

ROL GRATIS

VOLUME 3



Escrito por

José Valverde

Daniel Proctor

Juan Sixto

Pablo Sixto

José Lomo

Manuel J. Sueiro

Jokin García Laborda

Ricardo Dorda

Portada

Javier Charro

Maquetación

Cecilia Jos

Mapas

Esther Sanz

Luis Fernández

José Valverde

www.dysonlogos.com

Corrección

Mª del Camino Fuertes Redondo

Concepto y coordinación

Francisco Castillo

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2017

Publicado por

Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

Vámonos de mazmorras

Y ya van tres. Tres años celebrando el Día del Rol Gratis con esta publicación en la que volcamos, como mínimo, el mismo cariño que en cualquiera de nuestros libros. Decimos «como mínimo» porque los volúmenes de **Rol Gratis** incluyen algo especial: el sincero agradecimiento por tu interés y fidelidad hacia los juegos que publicamos. Sin ti, solo serían páginas impresas. Tú y los tuyos invocáis la verdadera magia de los juegos de rol, transformando palabras e ideas en aventuras, ya sea sobre la mesa o a través de la pantalla (si sois asiduos a las sesiones *on-line*).

En este volumen queremos explorar la esencia histórica de los juegos de rol, volver a los orígenes, darnos el capricho de perdernos por la compleja sencillez de mazmorras y laberintos. Queremos llevarte de nuevo a templos olvidados, tumbas malditas y salones silentes en un tour de los que siempre cautivan. Es un poco como volver a casa. Y lo hacemos a lomos de juegos que son un canon en esto del mazmorreo (**Labyrinth Lord**, **Dungeon World** y **Hora de Aventuras**), pero también de otros con los que hemos querido sorprenderte (**Pleinilunio**, **Fate Acelerado** y **Cultos Innombrables**). Un menú de aventuras a la vieja usanza, tan variado como entretenido.

Así pues, desempolva tus bártulos de explorador y coloca el mapa en el centro de la mesa: acaban de abrirse las puertas del *dungeon*.

El equipo de Nosolorol Ediciones

ROL GRATIS

VOLUME 3

EL TEMPLO MALDITO DE RHIN-OUMAN (LABYRINTH LORD)	2
LA TUMBA DE SIGYFEL (LABYRINTH LORD)	8
EL CUBIL DE LA CODICIA (PLENILUNIO)	12
LOS SILENCIOSOS SALONES DE SILAS EL SILENTE (HORA DE AVENTURAS)	20
GABRIELLE (CULTOS INNOMBRABLES)	26
LA COSTA DE LAS PIELS (FATE ACELERADO)	34
EL LEGADO DEL REY CUERVO (DUNGEON WORLD)	42



EL TEMPLO MALDITO DE RHIN-O TUMAN

Por **José Valverde.**

Sistema: Labyrinth Lord.

Grupo recomendado: 4-6 jugadores con niveles 3-4.

Tiempo de juego: Sesión de cuatro horas.

INTRODUCCIÓN

El volcán de la isla Otuman ha entrado en erupción. Un grupo de aventureros se enfrenta a uno de los siguientes objetivos en las ruinas del templo de Rhin-Otuman: buscar un bastón con el poder suficiente como para teletransportarse fuera de allí o acabar con el origen de la actividad volcánica, que es el avatar de una fuerza cósmica intentando liberarse de su cautiverio.

HISTORIA DEL COMPLEJO

Rhin-Otuman reinó en la isla Otuman hace cientos de siglos. Fue un déspota gobernante que pretendió extender sus dominios más allá de su isla salvaje, más allá del mar.

En su búsqueda, la deidad tribal le ofreció ayuda y le indicó que bajo el volcán encontraría la llave para salir fuera de la isla. Y así fue, encontró la reliquia indicada en unas antiguas ruinas subterráneas. Pero, además de encontrar el tesoro, también se despertó el avatar de una fuerza cósmica que yacía desde hacía eones capturado bajo el volcán...

Aunque Rhin-Otuman encontró la llave, un bastón con la habilidad mágica de teletransportar grupos de personas, no fue capaz de hacerla funcionar porque era necesario conocer el lugar de destino antes de poder usarla, y ni Rhin-Otuman ni ninguno de sus súbditos conocía nada más allá de la isla. El rey enloqueció. Se torturaba preguntándose en qué había fallado a su deidad tribal para recibir este regalo que en realidad era una condena. En su desesperación, comenzó a hacer sacrificios en su honor, usó a sus súbditos como alimento para el ser extraño que habían encontrado en las profundidades. Todo se convirtió en una pesadilla hasta que su propio pueblo se rebeló, destruyendo las entradas al templo con el monarca loco y sus seguidores dentro.

Finalmente, todo ese horror quedó en el olvido y en la isla se vivió en paz hasta hoy.

GANCHO

Aunque la aventura empieza en la entrada a la localización 1, es importante decidir cuál es el alineamiento del grupo de jugadores para establecer un objetivo adecuado y sugerente.

SI LOS PJ SON DE ALINEAMIENTO LEGAL

El objetivo es encontrar y acabar con el mal ancestral que habita bajo el volcán. El clérigo (o clériga) del grupo ha sido inspirado para cumplir esa misión a través de revelaciones místicas de su deidad.

SI LOS PJ SON DE ALINEAMIENTO NEUTRAL

Los PJ han sido contratados para encontrar y acabar con el origen de la actividad volcánica. El líder místico local asegura que su tótem le ha indicado que lo que causa el mal está en las ruinas del templo de Rinh-Otuman. El pago por su trabajo es una estatuilla de oro valorada en más de 7000 mo.

SI LOS PJ SON DE ALINEAMIENTO MALVADO

Los PJ acaban de robar la estatuilla de Otuman, un tesoro religioso valorado en más de 7000 mo. La cólera que ha desatado el tótem local ante este acontecimiento ha despertado a un avatar que ha reactivado el volcán Otuman.

El capitán del barco pirata en el que llegaron a la isla ha zarpado dejándolos en tierra, no queriendo llevárselos consigo, pero el mago (o maga) del grupo sabe que hay leyendas que indican que en estas ruinas existía un objeto mágico, la llave, capaz de teletransportar grupos enteros de personas al lugar que ellos elijan.

EL COMPLEJO

Las ruinas están en una ladera al pie del volcán de Otuman, rodeada de una vegetación salvaje e ingobernable que esconde el paso que hasta ellas lleva a través de la piedra bajo el volcán.

Aunque completamente abandonado y pese a la humedad, aún conserva la mayor parte de las paredes decoradas con frisos en bajorrelieve de gran tamaño y muy buena factura. En esos relieves, tras un estudio exhaustivo, se descubrió que cuentan la historia de cómo un ser cayó del cielo y quedó atrapado bajo el volcán.

Los techos son altísimos y por todos lados hay escombros y charcos.

1) ENTRADA PRINCIPAL

Un derrumbe reciente impide aquí el acceso al complejo. Si algún aventurero intenta desescombrar la entrada hay un 25% de posibilidades de que se produzca un derrumbe (TS AGI o -1d4 de puntos de vida en 5 metros a la redonda).

2) ACCESO OCULTO

Tras una frondosa foresta se esconde la entrada a una caverna. De la abertura, envuelta en oscuridad, sale una corriente de aire frío y pestilente.

3) EL CUBIL DE LOS BABUINOS

Esta caverna se ha descubierto recientemente con los últimos movimientos de tierra, que han estado ocasionando derrumbamientos. Ha sido ocupada por un gran clan de babuinos, atraídos misteriosamente por el mal que emana de la sala 11, a la que van frecuentemente al sentir su llamada. El ambiente de la sala es pestilente a causa de los excrementos que cubren el suelo y por un rastro a carne en descomposición que más débilmente procede del fondo del pozo.

4) EL POZO . PASO SECRETO A LA SALA 9

Esta sala ha sido descubierta a causa de los recientes movimientos sísmicos. En la pared sur hay una puerta, oculta debido al polvo y la mugre que ensucian las paredes. También se observa fácilmente un rastro que indica que los babuinos se han internado en el pozo. Si los jugadores deciden explorarlo encontrarán en el fondo, que está seco, un paso de 60 cm hacia el este que les conducirá hasta la sala 9.

Existe un 20% de posibilidades de que se encuentren con una pareja de babuinos que les atacarán en el paso.

5) LA EMBOOSCADA

Un pequeño pasillo da acceso a otra puerta, también situada al sur, que está colgando de una de sus bisagras, amenazando con caerse. Por el suelo hay unos cuantos enseres de exploradores muy desgastados, y tras observarlos con más atención se ve que están consumidos: en realidad son los restos de un grupo de aventureros que han sido devorados por el cieno gris que se agazapa en el techo y que usa esta sala para descansar.

6 Y 7) SALAS INUNDADAS

Estas salas están inundadas por el lado oeste y han sido tomadas por una bestia acuática de las profundidades, un pulpo gigante. Este gran ser es el responsable de los recientes movimientos de tierra, ya que está escarbando bajo este complejo e inundándolo, haciendo que el terreno se mueva para ajustarse a los cambios. Cada turno hay un 15% de posibilidades de que se presente el pulpo gigante. Y en caso de hacer un ruido razonable, la caída de una puerta por ejemplo, la probabilidad aumenta a un 75% cada turno.

8) LA PRISIÓN MÁGICA

La única puerta que tiene esta sala es imposible de abrir sin deshacer el conjuro *Cerradura mágica* de un lanzador mago de nivel 6. Es aquí donde son expulsados los que caen en la trampa de los cuadros de la sala 9. En el suelo quedan los restos de lo que se adivina como un mago por el libro de conjuros que queda a su lado, en tan mal estado que solo se pueden salvar los conjuros: *Telaraña* (nivel 2), *Detección de magia* (nivel 2) y *Resistencia al fuego* (nivel 2).

9) ANTIGUO SALÓN DE ENTRADA

Gran sala donde se recibía a los visitantes de este antiguo monasterio, ahora en ruinas. Dos filas simétricas de columnas decoran el centro del salón. En el oeste hay una pieza de mármol levantada, que es por donde se puede ver el rastro de los babuinos: este túnel conecta con la sala 4 del pozo. Al norte, tras una cancela metálica cerrada, el pasillo está colapsado por el derrumbe. Al sur, una puerta entreabierta que da acceso a la sala 10, al claustro. Al este de la sala hay tres cuadros, y el que se encuentra más hacia el norte está hechizado. En la pintura se ilustra una masacre detallada con gran calidad, y su autor es un mago poderoso que posee un bastón que siembra la muerte y que lleva inscrito un texto: «La Muerte». Cualquier ser vivo que lo lea en voz alta será teletransportado a la sala 8.

10) CLAUSTRO

Esta sala es una bóveda de amplias dimensiones donde, si se escucha con atención, aún se puede escuchar a los monjes cantar sus plegarias. Todo está lleno de basura y escombros. En la pared sur hay un pasillo de medio punto con tres antorchas a cada lado que siempre están encendidas mágicamente. Dos nichos franquean este pasillo: contienen ataúdes sin tapa y vacíos. De hecho, contenían dos necrófagos, pero estos aguardan entre la basura, al norte, escondidos para asustar a quien pase por allí e intentar que las víctimas huyan a la sala 11 para que el gólem de hueso los mate y así no tener que arrriesgarse para conseguir presas frescas. Esta técnica les funciona de maravilla con los babuinos.

Una prueba de habilidad de INT -2 permitirá descubrir el rastro de los babuinos que acceden a esta sala para salir corriendo, por el suelo y las paredes, hacia la puerta situada al sur. También superando esta prueba de habilidad se puede descubrir al sureste un montón de restos orgánicos en descomposición que inundan las salas de un olor pestilente y que están a medio devorar.

11) LAS RELIQUIAS GUARDADAS

Entre los restos de carne y huesos en descomposición hay un cofre cerrado, custodiado por una gran estatua que se yergue amenazante desde un agujero en la pared sur. Por el suelo de mármol se encuentran esparcidos algunos escombros, INT -2: son los restos de la pared que ocultaba a la estatua. Tocar el cofre hará que el gólem de hueso ataque, incansable, hasta ser destruido.

12) LA BESTIA DE LAS PROFUNDIDADES

El pulpo gigante que corroa las entrañas de esta montaña es el responsable de esta sala inundada, que conecta la entrada este con la que hay situada al norte gracias a una pasarela que amenaza con caer al agua. En cada turno que se permanezca en esta sala hay una posibilidad del 30% de que aparezca el pulpo gigante que, haciéndole 10 puntos de daño a la pasarela, la haría caer haciendo su caza de los personajes más fácil.

Sin embargo, si el pulpo ha sido alertado anteriormente de su llegada al templo, les estará acechando aquí. El paso está colapsado por el norte, pero solo puede verse desde el marco de la puerta de ese pasillo.

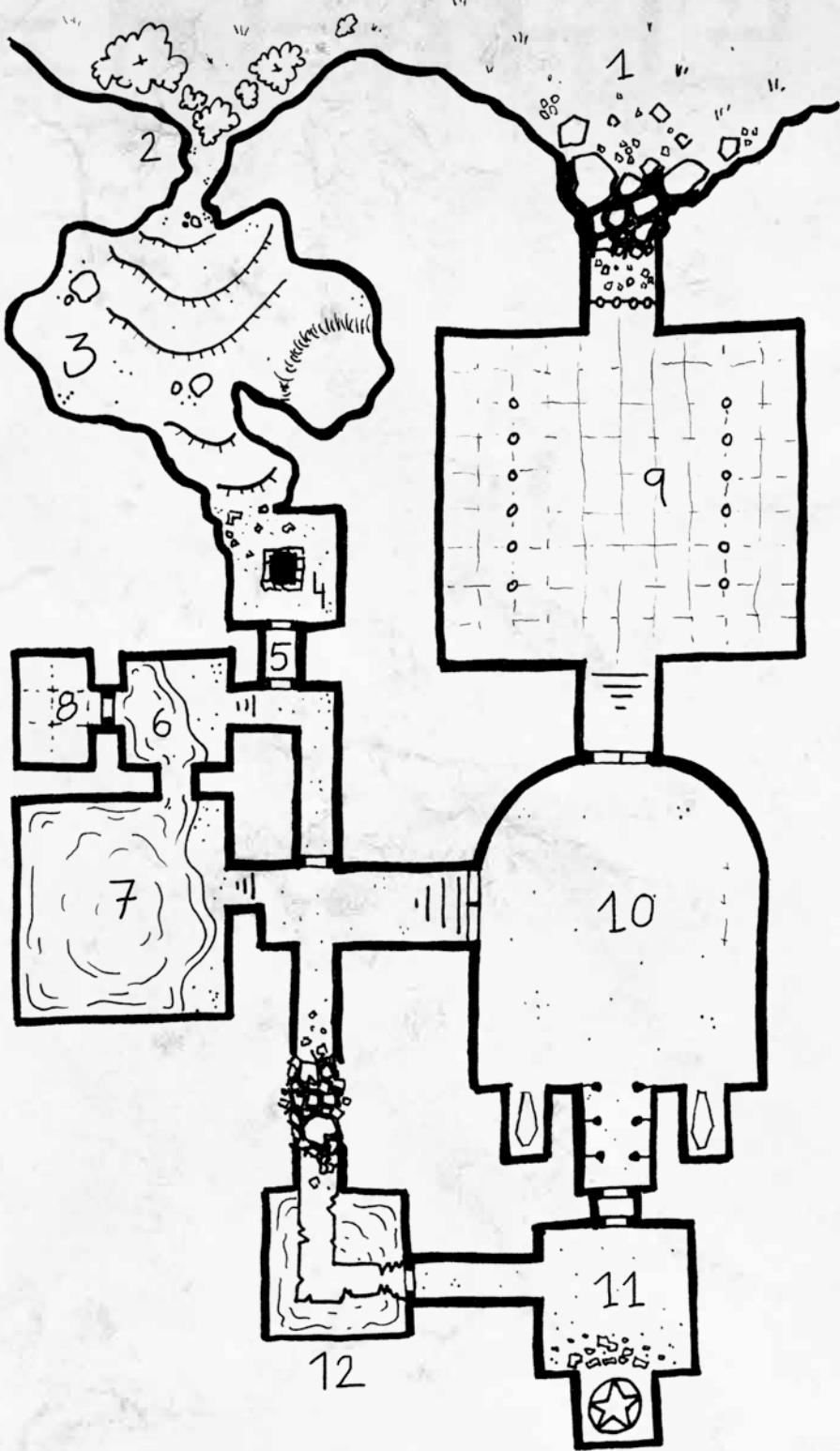
MONSTRUOS ERRANTES (1D6)

- Grandes babuinos huyendo de algo.
- El suelo de 2x2 m se derrumba y comienza a salir una corriente de agua con gran fuerza. De entre las corrientes aparecen 1-4 tentáculos que harán 1-4 ataques para posteriormente desaparecer.
- 1 necrófago hambriento.
- Cieno gris devorando a dos babuinos.
- 1-6 gnomos intentando solucionar el problema de la actividad volcánica. Saben que el origen es el avatar que intenta liberarse. También conocen la historia del complejo.
- Terremoto. -1D10 a causa de los escombros que caen del techo y paredes.

Gran Babuino (11)	Cieno gris	Pulpo gigante (avatar de una fuerza cósmica)
N.º que aparece: 2d6 (5d6)	N.º que aparece: 1 (1)	N.º que aparece: 0 (1d2)
Alineamiento: Neutral	Alineamiento: Neutral	Alineamiento: Neutral
Movimiento: 36 (12 m)	Movimiento: 3 (1 metro)	Movimiento: Nadando 27 (9 m)
Clase de armadura: 6	Clase de armadura: 8	Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 2	Dados de golpe: 3	Dados de golpe: 8
Ataques: 2 (mordedura, garrote)	Ataques: 1	Ataques: 8 (tentáculos) o 1 (mordedura)
Daño: 1d3/1d6	Daño: 2d8.	Daño: 1d3 (por tentáculo)/1d6
Salvación: G2	Salvación: G2	Salvación: G4
Moral: 8	Moral: 12	Moral: 7
Tipo de tesoro: VI	Tipo de tesoro: Ver «Tesoro»	Tipo de tesoro: Ninguno
PX: 20	PX: 80	PX: 2060
	Tesoro: 4500 piezas de oro, 2 gemas (500 po), 2 pocións de curación, 1 de invisibilidad y un hacha mágica +2	

Cofre:

- **La llave. Bastón mágico de teletransporte (1D10 cargas).** Funciona como el conjuro de Teletransportación pero con un máximo de 5 personas que poder llevar.
- **Anillo de controlar plantas.** Esta pócima permite al personaje controlar plantas o criaturas planta (incluyendo hongos y mohos) dentro de un área de 6 metros cuadrados, hasta una distancia de 27 metros. Esta capacidad dura 5d4 asaltos. Las criaturas afectadas obedecen las órdenes que se les da lo mejor que pueden. Por ejemplo, se puede controlar una enredadera para que atrape a un objetivo o darle órdenes a una planta inteligente. Sin embargo, las plantas inteligentes tienen derecho a un tiro de salvación contra conjuro. Al igual que otros efectos de encantamiento, no es posible obligar a una criatura planta a que se autolesione.
- **Varita de Curación:** (5 cargas) 1 carga permite recuperar 1d6 + 1 puntos de golpe. También cura la parálisis.
- **Escudo:** +2.
- **Espada:** +1.
- **Arco corto:** +1.
- **Capa de protección:** +2. Esta capa mágica aparece ser una prenda ordinaria de piel o tela marrón. La capa funciona como un anillo de protección, ofreciéndole al portador un bono a su CA y tiros de salvación. Estos bonos son acumulativos a los de un anillo de protección.
- **Pergamino:** descarga flamígera (CL5), *Descubrir trampas* (CL2), *Infravisión* (M3), *Disco flotante* (M1).
- 3000 po en joyas y piedras preciosas.





LA TUMBA DE SIGYFEL

Una aventura de introducción de Daniel Proctor para **Labyrinth Lord**.

Esta sencilla aventura puede usarse como un pequeño escenario de introducción para presentar **Labyrinth Lord**, u otros retroclones similares, a nuevos jugadores. Se puede jugar en unas pocas horas, así que sentaos con vuestras bebidas favoritas y algo para picar y entrad en la oscura tumba de Sigyfel... ¡si os atrevéis!

SOBRE LABYRINTH LORD

¡Bienvenido a un mundo de laberintos, magia y monstruos! Puedes ser un clérigo, un elfo, un enano, un guerrero, un *halfling*, un ladrón o un mago y aventurarte en una búsqueda de gloria, tesoros y aventura. El Amo del Laberinto espera tu llegada. ¿Podrás sobrevivir a los peligros que te acechan en su interior?

LA TUMBA DE SIGYFEL

Esta aventura, diseñada para personajes de niveles del 1 al 3, es un escenario corto para el juego de rol **Labyrinth Lord** y es totalmente compatible con cualquier otro retroclón. Se puede jugar en unas pocas horas y está escrita y presentada como las antiguas aventuras de mazmorras de la vieja escuela.

La localización de esta aventura, la propia tumba de Sigyfel, puede enmarcarse cerca de cualquier asentamiento del mundo de campaña en el que el grupo esté jugando. El interior de la tumba es una mazmorra clásica al estilo de la vieja escuela, llena de peligros, riqueza y gloria para los que la exploren con éxito... sin embargo, aquellos que sean insensatos se unirán a los muertos en el interior de esta cripta maldita.

TRASFONDO

Hay varias leyendas en el pueblo sobre la historia de Sigyfel, un hechicero de oscuro corazón, a pesar del hecho de que lleva varios siglos muerto. Sus malvados abusos han sido tema de conversación y alimento de muchas historias contadas alrededor de las hogueras durante la noche, e incluso hoy muchos de los habitantes del pueblo todavía pintan un ojo rojo sobre sus puertas para protegerse del malvado espíritu de Sigyfel.

Las fuerzas malignas están pululando a lo largo de un tramo de la carretera que pasa cerca de la tumba de este hechicero. Hace poco se encontró allí a un granjero muerto, con la boca rígida y abierta en un silencioso grito de terror. Los pueblerinos susurran que la tumba de Sigyfel ha sido abierta y que ánimas malignas se escurren al mundo exterior después de su oscuro sueño.

HACIA LA TUMBA

Puede que sean necesarias algunas explicaciones para que el grupo se involucre en el juego. Los personajes deben alistarse para dirigirse a la tumba y destruir el mal que la habita. Podrían ser habitantes del pueblo, preocupados por el futuro de su comunidad, o el propio jefe local podría contratar a la compañía por 300 mo en total.

Los pueblerinos pueden dar indicaciones claras sobre la dirección de la tumba, que se encuentra a unos 15 km al noroeste del pueblo, tras atravesar una pradera escasamente arbolada. El Amo del Laberinto solo debería hacer una tirada en busca de monstruos errantes, y únicamente si el grupo viaja de noche. El mal que ha despertado en la tumba de Sigyfel ha atraído a otros monstruos que normalmente no vivirían tan cerca de un asentamiento humano, y tendrá lugar un encuentro con un resultado de 1 en 1d6. Consulta la tabla a continuación.

Tirada 1d100	Monstruo
01-20	Ratas gigantes (2d4)
21-30	Ciempíes gigantes (1d6)
31-50	Orcos (1d4+1)
51-80	Manada de animales (ganado, 2d6)
81-90	Araña cangrejo gigante (1d2)
91-100	Lobo normal (1d6)

LA TUMBA DE SIGYFEL

La entrada a la tumba se halla en el suelo de la cima de una colina. Esta colina está tapizada con un manto de hierba, como todo el terreno alrededor, pero justo en las inmediaciones de la entrada de la tumba solo se encuentran árboles marchitos y retorcidos. La entrada es una apertura de 1 metro cuadrado con unas escaleras de piedra que llevan al interior. Puede sentirse un viento frío elevándose de las profundidades, acompañado de un olor húmedo y rancio.

A menos que se diga lo contrario, todas las cámaras del interior de la tumba son aproximadamente de 4,5 metros de alto. La escala del mapa es de 3 metros por cada cuadrado.

ÁREAS

1 ESCALERAS

Las escaleras descienden unos 15 metros con una inclinación de unos 45° en dirección oeste.

2 ENTRADA

Las paredes de esta habitación redonda están ennegrecidas por el hollín de las incontables velas que hay en las paredes, ahora apagadas o medio consumidas. Si se examinan más de cerca, las velas no están cubiertas de polvo y parece que han sido añadidas recientemente a la sala. La puerta del oeste está bloqueada.

3 TRAMPA DE GUADAÑA

Cuando los personajes entren en esta área, caerán tres grandes guadañas desde el techo. Todos los personajes en el área de la trampa deberán superar un tiro de salvación contra parálisis o sufrir 1d8 puntos de daño.

4 HABITACIÓN

Las puertas norte y sur de esta área están bloqueadas. La habitación está llena de desechos de madera, es una vulgar tapadera para la puerta secreta de la pared sureste.

5 HABITACIÓN SECRETA

Esta habitación de 3 metros cuadrados contiene trozos de seda y tapices echados a perder y sin ningún valor. Sin embargo, hay una cajita de madera sobre una mesa, y contiene 500 mpt y 20 mo.

6 SARCÓFAGO 1

Un mohoso y corto pasillo lleva a una sala con seis sarcófagos de piedra abiertos y rotos. Aquí hay 6 esqueletos que saldrán de sus sarcófagos en cuanto los personajes entren en la habitación.

Esqueletos (6) [AL C, MOV 18 (6 m), CA 7, DG 1, AT 1, Daño 1d6, Salva G1, Moral 12].

7 CLÉRIGO MALVADO

La puerta de esta habitación está bloqueada. Un clérigo malvado ha hecho de esta cripta su lugar de residencia. Un pequeño altar descansa en una mesa en la pared del este, adornado con velas negras y una pequeña estatua de un ser demoníaco con cabeza de cabra. El malvado clérigo está acompañado de dos orcos armados con espadas que atacarán a los personajes mientras él espera en la retaguardia. Si los personajes se enfrentan a él, el clérigo atacará con una maza o lanzará el conjuro de *Causar heridas leves*. Si los orcos mueren, intentará huir.

Orcos (2) [AL C, MOV 36 (12 m), CA 6, DG 1, AT 1 (arma), Daño 1d6 o arma, Salva G1, Moral 8].

Clérigo malvado [AL C, MOV 36 (12 m), CA 6, DG 1, AT 1 (arma o conjuro), Daño 1d6 o conjuro, Salva C1, Moral 9, Conjuro *Causar heridas leves*].

8 SARCÓFAGO 2

La puerta de esta sala está bloqueada; los sarcófagos de piedra aquí están intactos. Cada sarcófago contiene un esqueleto (normal, inanimado) que lleva siglos aquí. Esta habitación no contiene nada de valor.

9 VESTÍBULO

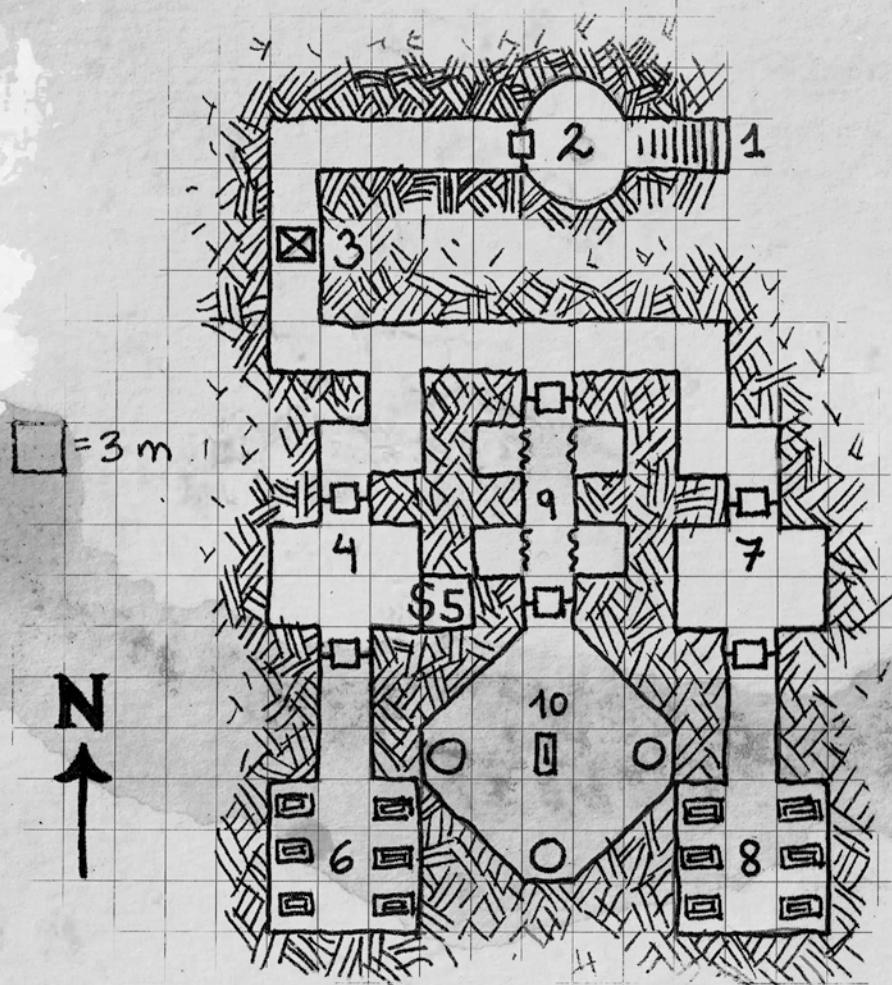
La puerta a esta área está bloqueada. Hay cuatro habitaciones de 3 metros cuadrados cada una, adjuntas al pasillo y separadas por una cortina de terciopelo púrpura. Las dos del norte y la del suroeste están vacías y solo contienen polvo y restos de ropa podrida y desecha. En el techo de la habitación del sureste hay una trampilla que se activará y dejará caer unas rocas si algún personaje entra en la habitación; hay que hacer un tiro de salvación contra parálisis para no sufrir 1d6 puntos de daño.

10 LA TUMBA DE SIGYFEL

La puerta está bloqueada. En esta gran habitación hay tres estatuas de piedra, cada una representando un ser demoníaco diferente en varias poses amenazantes y obscuras. En el centro de la habitación hay un sarcófago de piedra ornamentado con grabados. Sigyfel ha «renacido» hace poco gracias a los seres demoníacos a los que él adoraba en vida, y su cuerpo aún yace en el sarcófago, convertido en un temible necrófago que espera a que cualquier iluso abra la pesada tapa para poder salir y alimentarse. Atacará inmediatamente a los personajes si se abre el sarcófago, que además contiene en su interior una gema con un valor de 250 mpt y una daga +1.

Necrófago [AL C, MOV 27 (9 m), CA 6, DG 2 (se expulsa como 3DG), AT 3, Daño 1d3/1d3/1d3 + parálisis, Salva G2, Moral 9].

LA TUMBA DE SIGYEL



PLENILUNIO

JUEGO DE ROL

EL CUBIL DE LA CODICIA

Una aventura para **Plenilunio** por Juan Sixto.

«No os hagáis tesoros en la tierra, donde la polilla y el orín corrompen y donde ladrones minan y hurtan, [...] Ninguno puede servir a dos señores; porque o aborrecerá al uno y amará al otro, o estimará al uno y menospreciará al otro. No podéis servir a Dios y a Mammón».

Mateo 6:19-24.

TRASFONDO

En algún momento de la caída, una aberrante criatura conocida como Mammón anidó en las instalaciones médicas del Madison Research Center, situado al sur de Staten Island. Aunque se desconoce si este monstruo es el mismísimo demonio bíblico de la avaricia, la riqueza y la injusticia al que hace referencia su nombre, sin duda comparte su insaciable codicia y crueldad. Con el paso de los años, Mammón ha convertido sus dominios en una enorme guarida llena de los más diversos tesoros saqueados a sus enemigos o entregados por sus, cada vez más numerosos, adoradores. Para colmo, la brutalidad de sus actos parece ser un foco para las más depravadas criaturas, que no dudan en unirse a él y defender sus dominios.

Se trata de una de las localizaciones más peligrosas de Staten Island y de todo Nueva York, y ni los Mártires del Paraíso, ni los Jacobistas, ni la Hermandad Blanca Osírica se acercan más de lo estrictamente necesario ella. Sin embargo, se trata de uno de los almacenes mejor abastecidos del mundo, y unos incursores habilidosos bien podrían hacerse con una riqueza imaginable si son lo suficientemente hábiles como para entrar en el cubil de la codicia y escapar con vida.

GANCHOS DE LA AVENTURA

Los personajes pueden verse inmersos en la aventura por diferentes razones. A continuación se presenta una lista de varios ganchos posibles para atraer a los personajes hasta el cubil de la codicia.

El chip de agua se ha roto

En la putrefacta Nueva York del fin del mundo la tecnología es un bien escaso y que bien puede significar la línea entre la vida y la muerte. Un purificador de agua, un generador eléctrico o incluso un módem pueden ser claves para sobrevivir, y el tesoro de Mammón siempre está bien surtido de dispositivos tecnológicos.

Liberar al mundo del mal

Quizás el mayor desafío de todos. Una cosa es colarse en su guarida para robar algo, y otra muy distinta acabar con el mismísimo Mammón. Se trata de un gran desafío, y es probable que los jugadores deban encontrar aliados para llevarlo a cabo. Quizás Mammón es solamente otra ficha más del tablero cósmico que debe caer antes de la llegada del Plenilunio...

Los esclavos de Mammón

Muchos habitantes de Staten Island han optado por servir a Mammón a cambio de su protección, y muchos otros se han visto obligados a ello para no morir. Este puede haber sido el trágico destino de algún conocido o familiar de los jugadores, que deberán infiltrarse en el cubil para encontrarlo y sacarlo de ahí.

La extraña plaga

Una extraña plaga está causando numerosos muertos por todo Staten Island y el estado de Nueva York, y nadie parece capaz de curarla. Las investigaciones preliminares indican que tiene su origen en las cercanías del cubil.

Nos estamos quedando sin munición

Las armas y la munición son el alimento de cualquier grupo que desee defenderse o incluso atacar en la Nueva York del fin del mundo. Aquellos capaces de hacerse con el arsenal de Mammón tendrán los recursos suficientes para formar un pequeño ejército.

RUMORES SOBRE EL CUBIL DE MAMMÓN

Depende del gancho utilizado para llevar a los jugadores hasta el cubil de Mammón, su manera de acercarse a él y el planteamiento respecto al mismo, el desarrollo de la aventura, o aventuras si los personajes son tan valientes como para plantear varias incursiones, puede cambiar de manera sensible. En cualquier caso, es muy probable que los jugadores escuchen rumores y cotilleos sobre el cubil, ya sea porque realicen una exhaustiva tarea de recolección de información previa al asalto o sencillamente porque mantengan charlas amistosas con los habitantes cercanos al lugar.

En la tabla de la página 18 se presentan varios rumores que los personajes pueden oír, junto con el grado de veracidad del mismo. Puedes tirar un d12 o seleccionar el rumor que prefieras (o incluso inventar el tuyo propio) cada vez que alguien les hable sobre el cubil y todo lo que le rodea.

EXTERIOR DEL CUBIL

El Madison Research Center es un edificio situado en la periferia de Staten Island, a unos cien metros de las viviendas más próximas y rodeado por dos grandes aparcamientos que han sido convertidos en auténticas zonas defensivas. En ambos lugares los coches han sido colocados formando barricadas donde los adoradores de Mammón vigilan, prevenidos ante posibles ataques, apostados con sus rifles y pistolas. Incluso en el aparcamiento exterior se encuentra un tanque M1 Abrams robado al ejército, que se utiliza de manera disuasoria. Realmente los sistemas del tanque están totalmente destrozados y este no puede utilizarse más que como cobertura, aunque los cultistas han logrado incorporar una ametralladora de posición totalmente funcional sobre su torreta. En cualquier momento del día o la noche pueden encontrarse 2d6 adoradores de Mammón vigilando cada uno de los aparcamientos.

El edificio en forma de L tiene únicamente dos pisos de altura, además del sótano, y se puede acceder al tejado mediante unas escaleras de emergencia situadas en la fachada externa del mismo. De hecho, el tejado forma una parte vital de la defensa del cubil, puesto que allí se sitúan los cuatro grandes focos que iluminan el perímetro por las noches junto a las placas fotovoltaicas que mantienen las baterías del edificio y los precarios asentamientos construidos con materiales de desecho como maderas y planchas de metal donde las familias de los adoradores viven y pasan la mayoría del tiempo. En cualquier momento del día hay 1d6 adoradores de Mammón apostados en el tejado, y otros 4 hombres por la noche manipulando los focos.

PISO 1. ADMINISTRACIÓN

Antaño el primer piso del edificio contenía el departamento de administración y otras secciones relacionadas con la burocracia del laboratorio. Se trata de un pequeño entramado de habitaciones pequeñas; antiguos despachos y salas de reuniones. Las paredes son finas; los pasillos, estrechos, y todas las puertas del piso han sido arrancadas para ser utilizadas en las chabolas del techo. Hace años que no hay luz ni agua en todo el piso.

1A. Despachos

Estas pequeñas habitaciones suelen incluir una antigua mesa metálica, abollada y cubierta de polvo. La moqueta del suelo se encuentra corroída y sucia, al igual que las paredes, cuya pintura blanca se ha desconchado cubriendo el suelo de motas blanquecinas. La mayoría de los techos flotantes se han desplomado sobre la habitación. Una laboriosa revisión en profundidad de la basura acumulada en los despachos y una tirada exitosa de Astucia muy difícil (5) permite encontrar entre los restos la identificación personal de un antiguo trabajador, que podría resultar útil para abrir las puertas del piso -1. Asimismo, una tirada exitosa de Cultura (Informática o similar) permite recuperar uno de los viejos ordenadores portátiles y acceder a sus datos, incluyendo a los mapas de los pisos inferiores.

1B. Ascensor

El ascensor se encuentra atascado en este piso, donde también se encuentra su motor, fuera de funcionamiento. El hueco del ascensor es una buena manera de moverse entre los pisos, aunque cualquier ruido en su interior llamará la atención de cualquier criatura cercana.

1C. Aire acondicionado

En esta pequeña habitación se encuentra la vieja maquinaria del aire acondicionado del edificio, completamente rota. Es posible que un humano de tamaño pequeño, como un niño o alguien muy delgado, logre entrar en los viejos conductos que recorren todo el piso 0, anclados al techo.

1D. Escaleras

Dos guardias (adoradores de Mammón) vigilan estas escaleras, evitando que personas no autorizadas bajen hasta el piso 0. Atacarán a cualquiera que no tenga aspecto de adorador de Mammón o sea una de las criaturas que habitan los niveles inferiores.

1E. Nido de arpías

Los despachos situados en la fachada sur han sido reclamados por una bandada de arpías (**Plenilunio**, página 146), que la utilizan como nido. Los restos de sus víctimas se acumulan en enormes montañas, entre las que se encuentran incluso otras arpías, víctimas de la agresividad de estas criaturas. Estas suelen respetar a los adoradores de Mammón que habitan el edificio salvo cuando tienen mucha hambre, aunque atacarán a cualquiera con aspecto ajeno. Durante el día, en cualquier momento pueden encontrarse 2d6 arpías en los nidos, que no tendrán problema en internarse en el piso si detectan comida o amenazas. Por la noche solamente suele haber 1d6 arpías en los nidos.

1F. Acceso al tejado

El techo de este despacho ha sido derribado para crear una rudimentaria rampa de acceso al tejado.

PISO 0. LABORATORIOS DE BIOSEGURIDAD

El piso 0 está formado por las instalaciones básicas que formaban los laboratorios médicos en tiempos pasados. Muchas de las luces siguen funcionando gracias al generador del piso -1, y tanto los pasillos como las habitaciones están vigilados por cámaras de seguridad, aunque nadie las supervisa. En todo momento dos parejas de guardias recorren los pasillos para asegurarse de que todo está en orden.

0A. Vestuarios y taquillas

Esta pequeña sala de azulejos blancos aún contiene una veintena de taquillas. Ahora son los guardias quienes las utilizan para guardar los rifles y munición con los que hacen guardia. Igualmente, la llave electrónica que abre la puerta de la sala

-1D suele estar bajo llave en la primera taquilla, a no ser que los soldados la hayan cogido por necesidad. Las taquillas pueden forzarse mediante tiradas de Fortaleza o Sutileza difícil (3).

0B. Puerta de emergencia

Esta pequeña puerta de un tono verdoso apagado se encuentra bloqueada por dentro mediante un montón de escombros apilados. Para abrirla desde fuera es necesaria una tirada de Fortaleza difícil (3), aunque el ruido que los personajes harán al apartar los escombros llamará la atención de los guardias cercanos.

0C. Duchas químicas

Estas viejas duchas se utilizaban para que los trabajadores se lavaran, evitando así posibles riesgos tras la manipulación de elementos químicos o bacteriológicos de las salas anexas. En la actualidad han sido modificadas para expulsar una sustancia ácida de origen desconocido, como parte de una de las torturas favoritas de Mammón. Aquellos que son capturados tratando de robar o son acusados de actuar contra él son encadenados aquí, bajo las duchas, para sufrir el goteo ácido de las mismas hasta morir en una horrible agonía. Un grupo de cinco querubines (**Plenilunio**, página 155) suele pasar aquí el tiempo, regocijándose ante el dolor de los torturados.

0D. Comedor

Este antiguo comedor para trabajadores constituye ahora los aposentos de Tik, Tak y Tok, tres ogros (**Plenilunio**, página 152) más conocidos como «Los Hijos de Mammón», que disfrutan de los fastuosos festines que este les proporciona. Hay solamente un 50% de posibilidades de encontrarles aquí, pues suelen pasar algún tiempo en el piso inferior rebuscando entre los tesoros de su señor, o incluso saliendo de caza fuera del edificio si se aburren. En todo momento hay en la habitación 6d6 raciones de carne horneada y aderezada con deliciosas salsas exóticas. Una tirada de Astucia difícil (3) permite a los jugadores reconocer la carne inequívocamente como humana.

0E. Esclusa de aire.

Esta pequeña sala consiste en una pequeña cámara acristalada con dos puertas herméticas de acero en serie que no se abren simultáneamente. Antaño, esta cámara se utilizaba para evitar que las sustancias químicas de los laboratorios pudiesen salir al resto del complejo, aunque actualmente el sistema de purificación de aire y presión no funciona. Ambas puertas pueden abrirse desde cualquiera de los extremos, pero nunca desde el interior de la sala, ni tampoco ambas a la vez. Por ello, requiere al menos de una segunda persona que maneje los controles para poder pasar. De igual manera, las puertas se abren y cierran de manera hidráulica y carecen de sensores de presencia, pudiendo aplastar a cualquiera que se encuentre en medio en el momento del cierre (daño 6).

0F. Bacteriología

Esta enorme sala de color blanco parece estar en mejor estado que el resto de las habitaciones. Múltiples mesas cubiertas de instrumental médico de todo tipo se encuentran situadas contra las paredes, mientras que algunas extrañas máquinas médicas ocupan el centro de la estancia. Al fondo de la misma, unos armarios parecen desordenados y abarrotados de cajas y recipientes de medicinas.

Aquí es donde Mammón guarda todos sus tesoros relacionados con la medicina, incluyendo ingentes cantidades de medicamentos, tanto del laboratorio como saqueados del exterior. Si los jugadores están buscando algún medicamento o instrumental médico de cualquier tipo, es muy probable que lo encuentren aquí. La joya de la corona es un autoclave de laboratorio, una máquina de 40 kilos de peso que sirve para esterilizar instrumental y otros productos sanitarios y que salvaría incontables vidas en un hospital.

En todo momento, 1d6 esclavos de Mammón se encargan de limpiar esta habitación y mantener todo ordenado. Además, cualquier robo de material es automáticamente detectado por Mammón de manera arcana, subiendo él o sus esbirros lo más rápido posible a castigar a los ladrones.

0G. Escaleras

Estas escaleras permiten bajar al piso inferior.

PISO -1. «LA GUARIDA DEL DRAGÓN»

-1A. Pasillo exterior

Este pasillo exterior rodea completamente los laboratorios situados en el piso, como si de «una caja dentro de una caja» se tratase. Unas, cada vez más escasas, luces fluorescentes iluminan tenuemente su recorrido y decenas de advertencias y protocolos sobre riesgos biológicos cubren sus paredes. Dos pesadas puertas de acero, situadas para acceder a las salas -1B y -1E, son sus únicas salidas. Se trata de puertas de seguridad automáticas, que pueden abrirse sin problema desde el interior de las salas, pero que requieren el uso de una identificación personal para abrirse. También pueden hackearse los controles mediante una tirada de Cultura (Informática o similar) muy difícil (5), o incluso engañar a los infectados para que abran desde dentro.

En todo momento, un grupo de tres guardias recorre el pasillo.

-1B. Laboratorio de contención

Las níveas paredes de esta habitación contrastan con el brillo metálico de las pulidas mesas de acero quirúrgico que la ocupan. Todo está repleto de elementos médicos en buen estado, como pueden ser microscopios, jeringuillas pre-cintadas, placas de Petri, etcétera. Una gran estantería con ruedas colocada en el centro de la sala guarda uno de los mayores tesoros de Mammón, casi un centenar de macetas con plantas de todo tipo en buen estado, cuidadosamente regadas mediante un sencillo sistema de tubos y bajo varios ledes de cultivo. Se trata de una rica colección de plantas de cultivo, destinadas en su origen a combatir el hambre en la región y convertidas ahora en una fuente estable de exclusivo alimento para Mammón.

En todo momento 1d6 infectados se encuentran en esta sala protegiendo el tesoro.

-1C. Duchas

Estas antiguas duchas de desintoxicación han sido reconvertidas en unos baños para uso de los guardias y del mismísimo Mammón. Pese a que alguien se encarga de cavar agujeros en el suelo y tapar los desechos con tierra, su olor es inhumanamente nauseabundo. Una de las esquinas de la sala muestra señales de haber sido torpemente reconstruida hace poco. Un grupo de ladrones trataron de colarse desde las alcantarillas, volando parte de la pared y entrando al cubil directamente por esta sala. Desgraciadamente, fueron capturados por Mammón y devorados antes de poder huir.

Las alcantarillas pueden ser una buena manera de escapar del cubil, aunque los guardias han colocado cinco minas anti-persona (daño 10) en los primeros metros de túnel antes de tapiar el agujero de la pared para evitar nuevas incursiones.

-1D. Jaulas para animales

El acceso a esta sala requiere de una llave electrónica o hackear los controles mediante una tirada de Cultura (Informática o similar) difícil (3).

Su interior está formado por una serie de jaulas para animales, que eran usadas originalmente para albergar simios y otros animales sobre los que se experimentaba. Actualmente se utilizan para encerrar a los ladrones capturados y a cualquiera acusado de traicionar a Mammón, donde esperan a ser devorados por él o a algo peor. Algunos de ellos son inoculados con las enfermedades más horribles por los infectados para ser transformados también en criaturas como ellos. En todo momento hay en la sala 1d6 infectados y 1d3 presos.

-1E. Campanas de aislamiento

También conocido por Mammón como «El ánfora de Pandora», este enorme laboratorio médico aún conserva su propósito original, la creación y mantenimiento de nuevas enfermedades y plagas, mucho más crueles y virulentas desde la llegada de Mammón y la incorporación de sus artes arcanas al laboratorio. El demonio de la avaricia

considera las enfermedades aquí contenidas como su tesoro más preciado, una representación de su poder sobre la vida y la muerte, así como una posible fuente de incontables esclavos infectados. Un pequeño armario blindado, colocado al fondo de la habitación, contiene las muestras más letales desarrolladas, conformando toda una «caja de Pandora» que podría causar incontables muertes si su contenido abandonase el cubil.

En todo momento, 1d6 infectados trabajan en esta habitación bajo la atenta mirada de Mammón.

-1F. Sala del tesoro

Esta sala de bacteriología conforma los turbulentos aposentos del demonio de la avaricia, donde pasa la mayoría del tiempo y acumula gran parte de sus riquezas. Decenas de armarios destinados a material médico han sido vaciados para dar cabida a los incontables tesoros almacenados durante tantos años. Si Mammón no se ha desplazado a otra localización, se encuentra aquí descansando o supervisando a sus infectados de la sala -1E. Pese a su, más que demostrado, gusto por jugar con la comida, atacará implacablemente a cualquier desconocido que entre en su sala del tesoro.

Cada vez que alguien abra uno de los armarios, tira 1d6 en la tabla de tesoro de la página 18 para conocer su contenido.

CONCLUSIONES

Las futuras aventuras del grupo y su relación con el cubil de la codicia pueden variar enormemente según su actuación. Si se han infiltrado en el mismo con la intención de robar algo en particular o rescatar a alguien, dejando a Mammón vivo y coleando, la ira de este será terrible en consecuencia. Desde su llegada, nadie ha logrado robarle ni una de sus preciadas pertenencias y salir con vida para contarla, y Mammón estará dispuesto a perseguir a esos ladrones hasta donde haga falta, quizás incluso saliendo él mismo del cubil, para dar con ellos y demostrar públicamente lo que ocurre cuando alguien le roba algo, antes de que otros también crean que pueden quitarle lo que es suyo.

Si, por el contrario, el grupo ha logrado lo imposible y ha derrotado al demonio, matándolo u obligándole a huir, su hazaña no tardará en ser conocida por todos en la región, llegando incluso a los oídos de solares y lunares, que no dudarán en mantener vigilados a los héroes que acabaron con Mammón. Tristemente, sin Mammón, es cuestión de días, o incluso horas, que las principales facciones de Staten Island se vean inmersas en una lucha sin cuartel por hacerse con el control del cubil y sus tesoros.

BESTIARIO

Mammón, el demonio de la avaricia

Se desconoce cuál es el origen de Mammón, aunque sin duda es una criatura sobrenatural y demoníaca. Quizás es un ángel caído, transformado por su propia codicia, o quizás es la encarnación física del propio pecado bíblico de la avaricia.

Mammón es una bestia de casi tres metros de alto y más de trescientos kilos de peso, con el aspecto de un hombre mórbidamente obeso de piel rojiza que sonríe con una descomunal boca abarrotada de dientes amarillentos y mugrientos. Por todo el cuerpo cuelgan joyas y otras alhajas, torpemente colocadas, y en sus manos esgrime un gigantesco espadón hecho de oro, máximo exponente de su obsesión de su avidez. Suele devorar a sus enemigos, vivos cuando es posible, ya que disfruta de todos los placeres culinarios indistintamente de su origen.

Adoradores de Mammón

Estos siervos del demonio Mammón se encuentran fuertemente armados y tienen una gran facilidad para disparar a todo el que se acerque. Ellos y sus familias sobreviven gracias a su protección y están dispuestos a morir por defender el lugar.

Infectados

Cuando Mammón anidó en el Madison Research Center, algunos científicos aún estaban en el interior del mismo. En uno de sus primeros actos de crueldad, el demonio les obligó a infectarse con los más destructivos virus en su interior, utilizando sus poderes para evitar que estos murieran y condenándolos a una vida de agonía y putrefacción. Ha pasado tanto tiempo desde entonces que su cerebro se ha descompuesto y ahora no son más que bestias llenas de odio, destinadas a cumplir la voluntad de Mammón y con escasos momentos de lucidez.

1d12	Rumor	Veracidad
1	Mammón sabe, por algún medio místico, cuándo alguien le está robando dentro de sus dominios.	Verdadero.
2	Mammón solo come carne humana, y su contacto es capaz de convertir las cosas en oro.	Falso.
3	Uno puede unirse a los fieles de Mammón si lleva una ofrenda de oro o plata y está dispuesto a adorar al demonio.	Verdadero.
4	El viejo edificio está fuertemente defendido. Los adoradores de Mammón cuentan con rifles, ametralladoras e incluso un tanque.	Verdadero (aunque el tanque no funciona).
5	Mammón tiene el aspecto de un gran reptil alado capaz de exhalar fuego por la boca, y duerme sobre una montaña de oro.	Falso (pero molaría).
6	Los Mártires del Paraíso están pensando, en secreto, unirse masivamente a las filas del demonio.	Falso.
7	Los adoradores de Mammón le entregan oro y plata y a cambio él les provee de comida y les defiende del mundo exterior.	Verdadero.
8	Mammón es un lunar que, junto a sus seguidores, está preparándose para un nuevo fin del mundo. Esta vez mucho más destructivo.	Falso.
9	Mammón es un muerto viviente, un intento fallido de los científicos que allí trabajaban de resucitar a un lunar muerto.	Falso.
10	Se han visto a malvadas criaturas como arpías o querubines entrando y saliendo del lugar con frecuencia.	Verdadero.
11	Los niveles inferiores están llenos de riquezas almacenadas durante años tales como medicamentos, comida, armas... e incluso objetos mágicos.	Verdadero.
12	Hace meses, un pequeño grupo de saqueadores logró colarse en el cubil mediante las alcantarillas, aunque no se volvió a saber de ellos.	Verdadero.

1d6	Tesoro	1d6	Tesoro
1	Material electrónico de alta gama.	4	Piezas de oro y plata, como colgantes, anillos, pendientes, etcétera.
2	Decenas de latas de comida no perecedera.	5	Armamento pesado como granadas, minas, etcétera.
3	Armas de fuego y decenas de cajas de munición.	6	Un objeto mágico (1-2 Garfio Solar, 3-4 Katana de las Trece Lunas, 5-6 Capa de Halcón. Plenilunio , página 157).

Mammón

<i>Aberración obesa</i>
Fortaleza 8 Aplastar
Combate 6 Espadón áureo
Voluntad 5 Codicia ilimitada
Astucia 2 Percepción
Sutileza 3 Tentar
Presencia 2 Tortura
Cultura 3 Ocultismo
Aguante 14
Destino 0 Piel gruesa 4, Hambre inhumana, Visión en la oscuridad, Robo de vida 4

Adoradores de Mammón

<i>Soldado fanático</i>
Fortaleza 3 Bebedor
Combate 3 Rifles
Voluntad 3 Exaltación
Astucia 3 Vigilancia
Sutileza 2 Emboscar
Presencia 1 Tortura
Cultura 1 Religión
Aguante 6
Destino 2

Infectados

<i>Esclavos enfermos</i>
Fortaleza 4 Cargar
Combate 4 Pelea sucia
Voluntad 4 Resistir dolor
Astucia 1 Moverse a ciegas
Sutileza 2 Emboscar
Presencia 2 Intimidar
Cultura 2 Medicina
Aguante 8
Destino 0 Inmune al dolor, Ponzoña 3

PISO 0



-1A

-1B

-1C

-1D

-1E

-1F

OG

PISO -1

1A

1A

1A

1F

1A

1C

-1A

-1A

PISO 1

1D

1A

1A

1B

1E

1E

1A

1E



LOS SILENCIOSOS SALONES DE SILAS EL SILENTE

Una aventura para el sistema de **Hora de Aventuras**, por Pablo Sixto.

LA PRESTIGIOSA ESCUELA DE MAGIA DE VILLA CIÉNAGA

Situada a unas horas de viaje desde Villa Ciénaga, un pequeño pueblo de campesinos y agricultores, se encuentra la escuela de magia del mundialmente famoso conjurador Silas. Se trata de un enorme edificio de altos muros decorados con gárgolas sonrientes y varias torres que terminan en brillantes techos de cristal. El exterior de la escuela está rodeado de un resplandeciente laberinto vegetal en el que enormes setos de coloridas flores forman un enrevesado laberinto por hectáreas de terreno.

La sala principal de la escuela es un enorme salón de techo alto en el que una docena de ayudantes mimo se encargan de organizar y colocar decenas de libros arcanos. Al otro lado del salón se encuentra el despacho del director, en la actualidad, el director Faalrg. En todo el edificio hay un silencio sepulcral, y las pisadas sobre la piedra retumban por todo el lugar.

PRÓLOGO: AUSENCIAS INJUSTIFICADAS

Cuando un mago tan prestigioso como Silas, cuyos relatos de grandes batallas con toda clase de bestias mitológicas han emocionado a todos los jóvenes de la región, se presenta en un pueblo tan insignificante como Villa Ciénaga, es normal que cambie el día a día del pueblo. Todos se alegraron de que una escuela de magia se estableciera en su pueblo, y se volcaron en la construcción del lugar aceptando toda clase de baratijas mágicas y anillas de increíbles poderes como pago por su trabajo.

Muchos padres y madres vieron en esta nueva escuela la ocasión de que sus hijos no sufrieran una aburrida vida de granjero en el futuro y que, sin embargo, se labraran un futuro en el mundo de la magia. Es por ello por lo que decidieron enviar a sus zagallos a la misteriosa escuela el primer día del curso. Nadie sabe que fue exactamente qué ocurrió allí, pero ninguno de los jóvenes estudiantes volvió a casa ese día.

Ya han pasado dos meses desde que ocurrió la desaparición y han sido muchos los aventureros que han sido contratados por los aldeanos de Villa Ciénaga. Sin embargo, ninguno ha logrado cumplir la misión y volver con éxito.

Por todo ello, nuevos héroes son necesarios en el agreste pueblo, y los lugareños están dispuestos a entregar como pago las baratijas mágicas de Silas a aquellos valientes que traigan de vuelta a sus hijos.

¡Comienza la aventura!

PARTE 1: UN SERPENTEANTE CAMINO

Una vez en marcha, con un objetivo en mente y un montón de aventuras en el horizonte, los protagonistas deben dejar atrás el aburrido pueblo de Villa Ciénaga y llegar hasta la misteriosa escuela de magia donde tanta gente ha desaparecido sin dejar rastro. El viaje comienza con varias horas de camino hacia las montañas, donde se construyó ese novedoso colegio.

El primer problema que se encuentran los héroes en su camino es el de cruzar un raquíctico puente de madera en un paso de montaña. El viento aúlla componiendo sonidos fantasmales en el risco, y los tablones que forman el puente se balancean crujiendo al compás del viento. En cuanto los héroes se acerquen a él podrán observar una figura con la piel del color del pantano que sale reptando de debajo del puente y hace aspavientos hacia ellos. Se trata de Urgo, el troll que habita bajo el puente, que correrá a exigir un puñado de monedas como pago por emplear su puente. Urgo es muy ambicioso y egoísta, y necesita desesperadamente ese dinero, por lo que no tendrá inconveniente en lograrlo de cualquier manera. Sin embargo, su verdadera ansia es que más gente cruce su puente, y podría incluso acompañar a los héroes en su misión si le ofrecen una paga apetecible.

Una vez alcanzada la escuela de magia, los personajes podrán cruzar sin problema el descuidado jardín que la rodea y adentrarse en sus silenciosos salones. En cuanto ponen un pie en el interior del edificio, la media docena de ayudantes mimos que Faalrg ha contratado dejará sus tareas y mirará fijamente a los intrusos. Cualquier intento de hablar por parte de los héroes será acallado por los ayudantes mimos, que no cesan de pedirles silencio mediante gestos. Al otro lado del largo salón se ve una puerta de madera con un cartel que indica que ahí se encuentra el despacho del director de la escuela. Los ayudantes mimos harán todo lo que esté en su mano por evitar que los intrusos molesten a su jefe, pues eso implicaría dolorosos castigos para todos.

Cuando por fin logren abrirse paso entre ellos y abran la puerta, entrarán en un enorme despacho en el que alguien ha apilado miles de libros, formando así un laberinto de pergaminos y tomos. En el centro de la sala se encuentra el minotauro Faalrg, actual señor de la escuela de magia. El robusto minotauro se haya en un escritorio de madera, leyendo un enorme libro de conjuros y vestido pudorosamente con una diminuta túnica de mago. Cuando los intrusos se presentan ante él, se levanta imponente, zarandeando su pesada varita y profiriendo terribles amenazas por interrumpir su estudio. Sin embargo, en medio de sus amenazas se le quiebra la voz, se desploma sobre la mesa y rompe a llorar, reconociendo que no entiende los libros de conjuros y suplicando a los héroes su ayuda para poner orden en la escuela de magia que ahora dirige.

PARTE 2: DESCONTROL MÁGICO ADOLESCENTE

Esta segunda parte de la aventura tiene lugar asumiendo que los héroes ayudarán al minotauro, inútil pero de buen corazón. Él les pondrá al día de todo lo ocurrido en los últimos meses, desde la inoportuna desaparición de Silas el primer día de curso. También les expondrá los problemas que sufre la escuela y les suplicará su ayuda para poder volver a la normalidad. Estos son dichos problemas:

Valientes encadenados

Durante estos meses, una veintena de aventureros y exploradores se han internado en el interior de los salones, pero los fieles mimos a las órdenes del minotauro se han encargado de que ninguno de ellos interrumpiera las sesiones de lectura de su jefe. Como no tenían claro qué hacer con ellos, han ido arrojándolos a la sala de castigo, una habitación insonorizada de donde no podían salir. Los pobres héroes llevan varias semanas encerrados en ese cuarto sobreviviendo a base de raciones de viaje, por lo que están enfadados. Muy enfadados. Es necesario sacarlos de ahí, pero los héroes deben impedir que, cuando salgan, ataquen a los mimos o al pobre Faalrg, quien descubrió demasiado tarde la faceta de secuestradores de sus subordinados.

El peor alumno

Durante estos meses, el director Faalrg se ha esforzado por aprender magia y poder lanzar conjuros con su enorme varita, pero no ha sido capaz de conseguir nada de lo que se ha propuesto. Arreglar esta situación y lograr mejorar sus aptitudes mágicas, o que al menos lo parezca, es lo único que podría animar al minotauro.

La caza del director rojo

El viejo mago Silas, tan poderoso como torpe, se resbaló en su despacho y se derramó por encima una poción de transformación. Cuando Faalrg lo vio por última vez era un bello petirrojo que salió volando por una ventana

en dirección al jardín. Atraparlo y revertir la poción de transformación sería un gran paso para que la escuela de magia volviera a la normalidad.

Poner todas las pociones fuera del alcance de Silas evitará tener que realizar esta caza más veces en el futuro.

Un recreo demasiado largo

Ante la ausencia del director, los alumnos decidieron atrincherarse en las cocinas de la escuela y montar un campamento en el que divertirse. Ahora el lugar se ha transformado en una fiesta continua que los alumnos han jurado mantener en marcha mientras haya comida y bebida, y se niegan a salir y volver a casa con sus familias puesto que ahí se divierten mucho más.

Para Faalrg este asunto no supone un problema, pero quizás las familias de Villa Ciénaga quieran que sus hijos vuelvan a casa. No debe ser complicado convencer a una centena de adolescentes de que dejen de divertirse y regresen con sus familias. Apenas complicado, no...

Una vez resueltos estos asuntos, o la mayoría de ellos al menos, no queda nada más que preparar la inauguración del curso, celebrar un trabajo bien hecho y acudir a Villa Ciénaga a reclamar la recompensa.

PERSONALIDADES DE LA ESCUELA

Faalrg, alto señor del conocimiento arcano

Cuando el poderoso mago Silas decidió crear una escuela en la que enseñar los misterios de la magia a los jóvenes aprendices, pasó varios días apuntando sus ideas en un enorme pergamo. De entre todas las que anotó, algunas eran cosas lógicas y normales y otras, en cambio, eran caprichos sin demasiado sentido. Que un enorme minotauro fuera el jardinero que cuidase de un enorme laberinto vegetal en los jardines quizás se encuentre entre estos caprichos absurdos. Sea como sea, así fue como Faalrg el minotauro llegó a la escuela de magia, dispuesto a trabajar para Silas y emplear su aterciopelada voz para guiar a los jóvenes alumnos hasta sus clases.

Cuando, durante el inicio del curso, el director Silas desapareció sin dejar rastro, Faalrg se dio cuenta de que era el único empleado allí. Ante el caos que se desató al desaparecer el director, el bondadoso minotauro hizo lo que le pareció más lógico: coger el cargo de su antiguo jefe y autonombrarse alto señor del conocimiento arcano y director de la escuela de magos.

Desde que esto ocurrió, la vida de Faalrg ha sido un completo desastre. El enorme estrés que le causa intentar llevar una escuela de magia sin ser capaz de lanzar ningún conjuro, por mucho que se esfuerce en ello, le ha llevado a una situación muy complicada. Ahora se pasa los días y las noches en el laberinto de libros de conjuros que ha construido, tratando de aprender magia y perdiendo los nervios cuando el ruido y las voces de los alumnos le hacen perder el hilo de lo que está leyendo. A pesar de su aspecto tosco y amenazador, el enorme minotauro no es más que un inseguro muchacho de buen corazón que hace lo posible por ejercer su trabajo.

MAJO	4	FAROLERO	3	CACHAS	5
• PROEZAS •		• PROEZAS •		• PROEZAS •	
• ENCANTADOR		• REY DEL DRAMA		• BRUTO	
• VOZ MELODIOSA				• DURO	
• TAMAÑO •	GRANDE	• SALUD •		• MÚSCULOS TEMIBLES	

NUEVO OBJETO MÁGICO: VARITA D ROBLE D 37 PULGADAS Y 19 LIBRAS

Este enorme tablón de madera... digo, varita mágica, está realizada en madera de roble de primera calidad y es de aspecto robusto. A pesar de no otorgar ninguna ventaja a la hora de lanzar magia, se considera un arma de cuerpo a cuerpo a dos manos que otorga un +2 a las acciones de atacar con él.

Mimo ayudante

Harto de los ruidosos esbirros que intentó emplear al principio, Faalrg decidió contratar solo a estos silenciosos ayudantes. Los ayudantes mimo que sirven a Faalrg son seres callados que durante años no han abierto su boca para pronunciar palabra alguna, pues causar aunque fuera un leve ruido sería suficiente para ser castigados por su señor. Visten monótonos uniformes de distintos tonos de gris, a juego con sus pálidos rostros, y sienten una gran atracción por las ropas decoradas con rayas.

Cumplen toda clase de tareas en los silenciosos salones de su amo, desde ordenar polvorientos libros antiguos hasta expulsar a los intrusos que vengan a causar ruido al tranquilo lugar. Dicen que nunca ninguno de ellos se ha reído ante ningún chiste y que aguantan toda clase de provocación, y son muchos los aventureros que han perdido el juicio intentando hacerles hablar.

Cuando se ven amenazados, comienzan a imitar a sus enemigos, interponiéndose a ellos y obstaculizándoles, haciendo que pierdan los nervios. Cuando esto no es suficiente pueden emplear su mejor defensa, el muro invisible impasable.



NUEVA PROEZA: DEFENSA MÍMICA

Cuando te ves amenazado te mueves de manera idéntica a tu atacante, bloqueando los intentos por herirte de tu rival. Siempre que reaccionas a la habilidad de atacar para defenderte empleas en la tirada el mismo número de dados que el atacante. Si obtienes más éxitos chachis que tu rival, este obtiene el estado Furioso. ¡Nadie puede aguantar mucho tiempo las payasadas de un mimo!

Aventurero en misión.

Durante los meses que han pasado desde que se abrió la escuela de magia y quedaron atrapados en ella los alumnos, han sido muchos los aventureros que han tratado de internarse en los salones de la escuela para rescatar a los alumnos. Todos han fracaso en su misión y ahora esperan encerrados en las aulas de castigo, terriblemente enfadados.



Urgo, el trol de puente

De todas las criaturas que pueden encontrarse bajo un puente, los troles son las más comunes. Seres de aspecto desagradable y con un olor aún peor, pasan los días bajos los puentes y pasarelas, esperando a incautos que los crucen para exigirles un pago por pisar su hogar.

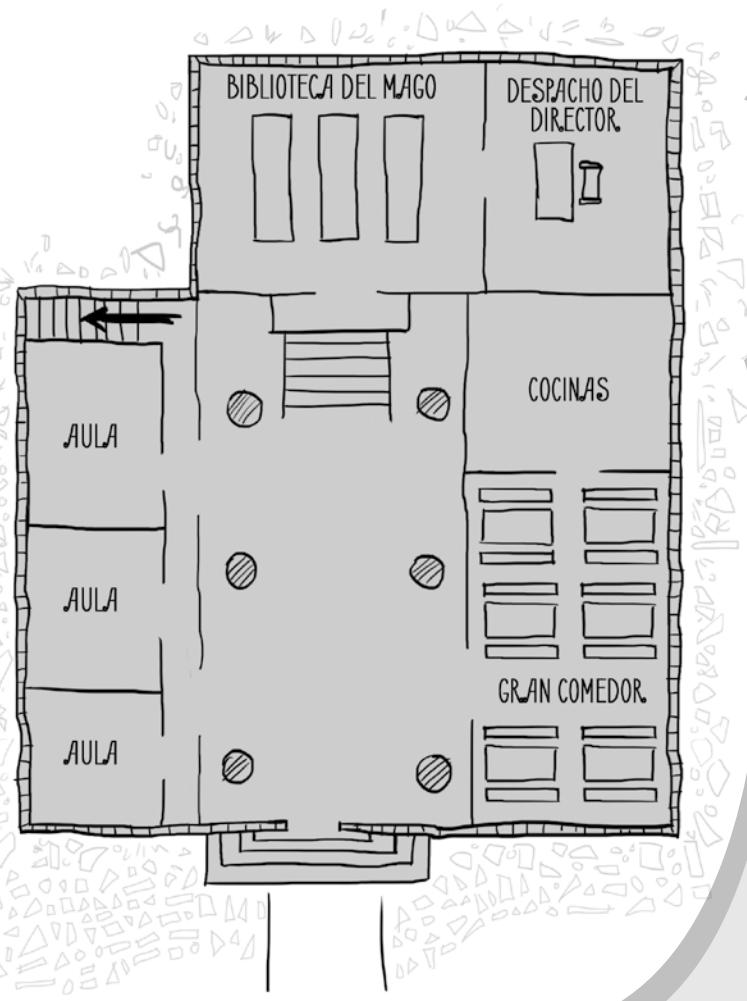
Urgo ha vivido durante años bajo el mismo puente, lamentándose de su mala suerte puesto que apenas nadie cruzaba por su puente. La construcción de la escuela mágica era la oportunidad perfecta de aumentar su negocio y empezar a amasar una fortuna, por lo que ha sido uno de los más perjudicados por la desaparición de todos los futuros magos.

De carácter agradable y con una enorme boca que nunca puede mantener cerrada, Urgo siempre se porta amigablemente salvo cuando está hambriento, momento en que saca su lado más feroz y respondón.



LA ESCUELA

SÓTANO



CULTOS INNOMBRABLES

GABRIELLE

Por José Lomo y Manuel J. Sueiro.

«A través de vagos sueños organizan un desfile de formas aún más vagas, insinuaciones y visiones; ecos de vacíos exteriores e indicios sutiles, de cosas que ni ellas mismas podrían definir».

«Sirenas portuarias». H. P. Lovecraft.

Esta aventura para **Cultos Innombrables** es veloz y despiadada, ideal para una de esas tardes en las que el personal necesita una buena dosis de adrenalina. Funcionará muy bien tras una aventura de tu campaña habitual en la que los PJ se hayan tenido que desplazar. Ubícala durante su viaje de regreso, ajustando los detalles geográficos y temporales que necesites. Aunque esta aventura tiene pinceladas de misterio y drama, no te lleves a engaño: la idea es que disfrutéis como enanos con la escena final, a la que le hemos dado un aire *dungeonero*.

HEMOGLOBINA

Los PJ tienen que hacer una pausa en uno de sus viajes debido al mal tiempo, una tormenta tropical en toda regla que se está recrudeciendo por momentos. Los medios de comunicación recomiendan buscar un lugar seguro y seguir las recomendaciones habituales en estos casos. Los PJ ya están de camino a Playa Paz (uno de los pocos *resorts* que seguían aceptando reservas durante la alerta) usando un taxi o un coche de alquiler.

Poco después de haber visto el primer cartel que anuncia la pronta llegada al *resort*, algo sucede. Las ráfagas de lluvia hacen crujir la estructura del vehículo. El viento se recrudece y agita con fuerza la vegetación. Los tallos de las palmeras se arquean. Entonces, algo cae con estruendo sobre el capó del coche, destrozando parte de la carrocería y agrietando la luna delantera. Cuesta distinguir bien los detalles entre la lluvia, pese al esfuerzo de los limpiaparabrisas, pero parece una persona que haya caído desde arriba. Los personajes están atravesando una zona verde, sin apenas edificios, cosa que lo hace doblemente extraño, ya que parece como si la víctima hubiera caído literalmente del cielo. Si salen y se acercan, pueden ver a un tipo de unos sesenta años y entrado en carnes. La mitad izquierda de su cuerpo está mutilada; le falta gran parte de la masa muscular en su brazo, tórax, abdomen y muslo. La sangre todavía brota a borbotones entre la carne hecha jirones, empapando sus calzoncillos blancos, su camiseta interior... y el capó del coche. No hay nada que puedan hacer por él, la verdad. Una prueba de Intelecto más  a dificultad 13 (si se pueden justificar conocimientos médicos de algún tipo), o de Intelecto más  a dificultad 20, permite dilucidar que la causa principal de la muerte es la pérdida de sangre.

Mientras tanto, la radio del coche (o una última noticia que puedan consultar los PJ en sus *smartphones*) notifica que la tormenta amenaza con convertirse en un ciclón tropical. Los meteorólogos ya lo han bautizado como Huracán Gabrielle, y parece que alcanzará su máxima intensidad durante las próximas horas. La noticia finaliza recomendando extremar las medidas de precaución.

PLAYA PAZ

Al llegar al *resort*, un panel explicativo expone la distribución del lugar, de forma aproximadamente elíptica: las oficinas y las zonas comunes de restauración y recreo (piscinas, restaurantes, salones y gimnasio) se encuentran en el centro, quedando a ambos lados los edificios que sirven de alojamiento (unos quince edificios a cada lado). Nadie responde al interfono que hay junto a la barrera elevadora, pero sortearla no supone un grave problema. Tras recorrer algunos callejones y dejar atrás pabellones recreativos y bares vacíos, llegan hasta la caja de recepción. Hay luz en el interior, pero parece vacía. Solo llamando al timbre y esperando unos minutos llaman la atención del recepcionista, que llega en una furgoneta del *resort*. Se trata de Ernesto, un tipo de unos treinta y cinco años que parece sorprendido de verles. Les atiende de inmediato y confirma que había recibido la reserva, pero que, dada la situación, contaba con que los PJ se habrían quedado en el aeropuerto. Les pide que suban a la furgoneta para acompañarles a sus habitaciones. De camino, Ernesto comenta que hay pocos clientes en el *resort*, pero les tranquiliza diciendo que es un lugar seguro y con suficiente personal como para atender cualquier necesidad básica. Para comodidad de los clientes, se ofrece alojamiento en los edificios más cercanos a las dependencias centrales (los marcados con un «1» en el plano). Los edificios alojamiento más pequeños pueden dar cabida hasta a ocho personas, y los grandes hasta a una treintena.

Si los PJ traen consigo el cadáver de la víctima o le comentan a Ernesto algo sobre el tema, este señala con estupor que se trata de un cliente, marido de una de las huéspedes. El recepcionista actúa con diligencia, ubicando el cuerpo en algún lugar más apropiado (un *box* de la enfermería) y diciendo que dará parte a la policía de lo sucedido.

Por supuesto, los PJ son libres de moverse por el *resort*, aunque Ernesto les pide que sean prudentes y se limiten a lo imprescindible, para mantener su seguridad. Enviará a alguien a buscarles en furgoneta poco antes de la cena.

HUÉSPEDES Y PERSONAL

Hay once personas trabajando en el hotel en estos momentos, Ernesto incluido: una cocinera (Yanet) y dos auxiliares de cocina (M^a Carmen y Jorge Luis), tres camareros (Juan Carlos, Jorge y Tania), dos responsables de la limpieza y el acondicionamiento de las habitaciones (Caridad y Elizabeth), un guardia de seguridad (Roberto) y el gerente, el Sr. Soto. Hay aproximadamente el triple de huéspedes, la mayoría pertenecientes a un club de jubilados españoles (la víctima formaba parte de este grupo), alguna familia, un par de parejas maldiciendo las fechas que escogieron para su luna de miel, un energúmeno tratando de disfrutar de unos días de asueto tras vender una de sus empresas (Sr. Cruz) y una reservada y misteriosa mujer alemana llamada Nadja que parece ser escritora. La mayoría de ellos están en sus dependencias, pero podrían encontrarse con el Sr. Cruz o con la enigmática escritora si recorren las zonas de servicio común. Estos dos personajes tienen la función de entretenir y despistar un poco a los PJ en sus primeras indagaciones, así que te ofrecemos unas breves pautas sobre su comportamiento.

SR. CRUZ

Artemio Cruz es un tipo sin escrúpulos, de esos que se están cobrando una infancia y una juventud difíciles mediante el puro despotismo empresarial. Dueño de varias empresas en México, gusta de venir a Playa Paz a tomarse un descanso y a verse con impresionantes mujeres que siempre llegan poco después que él. Pero esta vez su *partenaire* le ha dado plantón por culpa de la tormenta, así que está solo y de mal humor, tirando tanto como puede del ron añejo y los habanos en el único bar abierto del resort, el Havana. El Sr. Cruz está metido en muchos asuntos turbios y tiene numerosos enemigos debido a sus negocios, así que se mantiene discreto respecto a su persona. Prefiere desviar su atención hacia temas intrascendentes. Los PJ podrían sospechar de su hermetismo o de su carácter autoritario.

NADJA HERDER

Tras esta mujer delgada, de aspecto fúnebre y estilos anticuados, se esconde una estrella literaria emergente. Abrumada por el éxito de su primera novela (*Rictus*, un thriller de aires nórdicos), lleva meses sufriendo un bloqueo creativo que la tiene al borde de la consunción. Apenas come y duerme, solo camina de un lado a otro con su pequeña *moleskine* y un bolígrafo. Se sienta en los rincones más inverosímiles y alejados de la gente, buscando intimidad e inspiración. Y hay que decir que la tormenta la está inspirando de nuevo. Ha visto cosas entre la lluvia que nadie más parece haber visto: unas manchas oscuras y alargadas que giran entre el vendaval y que parecen vivas...

NUDO EN EL ESTOMAGO

Los huéspedes son avisados a la hora de la cena. Tanto el guardia de seguridad como los camareros usan furgonetas para ir a buscar a los diferentes grupos a sus respectivos alojamientos y llevarlos al bar. El trayecto apenas dura un minuto, pero no resulta cómodo, ya que incluso estos grandes vehículos se tambalean ante las rachas de viento. La lluvia golpea con fuerza cualquier luna o ventanal, impidiendo ver más allá de unos centímetros sobre lo que ocurre afuera. Pero en el trayecto no sucede ningún incidente destacable más allá de tener que esquivar alguna palmera o farola caída.

Este es el mejor momento para resumir las características del personal y del resto de clientes. Los camareros se afanan por entretenir a los huéspedes en el bar con unos cócteles y refrigerios. Más tarde les invitan a pasar al único salón restaurante abierto (el Selene), que trata de reproducir en su interior las grandezas de la flora local: mobiliario de madera, frescos naïf de paisajes frondosos e incluso un árbol de cartón piedra que se abraza a la barra del bar. Dos largas mesas han sido dispuestas en paralelo para dar cabida a todos los comensales. Mientras los clientes se sientan, aparece el gerente del hotel, el Sr. Soto, un tipo de unos cuarenta años, arreglado como un pincel y con una envidiable actitud de seguridad y resiliencia. Soto se disculpa por no poder ofrecer mesas individuales ni el acostumbrado servicio a la carta, pero hay poco personal y esa es la única manera de garantizar la calidad del servicio. Algunos de los clientes, encabezados por el Sr. Cruz, no parecen muy contentos con los recortes. El gerente deja caer que «la organización les compensará en breve con un extra muy especial», tras lo cual se disculpa de nuevo y se marcha. Cualquiera que supere una prueba de Intelecto más ☰ a dificultad 18 nota algo extraño, tanto en Soto como en los camareros: parecen estar hablando en voz baja, canturreando algo en criollo mientras se siguen ocupando de sus asuntos. Los personajes con conocimientos de castellano pueden entender una especie de oración a un dios de las aguas. Si alguien llama la atención sobre esto, el personal deja de cantar de inmediato y se excusa diciendo que es una canción popular de la zona.

La comida y la bebida que acaban de servir en la mesa tiene importantes dosis de somníferos. Resulta casi imposible detectarlo (superar una prueba de Intelecto más ☰ a dificultad 30) y su efecto es demoledor durante las próximas 6 horas: todos los afectados deben quedarse con el resultado de su dado m en todas sus tiradas (o el dado C, en caso de usar aspectos). Por lo demás, produce una gran somnolencia.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

Tras la fachada del Sr. Soto se esconde un carismático líder sectario que lleva años preparando un sacrificio a Nodens, dios de los mares, que ha beneficiado a su familia durante muchas generaciones. A cambio, Nodens exige algún tipo de pleitesía. Soto siempre ha creído que se trata de sacrificios para apaciguar y alimentar la atención del dios, pero lo cierto es que Nodens simplemente quiere jugar con sus esbirros y divertirse viendo lo que ocurre. Por eso disfruta concediendo importantes deseos, como la prosperidad que suele acompañar a las acciones empresariales de Soto (que, pese a su juventud, ha conseguido grandes negocios), para luego cobrarse el precio que estos conllevan.

Soto ha interpretado en sueños que Nodens exige un cruento sacrificio y ha organizado un plan para ofrecer a su dios las vidas de centenares de personas aprovechando su influencia sobre el hotel y los clientes, aunque la tormenta está afectando seriamente a sus previsiones. Quedan pocos clientes para el sacrificio, pero ya no hay marcha atrás: el acto debe ocurrir durante las próximas horas y, de hecho, hay una horrible criatura rondando la zona en espera del momento preciso en que el ritual comience. Soto y los suyos (el resto del personal del hotel forma parte del mismo culto) planean drogar a sus clientes, devolverlos a sus habitaciones, quietos y bien dormiditos, y realizar los últimos cánticos que activen la ofrenda. La criatura enviada por Nodens, a quien Soto ha bautizado como la Sirena, no se va a tomar muy bien que le ofrezcan menos víctimas de las prometidas, así que se va a liar parda.

Lo que Soto no sabe es que hay un miembro del culto, la cocinera Yanet (su alumna aventajada) que está muy preocupada por las consecuencias del ritual. Tiene preparadas algunas medidas de protección: básicamente, practicar un símbolo arcano de Koth para expulsar a cualquier criatura desbocada que pueda atacar el hotel. Yanet está dispuesta a activarlo si las cosas se desbocan. Pero no le va a dar tiempo a hacerlo, y eso lo deja todo en manos de los PJ.

REFUGIOS

Tras la cena, Gabrielle está a punto de convertirse en el huracán que prometían los medios, así que el trayecto en furgoneta y mini autocar hacia los edificios de alojamiento resulta muy accidentado. Aun así, todo el mundo llega a su cama a salvo y se pone a dormir de inmediato. Minutos después, una enorme ola llega desde el mar y provoca importantes destrozos en las instalaciones, en especial en las zonas comunes. Los ventanales de los salones revientan y el suelo se inunda con sedimentos marinos. Presa del pánico, el Sr. Cruz, que no quería que le llevaran a su edificio hasta acabarse su último mojito, exige que le transporten a un lugar seguro. Viendo aquí una oportunidad para activar el «Signo de Koth», Yanet se ofrece a llevarle en una de las furgonetas del *resort*, pero a medio camino el viento derriba el vehículo y lo hace caer de lado. Las lunas se rompen y los dos ocupantes quedan expuestos al horror que ha comenzado a movilizarse por los alrededores: las larvas de la Sirena. Este es el pistoletazo de salida para el tramo final de la aventura.

CANTO DE SIRENA

La Sirena es un ser viscoso, de unos dos metros y medio de alto, cuyo segmento inferior recuerda al de una especie de babosa marina provista de infinidad de ventosas y bocas. Esta últimas poseen algo parecido a dientes helicoidales, capaces de rotar sobre su víctima para sajar y devorar su carne con rapidez. La parte superior del ser es una pesadilla informe y cambiante, cuya fisionomía muta constantemente entre una mezcla de lo humano y lo abisal: esta criatura suele adoptar algún rasgo de sus últimas víctimas.

A través de una obertura vulvar, y cada cierto tiempo, da a luz a criaturas similares a sanguijuelas pero del tamaño de un brazo humano que pueden causar también grandes estragos. La Sirena lleva un tiempo rondando el *resort* y ha pasado las últimas horas en una de las piscinas, esperando la hora del gran sacrificio. Ahora que Soto y los suyos están realizando los cánticos finales (los cultistas se han reunido en el edificio de oficinas, marcado con un 2 en el plano), ha llegado el momento del festín. El ser comienza a caminar por los alrededores en busca de víctimas adormecidas a las que devorar, pero viendo que hay muchas menos de las prometidas, se mueve nerviosa en busca de cualquier otro ser vivo de los alrededores. Y sus larvas hacen exactamente lo mismo.

A continuación se ofrece un mapa y algunas indicaciones sobre lugares y situaciones clave que pueden influir en el desarrollo de la escena final.

DUNGEON INNOMBRABLE

EFFECTOS DE LA TORMENTA

Cualquier acción que tenga lugar en los espacios exteriores del *resort*, o en algún espacio interior que haya sido expuesto a la intemperie, aumenta su dificultad en +3.

1. LOS EDIFICIOS OCUPADOS

Aquí están los pocos clientes del hotel, drogados y en sus camas. Serán las primeras víctimas de las criaturas, que intentarán llegar a ellos a través de las tuberías o rompiendo las ventanas. Los PJ deberían estar ubicados en uno de los dos pequeños edificios del extremo inferior derecho.

2. EL CULTO

Sotos y los suyos están en una sala del edificio de oficinas del *resort*, protegidos tras varios círculos de símbolos de «Salvaguarda contra lo arcano» (página 192 de **Cultos Innombrables**). Ni la Sirena ni las larvas pueden atacarles mientras estén aquí.

3. LA LLAVE DE YANET

Se encuentra en su cuerpo mutilado por las larvas, junto al del Sr. Cruz, dentro de una furgoneta de servicio siniestrada. La llave permite abrir la habitación privada de la cocinera, en el edificio 4.

4. LA HABITACIÓN DE YANET

La puerta está cerrada pero se abre con la llave que lleva encima Yanet (ver punto 3). Dentro puede encontrarse un *smartphone* con un vídeo grabado en el que la cocinera reproduce los gestos y palabras necesarias para activar el «Signo de Koth» (página 192 de **Cultos Innombrables**), una de las maneras de expulsar a la Sirena y sus larvas. Es una combinación demasiado compleja de gestos y expresiones como para comprenderla y memorizarla (eso requeriría usar el sistema de comprensión de tomos, demasiado largo para la ocasión), pero los PJ pueden tratar de reproducirlo con torpeza si van visualizando y mime- tizado las expresiones del vídeo. Eso requiere de una prueba de acción prolongada en la que hay que acumular tres pruebas exitosas de Voluntad más  a dificultad 17 en la cercanías de la Sirena, para que la expulsión tenga efecto.

5. CORRIENTES DE VIENTO HURACANADO

Las zonas marcadas son propensas a concentrar ráfagas de viento huracanado. Los PJ deben superar una prueba de Fortaleza más  de dificultad 15 para superarlas. En caso de fallo, pueden atravesar el tramo pero reciben tanto daño como indique el dado m. Además, aparece en escena una larva hambrienta por cada 1 que indiquen los dados.

6. TROMBAS DE AGUA

Las zonas indicadas están expuestas al desbocado oleaje. Requieren la misma prueba y tienen las mismas consecuencias que las corrientes de viento (ver punto 5), pero con un peligroso efecto adicional: pueden llevarse a un personaje mar adentro. Cualquier PJ que falle pasa a situarse en la orilla de la playa y debe superar una nueva prueba de Fortaleza más  a dificultad 15 para volver a tierra. Si no la supera, el mar lo va tragando y debe enfrentarse a una nueva prueba, pero sumando un +5 a la dificultad. Mientras falle,

puede repetir la prueba sumando nuevos +5 hasta alcanzar la dificultad 30, tras la cual se entiende que el mar se lo traga del todo.

7. CULTISTA EJECUTOR

El Sr. Soto ha ordenado a algunos de sus fieles que elimine a cualquier molesto PJ. En el plano se marcan las zonas en las que estas personas están escondidas y dispuestas a acribillar a balazos a los valientes que salgan de sus alojamientos. Puedes usar a cualquiera de los cultistas descritos en la aventura. Todos parecen protegidos por algún tipo de fuerza sobrenatural que les ayuda a ignorar los peores efectos de la tormenta.

8. HUÉSPED HISTÉRICO

Uno de los huéspedes (el que más rabia te dé) aparece herido e histérico, buscando ayuda y abalanzándose sobre el PJ con la mejor combinación de Voluntad más . Mientras lo tenga encima, el PJ ve aumentada en +2 cualquier dificultad de sus pruebas.

9. LARVAS

Aparecen en cuanto los PJ entran en estas zonas, sean traídas por el viento huracanado (al más puro estilo *Sharknado*) o bien cayendo desde los tejados o los árboles. Aparecen 1d10 larvas en la zona (casilla) + una adicional por cada PJ adicional que ocupe la casilla (ejemplo, si hay 3 PJ en la casilla, aparecerán 1d10 + 2 larvas). Si los PJ tienen actitud sigilosa, dentro de lo posible en mitad de una tormenta tropical, cada uno puede realizar una prueba de Reflejos más  dificultad 15. Por cada prueba exitosa, la cantidad de larvas que aparecen se reduce en 1 punto.

10. LA SIRENA

Esta temible criatura se mueve deprisa y de forma errática. Cada vez que los PJ atraviesen una casilla con un 10 deben realizar una prueba de Reflejos más  dificultad 15. En caso de que uno o más de los PJ fallen la tirada, la Sirena aparece en escena desde una esquina o atravesando la vegetación para arremeter contra el PJ más «carnoso» (dejamos a tu criterio el determinar qué significa eso). Si los PJ no caminaban en actitud discreta, la criatura aparece, sin más. La Sirena se mantiene en la escena dos turnos, lanzando sendos ataques, y luego desaparece a velocidad de infarto, sea encaramándose a un edificio o saliendo propulsada hacia las sombras. Vuelve a aparecer si los PJ vuelven a atravesar una casilla marcada con un 10 mientras les queden puntos de Salud.

PNJ Y CRIATURAS

CLIENTES (INCLUYENDO AL SR. CRUZ Y A NADJA*)

Características: Fortaleza 2, Reflejos 2, Voluntad 3, Intelecto 3.

Habilidades:  1,  1,  2,  2,  2,  2,  2.

Salud y cordura: Aguante 3, Entereza 4, Resistencia 9, Estabilidad mental 12.

Combate: Iniciativa 3, Bonificación al daño +0, Defensa 8.

Ataques: Torpe defensa 3 (m).

*Puedes sumar un +2 a Interacción y Profesión en el caso del Sr. Cruz y un +2 a Percepción, Subterfugio y Profesión en el caso de Nadja.

CULTISTAS

Características: Fortaleza 4, Reflejos 4, Voluntad 5, Intelecto 3*.

Habilidades:  3,  3,  3,  5,  4,  3,  4,  3,  2 Tocado por Nodens*.

Complicación: En momentos de concentración no puede evitar susurrar salmos a Nodens.

Salud y cordura: Aguante 6, Entereza 6, Degeneración 1, Resistencia 18, Estabilidad mental 18.

Combate: Iniciativa 5, Bonificación al daño +1/+0, Defensa 12.

Ataques: Puñetazos y patadas (m+1), Pequeño cuchillo (C+2), Pistola (mM).

* Suma dos puntos a las habilidades de acción (Forma física, Combate e incluso Subterfugio) en el caso de Roberto, el guardia de seguridad.

LARVAS

Características: Fortaleza 2 (Amorfo), Reflejos 6 (Viscoso), Voluntad 3 (Errático), Intelecto 1 (Superviviente) *.

Habilidades:  3 Tensarse,  3 Desmenuzar carne,  4 Detectar movimiento,  2 Acechar arriba,  6 Masa etérea*.

Complicación: En momentos de concentración no puede evitar susurrar salmos a Nodens.

Salud y cordura: Aguante 3, Resistencia 9.

Combate: Iniciativa 6, Bonificación al daño cuerpo a cuerpo +1, Defensa 14.

Ataques: Golpear + 9 (m+1), Estrangular + 9 (m+1), Mordisco voraz + 9 (C).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

* «Masa etérea»: al notar que son arrastradas por una corriente de agua o de aire, pueden alterar sobrenaturalmente su masa para hacerse sumamente ligeras y aprovechar la inercia para desplazarse.

LA SIRENA

Características: Fortaleza 16 (Metabolismo brutal), Reflejos 8 (Inquieta), Voluntad 7 (Insistente), Intelecto 3 (Buscar alimento)*.

Habilidades:  7 Salto repentino,  5 Devorar deprisa,  4 Escuchar respiración,  3 Silenciosa,  4 Forma horrenda,  3 Sirve a Nodens,  3 Cuerpo informe*.

Salud y cordura: Aguante 19, Resistencia 57.

Combate: Iniciativa 8, Bonificación al daño cuerpo a cuerpo +5, Defensa 20.

Ataques: Golpear + 13 (m+5), Estrangular + 13 (m+5), Mordisco voraz + 13 (M+5), Engullir/Digerir/Escupir +13 (CM+5)**.

Exposición al terror: Miedo (media, m/M).

* Ver página 190 **Cultos Innombrables**.

** Esta acción requiere que en su primera acción haya inmovilizado a su víctima (tirada enfrentada de Fortaleza + Fuerza Física).

LEYENDA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									

CULTOS INNOMBRABLES



EN EL AÑO 72, CUATRO DE LOS MEJORES HOMBRES DE LAS LEGIONES ROMANAS QUE FORMABAN UN COMANDO FUERON ENCARCELADOS POR UN DELITO QUE NO HABÍAN COMETIDO. NO TARDARON EN FUGARSE DE LA PRESIÓN EN LA QUE SE ENCONTRABAN RECLUIDOS. HOY, BUSCADOS TODAVÍA POR EL IMPERIO, SOBREVIVEN COMO SOLDADOS DE FORTUNA. SI TIENE USTED ALGÚN PROBLEMA Y SE LOS ENCUENTRA, QUIZÁS PUEDA CONTRATARLOS...

Un módulo para **FATE Acelerado**, por Jokin García Laborda.

LA COSTA DE LAS PIELES

Cayo Lucio Anselmo, un viejo amigo de Aníbal que vive en la zona fronteriza con Germania, necesitará la ayuda de la Centuria para enfrentarse a un grupo de bárbaros saqueadores que, acaudillados por su líder Chindaswinth, le hacen la vida imposible. Anselmo sufre además el chantaje de Tito Craso Sidonio, un centurión de la zona que le dice que solo le ayudará si le entrega a su hija, Livia Anselma.

Chindaswinth y sus bárbaros son en realidad soldados de Sidonio que se hacen pasar por bárbaros para extorsionar a los granjeros de la zona. Cuando por fin estos ceden al chantaje de Sidonio, éste aparece como un héroe y expulsa a sus «bárbaros», para luego repartirse con ellos las ganancias.

ASPECTOS DE LA AVENTURA

- Cuatro de los mejores hombres de las legiones romanas.
- Buscados por el Imperio.

Estos aspectos son implícitos al propio concepto de la Centuria A, por lo que pueden ser activados o forzados, igual que los de la hojas de personaje, con cualquiera de los componentes de la Centuria. Además, ambos contarán con un impulso gratuito por sesión, uno para los jugadores (*Cuatro de los mejores hombres...*) y el otro para el director de juego.

ESCENA PRELUDIO: EL NOSOCOMIO

Ameno Ululo Murdocio ha sido capturado por orden de los sacerdotes de Dionisio y encerrado en un templo en alguna parte de la costa helénica con otros locos para tratar su enfermedad. La Centuria A tiene que trazar un plan para sacarlo de ahí.

El nosocomio es un edificio grande y cómodo, con unos jardines vallados y una zona de laberintos de vides. Cuando lleguen, Murdocio estará tumbado en un diván, comiendo uvas tan ricamente y contando historias de sus hazañas a una congregación de internos que le observan con la mirada perdida. La entrada al recinto está prohibida excepto para las autoridades religiosas, por lo que se las tendrá que apañar para entrar, y una vez encuentren a Murdocio alguien dará la voz de alarma y tendrán que escapar. La mejor forma para colarse en el nosocomio parece ser ir a cocheras, donde habrá, no demasiado vigilada, una cuadriga grande tirada por cuatro caballos negros sujetos por arneses rojos.

Esta parte es introductoria, por lo que no debe revestir especial complicación y sirve para que los personajes puedan empezar a interactuar entre sí. El sentido de esta escena es que sea meramente introductory para emular la típica escena que sale en películas o series antes de los créditos y que luego no tiene nada que ver con el resto del capítulo.

Aspectos de situación: *Culto a Dionisos, Lleno de locos.*

CELADORES DEL NOSOCOMIO

Aspectos: *Fornido, No es un guerrero.*

Hábil (+2) en: Mantener la paz en el lugar.

Malo (-2) en: Perseguir.

ESCENA 1: LA LLEGADA

La Centuria se encuentra al norte de Germania (Germania Inferior) para auxiliar a Cayo Lucio Anselmo, un viejo compañero de armas de Aníbal que ha solicitado su ayuda. Cuando lleguen, se encontrarán con que su hacienda está siendo sitiada por unos saqueadores. Estos, vestidos con pieles y armados con hachas, gritan y rugen mientras blanden sus antorchas contra un asustado Anselmo que, parapetado en su casa, dispara flechas contra los asaltantes.

Si llegan intrusos, los saqueadores plantarán cara al principio con tal de amedrentarlos y hacer que se marchen, pero si ven que son sobrepasados o que su mascarada se puede ver comprometida, Chindaswinth dará la orden de fuga. Si ve que la Centuria va a perseguirles, disparará una flecha flamígera sobre el granero (Superar Buena +2 para apagarlo) para provocar una maniobra de distracción. Si los personajes no pueden con ellos, un grupo de legionarios romanos comandado por Tito Sidonio llegará para poner a los «bárbaros» en fuga. Si han podido con ellos, llegará para ver qué era ese ruido.

PELOTÓN DE LEGIONARIOS (DISFRAZADOS DE BÁRBAROS)

Aspectos: *Armadura de pieles, La fuerza es el grupo, Conocen la región.*

Hábil (+2) en: Combatir en grupo.

Malo (-2) en: Enfrentarse individualmente a quien les planta cara.

Estrés: □□□

En algún momento después de haber repelido el ataque y después de que Sidonio se haya marchado, por fin Aníbal podrá reencontrarse con su viejo amigo Anselmo y charlar amigablemente con él. Tras un acogedor recibimiento en el que Anselmo les presentará a su hija Livia y a Prisco, su esclavo de confianza, finalmente expondrá el problema que le ha hecho llamar a la Centuria: de un tiempo a esta parte los bárbaros que ya han podido ver hostigan su hacienda, siendo los ataques cada vez peores, y la autoridad local, Sidonio, se niega a ayudarle a menos que le conceda la mano de su hija, pero ella no desea a Sidonio como marido.

Aspectos de situación: *Al aire libre, Flechas cruzadas.*

TITO CRASO SIDONIO

Sidonio es el malo del capítulo, aunque en una primera impresión no debe notarse. Sí debe parecer, en cambio, una desagradable figura de autoridad, más temida que respetada y con quien no parece que sea conveniente meterse en problemas, especialmente porque además de ser diestro con las armas, va siempre bien rodeado por su guardia pretoriana.

Aunque no debe parecer directamente el antagonista sí que debe caer mal, y si los personajes intentan hablar más de la cuenta no tardará en hacer incómodas preguntas sobre el pasado de la Centuria. Se comportará como alguien recto y acostumbrado a mandar, una mezcla entre sheriff del oeste y matón de patio de colegio.

ESCENA 2: LAS MINAS

Además de los ataques de los bárbaros y la pasividad de Sidonio ante estos sucesos hay otro problema que preocupa a Anselmo, y es que su sobrino Druso Cneo Aspasio, que es quien le ayudaba a mantener un poco a raya a los bárbaros, ha desaparecido. Lo último que supo de él es que había ido a las minas situadas a medio día de distancia de su hacienda.

Hay dos maneras principales de entrar a las minas: a pecho descubierto o colándose por un conducto secundario o un respiradero. La acción directa implica enfrentarse a un pelotón de legionarios que, disfrazados de bárbaros, custodian el acceso a la mina y que además darían la alarma (en caso de no ser eliminados en un turno) a los que haya en las proximidades.

Si hay un enfrentamiento y los personajes son reducidos, los legionarios los encerrarán en una de las oquedades que emplean para guardar las basuras y las herramientas que ya no sirven para picar en condiciones.

Aspasio se encuentra encerrado en una de estas oquedades. Fue capturado por uno de los hombres de Chindaswinth cuando trataba de colarse en las minas para asesinarlo, y lo tienen encerrado a la espera de que el mensajero que han enviado para avisar a Sidonio regrese con instrucciones.

Si los personajes se molestan en escuchar la conversación entre los «bárbaros» verán que entre ellos hablan un perfecto latín, y si atan cabos podrán deducir lo que son: legionarios romanos haciéndose pasar por bárbaros. Un par de acciones de Superar (una Sigilosa y otra Ingeniosa) les darán más o menos información dependiendo de lo buena que sea la tirada. Si no descubren nada de lo siguiente por sí solos, será el propio Aspasio el que les informe de ello.

- Hablan en latín.
- Son legionarios haciéndose pasar por bárbaros.
- Tienen al prisionero encerrado esperando instrucciones del jefe.
- Chindaswinth es realmente un legionario llamado Leandro.
- El jefe es realmente Sidonio.

Para salir de allí tendrán que elegir entre hacerlo sigilosamente o hacer algo más de ruido, pero se debe de tener en cuenta que salir a mamporros de ahí puede tener un resultado peligroso. Sin embargo, no es imposible hacerlo, ya que una vez en el exterior se encontrarán en terreno abierto y es probable que den esquinazo a los hombres de Sidonio.

Una opción divertida para escapar sería (a pesar del anacronismo) que se subieran a alguna vagoneta que se introduzca en algún ramal inexplorado y desemboque en una cascada cercana. Artificioso e irreal, pero posiblemente divertido.

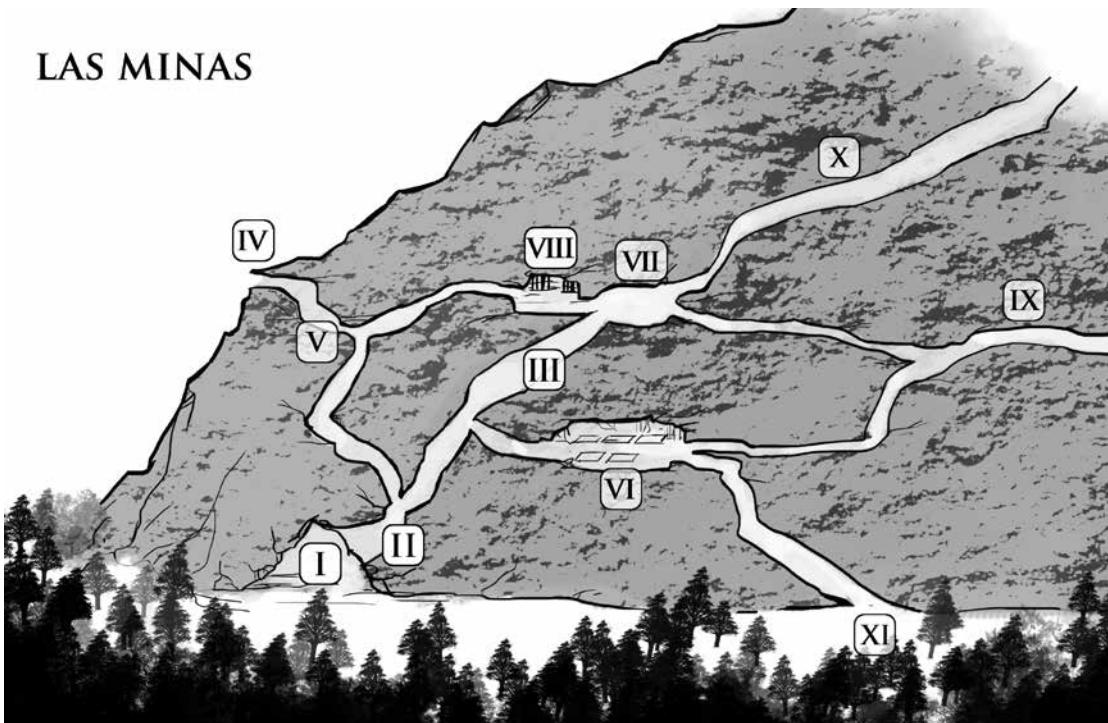
Aspectos de situación: Húmedo y oscuro, Lleno de ramificaciones, Bárbaros por todas partes.

ESCENA 3: VUELTA A LA HACIENDA

En esta escena, más interludio que otra cosa, cuando los jugadores lleguen a la hacienda de Anselmo verán que esta ha sido atacada y que el único superviviente de este ataque ha sido Prisco. Este les informará de que Anselmo y Livia han sido secuestrados por Sidonio, quien se los ha llevado a su mansión, donde quiere desposar a Livia y después mandar ejecutar a Anselmo para quedarse con la hacienda.

Aspectos de situación: Ambiente sombrío, Aquí ha pasado algo feo.

LAS MINAS



MAPA DE LAS MINAS

- I. Claro del bosque que da a la entrada de las minas. Por la noche 5-6 «bárbaros» montan guardia alrededor de una fogata.
- II. Entrada a las minas. Una cueva amplia con varias galerías al fondo. Hay varias galerías, pero en el mapa solo se muestran las más importantes. Pueden requerirse tiradas de Cauto (+2) para encontrar rastros y no perderse.
- III. Galería principal. Es la más amplia y por la que se han llevado a Aspasio.
- IV. Entrada accesoria por la ladera. Es uno de los respiraderos a los que se hacía alusión anteriormente. Por ellos se puede entrar, pero no salir.
- V. En una de las galerías secundarias hay un agujero que pasa por encima de la celda en la que está encerrado Aspasio, y se le puede ver o incluso hablar con él, aunque es demasiado angosta como para sacarlo por ahí.
- VI. Barracones de los mineros, usados ahora como refugio para los hombres de Sidonio. Es una mala idea meterse ahí, aunque se pueden encontrar gran cantidad de panoplias con armas y armaduras e incluso un cofre con la paga para la soldadesca.
- VII. Aquí se ensancha la cueva y hay 4 legionarios vestidos de bárbaros que montan guardia vigilando en todo momento la celda en la que está encerrado Aspasio mientras juegan a los dados y beben cerveza.
- VIII. Celdas para prisioneros. Actualmente el único prisionero es Aspasio.
- IX. Galería abandonada que conduce a las escombreras.
- X. Galería abandonada, con unos viejos carros sobre raíles que pueden servir para una amena persecución. Las vías mueren en una salida al exterior que lleva al lago.
- XI. Entrada secundaria a las minas. Es por la que salen los hombres de Sidonio cuando tienen que hacer sus necesidades.

ESCENA 4: LA ISLA NEGRA

La mansión de Sidonio está en su isla particular, en la Isola Nera (Isla Negra), a la que solo se puede llegar, para disgusto de Barraco, por mar (el trayecto son 2-3 horas). La forma más rápida y fácil de llegar es yendo al puerto de pescadores más cercano y comprar/alquilar/robar una barca, ya que Anselmo no tenía ninguna. El puerto está patrullado por legionarios de Sidonio, que tienen órdenes de matar a cualquiera cuya descripción coincide con la de Aspasio o los miembros de la Centuria A, a quienes ha acusado de colaborar con Chindaswinth y conspirar contra el propio gobernador. Naturalmente, podrían acudir a las autoridades y decirles que realmente es Sidonio el que está detrás de todo esto, pero teniendo en cuenta que incluso esas autoridades están bajo sus órdenes... buena suerte si lo intentan.

Cuando lleguen a la isla se encontrarán con que Sidonio, que no es estúpido, les ha preparado una sorpresa. El mejor sitio, en apariencia, para atracar, es una pequeña cala que da a un desfiladero en la zona de los acantilados... y que es también el sitio perfecto para una emboscada, ya que piedras, flechas y redes empezarán a llover desde lo alto del desfiladero tan pronto como pongan el pie en él. Si se muestran reacios a avanzar, será el impulsivo Aspasio quien prácticamente baje corriendo del barco y vaya hacia el desfiladero, acelerando así los acontecimientos.

El objetivo de Sidonio no es matarlos ahí mismo, sino capturarlos para juzgarlos ante el pueblo por traición (a ellos y a Anselmo) y quedar así como el héroe para después mostrarse generoso «perdonando» la vida de Livia y casándose con ella. Esto suponiendo que no descubra la verdadera naturaleza de la Centuria A, en cuyo caso lo que querrá es entregarlos a Roma con un lacito.

Los personajes serán encerrados en una celda improvisada en la mansión de Sidonio, en un viejo cobertizo lleno de... sí, instrumentos y herramientas de labranza (¡hay que respetar los clichés!), lo que debería hacer que los personajes puedan escapar con cierta facilidad. Allí incluso encontrarán un par de enormes ruedas, y adyacente al cobertizo están las caballerizas con unos caballos que parecen en buena forma. Si ya hicieron el numerito de escaparse en las minas y este apartado te parece demasiado redundante, te puedes saltar esta parte y pasar directamente al siguiente capítulo, o cambiar la emboscada por una pelea de la que sí puedan salir victoriosos.

Aspectos de situación: *Hervidero de legionarios, Lluvia espesa, Rocas resbaladizas.*

ESCENA FINAL: LA BODA

Este el clímax del episodio, en el que hay que enfrentarse al malvado Sidonio o escapar con deshonor, cosa imposible ya que los héroes están hechos de una pasta que no permite eso. La boda se celebrará al aire libre, en un altar improvisado junto a la zona de los acantilados para una ceremonia que oficiará un sacerdote de confianza de Sidonio. La novia será coaccionada para aceptar este matrimonio bajo la amenaza de matar a su padre si se niega a ello aunque ya conocemos la verdadera intención de Sidonio: una vez Livia y él sean marido y mujer, mandará matar a Anselmo.

Llegar a Sidonio es difícil pero no imposible. Hay mucho legionario romano, además de la feroz guardia pretoriana, defendiéndole, guardia entre la que está un irreconocible Chindaswinth adecuadamente vestido de romano. Si los personajes no intervienen pero está con ellos Aspasio él mismo lo hará, interrumpiendo la ceremonia e iniciando la trifulca. Si hay un enfrentamiento y Sidonio y sus hombres son derrotados, este intentará raptar a Livia y huir con ella a caballo, dando lugar a una persecución en la que intentará, por los caminos más escarpados y peligrosos, llegar al puerto. Si es que le han dado opción a ello, claro.

Si no, si las cosas pasan según lo planeado y los chicos malos son derrotados, la Centuria A habrá salvado otra vez el día. Es entonces cuando arribará a las costas de la isla un trirreme con los colores del gobernador. Quinto Varulo Cestio, secretario personal del Gobernador de la provincia Germana, ha acudido finalmente ante las denuncias recibidas, acusando a Sidonio de estar detrás de los ataques de Chindaswinth y de haber secuestrado a una familia de patricios. Por ello ha decidido tomar cartas en el asunto y ver lo que sucede. Que los personajes se queden a explicar su versión o se marchen discretamente, depende de ellos. Pero antes de irse, y posiblemente para desagradable sorpresa de Aníbal, Livia se lanzará a los brazos de Aspasio, quien realmente es su prometido.

Aspectos de situación: *Todo preparado para una fiesta, Civiles indefensos, Ha llovido mucho.*

VII DE EQUITES

Las cosas podrían torcerse ya que a veces la fortuna de los dados es muy puñetera, o porque las malas decisiones pueden volcar la balanza del lado de los malos y hacer que los personajes sean derrotados. Ser derrotados aquí podría tener bastantes consecuencias, así que el que Sidonio se limite a encerrálos para que los personajes se escapen una y otra vez puede quitarle bastante dramatismo al asunto, mientras que matar a todos los personajes puede chocar bastante con el tono de la partida. Es por ello por lo que una opción posible es adelantar la llegada de Quinto Varulo Cestio y que sea él quien salve el día haciendo que los soldados dejen de combatir. No sería un *deus ex machina* total, puesto que aún los miembros de la Centuria A tendrían que defender su postura ante el secretario del gobernador, pero permitiría desatascar la situación y, sobre todo, abriría la puerta a que nuevamente ganen los buenos.

No obstante, permitir que Tito Craso Sidonio se saliera con la suya, se casara con Livia y asesinara a Anselmo podría dar pie a una historia de venganza como punto de enganche para una campaña más larga.

PERSONAJES

ANÍBAL JUNIO FERRARIO

Aspectos: *El cerebro del equipo*, «*No dejamos a nadie atrás*», *La experiencia es un grado*, *Masca hierbas de todo tipo*, *Enamorado del sarcasmo*.

ESTILOS

Cauto: +3

Furtivo: +2

Ingenioso: +2

Llamativo: +1

Rápido: +0

Vigoroso: +1

PROEZAS

Defensor de los débiles: Obtiene un +2 en tus tiradas de Atacar de forma Rápida cuando te enfrentas a enemigos que están agrediendo a alguien más débil.

Maestro del disfraz: Una vez por sesión puedes hacerte pasar, durante una escena, por otra persona (que no sea un PNJ con nombre) sin que nadie descubra que eres tú.

Me encanta que los planes salgan bien: Obtiene un +2 a tus tiradas de Crear Ventaja de forma Ingeniosa en las situaciones en las que hayas podido planificar lo que va a suceder.

ESTRÉS □□□

CONSECUENCIAS

Leve (2)

Moderada (4)

Grave (6)

MARCO AURELIO BARRACO

Aspectos: *Númida con cuerpo de titán*, «*Yo no me subo a un barco!*», *Aspecto estafalaria y lleno de joyas*, *Murdocio siempre le saca de sus casillas*, «*Yo conduciré el carro!*».

ESTILOS

Cauto: +2

Furtivo: +1

Ingenioso: +0

Llamativo: +2

Rápido: +1

Vigoroso: +3

PROEZAS

Mal carácter: Obtiene un +2 a las tiradas de Superar de forma Llamativa cuando trata de intimidar a alguien.

Manitas: Una vez por sesión puedes escapar de cualquier lugar en el que estés encerrado si dispones de herramientas de artesano o aperos de labranza.

¡Venid de dos en dos!: Obtiene un +2 a Atacar de forma Vigorosa cuando te enfrentes a más de un enemigo a la vez.

ESTRÉS □□□

CONSECUENCIAS

Leve (2)

Moderada (4)

Grave (6)

TEMPELTONIO PECIO, EL FENICIO

Aspectos: *El hombre de las mil caras, Pierde la cabeza por las mujeres hermosas, Su fiel caballo Corvettius, «Conozco un bonito lugar para visitar», Criado por un sacerdote cristiano.*

ESTILOS

Cauto: +1

Furtivo: +2

Ingenioso: +3

Llamativo: +2

Rápido: +1

Vigoroso: +0

PROEZAS

Dime quéquieres y yo te lo consigo: Una vez por sesión puedes declarar que tienes algún objeto que te permita crear un aspecto temporal.

Sois mi segunda familia: Cuando ayudas a un compañero en una acción obtienes +2 a tu tirada en lugar de +1.

Tirador experto: Obtienes un +2 a Atacar de forma Rápida cuando uses armas a distancia.

ESTRÉS □□□

CONSECUENCIAS

Leve (2)

Moderada (4)

Grave (6)

AMENO ULULO MURDOCIO

Aspectos: *Le llaman el «Perro loco», Habla con los námenes, aunque no le responden, El mejor marino de la batalla de Maqueronte, «¡Nunca sin mi casco!», No hay idioma que no sepa hablar.*

ESTILOS

Cauto: +0

Furtivo: +1

Ingenioso: +2

Llamativo: +3

Rápido: +2

Vigoroso: +1

PROEZAS

Solo es un pobre enfermo: Obtienes un +2 para Superar de forma Llamativa cuando trates de parecer inofensivo.

¡A lo loco!: Obtienes un +2 para Crear Ventaja de forma Llamativa siempre que al hacerlo pongas la vida del grupo en claro peligro.

Tomé esto prestado cuando estuve en el Nosocomio: Una vez por sesión puedes declarar que tienes medicinas para eliminar todo el estrés de un personaje.

ESTRÉS □□□

CONSECUENCIAS

Leve (2)

Moderada (4)

Grave (6)

ANTAGONISTAS

PELOTÓN DE LEGIONARIOS (DISFRAZADOS DE BÁRBAROS)

Aspectos: *Armadura de pieles, La fuerza es el grupo, Conocen la región.*

Habil (+2) en: Combatir en grupo.

Malo (-2) en: Enfrentarse individualmente a quien les planta cara.

Estrés: □□□

PELOTÓN DE LEGIONARIOS

Aspectos: *Equipamiento militar, Formación de tortuga, Conocen la región.*

Hábil (+2) en: Combatir en grupo.

Malo (-2) en: Enfrentarse individualmente a quien les planta cara.

Estrés: □□□

GUARDIA PRETORIANO

Aspectos: *La fuerza del Imperio romano, Luchar hasta el último hombre, El poder detrás del poder.*

Hábil (+2) en: Defender o asesinar a la autoridad.

Malo (-2) en: Relacionarse con la plebe.

Estrés: □□

TITO CRASO SIDONIO

Concepto: *Centurión corrupto.*

ESTILOS

Cauto: +3

Furtivo: +1

Ingenioso: +2

Llamativo: +0

Rápido: +2

Vigoroso: +1

PROEZAS

Soldado veterano. Obtiene un +2 a Defender con estilo Rápido.

ESTRÉS □□□□

CONSECUENCIAS

Leve (2)

Moderada (4)

Grave (6)

CHINDASWIND (LEANDRO)

Concepto: *Legionario disfrazado de bárbaro.*

ESTILOS

Cauto: +0

Furtivo: +2

Ingenioso: +1

Llamativo: +1

Rápido: +2

Vigoroso: +3

ASPECTOS

Leal a Sidonio, Brutal con sus subordinados, Alto umbral de dolor.

ESTRÉS □□□

CONSECUENCIAS

Leve (2)

Moderada (4)

Grave (6)



EL LEGADO DEL REY CUERVO

Por Ricardo Dorda.

Las leyendas cuentan que el primer rey del gran bosque occidental fue Cadwellon, apodado «el rey cuervo», quién reinó hace mil años. Él unificó a los siete clanes bajo su estandarte, el del Clan del Cuervo, y les dio hierro con el que forjar espadas y amuletos para combatir a los seres feéricos del bosque. Los hombres dejaron de temer a los hijos del bosque y, bajo el liderazgo de Cadwellon, los combatieron y saquearon sus palacios. La leyenda también cuenta que una princesa del bosque se enamoró perdidamente de Cadwellon, pero que antes de que pudieran casarse fue secuestrada por el malvado hechicero Morganor. Así, Cadwellon y los señores de los otros seis clanes se enfrentaron a Morganor, mas todos cayeron excepto el rey cuervo, quién, cuando todo parecía perdido, logró atravesar el corazón del hechicero con su espada de hierro. Desgraciadamente para los siete clanes, Cadwellon murió no mucho después, el mismo día en que fue coronado primer rey de los hombres. Y pese a que han pasado mil años desde entonces, en los pueblos del gran bosque occidental sigue contándose su historia... así como que fue enterrado con grandes tesoros.

Lo que las leyendas no cuentan es que Cadwellon estuvo aliado con Morganor desde el principio. Nadie sabía de tal alianza, pues la gran maldad de Morganor era famosa entre los hombres y nadie pensó que el rey pudiera estar asociado con él. Efectivamente, fue Morganor quien dio el secreto del hierro a Cadwellon para que uniera a los hombres e invadiera los dominios del rey del bosque. Sin embargo, tales dones tenían un precio: la hija del rey del bosque. Cadwellon se enamoró de ella e, impulsivamente, decidió desposarla. Morganor, enfurecido, la secuestró. Y es cierto que Cadwellon y los seis líderes de los otros clanes partieron a luchar contra él, así como que todos ellos cayeron en batalla. Sin embargo, nadie supo nunca que Morganor lanzó una maldición al rey cuervo con su último aliento: que no sería rey mientras estuviera vivo y que en la muerte no hallaría paz por mil años. Así, cuando Cadwellon fue coronado, la maldición cayó sobre él y murió al anochecer de aquel día, el equinoccio de otoño de hace exactamente mil años.

En esta aventura los PJ deberían encontrarse en alguno de los seis pueblos del gran bosque occidental durante el equinoccio de otoño, ya que en esta fecha se hace en todas estas aldeas un gran festival que marca, además, el punto álgido de la cosecha. Es un momento perfecto para que los PJ descansen de sus anteriores aventuras y disfruten de la hospitalidad local y las celebraciones. Pregúntales qué saben sobre este festival y haz que sus respuestas sean parte de las celebraciones:

- ¿Habías oído hablar de este festival?
- ¿Lo habías celebrado antes?
- ¿Qué te gusta más del festival?
- ¿Qué evitas a toda costa?

También puedes hacerles preguntas que establezcan su relación con este pueblo y el gran bosque occidental:

- ¿Habías estado antes?
- ¿Alguna vez has explorado el gran bosque?
- ¿Tienes familia aquí?
- ¿Hay alguna cara conocida entre los lugareños?

Como parte de las celebraciones, al atardecer del equinoccio se representa la leyenda del rey cuervo. De esta forma, los PJ pueden entrar en contacto con ella, aunque será más divertido si lo haces de forma que parezca un detalle más del festival. La desgracia comienza a cernirse sobre el pueblo esa misma noche, cuando en lo profundo del bosque se abre el túmulo del rey cuervo y este regresa al mundo. El cielo se cubre de ominosas nubes oscuras y trompetas especiales resuenan en la distancia.

FRENTE: EL LEGADO DEL REY CUERVO

El rey cuervo ha vuelto de su tumba para reclamar su reino, y el gran bosque que se somete a su voluntad por el poder de su corona. Cadwellon está vagando por el bosque, buscando las ruinas olvidadas de la ciudad en la que fue coronado. Su capital, pues allí se encuentra su trono donde, si se sienta, completará el ritual de coronación. Si eso ocurriera, todo el bosque caería bajo una terrible oscuridad y se convertiría en un reino de no muertos. Y seguramente no se detendría allí...

PELIGRO: LA TORRE ENCANTADA (LUGAR MALDITO: TORRE POSEÍDA)

En uno de los seis pueblos, Mosbach, la torre donde vive su señor ha caído bajo una maldición. Un espíritu terrible infesta el lugar: grita, el viento helado aúlla alrededor suyo, los muebles vuelan y las armas de las paredes parecen cobrar vida propia, por lo que el señor de Mosbach ha tenido que exiliarse de su propia torre.

En realidad el espíritu es un antepasado del señor de Mosbach, que ha vuelto de la muerte para advertir del gran peligro que corren debido al retorno del rey Cadwellon. Sin embargo, ha olvidado el lenguaje de los vivos, y frustrado por que nadie es capaz de entender sus alaridos, se deja llevar por su furia, desencadenando verdaderos fenómenos *poltergeist*.

Impulso

Espantar a los mortales.

Destino aciago

Pestilencia.

PRESAGIOS OSCUROS

- Los alaridos nocturnos son tales que todo el mundo huye de los alrededores de la torre.
- Otros espíritus llegan para advertir a los habitantes del peligro del rey cuervo.
- La gente empieza a huir del pueblo.

PREGUNTAS

- ¿Cómo puede apaciguarle al espíritu?
- ¿Cómo puede hablarse con un espíritu del más allá?
- ¿Qué secretos conoce el espíritu sobre Cadwellon?

ESPECIAL

Si los PJ van a la torre, trata al espíritu como un fantasma (página 222 de *Dungeon World*) que solo se manifiesta de noche. El fantasma no es inicialmente hostil, pero se frustra y enfurece rápidamente. Aun así no dejará de lanzar advertencias que a oídos mortales parecen aullidos escalofriantes.

POLTERGEIST

Cuando trates de razonar con el espíritu o entenderle, tira +SAB. * Con un 10+, averiguas algo importante sobre el rey cuervo. *Entre 7 y 9, el aullido es casi insoportable. Elige: obtener una pista a cambio de sufrir +1d4 de daño (ignora armadura) o taparte los oídos y ponerte a cubierto. *Si fallas, el espíritu se enfurece contigo. Recibes +1d8 de daño por los objetos que te golpean.

PELIGRO: EL TÚMULO MALDITO (LUGAR MALDITO: TÚMULO ANCESTRAL)

El túmulo en el que el rey cuervo fue enterrado y que ha sido su prisión durante mil años. El lugar está en las profundidades del bosque y aún oculta terribles secretos oscuros. Aunque el rey cuervo ya no se encuentra en el túmulo, si los PJ quieren entender qué ha pasado para poder detenerle, aquí podrán encontrar respuestas.

Impulso

Guardar sus secretos.

Destino aciago

Destrucción.

PRESAGIOS OSCUROS

- El túmulo atrae incautos.
- El túmulo levanta a los muertos.
- Los señores muertos de los clanes salen a liderar su ejército.
- La sangre derramada abre el sello de siete puntas.

PREGUNTAS

- ¿Cómo pueden los PJ encontrar el camino hasta el túmulo?
- ¿Qué secretos oculta el tesoro de Cadwellon?
- ¿Qué fue de la princesa inmortal del bosque, esposa de Cadwellon?
- ¿Es todo este caos parte de un plan mayor de Morganor?

ESPECIAL

El plano del túmulo se da en la siguiente sección, así como los movimientos relacionados con el lugar.

PELIGRO: EL REY VAGABUNDO (ENEMIGO ARCANO: SEÑOR DE LOS MUERTOS VIVIENTES)

El rey vaga por el bosque buscando las ruinas de su capital, Ludenfeld. A su paso la naturaleza le rinde pleitesía, pues reconoce su autoridad ancestral, pero se corrompe en el proceso: las cosechas se marchitan en los campos, los árboles se vuelven oscuros y retorcidos, los muertos se levantan de sus tumbas para servir al rey y los animales huyen o se vuelven malignos y violentos.

Impulso

Reclamar su reino y corromper el bosque.

Destino aciago

Usurpación.

PRESAGIOS OSCUROS

- Las cosechas empiezan a marchitarse.
- Desaparece gente en el bosque, sobre todo leñadores y granjeros que viven en sitios aislados.
- Los comerciantes sufren ataques de bestias y no muertos en los caminos del bosque.
- Los no muertos se acercan a los pueblos durante la noche y se llevan a todo aquel con el que se crucen.
- El cielo se cubre de nubes y relámpagos verdes iluminan el bosque.
- El rey llega a Ludenfeld y se sienta en su trono.

PREGUNTAS

- ¿Cómo pueden encontrar los PJ al rey mientras este vaga por el bosque?
- ¿Hay algo más que busque el rey cuervo en el bosque?
- ¿Cómo se llega a las ruinas de la ciudad de Ludenfeld, ocultas en lo más profundo del bosque?
- ¿Por qué la ciudad fue abandonada hace ya siglos?
- ¿Qué harán los seres feéricos que quedan en el bosque?

ESPECIAL

Si el rey llega a Ludenfeld y se sienta en su trono, pon en juego el peligro «el trono de hueso».

PELIGRO: EL TRONO DE HUESO (HORDA: PLAGA DE MUERTOS VIVIENTES)

Si el rey cuervo llega a sentarse en el trono de Ludenfeld, su poder crecerá tanto que todos los muertos del gran bosque occidental empezarán a agitarse en sus tumbas. Poco a poco surgirán de ellas, para reunirse bajo el estandarte del rey cuervo, en Ludenfeld. Su plan es reunir un gran ejército de muertos que le permita hacerse con el control de todo el gran bosque occidental.

Impulso

Extenderse

Destino aciago

Caos desenfrenado

PRESAGIOS OSCUROS

- Los no muertos se vuelven mucho más frecuentes en el bosque.
- Los muertos empiezan a levantarse y a viajar hacia Ludenfeld.
- Los muertos empiezan a reconstruir las ruinas.
- El rey envía destacamentos de no muertos a los seis pueblos, para exigir pleitesía y tributo.
- El ejército del rey cuervo marcha contra los pueblos que se han negado a jurarle fidelidad.

PREGUNTAS

- ¿Qué secretos hay en las ruinas de Ludenfeld?
- ¿Qué exige el rey como tributo a los pueblos?
- ¿Qué pretende conseguir con su reino de no muertos?
- ¿Cómo puede derrotarse a un abrumador ejército de no muertos?
- ¿Qué ocurrirá con el bosque si el rey es destronado?

EL TÚMULO DEL REY CUERVO

El túmulo se encuentra en lo profundo del bosque y pocos saben dónde se encuentra o que perteneció al primer rey, al rey cuervo. Cómo lleguen los jugadores hasta él, queda en sus manos. Cuando lleguen se encontrarán con que la gran losa de piedra que un día cerraba el túmulo esta corrida, y la puerta de la tumba aguarda a los PJ como una ominosa boca abierta.

El rey no se encuentra en el túmulo desde la misma noche en que se cumplieron mil años de su muerte, tal como determinaba la maldición de Morganor. Ahora bien, ha dejado atrás a sus leales siervos en la muerte para que custodien el lugar: los seis señores de los clanes que cayeron luchando contra el malvado hechicero.

Cuando las leyendas sobre el túmulo se extiendan, serán muchos los que acudan a saquear el túmulo, pero todos morirán, levantándose poco después como no muertos al servicio de Cadwellon y disponiéndose a guardar la entrada de la tumba. Si se ha llegado a ese presagio oscuro u a otro que lo justifique, pon a un grupo de zombies (página 227 de *Dungeon World*) guardando la entrada del túmulo.

Además de todo eso, en las entrañas del túmulo está guardado el libro de magia negra de Morganor, en el que vive el espíritu del oscuro hechicero. Está prisionero bajo un sello mágico de siete puntas que se debilitará con cada gota de sangre que se derrame en el túmulo. Al final, si el sello se rompe, el espíritu de Morganor será libre para extender su influencia en el mundo. Y aunque esto parece un mal menor comparado con el regreso del rey cuervo, en realidad es una fuerza maligna igual o más poderosa...

TODO LUGAR SIN NUMERACIÓN

El túmulo es un lugar que transmite maldad y cuya oscuridad es casi palpable. Incluso la luz de las antorchas parece tener problemas para iluminar alrededor de los PJ. Por tanto, es difícil darse cuenta de las trampas de

todo tipo que plagan los pasillos del túmulo. Ahora bien, solo los intrusos las activan: los no muertos evitan dispararlas instintivamente.

La naturaleza de estas trampas puede ajustarse a lo que prefieras: pozos llenos de pinchos, flechas, piedras que caen o cuchillas que salen de la pared. Para esto, puedes usar el siguiente movimiento:

TRAMPA EN LA OSCURIDAD

Cuando un personaje se mueva sin cuidado o se entreteenga demasiado, tira +SAB o +DES, lo que sea mejor. *Con un 10+, elige tres. *Entre 7 y 9, elige una.

- Evitas recibir daño.
- No pierdes ningún objeto.
- Ninguno de tus compañeros se ve afectado por ella.
- Te das cuenta cómo funciona y sabrías desactivarla.

El daño de la trampa y su naturaleza queda en tus manos. Sé imaginativo.

Además de eso, en los pasillos podrán encontrar esqueletos (página 222 de **Dungeon World**) armados con restos herrumbosos de armas y armaduras, ya sea aguardándoles en los rincones oscuros o vagando de un lado a otro. Patrullan y guardan el túmulo, como si aún protegieran el palacio de su señor. Si te hace falta poner algo de acción, o los PJ se entretienen mucho discutiendo qué hacer, haz que un grupo de esqueletos surja de la oscuridad, armas en mano.

SALA 1

En esta sala hay dos grandes puertas. Ambas están profusamente cubiertas de bajorrelieves en bronce que describen ciertas escenas con gran detalle. La puerta norte muestra a un ejército marchando, cargando grandes tesoros después de haber saqueado lo que parece un palacio hecho de árboles. El ejército lleva los estandartes de los siete clanes, con el del Clan del Cuervo a la cabeza. Además, hay lo que parece un mapa del bosque, que marca siete asentamientos en él: seis de ellos coinciden con los pueblos que aún existen. El séptimo, en la parte más profunda del bosque, es la ciudad de Ludenfeld.

La puerta oeste muestra al rey en su trono. Junto a él se encuentra una mujer de rasgos élficos, y flanqueándoles hay tres hombres a cada lado, los señores de los clanes, como protegiéndolos. Cada uno lleva el símbolo de su clan. Bajo este grabado hay otro en el que el rey y los seis nobles se enfrentan a un terrible mago. El rey atraviesa el corazón del mago, pero los rayos que salen de su bastón abaten a los seis líderes de los clanes, mientras que la mujer élfica huye de la escena hacia un bosque.

SALA 2

Esta cripta está vacía. Hay tres puertas al norte, tres al sur y una al fondo. Cada una de ellas tiene el escudo de uno de los siete clanes. El escudo de Cadwellon, el cuervo, está en la del fondo. Además, en todas ellas hay inscripciones de advertencia y amenaza para aquel que profane las tumbas. Detrás de las seis puertas laterales aguardan los señores de los clanes momificados (Draugr, página 221 de **Dungeon World**), lugartenientes de Cadwellon. Si alguien abre la puerta del fondo, las seis puertas laterales se abrirán de golpe.

Quién examine el sarcófago de Cadwellon encontrará su corazón en una vasija, aún latiendo. Destruir el corazón de Cadwellon no matará al rey cuervo. ¿Por qué entonces lo guardaría aquí? ¿Qué ocurrirá si los PJ lo destruyen? ¿Qué utilidad puede tener para los PJ?

SALA 3

Un pasadizo secreto... ¿vacío?

SALA 4

La sala de los guerreros. Aquí descansan los restos de los más leales guerreros del rey cuervo, quienes decidieron seguirle al otro mundo cuando murió. Si los PJ entran aquí deberán enfrentarse a una horda de esqueletos. La puerta que da al oeste tiene grabadas todo tipo de advertencias sobre las terribles maldiciones que caerán sobre aquel que profane el tesoro.

SALA 5

La sala del tesoro del rey cuervo. Armas y objetos preciosos sobresalen de cofres atestados de monedas y gemas. Sin embargo, el tesoro está maldito. ¿Qué artefactos puede haber en esta sala? ¿Qué maldiciones caerán sobre aquellos que se lleven los tesoros aquí acumulados?

SALA 6

La puerta que da a esta sala tiene un sello de custodia con forma de estrella de siete puntas. Dentro, sobre un pedestal de piedra, descansa un libro que rezuma maldad. Si alguien abre la puerta, del libro surgirá una Sombra (p. 226 de *Dungeon World*), el espíritu de Morganor. Este conoce todos los secretos de Cadwellon y puede ayudar a los PJ proporcionándoles información. Tratará de engañarlos para que se lleven el libro de magia para combatir a Cadwellon, pues si lo sacan de la sala, el espíritu de Morganor podrá escapar. El hechicero desea vengarse del rey cuervo y está dispuesto a ayudar a los PJ a acabar con él a cambio de su libertad. ¿Qué poderes o conocimientos puede ofrecer Morganor? ¿Qué conocimientos de eras pasadas puede compartir con los PJ a qué precio?

Si alguien coge el libro, las puertas laterales se abren y dos momias (página 224 de *Dungeon World*), restos de hechiceros que juraron guardar el libro durante toda la eternidad, salen para evitar que los intrusos se lo lleven.

LOS PELIGROS DEL GRAN BOSQUE OCCIDENTAL

Durante esta misión los PJ deberán viajar por el gran bosque de un lado a otro. Normalmente, el viaje es solo peligroso para los que no están preparados o no conocen el bosque. Sin embargo, con el rey cuervo vagando por él, el bosque se volverá paulatinamente más y más peligroso. Así, los PJ que vaguen por él podrían tener que enfrentarse a animales y plantas corrompidos por el rey, como enredaderas asesinas (página 232), huargos (página 234), jabalíes cuchilla (página 235) o Treants (página 237). También es probable que encuentren grupos de no muertos vagando por el bosque o cumpliendo cualquier misión que les haya dado el rey. Buenas opciones para ello son espectros (página 221), esqueletos (página 222), guls (página 222), lobos espirituales (página 223), noctalas (página 225) y zombis (página 227).

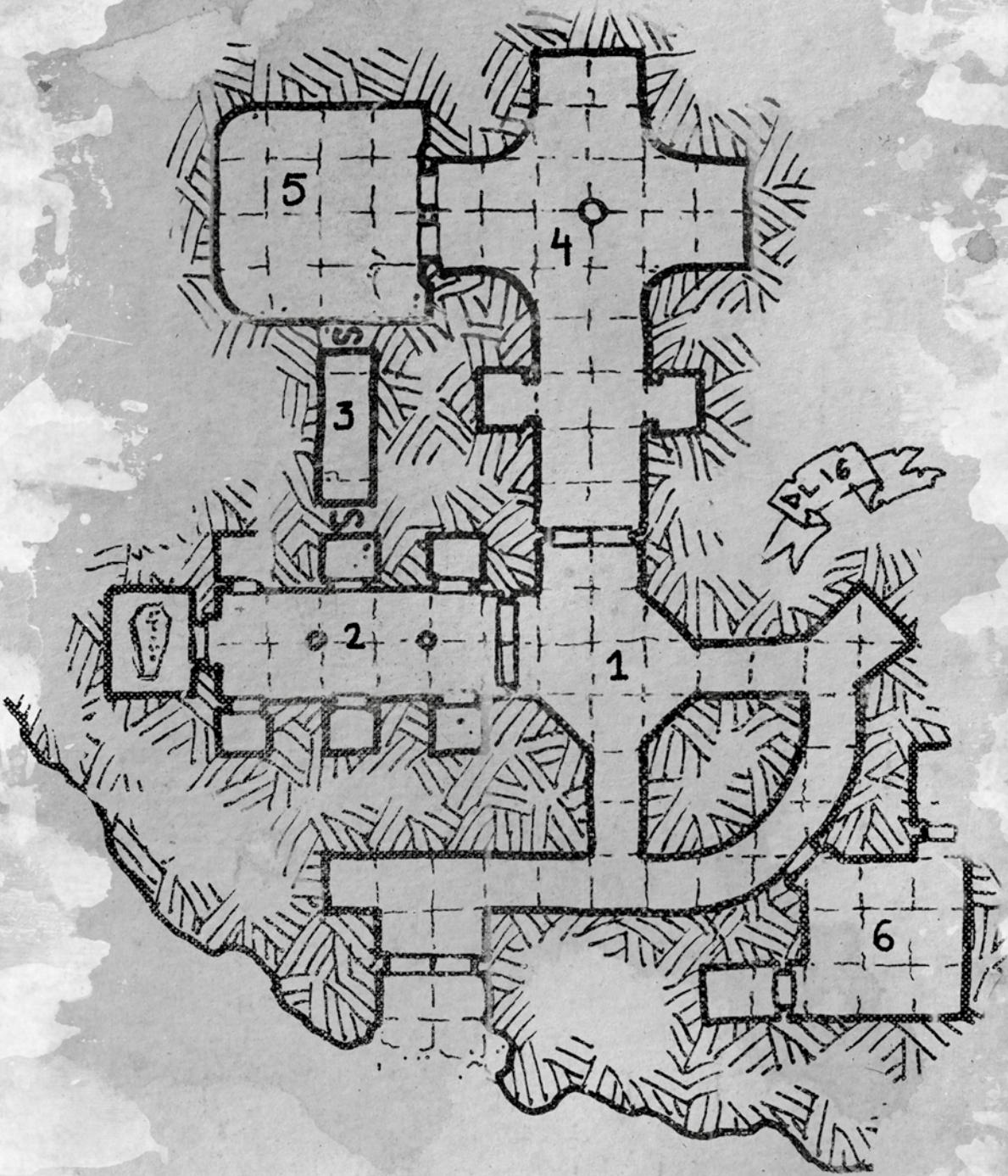
No es necesario que todos los problemas del bosque estén relacionados necesariamente con criaturas hostiles. El bosque es profundo y antiguo, y guarda muchos secretos. Es fácil que los PJ se pierdan o que lleguen a sitios peligrosos, como cañadas profundas ocultas bajo la maleza o zonas pantanosas. También pueden ver fuegos fatuos en la distancia o escuchar sonidos y música fantasmagórica en la distancia.

Sea como sea, el bosque debe ser un lugar peligroso e impredecible para los PJ. Si quieras puedes usar el siguiente movimiento para representarlo.

Cada día que guíes al grupo buscando algo en el bosque, sin saber dónde está, tira y suma el número de pistas que tengas. *Con un 10+, encuentras lo que buscas. *Entre 7 y 9, puedes elegir enfrentarte a un peligro del bosque a cambio de una pista. *Si fallas, elige entre perderte y quedarte sin ninguna pista, o sufre un movimiento tan duro como el DJ quiera.

Para el enfrentamiento final con Cadwellon, usa un Liche (página 223 de *Dungeon World*) y añádele una escolta todo lo grande que corresponda con la historia, formada por criaturas no muertas de la lista dada más arriba. ¿Qué artefactos porta el rey cuervo? ¿Qué ocurrirá si Cadwellon es derrotado?

El túmulo del rey cuervo



OPEN GAME LICENSE

Designation of product identity

The names Labyrinth Lord™ and Advanced Labyrinth Lord™, when used in any context, are product identity. All artwork, logos, and presentation are product identity, with the exceptions of the Known Lands map and artwork used under license. The name Goblinoid Games™ is product identity.

Designation of open game content

All text and tables in Sections 1-8, with the exception of material specifically excluded in the declaration of product identity, is open game content. The Known Lands map, including all symbols and place names, is open game content.

Open Game License version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that

Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document, Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™, Copyright 2007-2016, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

END OF LICENSE

Copyright 2007-2016 Daniel Proctor. Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, and Goblinoid Games™ are trademarks of Daniel Proctor.

ROL GRATIS

VOLUMEN 3

En su búsqueda, la deidad tribal le ofreció ayuda y le indicó que bajo el volcán encontrara la llave para salir fuera de la isla. Y así fue, encontró la ansiada reliquia en unas antiguas ruinas subterráneas. Pero, además de encontrar el tesoro, también se despertó el avatar de una fuerza cósmica que yacía desde hacía eones capturado bajo el volcán...

En este tercer volumen de **Rol Gratis** queremos explorar la esencia histórica de los juegos de rol, volver a los orígenes, darnos el capricho de perdernos por la compleja sencillez de mazmorras y laberintos. Queremos llevarte de nuevo a templos olvidados, tumbas malditas y salones silentes en un *tour* de los que siempre cautivan. Es un poco como volver a casa. Y lo hacemos a lomos de juegos que son un canon en esto del mazmorreo, pero también de otros con los que hemos querido sorprenderte. Un menú de aventuras a la vieja usanza, tan variado como entretenido.

En estas 48 páginas encontrarás:

- *El templo maldito de Rhin-Otuman* y *La tumba de Sigyfel* para **Labyrinth Lord**
- *El cubil de la codicia* para **Plenilunio**
- *Los silenciosos salones de Silas el Silente* para **Hora de Aventuras**
- *Gabrielle* para **Cultos Innombrables**
- *La costa de las pieles* para **Fate Acelerado**
- *El legado del rey cuervo* para **Dungeon World**

Desempolva tus bártulos de explorador y coloca el mapa en el centro de la mesa: acaban de abrirse las puertas del *dungeon*.

EJEMPLAR GRATUITO.

PROHIBIDA SU VENTA.

NOSOLOROL