

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

## Amazonas con ganas

Sentido, pero poco serio, homenaje al capítulo homónimo de la serie FUTURAMA.

Escrito por: El Guardián de los Arcanos  
[www.elguardiandelosarcanos.blogspot.com](http://www.elguardiandelosarcanos.blogspot.com)

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/>



# Amazonas con ganas

AMAZONA:

*Llevar a nuestra  
líder, ella saber  
qué hacer.*

FRY: *Ja ¿Líder una  
mujer?*

LEELA: *Fry cállate*

FRY: *Si, capitán.*

Hace 30 años una nave extraterrestre se estrelló en la isla. El único superviviente fue una mujer robot que huía de un planeta lejano gobernado por un hombrador machista que en realidad era un robot. Una vez que finalizó sus autorreparaciones y salió a explorar el lugar se encontró con un poblado de gigantes donde las mujeres sufrían el mismo tipo de represión del que ella trataba de escapar. Tras idear una estratagema se reveló ante algunos miembros femeninos que, dada su superchería y bajo nivel intelectual, en seguida la tomaron como una deidad. Liderando una brutal matanza nocturna, que denominaron "La rebelión de las sonrisas", acabaron con todos los hombres, Mujerador se hizo con el poder rápidamente y sin oposición.

Una vez libres, las Amazonas rechazaron toda su religión anterior, construyendo un templo a su liberadora. Mujerador por su parte, y de manera oculta, transportó todo aquel material útil que quedaba en la nave estrellada a una cámara oculta dentro del templo. Haciendo uso de pantallas y un proyector logra manifestarse ante sus adoradoras ocultando su cuerpo robótico. A la par, no cejó en su empeño de construir un pequeño ejército de drones con los que monitorear la isla en busca de intrusos que amenacen su utopía femenina.

El tiempo pasaba y las Amazonas comenzaron a quejarse ante la falta de "diversión masculina". Ese concepto no era algo que Mujerador pudiese comprender, pero si llegó a sopesar el problema de la reproducción. De tal modo se comenzaron a realizar batidas en un cercano asentamiento pesquero al noroeste buscando hombres que capturaban y eran condenados a ... ¡Muerte por kiki! Pero aquello no duró demasiado pues los que quedaron pusieron pies en polvorosa a la primera oportunidad.

Ahora solo queda una Mujerador preocupada por cómo expandir su dominio y un grupo de Amazonas gigantes con "necesidades". Pero eso pronto va a cambiar...

## Resumen de la situación:

Los jugadores han sobrevivido al naufragio del barco que les llevaba allende los mares. Los motivos de su viaje deberán ser discutidos en la mesa y quedan a vuestra completa elección. También si iban solos en la nave o acompañados y si queda algún superviviente además de ellos. Tras un cruento temporal la nave encalla en la costa de la isla de las Amazonas, desde allí podrán buscar ayuda viendo, por ejemplo, el humo de una hoguera al sur en la choza de Lysshus, buscando la posición más elevada en la zona rocosa o, directamente internándose en la selva buscando población...

# LA ISLA DE LAS AMAZONAS

**Destino aciago:** Los aventureros mueren perdidos y olvidados.

## PREGUNTAS:

- ♦ ¿Sobrevivirán a los peligros de la Isla?

## REPARTO:

- ♦ Amazonas, Drones, Elasmosaurus, Gorilas, Lysshus, Pteranodones.

## PRESAGIOS OSCUROS:

- o Hambre y sed.
- o Una jungla inhóspita e impenetrable.
- o Bestias salvajes ocultas en la selva (gorilas), en las cumbres (pteranodones) y en la costa (elasmosaurus).
- o Los drones localizan a los aventureros.

# AMAZONIA: EL POBLADO

**Destino aciago:** Los aventureros sucumben a la muerte por kiki.

## PREGUNTAS:

- ♦ ¿Serán capaces de escapar de las amazonas con ganas?

## REPARTO:

- ♦ Amazonas, Mujerador.

## PRESAGIOS OSCUROS:

- o Las amazonas capturan a los aventureros, pegándoles solo un poquito.
- o Son llevados ante Mujerador para ser juzgados.
- o Muerte por kiki, marcar **Debilitado** (FUE).
- o MUERTE POR KIKI, marcar **Enfermo** (CON).
- o ¡¡MUERTE POR KIKI!!, 1d8+1 de daño. [repetir]

## NOMBRES DE AMAZONA:

- ♦ Alyssa, Britney, Brooke, Christie, Cindy, Karen, Megan, Stacy, Susan.



MUJERADOR:  
Tras muchos mujer-  
cálculos yo, muje-  
rador, decidir el  
destino de los hom-  
bres. Mujerador  
condenar a  
¡¡muerte... por kiki!!

## MUJERADOR

**Destino aciago:** Acabar con el heteropatriarcado falócrata machirulo.

### PREGUNTAS:

- ¿Descubrirán la falsa divinidad de Mujerador?

### REPARTO:

- Mujerador.

### PRESAGIOS OSCUROS:

- o Monitorear la isla y encontrar las amenazas masculinas.
  - o Juzgar a los hombres.
  - o Condenar a los hombres a muerte por kiki.
  - o Expandir su gobierno de Amazonía.
- .....

## LOCALIZACIONES

### La Isla de las Amazonas

La isla es un entorno selvático tropical. Un claro cielo sin nubes permite al sol brillar con fuerza calentando sin misericordia, antes de juntarse enormes nubarrones que descargan una tromba de agua de proporciones bíblicas. Al impedimento del variante y caprichoso clima se suman los peligros ocultos que se esconden en su frondosa jungla. Gorilas gigantes celosos de su territorio pueden aparecer tras cualquier recodo ocultos por el follaje, a la par que la costa de aguas prístinas y claras acoge a taimados elasmosaurus ávidos de atrapar a una jugosa víctima distraída. Entre los múltiples sonidos provocados por la diversa fauna resalta el característico (aunque desconocido) zumbido de los drones de Mujerador que peinan la extensión en rutina de patrulla, atentos siempre a la aparición de intrusos.

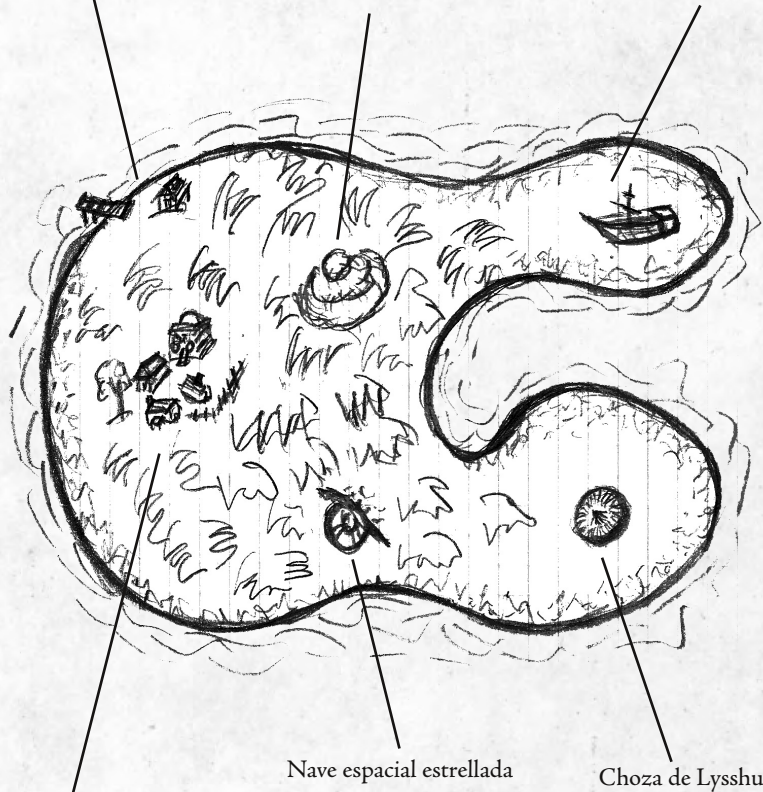
El lugar del NAUFRAGIO sirve de punto de inicio y en él los jugadores deberán contestar a varias preguntas para establecer su origen:

- ¿De dónde proceden?
- ¿A dónde iban y para qué?
- ¿Era una embarcación propia o viajaban junto a otros?
- ¿Hay más supervivientes?
- ¿Qué les hizo naufragar?
- ¿Qué necesitan para escapar de la isla, un bote o reparaciones?

Asentamiento pesquero  
abandonado

Formación rocosa

Naufragio, punto de  
inicio de los jugadores



Amazonia, poblado de  
las amazonas

Nave espacial estrellada

Choza de Lysshus

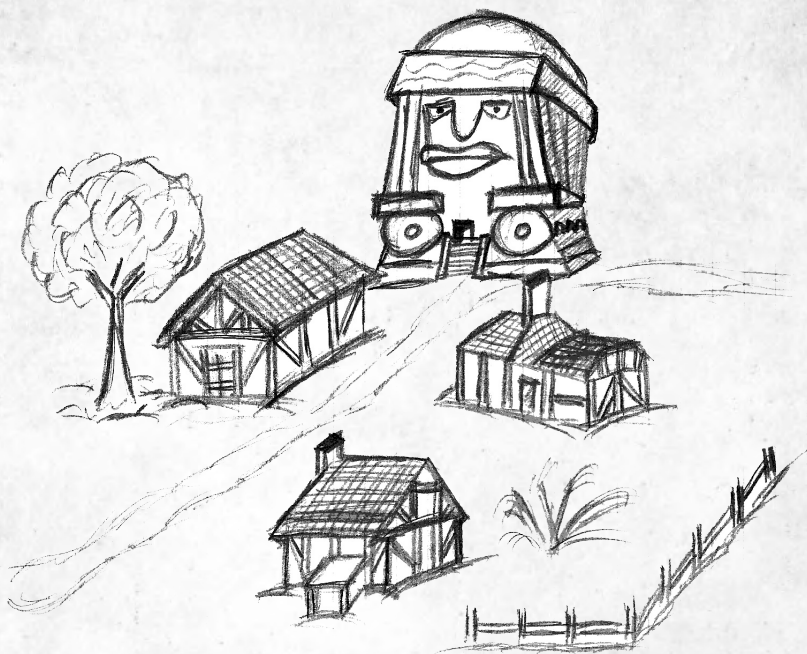
Al sur se observa una pequeña línea de humo que procede de **LA CHOZA DE LYSSHUS** donde se está cocinando algo de pescado recién capturado. Allí vive Lysshus, el último superviviente del asentamiento pesquero del noroeste. Este desaliñado hermitaño de ojos hundidos, pelo y barba larga canosos y que viste con harapos hace tiempo que perdió la razón. Logró sobrevivir a las batidas de las amazonas aunque quedó atrás cuando sus congéneres huyeron a la carrera. Solo y olvidado se ha dedicado a vivir en el punto más alejado de la isla escondiéndose ante la menor amenaza. Incapaz de armar un discurso coherente solo habla de los monstruos gigantes, *jellos*, *no... ELLAS!* ... *hay que escapar, no dejar que te cojan o te harán cosas... sí, cosas.* En las paredes de la choza hay pintadas, con excrementos, escenas de gigantes armados con grandes garrotes que se llevan a otros seres más pequeños y los sacrifican a una enorme y oronda mujer a la que parecen adorar. Se narra una historia o leyenda con monigotes bastante burdos y que comienza con la caída de una estrella de los cielos (la nave espacial) a la que acuden hombres y gigantes, después y sin explicación los gigantes se vuelven malvados y comienzan a cazar a los hombres que huyen más allá de los mares en pequeñas embarcaciones. Lysshus se mostrará nervioso cuando los jugadores quieran marchar al interior y tratará de pararles, aunque sin violencia, solo como un niño pequeño lloroso.

Al oeste se observa una **FORMACIÓN ROCOSA** que supone el punto más alto de la isla. Desde su cumbre se puede observar con relativa facilidad el conjunto de la isla y sus lugares más característicos. Su superficie es irregular y peligrosa y en sus hoquedades superiores anida una familia de pteranodones. Son muy agresivos puesto que guardan los huevos de la última puesta. Dichos huevos son exóticos y muy valiosos (y frágiles), un brujo podría pagar una pequeña fortuna por uno en perfecto estado. También son una rica fuente de proteínas ya que con solo uno podría hacerse una deliciosa tortilla para cuatro comensales.

Más abajo quedan los restos de **LA NAVE ESPACIAL ESTRELLADA**. Tras el traslado de todo aquello valioso por parte de Mujerador al templo, solo queda un almacén de hierro y cables sueltos cargados de electricidad (daño d6, ignora armadura, si se lleva armadura metálica m[2d6]+2). La presencia de drones es mucho más habitual aquí.

En el **ASENTAMIENTO PESQUERO ABANDONADO** se podrán encontrar todos los útiles necesarios para reparar el barco naufragado, así como botes amarrados listos para partir inmediatamente. El lugar está en perfecto estado puesto que carece de interés para las amazonas y ha quedado tal cual estaba hace treinta años cuando los habitantes tuvieron que huir apresuradamente. Algún escrito o carta por terminar relata la marcha ante la súbita violencia sexual de sus antiguas vecinas. Parece que coincide con la caída de los cielos de una brillante estrella (la nave especial estrellada) que iluminó los cielos durante noches y fue augurada por los más ancianos como un presagio de mal agüero.





## Amazonía: El poblado

Entre diversas casas y chozas fabricadas de madera de palma, con tejados de azulada pizarra volánica se erige un imponente templo de piedra cuyo frontal ha sido esculpido como una rostro femenino. Las amazonas son principalmente carnívoras y tienen pocos huertos, dejando pastar libre al ganado que pastorean.

**EL TEMPLO** es una basta construcción de piedra que pertenecía a otros dioses antes de la aparición de Mujerador. Se eliminó todo rastro de las supercherías anteriores y se le dió forma a su pared exterior como una cara de mujer. En su interior, sus paredes hablan de la liberación de las amazonas tras la caída de la brillante estrella (la nave espacial), la muerte de los hombres y la adoración a la diosa única, mediante burdas pinturas realizadas con tintes naturales ocres y rojizos.

ZAPP  
BRANNIGAN:  
*Chico, te van a  
hacer un  
hombretón.*

AMAZONA 1:  
Este ser club de la  
comedia, aquí  
humor de forma  
diferente.

AMAZONA 2:  
Aquí no contar  
chistes machistas.

AMAZONA 1:  
Humor proceder de  
las mujeres, ingenio  
femenino,  
hombrunas.

BENDER:  
Traducción, un  
coñazo, jajaja.

No tiene más habitaciones que una única sala central, con diversos soportes que acogen brillantes antorchas que lanzan inquietantes sombras por doquier. En la pared enfrentada a la entrada se sitúa un altar de piedra donde se aparece la diosa adorada, mediante la falsa proyección de un artefacto holográfico y altavoces para los sonidos que hacen reberberar su intimidante voz por toda la estancia.

Observando cuidadosamente, detrás del altar hay una pequeña trampilla que conduce a una habitación secreta donde se oculta todo el material tecnológico sacado de la nave, y descansa el cuerpo robótico de Mujerador, en modo descanso para ahorrar baterías, pero conectada a todos los sensores. Evidentemente se activará de verse descubierta.

---

## Amazonas

*Grupo, Enorme, Inteligente*

Garrote (daño d8+1)

PG 10 Armadura 1

Cerca, Contundente

---

Mujeres de entre 2,5 y 3 metros de altura. Voluptuosas y rotundas, vestidas con pequeños bikinis hechos de pieles, llevan su larga melena, cuellos y muñecas adornados con pequeños huesos de sus presas. De corta inteligencia prefieren emplear su gran garrote en cualquier circunstancia dejando a la gran diosa Mujerador tomar las decisiones.

- ♦ Hacer o decir algo estúpido.
- ♦ Repartir porrazos.
- ♦ Obedecer y adorar a la gran diosa Mujerador.

---

## Drones

*Constructo, Horda, Diminuto*

Calambrazos (daño d6, ignora armadura)

PG 4 Armadura 0

Corto alcance

**Cualidades especiales:** Volador.

---

Pequeños aparatos voladores de cuatro hélices y carcasa metálica. Zumban mientras sobrevuelan en su rutina de vigilancia, alertando con luces y sirenas a los demás drones cuando detectan a un intruso

- ♦ Vigilar desde el cielo.
- ♦ Hacer ruiditos.
- ♦ Dar calambrazos.



---

## Elasmosaurus

Aplastar (daño d10+2)

Toque, Contundente

Cualidades especiales: Acuático.

---

Solitario, Enorme

PG 14 Armadura 2

Gigantesco ser prehistórico acuático de cuerpo fofo y cuello y cola alargados. Se acerca a la costa buscando alguna víctima que llevarse a las profundidades aunque puede moverse por la superficie dando cómicos saltitos con sus cuatro enormes aletas.

- ♦ Nadar y emitir ultrasonidos como de ballena.
- ♦ Arrastrar a su presa al agua.

---

## Gorila gigante

Golpear (daño d10)

Toque, Contundente

---

Grupo, Terrorífico, Enorme

PG 12 Armadura 0

El gran gorila gigante de pelaje negro azabache muestra sus afilados colmillos como en una sonrisa cuando golpea su fuerte pecho atronando su poderío en la densa jungla.

- ♦ Exhibirse.
- ♦ Arrojar sus excrementos.

---

## Mujerador

Rayos (daño d10+2)

Medio alcance, Escabroso

---

Solitario, Constructo, Inteligente

PG 14 Armadura 4

Un robot de metal con forma femenina y mente femenina. Sus grandes lentes que la sirven de ojos se quedan fijos en su objetivo mientras lanzan poderosos rayos de energía. Aunque tiende a mantener oculto su cuerpo mostrándose ante sus amazonas a través del artilugio holográfico instalado en el templo, cuando tiene necesidad activa su forma física sacándola del modo de ahorro de batería para actuar por si misma. De ideas fijas y voz firme emite con autoridad sus dictados mientras dirige con puño de hierro su utopía feminista.

- ♦ Autoritaria
- ♦ Irascible.
- ♦ Mantener la ilusión de su divinidad.

## Pteranodón

Pico (daño d18)

Cerca

Grupo, Grande  
PG 10 Armadura 0

**Cualidades especiales:** Alas.

Ave prehistórica de largas alas membranosas y cabeza alargada con forma de pico. Se la observa volando a gran altura mientras refulgen los brillantes colores que conforman su quitinosa piel.

- ♦ Proteger a sus crías.
- ♦ Volar en círculos lanzando chillidos.

BENDER: ¡Cómo  
te voy a echar de  
menos amigo!  
LEELA: Yo  
también Fry.  
FRY: Adiós amigos.  
Nunca pensé que  
moriría así... pero  
no había perdido la  
esperanza.

## MOVIMIENTOS BÁSICOS DEL DJ

- ♦ Movimiento 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 entorno fantástico selvático.
- ♦ Llenar de aventura y diversión las vidas de los personajes.
- ♦ Jugar para descubrir qué sucede.

## PRINCIPIOS

- ♦ Diríjite a los personajes, no a los jugadores.
- ♦ Haz que tus movimientos sean fluidos.
- ♦ Nunca digas el nombre de tu movimiento.
- ♦ Dale vida a cada monstruo.
- ♦ Dale un nombre a cada Pnj.
- ♦ Haz preguntas y usa las respuestas.
- ♦ Hazte admirador de los personajes.
- ♦ Piensa en peligros.
- ♦ Piensa también en lo que sucede fuera de plano.