

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 MALDICION DE AKHLAT

Escrito por: [elguardiandelosarcanos.blogspot.com](http://elguardiandelosarcanos.blogspot.com)

*Basado en el relato "Lágrimas negras" escrito por L. Sprague de Camp y Lin Carter  
publicado en "Conan El Vagabundo" (1968)*

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 MALDICION DE AKHLAT

Por eones las caravanas de mercaderes zuagires han cruzado el desierto para comerciar con sus bienes en la majestuosa ciudad de Zamboula. Las arenas rojas de Shan-e-Sorkh los contemplan mientras se erigen como una trampa mortal para aquel que se atreva a cruzarlas. Con la experiencia acumulada de cientos de viajes algunos son conocedores de sus rutas seguras, pero hay otras. Desconocidas. Ocultas. Peligrosas. Las dunas, el calor y la sed no son los únicos desafíos que acechan. Más allá, hay una ciudad maldita. En la tierra de los fantasmas, Makan-e-Mordan, se encuentra la ciudad de Akhlat. Akhlat la maldita. Emplazada en un fértil valle oculto por las dunas del desierto fue fundada por un malvado sacerdote. Valiéndose de la buena voluntad de sus habitantes invocó a una demonesa para que le sirviera. Pero, con el tiempo, ésta logro liberarse de su control y ejercer su dominio sobre la ciudad, impidiendo mágicamente que nadie la pueda abandonar. Drenando la vida de plantas, animales y hombres por igual ha logrado sustentarse durante cientos de años, tornando la exuberante vida de antaño en un erial. Allí, un viejo sabio, Enosh, y su hija, Zillah, esperan la llegada de un grupo de valientes que se enfrenten a la autodenominada diosa viviente. Son conocedores de una entrada secreta a través del alcantarillado del templo que permitiría introducirse con discreción y dirigir un ataque fulminante.

## RESUMEN DE LA SITUACION

Los jugadores han sido contratados como mercenarios para proteger la caravana zuagir que va a atravesar el desierto de Shan-e-Sorkh. Pero desconocen la traición de Vardanes, hermano del líder de los comerciantes. Vardanes ha llegado a un acuerdo con Amir Boghra Khan que, junto a su ejército turanio, espera en una pequeña colina al paso de la caravana. Vardanes no esperará a ver el resultado de la refriega. Cortará el cuello a su hermano y huirá con el fondo de dinero formado para sustentar el viaje, pagar las tasas de paso y el sueldo de los mercenarios. Atravesando el desierto en una huida desesperada, sin saber que sus pasos alocados le conducen a la ciudad maldita de Akhlat.

## NOMBRES DE PNJ

**Caravana:** Yussuf · Ahmed · Banu · Musakkan · Garur.

**Akhlat:** Enosh · Zillah · Eleazar · Judith · Abner · Yehudá · Sarwa

# FRENTE: LA CARAVANA

**Destino aciago:** Amir Boghra Khan y su ejército turanio arrasan la caravana.

## PREGUNTAS

- ¿Conseguirá el grupo repeler el ataque de los turanios?

## REPARTO

- Mercaderes (DW pag. 279), Vardanes, Amir Boghra Khan y soldados turanios (DW pag. 276)

## PRESAGIOS OSCUROS

- La caravana se pone en marcha
- Vardanes conduce hacia la emboscada
- Amir Boghra Khan y su ejército atacan
- Vardanes mata a su hermano y huye con el botín
- Cacería por el desierto

# FRENTE: EL DESIERTO

**Destino aciago:** Travesía mortalmente agotadora por el desierto.

## PREGUNTAS

- ¿Conseguirá el grupo sobrevivir a los peligros de las arenas?

## REPARTO

- Tribus Gnoll (DW pag. 241), Terrarón (DW pag. 256)

## PRESAGIOS OSCUROS

- Cacería a través del desierto (Movimiento: Realizar un viaje peligroso)
- Vigilados por una patrulla Gnoll
- Tormenta de arena
- En el territorio de un Terrarón
- Arenas movedizas
- Se atisba Akhlat en la distancia

# FRENTE: LA CIUDAD DE AKHLAT

**Destino aciago:** La demonesa mantiene su reinado de terror.

## PREGUNTAS

- ¿Conseguirá el grupo acabar con la diosa viviente y escapar de Akhlat?

## REPARTO

- Ciudadanos, Otyugh (DW pag. 205), trogloditas (DW pag. 205), esqueletos (DW pag. 222), diablillos (DW pag. 269) y la Diosa-Viviente

## PRESAGIOS OSCUROS

- Encuentro con Enosh y Zillah
- Ciudad bajo control de Diablillos
- Entrada por las alcantarillas del templo
- Intrusión en el templo
- Enfrentamiento con la Diosa-Viviente

## LOCALIZACIÓN: LAS ALCANTARILLAS DEL TEMPLO

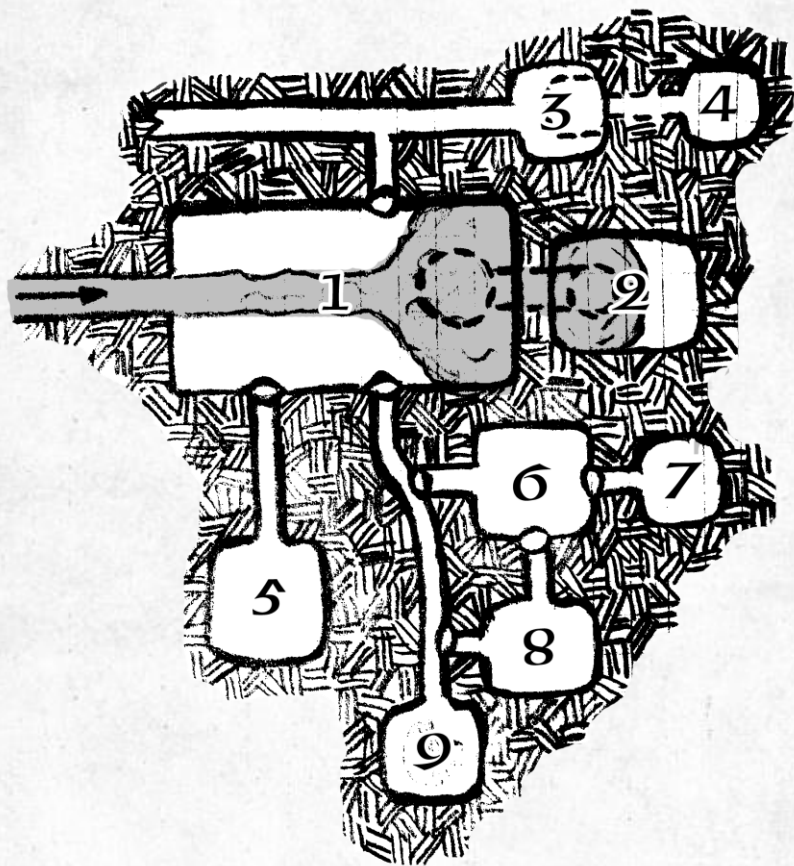
Enosh y Zillah conocen de una entrada secreta, a través de las alcantarillas, que conduce al templo en el que habita la demonesa. La ciudad está bajo el control de hordas de diablillos que patrullan incansablemente causando el terror entre los pocos habitantes que restan. Buscar una ruta lejos de ojos indiscretos es esencial, aunque albergue peligros aún mayores.

Arrastrándose por los residuos de las canalizaciones del templo se llega a la **zona 1** donde se vierten residuos y se oculta un Otyugh que, aprovechándose del entorno, acecha a los incautos para arrastrarlos a su guarida en la **zona 2**. En su guarida quedan los restos devorados de sus víctimas así como su equipo. Armas y armaduras oxidadas entre las que se puede encontrar una espada escabrosa especial m(2dX). Lo que significa que el aventurero que la use tirará dos veces su dado de daño y se quedará con el resultado mejor.

Por el canal del norte se llega a un pasillo que está derruido en su zona occidental. Por el camino oriental se llega a la **zona 3** que da a una habitación con extrañas pinturas en sus paredes (no son más que una diversión de niños pequeños). El problema reside en que el piso se halla en tan mal estado que



cederá ante el peso de un hombre adulto provocando una caída de varios metros que causa un daño d8. El desplome abre el espacio a la zona 4 y requerirá de una difícil escalada para lograr salir.



Penetrando en la zona 5 se observa diversos ritos funerarios mientras los nichos que albergan a los muertos demandan descanso para sus habitantes. Indagar sin respeto provocará el alzamiento de los esqueletos.

Las zonas 6, 7 y 8 se han convertido en la guarida de una tribu de trogloditas que se esconden ajenos al terror que gobierna la ciudad sobre sus cabezas. Entre sus pertenencias podrán encontrar alguna poción de curación d6 filtrada mediante raíces y orines que sabe a rayos.

La **zona 9** dispone de unas losas (que deberán romperse) y permiten la entrada en el templo, donde se encontrarán con la demonesa.

El incauto Vardanes se halla ante una mujer de poderosa presencia, cuando abre su tercer ojo y comienza a drenar la vida del ladrón asesino, convirtiéndole en una estatua de piedra.

---

## DIOSA-VIVIENTE

*Solitario, Planar, Terrorífico*

Garras (daño 1d10+2, penetrante 2)

PG 18 Armadura 2

*Cerca, Corto alcance, Escabroso*

**Cualidades especiales:** Drenar vida

La demonesa fue invocada por un sacerdote maligno, tan ingenuo, que pensó que podría ser su señor. Con el tiempo mató al sacerdote e impuso su dominio con puño de hierro sobre la antigua sagrada ciudad de Akhlat. Cercándola con un muro mágico que impide que nadie abandone sus territorios, se sirve de la vida que acoge para mantener su vida, fuerza y poder. De una belleza sobrehumana que parece esculpida en un blanco y prístino mármol, solo una diferencia la marca como algo no humano. Un tercer ojo en su frente que se abre cuando drena la vida de sus víctimas, desvelando el horror que en verdad es.

- Drenar vida y convertir en piedra.
- Matar indiscriminadamente.
- Gozar con la crueldad y tortura.

## MOVIMIENTOS BASICOS

- Saca monstruos o peligros.
- Muestra señales de amenaza.
- Haz daño.
- Agota sus recursos.
- Ponles en aprietos.
- Explica las consecuencias.

## OBJETIVOS

- Representa la fantasía.
- Juega para descubrir.

## PRINCIPIOS

- Dibuja mapas, deja huecos.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Haz que los movimientos sean fluidos.
- Nunca digas el nombre de los movimientos.
- Dale vida a cada monstruo.
- Dale un nombre a cada persona.
- Haz preguntas y usa las respuestas.