

OBJETIVOS

- ◆ Representar un mundo fantástico
- ◆ Llenar de aventuras las vidas de los personajes
- ◆ Jugar para descubrir qué sucede

PREGUNTAS

- ◆ ¿Cómo te convertiste en un náufrago?
- ◆ ¿Hacia dónde te dirigías?
- ◆ ¿Cómo te las arreglaste para salvar tu equipo?
- ◆ ¿Qué experiencia tienes sobreviviendo en el Páramo Helado?
- ◆ ¿Has oído hablar del Monstruo de la Bahía de los Naufragios?
- ◆ ¿Has visto alguna vez al Pulpo Polar Gigante?

IMPRESIONES

- ◆ El aullido del viento
- ◆ La belleza de la aurora boreal en la noche
- ◆ El crujido de la nieve y el hielo bajo tus pies
- ◆ Un monumento de piedra para cruzar un enorme abismo de hielo
- ◆ Las muecas frías de los Zombis del Mar
- ◆ Un desvencijado puente de cuerda que une la Cabaña con la meseta nevada sobre la playa
- ◆ Una mano cortada en la Costa Congelada siendo devorada por pequeños cangrejos azules
- ◆ Una puerta de roble con extrañas runas talladas en ella en una cabaña de madera a la deriva
- ◆ El azul intenso del hielo

LOS PELIGROS HELADOS DE LA COSTA DE LOS NAUFRAGIOS

*Un starter de Mark Tygart para Dungeon World
traducido por Dani Yimbo*

PRINCIPIOS

- ◆ Dibuja mapas, deja huecos
- ◆ Dirígete a los personajes, no a los jugadores
- ◆ Lánzate a los brazos de la fantasía
- ◆ Haz que tus movimientos sean fluidos
- ◆ Nunca digas el nombre de tu movimiento
- ◆ Dale vida a cada monstruo
- ◆ Dale un nombre a cada persona
- ◆ Haz preguntas y usa las respuestas
- ◆ Hazte admirador de los personajes
- ◆ Piensa en peligros
- ◆ Comienza y termina en la ficción
- ◆ Piensa en lo que suceda fuera de plano

MOVIMIENTOS DE MAZMORRA

- ◆ Cambia el entorno
- ◆ Indica la existencia de una amenaza inminente
- ◆ Introduce una nueva facción o tipo de criatura
- ◆ Utiliza una amenaza de una facción o grupo de criaturas ya existente
- ◆ Hazles retroceder
- ◆ Ofrece riquezas con un coste
- ◆ Plantea un objetivo a uno de los personajes

MOVIMIENTOS DE ESCENARIO

Cuando interactúas por primera vez con el Golem de Carne y su Amigo, tira+CAR:

Con un 10+ escoge 2, con un 7-9 escoge 1:

- Te reconocen como alguien superior
- Responden a tus preguntas con la verdad
- Desean ayudarte

Cuando intentas buscar Algas Negras de Dagon en la Costa Helada tira+INT:

Con un 10+ encuentras lo que estabas buscando.... Con un 7- 9 Crees que lo has encontrado, pero podría haber problemas.

Si te duermes en la Costa de los Naufragios Tira+SAB:

En un 10+ puedes comunicarte con el Cerebro en el Frasco, que anhela volver a su cuerpo... Con un 9 o menos el Cerebro te llena la cabeza de ideas locas durante una pesadilla

Cuando intentas reunir al Golem de carne y su cerebro tira+INT:

Con un 10+ ¡has conseguido un nuevo amigo súper poderoso! Con 7-9 el Golem de Carne se vuelve brevemente loco, ataca y huye antes de regresar al día siguiente. Con un 6 o menos el Golem no se detendrá hasta que sea destruido o acabe con el grupo de aventureros.

COSAS

Vara de capitán de aeronave *Peso 1*
Este objeto mágico dirigirá a su portador a la aeronave vinculada con sólo un momento de concentración. El portador es el maestro indiscutible de esta aeronave.

Alga Negra de Dagon *Uso 1, Peso 1*
Cuando se prepara un té con esta alga asquerosa hace que el personaje que la tome pueda obtener la etiqueta *Acuático*, transformándose así en tritón/sirena cuando esté en el mar, y durará un día. También los protege del frío mortal de las aguas árticas. Esta alga marina habita en la Costa Helada.

Espada Flamígera *Peso 1*
Esta espada corta mágica puede estallar en llamas cuando su dueño lo desee. Esta llama duplica el daño de la espada y no dañará a su portador, pero sí hará arder materiales inflamables. La espada no dañará a las criaturas inmunes a los daños causados por el fuego o si se utiliza bajo el agua.

Algas marinas diversas, por Zenopus *Peso 1*
Las Algas Marinas Negras de Dagon están explicadas con gran detalle en este libro. Está escrito en Braille y es propiedad del Ermitaño Ciego Maestro de Espadas.

MONSTRUOS

Golem de Carne *Grande, Constructo*
Aplastar (1d10+2)
Fuerza Imparable *PG 24, Armadura 0*

Una monstruosidad horrible hecha de partes del cuerpo cosidas con cuerdas gruesas, alambre y grapas de metal en una vida de completa agonía.

- Protege a tu Amigo y su Choza
- Deja que te consuma una ira violenta
- Intenta aprender ajedrez

...y Amigo (Ermitaño Ciego) *Inteligente*
Armas Marciales (2d8 daño, Penetrante 1)
Cerca *PG 6, Armadura 3*

- Calma al Golem de Carne
- Formado como Samurai
- Ataca con precisión a pesar de la ceguera

Horda de Zombis del Mar *Terrorífico*
Espadas y hachas de conchas (d4)
Cerca *PG 7, Armadura 0*

Cualidades especiales: Regenerarse en agua salada.
Medio consumidos por el mar y su fauna, pese a su decadencia, su contacto constante con el agua ha creado un extraño vínculo que hace que se curen. Deben obedecer las órdenes alocadas del Cerebro en un Frasco hasta que sean liberados por la destrucción de su amo.

Cerebro en un Frasco Mágico *Constructo*
PG 3, Armadura 2

Cualidades especiales: Comandar súbditos
Este cerebro loco no tiene la habilidad para dañar directamente a los aventureros, pero ha aprendido a controlar a los Zombis del Mar y al Pulpo Polar Gigante desde su guarida en un naufragio pirata cubierto por el hielo y parcialmente sumergido en la Bahía. Puede

comunicarse a gran distancia. Su obsesión es reunirse con su antiguo anfitrión (el Golem de Carne) colocándose en los restos de la calavera del monstruo a cualquier coste.

Pulpo Polar Gigante *Solitario, Enorme*
Tentáculos (2d6+3 daño)

PG 24, Armadura 2

Esta pobre criatura debe obedecer a su amo loco hasta que sea liberada del control mental del Cerebro en el Frasco

Instinto:

- Atrapar
- Nube de tinta
- Obedecer al Maestro

Aeronave estrellada y congelada
Solitario, Enorme, Taimado, Constructo, Amorfo
¡Velocidad de embestida! (d6+3 daño)
Largo Alcance, Ignora Armadura
27 HP (ahora 7), Armadura 2

Cualidades especiales: Buena maniobrabilidad, Capacidad para 6 personas.

- Vuela. Sin armas.
- Comandado por la Vara del Capitán de la aeronave
- Requiere que se queme objetos mágicos (o seres vivos) como combustible
- Puede regenerar el daño si se reabastece de combustible
- Antigua propiedad de un poderoso hechicero que intentaba volver a casa

Este escenario está bajo licencia:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>