

Dungeon World

© MMXII Sage LaTorra y Adam Koebel

Dungeon World

© 2015 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano.

Todos los derechos reservados.

<http://www.nosolorol.com>

DUNGEON WORLD

LA MANO DE NERGAL

Escrito por: elguardiandelosarcanos.blogspot.com

*Basado en el relato inacabado de Robert E. Howard "La mano de Nergal"
terminado por Lin Carter y publicado en "Conan El Bárbaro" (1967)*

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa) 4.0 Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



LA MANO DE NERGAL

El rey turanio Yildiz ha puesto en marcha su impresionante ejército con la intención de sofocar la rebelión del sátrapa Munthassem Khan que, con puño de hierro, gobierna al pueblo de Yaralet. Una pequeña purga con que demostrar su liderazgo y no malgastar más tiempo con problemas menores. Lo que Yildiz no sabe es que Munthassem Khan ha entrado en posesión de un poderoso artefacto, la mano de Nergal. Un objeto de poder maléfico que ha envenenado su mente, llenándola de sed de poder y conquista. Con sus terribles poderes, Munthassem no teme al ejército turanio, es más, piensa borrarlo de la faz de la tierra, iniciando así su desquiciado reinado. Pero, aunque la magia de la mano es devastadora, teme a un enemigo que puede cancelarla, un talismán conocido como el corazón de Tamuz. Un objeto que ya lo derrotó en el pasado. Con la intención de acabar con dicha amenaza, Munthassem asume la identidad del vidente Atalis, enviando a su criada, una joven britunia llamada Hildico, para encontrar un grupo de héroes capaces de superar las trampas que mantienen a buen recaudo el corazón de Tamuz. Una vez en su posesión lo destruirá y Munthassem podrá revelar el engaño, pues nada ya lo podrá frenar en su conquista.

RESUMEN DE LA SITUACION

Los jugadores se han alistado como mercenarios de la fuerza turania que marcha hacia Yaralet. El objetivo es acabar con la rebelión de un líder local que no debería suponer mayor problema. Quedando en la retaguardia, cuidando de los suministros en un viejo bastión, observarán la huida en desbandada del ejército del rey Yildiz, al ser atacado por unas criaturas sacadas de la peor de las pesadillas, los murciélagos sombra. Tras resistir el embate en el bastión una joven britunia llamada Hildico viene en su busca. Su maestro les ha visto usando sus poderes y requiere de sus habilidades para recuperar un talismán, el corazón de Tamuz, con el que lograr acabar con Munthassem. Dicho talismán se encuentra en la Tumba de Tamuz y está llena de trampas. El vidente les engañará y cuando consigan su objetivo se descubrirá como Munthassem Khan intentando acabar con los jugadores para destruir el objeto que hace peligrar sus sueños de conquista.

DEFENDIENDO EL BASTION

Destino aciago: Los Murciélagos sombra acaban con toda vida.

PREGUNTAS

- ¿Conseguirán defenderse en el bastión del ataque de las criaturas?

REPARTO

- Murciélagos sombra, Soldados (DW pag. 281).

PRESAGIOS OSCUROS

- El ejercito marcha dejando a los jugadores defendiendo el bastión
- Munthassem Khan usa la mano de Nergal e invoca criaturas del más allá
- El ejercito es arrasado y huye en desbandada
- Comienzan a llegar supervivientes al bastión junto con las primeras criaturas que los persiguen
- Oleada brutal de Murciélagos sombra

LA TUMBA DE TAMUZ

Destino aciago: Los personajes fallan en su búsqueda.

PREGUNTAS

- ¿Lograrán conseguir el Corazón de Tamuz sin perder la vida?

REPARTO

- Atalis/Munthassem Khan, Cubo gelatinoso (DW pag. 200), Cocodrilo (DW pag. 208), Djinn (DW pag. 270), el espectro de Tamuz, Elemental de Agua, Esqueletos (DW pag. 222), Golem de piedra, Hildico, Ladrón (DW pag. 279), Mímoto.

PRESAGIOS OSCUROS

- Hildico conduce a los jugadores ante el vidente Atalis
- Se ponen en marcha para entrar en la tumba de Tamuz
- El espectro de Tamuz juzga a los héroes
- La tumba se desmorona y queda inundada

MUNTHASSEM KHAN

Destino aciago: Munthassem Khan se hace con el corazón de Tamuz.

PREGUNTAS

- ¿Podrán acabar con Munthassem Khan antes de que se haga con el corazón de Tamuz?

REPARTO

- Atalis/Munthassem Khan, la mano de Nergal, Murciélagos sombra

PRESAGIOS OSCUROS

- Los jugadores sobreviven a la tumba y se encuentran con Atalis
 - Atalis se revela como Munthassem Khan
 - Munthassem Khan se hace con el corazón de Tamuz
 - La mano de Nergal destruye el talismán
-

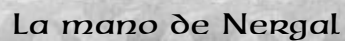
NOMBRES DE PNJ

Ejército turanio: Yezdigerd · Tarim · Balthaz · Murilo · Yusef · Zenen

LOCALIZACIÓN: EL BASTIÓN CERCANO A YARALET

Se trata de una construcción de base pentagonal que antaño formaba parte de una estructura mayor amurallada, aunque hace tiempo de ello. Prácticamente en ruinas, se erige sobre una colina olvidada sirviendo de refugio a los animales salvajes que buscan un lugar donde guarecerse. El portón de entrada está caído, aunque puede ser reparado empleando tablones y maderas sueltas que se pueden ir recogiendo o reutilizando de otros menesteres. El bastión posee dos atalayas de defensa en su parte superior, pero el estado ruinoso general de la construcción hace imposible su empleo. Con algo de trabajo se podría liberar de escombros una de ellas, disponiendo de una efectiva línea de defensa en la parte superior. La otra carece de solución fácil y la cantidad de recursos y tiempos que requeriría es muy superior al que disponen los jugadores.

La tumba de Tamuz tiene su entrada en medio de un desamparado pantano frecuentado por cocodrilos salvajes. Para penetrar hay que atravesar un antiguo camino de resbaladiza piedra rodeado de agua estancada. Llegando así a unas escaleras que se adentran conduciendo a la sala 1 del Nivel 1.



NIVEL 1

1. Una gigantesca sala de piedra tallada, cubierta de enredaderas y líquenes a causa de la humedad del pantano, dan la bienvenida a los incautos que osan penetrar. En medio de la estancia se encuentra un hombre embutido en una oscura capa con capucha que cubre por completo su rostro. Se mantiene sereno y su voz es fuerte y atronadora. *—Sabed que solo el fuerte y honesto, aquel que no alberga duda en su corazón, cuyos actos se mueven solo por motivos puros, tendrá éxito donde tantos otros han fallado. Dejad aquí vuestras armas y equipos, pues solo con valor y decisión podréis superar las pruebas que os esperan. Todo lo material no será sino una carga.* Dicho ésto se mantendrá en silencio, solo volviendo a hablar brevemente para urgir a los jugadores a que dejen sus posesiones y marchen sin más demora. Aunque pueda parecer un monje encargado de preparar a los héroes que desean conseguir el corazón de Tamuz, no se trata más que de un vulgar ladrón que espera hacer el golpe del día. Si los jugadores le dejan sus cosas desaparecerá en cuanto tenga oportunidad, para vender en la ciudad más cercana todo lo que haya podido llevarse.

2. Una puerta cerrada, sin llave, pero cerrada, conduce a una extraña habitación en la que hay activo un hechizo de vacío. Una vez abierta la puerta, los jugadores serán irresistiblemente atraídos, como si de un gigantesco sifón de succión se tratara, a su interior. Queda a disposición del Director de Juego el destino final del mismo, en caso de ser absorbidos.

3. Una puerta y una extraña cerradura en forma de calavera son el reto para el hábil ladrón que ose penetrar. La calavera, tallada de la misma piedra en la pared tiene un único ojo de rubí, mostrando una cuenca vacía en el otro. Buscando un poco por la Sala 1 es fácil de hallar el rubí que falta. Pero si se coloca en la cuenca vacía sale disparado como si de un proyectil se tratase hacia el incauto que cometió el error de caer en la trampa (d6 de daño). Con un estudio detenido se observará que la puerta no está cerrada, sino encallada, y que solo hace falta un poco de fuerza para abrirla. La sala interior está vacía salvo por el resto de papeles y pergaminos que, tirados por el suelo, se extienden al piso.

4. Una enorme colección de estatuas de fieros guerreros en formación dan la bienvenida al viajero. Labrados en roca viva con profusión de detalles, muestran hasta el último soldado del ejército que acompañara a Tamuz en su última batalla. Las estatuas están ancladas al suelo y sirven como distracción para no fijar la vista en las espigas de acero que cubren el techo (d8 de daño). Al llegar a la mitad de la habitación se activa un hechizo de invertir gravedad que lanza a

todo aquel que no pueda conseguir un asidero hacia la mortal trampa que espera en el techo. Una vez cerca del **pasillo 5** el hechizo se anula y la gravedad vuelve a su estado habitual.

5. Un largo pasillo bañado en penumbras en el que se atisba otra trampa activada antaño y que no volvió a recargarse. Un gigantesco tocón de roble que surge de la pared oriental aplastando el cadáver, ya esqueleto, de un desdichado, contra la pared occidental. El tocón es de tal tamaño que requiere ser pasado por encima para poder superarlo. El problema es que no es sino otra distracción para que pase desapercibido el enorme agujero en el suelo que oculta (d8 de daño por caída) tras de sí. Al final se halla la **puerta a** que, una vez abierta, conduce a la **puerta e**.

6. Una sencilla habitación vacía que conduce a una empinada escalera de piedra que se adentra en las sombras. La trampa de la escalera se activará cuando alguien con el peso de un hombre adulto pise el segundo escalón, entonces se convertirá en una rampa que deslizará al malhadado a sumergirse en las aguas de la **sala 7**.

7. La gigantesca estancia está cubierta de insondables aguas que no permiten atisbar el fondo de la misma. No hay bestias ni alimañas que se oculte en las mismas, su malicia reside en otra estratagema. Las aguas están encantadas con un hechizo de sueño. Todo aquel que se sumerja deberá *Desafiar el peligro* con Constitución so pena de quedar dormido y, por tanto, ahogarse.

8. Sala vacía. La **puerta b** en su extremo más alejado conduce a la **puerta e**.

9. En esta habitación hay restos de armas y armaduras, algo oxidadas y ajadas por el tiempo, desperdigadas por doquier. Una buena oportunidad para lograr algo de armamento si se creyó al ladrón de la **Sala 1**.

10. Una pequeña estancia que conduce a un largo pasillo. Justo en la entrada a dicho pasillo hay colocada una gigantesca trampa de cepo, de las que se emplean para cazar osos. Es complicado pasar por encima de ella sin tocarla, pero no se requiere de mucha astucia para desarmarla. Hace unas pocas semanas un cazador persiguió a un oso a través del pantano hasta la misma tumba. Asustado por el lugar, no quiso alargar su aventura, pero dejó colocado un cepo para, volviendo otro día, hacerse con su presa. El oso, que no es tonto, ha estado esperando medio hibernando en la **Sala 11**, hasta que el peligro desapareciere. Por tanto, si la trampa se quita, un gigantesco oso, enloquecido, surgirá por el

pasillo arrasando con todo lo que encuentre en su camino, en busca de la ansiada libertad.

11. Sala vacía, salvo por un oso medio adormilado (en caso de que no haya despertado, ver Sala 10), que contiene la puerta c que conduce a la puerta e.

12. Gigantescos postes de vieja madera, reforzados con metal, se elevan hasta el techo. Cadenas de oxidado hierro tintinean desde sus remaches colocados sin un esquema visible alrededor de la habitación. Pero lo más inquietante es una inscripción que saluda al aventurero, escrita en lengua común, pero con ciertos arcaísmos, se puede leer: “*Entra sin miedo*”. En verdad no hay ninguna trampa y la estancia está vacía, pero es divertido comprobar el nivel de paranoia que tus jugadores pueden llevar encima a estas alturas. En el extremo más alejado está la puerta d que conduce a la puerta e.

13. Un enorme espejo, de tamaño de un hombre de pie, con marco labrado en fina plata y exquisitos arabescos es el único elemento visible. Aquel que ose mirarse en el mismo verá su imagen reflejada, pero de un modo pervertido y bizarro. Como si de un ser jorobado, afectado por inimaginables pústulas y enfermedades, es la imagen que proyecta. Hasta el momento en que parece cobrar vida y sale del espejo enfrentándose a aquel que caricaturiza (usar las mismas estadísticas y equipo que tenga el jugador). Si el espejo es destruido, todos los que se hallen en la sala deberán anotarse el -1 *aturdido* a Inteligencia, dado el shock procedente de la memoria liberada de todos los aventureros que el espejo había copiado.

14. Nos encontramos con tres puertas, la puerta f, la puerta g y la puerta h. Al penetrar una de las puertas deberás tirar un dado para ver el lugar al que conducen:

D4	puerta f
1	puerta a
2	puerta i
3	puerta b
4	puerta c

D4	puerta g
1	puerta a
2	puerta b
3	puerta c
4	puerta i

D4	puerta h
1	puerta i
2	puerta a
3	puerta b
4	puerta c

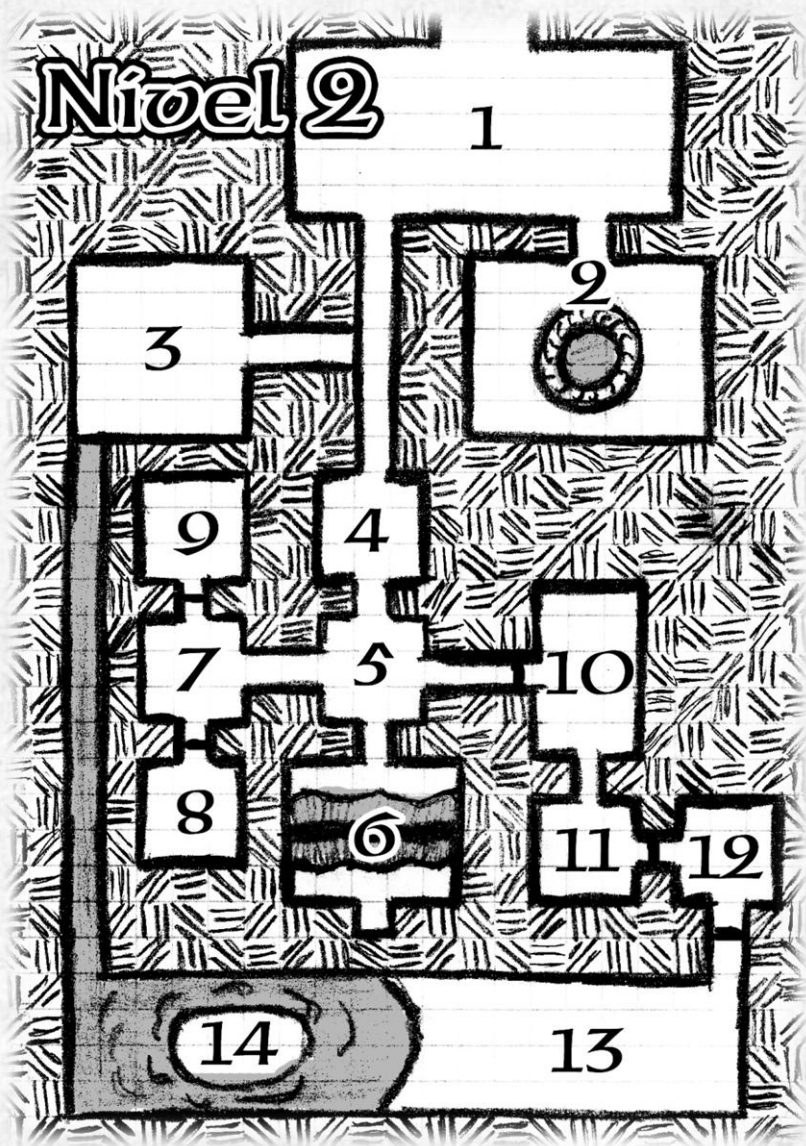
15. “Sala del Tesoro” así reza el presuntuoso cartel que corona el dintel de la puerta i. Un Djinn, un espíritu de fuego, se halla sentado tras una enorme mesa de antigua madera que no desmerece su pasada grandeza. El Djinn se dirige a los recién llegados: “*Muy bien, y ¿qué es lo que han traído ustedes para honrar la*

memoria del gran Tamuz?”. Si le expresan sus intenciones el espíritu les mirará de arriba abajo con aspecto circunspecto y les propondrá un reto. “Miren, la puerta que se haya tras de mí conduce al segundo nivel de la tumba. Pero solo se abrirá insertando en la ranura una moneda en particular. Sobre la mesa dispongo de 12 monedas, la que sirve de llave está entre ellas. Y puede decirles que aunque no difiere en absoluto de las otras, su peso es ligeramente menor. Imperceptible para el tacto humano, pero evidente al emplear una balanza de precisión. Una balanza como ésta.” Ente sus manos surge una dorada balanza que también parece achacar el paso del tiempo. “Pero mi magia es limitada en este plano y solo permite su uso tres veces seguidas. Ese es el número de oportunidades que disponen para encontrar la moneda que abre la puerta.” La solución del dilema es la siguiente: habrá que separar las monedas en tres grupos de cuatro monedas cada uno. Con una pesada, podremos hallar la diferencia en uno de los dos grupos. Si ambos fueran iguales, la moneda falsa estará en el tercer grupo que no hemos pesado. Dicho grupo de cuatro monedas lo dividiremos en conjuntos de dos y dos, repitiendo la pesada. Por último cogeremos el grupo de dos que pese ligeramente menos y realizaremos la tercera medición entre dos monedas singulares. En caso de que los jugadores no hallen la solución y decidan arriesgarse tira un dado de 12 caras y solo con el resultado de 12 obtendrán la moneda falsa, que les conducirá a la **Sala 1** del **Nivel 2**, cualquier otra moneda abrirá la puerta pero les conducirá directamente a la **Sala 1**, pero del **Nivel 1**, a comenzar de nuevo. Si atacan al Djinn se defenderá hasta la muerte, y con él desaparecerá la balanza, que como hemos dicho solo permite tres veces su uso. Si los jugadores no resuelven el enigma, la *Sala del Tesoro* se reinicia y el Djinn, ante su vuelta, no mostrará evidencia de haberlos visto con anterioridad, proponiendo de nuevo el reto.

NIVEL 2

1. Sala vacía.

2. Una fuente de prístina agua clara ocupa el lugar central de la estancia. En sus calmadas aguas se observa la imagen de una llave de plata de gran tamaño. Dos problemas surgirán a quien quiera recuperar el objeto, primero, que el líquido no es tal sino un elemental de agua que en total quietud espera al insospechado ladrón que pretenda arrebatar aquello que protege. Segundo, que la llave, en verdad, no se encuentra en el fondo de la fuente, siendo solo una ilusión óptica. Lo cierto es que está sujeta al techo, reflejándose en el agua que tiene justo debajo.



3. Por el largo pasillo que conduce a la **Sala 4** hay escondida una puerta, que hay que buscar intencionadamente, que permite la entrada a un salón de festejos. Cubierto de portentosos oropeles y lujos de antaño, la podredumbre y el paso de tiempo han hecho acto de aparición cubriéndolo todo de polvo y telarañas. Restos de huesos, calaveras y osarios cubren el suelo hasta donde alcanza la vista.

Coronando la habitación se halla un trono labrado en los más finos metales, con lujo de detalles realizados por manos maestras. Sentado sobre él los restos de Tamuz se muestran orgullosos en una pose de eterna espera. En su mano está la lanza que le acompañara en tantos combates (que hace $m[2dX]$, es decir, tiras dos dados de daño y te quedas con el mejor, *peso 1*). En su otro brazo el escudo que porta su conocido y temido signo (*armadura +1, peso 2*, cuando se use contra seres demoníacos tira+SAB. *Con un 10+, la criatura entrará en pánico y querrá huir. *Entre 7 y 9, puede suceder lo mismo pero con algún perjuicio, el director de juego te dirá cual.). Y puesta sobre su descarnado y ajado cadáver la brillante armadura que mostrara su gloria en tiempos mejores (Armadura de placas completa de tamaño humano muy ligera, *armadura 3, peso 2*). Si se trata de arrebatar los objetos de Tamuz, sus compañeros, ahora esqueletos, se levantarán y atacarán al ladrón.

4. Tras el pasillo se llega a una habitación con una puerta. A sus lados hay dos pulsadores incrustados en la piedra. Si se pulsa uno se abre una trampilla en el techo que deja caer una serie de cascotes (d6 de daño), si se pulsa otro otra serie de cascotes caerán, pero esta vez a una distancia de 1,5 metros del pulsador, asumiendo que el incursor precavido ha empleado un palo o espada para pulsar esta vez. La puerta, otra vez, no está cerrada, solo atrancada, hace falta un poco de fuerza para deslizarla.

5. Sala vacía con cuatro puertas.

6. Una gigantesca estancia que muestra una enorme brecha en su interior. Un insondable vacío que refleja las mismas entrañas de la tierra, sin que pueda advertirse su fondo. En el extremo más alejado se puede ver otra puerta. Se trata de otra ilusión mágica, en verdad el suelo está intacto, la grieta es solo efecto de un hechizo. Pero dicha ilusión también afecta a la imaginaria puerta del fondo, que no es tal sino una roca de increíble fuerza magnética. Cualquier persona que alcance la parte posterior de la habitación portando o vistiendo elementos metálicos se verá irresistiblemente atraída y atrapada.

7. Sala vacía.

8. Esferas flotantes se dispersan por doquier de manera aleatoria y volátil. Parece el laboratorio de un alquimista donde algún experimento haya salido realmente mal. Entrar en contacto con una de las esferas supone adquirir inmediatamente una debilidad -1 *tembloroso* a Destreza por culpa de su toque helado. En la mesa se puede encontrar el plano completo de la tumba.

9. Tras abrir la puerta se observa una habitación despejada salvo por el brumoso aire que la cubre. Pareciera como si el interior se viera a través de una catarata. Es entonces cuando el mimeto que pretendía pasar por puerta empuja al incauto al interior, cerrándose e impidiendo el paso. Lo que acaba por descubrir dicho incauto es que la habitación sirve de refugio a un gigantesco cubo gelatinoso que la llena por completo, y se alimenta, digiriendo con sus ácidos, las víctimas que la puerta/mimeto le provee.

10. Tras una puerta cerrada, la siguiente estancia contiene los efluvios emanados y filtrados a través de la roca que, concentrados a lo largo de los años, tienen efectos alucinógenos sobre aquel que insospechadamente los inhale. Los incursos que se adentren caerán inmediatamente al suelo víctimas de un irresistible sopor, despertándose en medio de una vívida pesadilla. Para distinguir qué es real y qué no deberán superar una tirada de *Discernir realidad*. Algunos ejemplos de pesadillas en las que pueden verse inmersos son:

- Se despierta en una isla aislada, de pequeño tamaño y con rala vegetación que cubre su interior. El rugido de un gigantesco depredador surge avisando de la presencia de un terrorífico T-Rex que comienza su caza.
- Se despierta sobre una enorme mesa baja, a cuyo alrededor se sientan, en el suelo, varios hombres con turbantes y chilabas que comienzan a cantar, emitiendo extraños sonidos por sus gargantas incitando a bailar al desdichado. Parece que hay motivaciones sexuales implícitas.
- Se despierta en medio de enredaderas y lianas que cruzan los gigantescos árboles de una densa jungla. Pequeños hombrecillos adornados con peculiares pinturas corporales se mueven nerviosos por doquier cuando el aullido de un ciclópeo mono albino rompe la quietud.
- Se despierta en una nave desierta en medio de un temporal que amenaza con arrasarlo todo. Pero la nave se mantiene en rumbo de colisión, ignorando el clima, hacia otro barco que tiene en frente. Entonces se observa como el resto de la tripulación aparece brillando con un fantasmal color verde. Todos a bordo del *Holandés Errante* son espíritus.

11. Una pequeña sala en la que se encuentran tres cántaros de diferente tamaño. La puerta que da paso a la siguiente habitación está cerrada y no hay ninguna cerradura visible. Lo que si se encuentra, cercano a la puerta, es un platillo de gran tamaño sostenido por tres grandes cadenas sujetas a un mecanismo en el techo. En el platillo está escrito: “con cuatro litros de agua exactos pasarás, con más o menos, las consecuencias sufrirás”.

Los tres cántaros son de ocho litros, cinco litros y tres litros respectivamente, y solo el de ocho litros está lleno de agua. Los jugadores deberán descubrir la forma de, pasando el agua de uno a otro, conseguir la medida exacta. Colocando sobre los platillos otra cualquier medición, que no sean los cuatro litros, provocará una descarga eléctrica (d4, ignora armadura) que afectará a todos los que se hallen en la sala. La solución es la siguiente:

8 L.	5 L.	3 L.
8 L.	0 L.	0 L.
3 L.	5 L.	0 L.
3 L.	2 L.	3 L.
6 L.	2 L.	0 L.
6 L.	0 L.	2 L.
1 L.	5 L.	2 L.
1 L.	4 L.	3 L.
4 L.	4 L.	0 L.

12. Un gigantesco Golem de Piedra ocupa el centro de la estancia. Se encuentra quieto y solo actuará si alguien osa penetrar en la sala que protege. Observándolo bien, lleva una cadena cerrada en su cuello que le une por dos partes a la pared que queda a su espalda. Parece que tratase de mantenerle encerrado en este lugar, pero se trata de una trampa más sinuosa. Cuando el Golem se ponga en movimiento, escombros y cascotes anunciarán el derribo de la sala y de toda la tumba, tal es la fuerza del colosal adversario. Es necesario liberarlo de la cadena (4 PG, armadura 4) antes de acabar con él, so pena de quedar sepultados.

13. Paredes labradas y talladas por manos expertas que reflejan la historia de victoria y triunfo de Tamuz sobre Nergal, asombran al ajeno por su calidad y detalle. Más allá se escucha el rumor del agua que anega parte de la estancia, dejando una solitaria isla en medio del líquido elemento.

14. En la isla les espera el espectro de Tamuz, que juzgará al pretendiente a hacerse con el talismán (ver movimientos a medida en la [página 16](#)). Aquel que sea juzgado digno lo recibirá y podrá emplearlo (ver movimientos a medida en la [página 16](#)). Entonces la magia que sostenía la tumba desaparecerá y comenzará a colapsarse quedando anegada. El camino más seguro es a través del agua por el camino lateral que conduce directamente al pantano.

EL ESPECTRO DE TAMUZ

Inteligente, Solitario

Incitar miedo (daño aturdidor)

Corto alcance

Cualidades especiales: Incorporéo

En su vida, Tamuz fue un paladín de la verdad y la justicia. En un arrojado acto final se enfrentó a su némesis, el demonio Nergal. Éste fue incinerado hasta desaparecer por la luz emitida por su talismán, una piedra ámbar dorado con forma de corazón y cálida al tacto, dejando solo un brazo ennegrecido. Pereciendo en el enfrentamiento, su espíritu asumió la tarea de custodiar el talismán hasta que un héroe digno lo reclamase.

- Juzgar al pretendiente
- Atemorizar y expulsar al no digno.
- Proteger el talismán.

ELEMENTAL DE AGUA

Sigiloso, Solitario, Grande

Aplastar (daño d10+2)

PG 24 Armadura 2

Corto alcance, Contundente

Cualidades especiales: Hecho de agua

Dentro de la fuente vive el Elemental, destinado a proteger la llave que se refleja en sus aguas tranquilas. Actúa de manera cauta, no descubriéndose hasta que un desdichado osa acercarse demasiado. Entonces se alza y ataca.

- Defender la fuente.
- Ahogar.

GOLEM DE PIEDRA

Constructo, Grupo, Grande

Puños de piedra (daño d8+5)

PG 12 Armadura 3

Corto alcance, Contundente

Cualidades especiales: Hecho de piedra

Asemejando una estatua, el golem espera su oportunidad. Como una gigantesca mole de piedra con forma antropomórfica, permanece inmóvil fundiéndose con su alrededor. Y cuando el incauto pasa a su lado libera su prodigiosa fuerza, usando sus manos como si de poderosas mazas se tratasen.

- Parecer una estatua.
- Golem aplasta.

LA MANO DE NERGA

Construido, Taimado, Pequeño

Daño mágico (daño d8, ignora armadura)

PG 20 Armadura 4

Cerca, Corto alcance, Medio alcance

Cualidades especiales: Objeto

Cuando Nergal ardió, se supuso su muerte definitiva. Pero su voluntad fue tan poderosa que logró mantener algo de sí, La Mano de Nergal. Un objeto de poder maléfico, hecho de sus restos, en forma de cetro de marfil con una garra de demonio en un extremo agarrando un cristal e inscripciones de extraños jeroglíficos y runas. Ésta cayó a la tierra de las estrellas en el pasado antiguo y fue cambiando de manos a través de los siglos concediendo a los que lo reclamaban la promesa de máximo poder, así como la maldición de la destrucción final.

- Envenenar el alma de su portador.
- Invocar y controlar criaturas del más allá.

MIMETO

Taimado, Solitario

Golpetazo (daño d4+1)

PG 6 Armadura 4

Corto alcance, Contundente

Cualidades especiales: Forma de puerta

Imitando la forma de una puerta común, espera, con aviesas intenciones, al incauto que se aproxime. Tras empujarlo y encerrarlo, disfruta escuchando sus gritos de dolor, mientras ya solo tiene en mente la idea de su próxima víctima.

- Parecer una puerta.
- Empujar y golpear.
- Mantenerse cerrada.

MUNTHASSEM KHAN

Taimado, Cauto

Magia (daño d10, ignora armadura)

PG 16 Armadura 1

Cerca, Corto alcance, Medio alcance

Cualidades especiales: Demente

Munthassem Khan fue una vez un gobernante justo y misericordioso, hasta que entró en posesión de la Mano de Nergal. Entonces su mente se resquebrajó y comenzó a seguir los dictados de la voz que sonaba en su cabeza. Disfrazado como el anciano vidente Atalis pretende lograr sus enfermizos objetivos.

- Engañar.
- Aumentar sus posesiones.
- Gobernar con puño de hierro

MURCIELAGOS SOMBRA

Garras y colmillos (daño d6)

Cerca

Terrorífico, Horda, Grande

PG 8 Armadura 1

Cualidades especiales: Volador, Sombrio

Estos seres con una forma que se asemeja a la de un murciélago gigante, pero hecha de sombras, solo se distinguen por sus rojizos ojos que brillan al discernir un objetivo. Emiten sonidos chirriantes mientras sus alas membranosas se agitan en el aire. Pocos ruidos más se recuerdan salvo los gritos de sus víctimas.

- Atacar desde arriba.
 - Matar indiscriminadamente.
-

MOVIMIENTOS A MEDIDA

ANTE EL ESPECTRO DE TAMUZ

Cuando seas juzgado por Tamuz, tira+SAB. *Con un 10+, eres juzgado digno, Tamuz te confía el talismán. *Entre 7 y 9, eres sospechoso, Tamuz te causa miedo (daño aturdidor), pero permanece expectante. *Si fallas, has sido juzgado indigno y Tamuz te expulsa de la tumba, transportándote mágicamente a kilómetros de distancia.

EL TALISMÁN DE TAMUZ

Cuando uses el talismán de Tamuz, tira+SAB. *Con un 10+, causas tu daño al objeto maligno al que te enfrentes, puedes elegir causar 1d6 extra a cambio de recibir daño tú también. *Entre 7 y 9, puedes elegir causar daño y recibirlo o que tu ataque no tenga consecuencias. *Si fallas, no causas daño pero si lo recibes, o puedes elegir dañar pero con consecuencias, el director de juego te dirá cuales.

MOVIMIENTOS

BASICOS DEL DJ

- Movimientos de monstruos, peligro o localización.
- Revela una verdad incómoda.
- Muestra señales de una amenaza inminente.
- Haz daño.
- Agota sus recursos.
- Ofrece una oportunidad, con o sin coste.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Diles los requisitos o consecuencias y pregunta.

OBJETIVOS

- Representar un mundo fantástico.
- Llenar de aventura las vidas de los personajes
- Juega para descubrir qué sucede.

PRINCIPIOS

- Crea nuevas habitaciones y trampas.
- 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 también en lo que sucede fuera de plano.

Madrid, 1 de noviembre de 2016.

Para descargarte éste y otros módulos pásate por:

elguardiandelosarcanos.blogspot.com