

Búsqueda 2

RECUERDOS PERDIDOS

"La vida no es la que uno vivió, sino la que recuerda y cómo la recuerda para contarla". *Gabriel García Márquez*

INTRODUCCIÓN

Fastilus era un gran mago de Caberon, una pequeña aldea de Las Cumbres Arcanas. Nadie hacía juguetes más maravillosos para los niños, creaba los mejores inventos para los mineros y dirimía con más sabiduría los conflictos de la aldea.

Pero la vejez trajo la senilidad a Fastilus. Poco a poco sus manos se fueron haciendo menos hábiles, y los hechizos, antes claros como el agua, se tornaron brumosos en su mente.

La enfermedad se apoderó tanto de Fastilus que comenzó a olvidarse de todos, incluso de su querida esposa Priama, a la que tanto amaba.

Fastilus comenzó a vagar y ocultarse, confundido, enloquecido y enfermo. Al mismo tiempo, los habitantes de Caberon comenzaron a sufrir fenómenos extraños y terribles: apariciones, objetos que cambian de sitio, incluso agresiones entre las sombras.

Poco a poco los habitantes fueron abandonando Caberon hasta dejar la aldea semi abandonada; los que decidieron permanecer quedaron prácticamente reclusos en sus casas por miedo a los fantasmas.

CLAVES

Fastilus, consumido entre la confusión de una mente errática y su deseo por proteger a la aldea antes de que sus recuerdos le abandonen, se encerró en su estudio, concentrando todo su poder en crear objetos que pudieran ayudar a sus vecinos, mientras volcaba en su diario todos sus conocimientos y las palabras de amor que quizá no llegara a decir nunca a Priama.

Los esfuerzos arcanos, unidos al Alzheimer, provocaron el descontrol del hechizo Animar Objetos, afectando a toda la aldea. A medida que el brujo perdía control sobre su mente, su subconsciente penetró en los objetos, convirtiéndolos en seres cuasi conscientes, territoriales e incluso agresivos en una extraña forma de protección de la aldea. Esos fenómenos son catalogados como "fantasmas de Nix" por parte de los aldeanos.

Fastilus malvive en la aldea y sus alrededores, sin dejarse ver y ocupando las casas abandonadas por breves lapsos de tiempo. Ha perdido su libro de recuerdos, y ya no recuerda siquiera que lo busca. Con el libro sería posible detener el hechizo descontrolado, siempre que Fastilus pudiera leerlo en un momento de lucidez.

DESENCHENANTE

El grupo entra en una aldea de casas apretadas entre calles estrechas y embarradas. Ojos temerosos vigilan tras las ventanas y las puertas, y los postigos se cierran al paso.

En los silos y graneros pueden observarse múltiples herramientas y aparejos extraños, presuntamente para la minería (INT CD10).

Si consiguen hablar con alguien, les podrán facilitar cierta información, aunque los pocos lugareños que quedan están atemorizados por las consecuencias de lo que puedan revelar (creen que los fantasmas se vengarían si lo hacen):

- 1) El pueblo está maldito y plagado de fantasmas enviados por Nix
- 2) Fastilus tiene la culpa de todo. Vaga de aquí para allá, atormentado por los fantasmas.
- 3) La esposa de Fastilus vive sola en (1). Antes era bella; ahora es sólo una anciana arrugada, una sombra de lo que fue, como todo en Caberon
- 4) Son sombras que nos siguen y nos atacan si nos alejamos mucho, o pasamos mucho tiempo fuera de nuestras casas.

LA MISIÓN

En la aldea de Caberon existen 3 lugares de interés para la misión: la casa de Priama (1), el estudio de Fastilus (2), y el resto de lugares de la aldea (3). Revisar un lugar concreto consume 15 minutos de búsqueda.

1- La casa de Priama: Una anciana pequeña y consumida les atenderá pero les advertirá de que no deberían pasar mucho tiempo allí. Si se le pregunta hablará de Fastilus:

—A veces le veo desde la ventana, perdido, muerto de frío. Pero yo sé que en el fondo de su alma aún perduran los recuerdos de otros tiempos. Yo no puedo salir; los fantasmas sólo me permiten salir a por agua y comida, y además soy demasiado anciana.

Debes tirar 1d6 cada hora que pasen en la casa de Priama. Con 5-6 se produce un Evento, tal y como indica la tabla correspondiente. Con un 6, además, aplica el resultado de Trampa.

2- El estudio de Fastilus: es un granero lleno de artilugios y herramientas nunca antes vistos: Rebuscando en él, puede encontrarse (SAB CD15) el libro de Fastilus: un estudio sobre alquimia e ingeniería sin igual. Las páginas finales son una serie de poemas y relatos de amor, un diario de sentimientos del mago, todos con Priama como protagonista. El libro incluye el hechizo Animar Objetos, y todos los hechizos de *[Transmutación]* que conozca el lector consumen la mitad de puntos de poder (redondeando hacia arriba) si se sostiene entre las manos.

Este lugar es especialmente peligroso; los objetos saben de la presencia del libro y deben proteger los recuerdos como sea. Por cada 10 minutos que pasen allí debes tirar eventos 1d6, 3-6 Evento. Si el resultado es 5-6, añade una Trampa. Tira otro d6 para comprobar si Fastilus está aquí. Con un 6 se encontrará en el lugar, en caso contrario tira de nuevo cada cuatro horas. Si sale el 6 llegará de improviso.

3- Lugares de la aldea: Las calles son estrechas, embarradas, flanqueadas por casas y construcciones de 3 metros de altura. La mayoría de las casas están deshabitadas (un resultado de 1 en el d6 indicará que una familia vive aún allí). En estos lugares, tirar 1d6 cada 2 horas. Cada 5-6 produce un Evento, un 6, además, una Trampa (si están en una casa, tira sólo una vez hasta que la abandonen). Fastilus estará aquí (una tirada por cada lugar diferente) con un 6 en un d6. En caso contrario, tira cada 2 horas por si aparece de improviso. Nunca estará en casas habitadas.

d6	EVENTOS
1-2	Atacan Pj/2 (redondeo hacia abajo: AB) objetos de tamaño medio. 1 de cada 3 son voladores.
3	Atacan Pj/2 (AR) Objetos de tamaño medio (1 grande). 1/2 son voladores.
4	Atacan Pj/1 Objetos de tamaño medio. 1/3 voladores.
5	Atacan Pj/2 (AB) Objetos de tamaño medio (2 grandes). Si hay algún medio, será volador.
6	Atacan Pj/2 (AR) Objetos de tamaño grande. <div>NOTA Tira un nuevo d6. Si sacas un 1 en d6, la mitad de todos los objetos (AR) tienen MOV 0 por estar fijados (enadenados por ej.)</div>
d6	TRAMPAS
1-2	Trampa derribadora: Un objeto pequeño trastabilla a un Pj al azar, provocándole el estado <i>[Derribado]</i> si falla una TS REF CD10 (15 si el d6 ha sido 2)
3	Trampa Sobrecarga: Un objeto maleable tamaño medio (saco, tela o similar) se pega sobre el personaje al azar provocándole el estado <i>[Sobrecargado]</i> si falla TS REF CD10. El estado continuará hasta que consiga superar en una tirada enfrentada de fuerza al objeto.
4	Trampa Frenado: Un material pastoso y reptante atrapa los pies de un Pj al azar, imponiéndole <i>[Frenado]</i> salvo TS FOR CD10. El estado continúa hasta vencer en tirada enfrentada de fuerza al objeto (FUE10).
5	Trampa de ataque: Un Pj al azar cada turno recibirá un ataque +5 a causa de pequeños objetos voladores que vuelan hasta que el encuentro termina. Daño d6+1 de un tipo de daño diferente cada turno (C, G o P).
6	Trampa mortal: TS FOR CD15, o el golpe causado por un objeto errante dejará al Pj elegido al azar en estado <i>[Inconsciente]</i> durante d4 horas.

Fastilus: Si el grupo consigue hallar al mago (ya sea por las mecánicas explicadas en cada zona, o por sus propios medios), observarán a un anciano desahuciado que agita un pedazo de madera a modo de varita, y que saca de los bolsillos deshechos como si fueran inventos mágicos. Si alguno consigue penetrar en su psique con una tirada de CAR CD15, revelará la existencia del libro y querrá recuperarlo (sin saber el motivo). Acompañará a los personajes, e incluso usará sus poderes. Lamentablemente, éstos ya no son lo que eran. Usa la siguiente tabla cada vez que el hechicero use un hechizo:

d6	ERRORES MÁGICOS DE FASTILUS
1-2	Hechizo disminuido: El hechizo tiene la mitad de eficiencia en cualquier aspecto del mismo (duración, daño, curación...) AB

- 3 **Hechizo aleatorio:** La energía mágica se descontrola, cambiando la naturaleza del hechizo (elegir hechizo del catálogo de Fastilus al azar). El mago podrá elegir nuevo blanco.
- 4 **Blanco aleatorio:** El blanco del hechizo se escoge al azar entre todos los presentes, amigos o enemigos.
- 5 **Hechizo fallido:** El hechizo no surte efecto, pero sí la pérdida de Puntos de Poder.
- 6 **Blanco contrario:** Si el efecto es perjudicial, el efecto lo recibirá un aliado (o el mismo Fastilus), si es beneficioso, un enemigo.

EL FINAL

Si el grupo se hace con el libro y/o encuentra a Fastilus, los objetos animados actuarán con más frecuencia si cabe. Cada 10 minutos surgirá un Evento con Trampa automática.

Si el grupo consigue llevar a Fastilus ante Priama, ambos se abrazarán. El mago, por un instante, recordará quién era y el amor que sentía. Si tienen el libro, también recordará sus conocimientos arcanos, permitiendo disipar el hechizo descontrolado de Animar Objetos.

—Recuerda que te quiero, aunque yo lo olvide.
— ¡Volved a vuestros cajones, armarios y baúles! ¡Someteos a mi voluntad!

Fastilus regalará al grupo los siguientes objetos en prueba de agradecimiento:

1- Un pequeño autómatas de 20 centímetros, cuyas manos son una yesca y un pedernal. El muñeco hace fuego con las palabras "Tino, haz fuego". El muñeco puede andar y hacer fuego donde se le diga, pero no puede hacer nada más que eso.

2- Un escudo pulido que absorbe la luz solar. A cielo abierto y de día permite interponer Desventaja a los ataques, salvaciones y tiradas de atributo a quien se le enfrente el escudo durante 1 turno. Puede usarse 2 veces/día.

3- Espada mecánica: una espada que puede convertirse en cualquier tipo de espada. Tarda un turno de un cambio a otro.

4- Bastón de Fastilus: +2 a las tiradas de ataque de hechizos, +2 al daño, +2 Puntos de Poder extra que se recuperan como los propios.

epílogo

Priama lee los poemas del libro a Fastilus, mientras el mago observa el vacío con ojos ausentes y manos temblorosas. En la mesa de al lado, varias figuras que representan a los Pjs posan inmóviles, fabricadas con alambre y paja. Ella espera el momento en que Fastilus alce la mirada de nuevo y la reconozca. Aunque sólo sea por un instante.

PERSONAJES

OBJETO TAMAÑO MEDIO

Claves: <i>[Medio]</i> <i>[Construido]</i> <i>[Vista ciega 9]</i>
FUE 10 DES 12 CON 10 INT 3 SAB 3 CAR 1
FOR +1 REF +1 VOL-4 INI+1 MOV9 PG 40 CA 13
Ataque: +5 Daño 2d6+1 (tipo de daño dependiente de la forma del objeto)

OBJETO TAMAÑO GRANDE

Claves: <i>[Grande]</i> <i>[Construido]</i> <i>[Vista ciega 9]</i>
FUE 14 DES 10 CON 10 INT 3 SAB 3 CAR 1
FOR +2 REF +0 VOL-4 INI+0 MOV 9 PG 50 CA10
Ataque: +6 Daño 2d10+2 (tipo de daño dependiente de la forma del objeto)

PERSONAJES

PERSONAJES
Claves: <i>[Mago]</i> <i>[Humano]</i> <i>[Medio]</i> <i>[Humanoide]</i>
FUE 8 DES 8 CON 9 INT 18 SAB 16 CAR 17
FOR-1 REF+4 VOL+3 PG30 MV12 CA9 BC+4 PP 32+2
Hechizos de ataque: +10, CD Hechizos 16
Talento: Extracción, Magia Arcana, Conocimiento Arcano, Calma Mental.
Hechizos: Conoce todos los hechizos de <i>[Transmutación]</i> hasta su nivel. El resto a elegir.

Recuerdos Perdidos es una ayuda de juego creada por Peronn HH+ para Eirendor: El Albor de la Quinta Edad de Carlos Julián del Cerro y María José García.

