la Sombra.