



# KULT

## CAMINO AL INFIERNO





## COMIENZA EL VERDADERO VIAJE

Después de los personajes “derrotar” a Cancerbero o darse a la fuga los jugadores emprenderán el viaje en un tren encontrado en el andén.

*>En el andén encontráis un destartado tren tirado por una vieja locomotora de vapor. Aun es un milagro que se mantenga en pie y es aun mucho mas increíble que la caldera oxidada aguante la presión.*

*>Los vagones son una extraña mezcla de hierro y madera. Todos los vagones son, o mejor dicho, eran muy lujosos. De madera bellamente tallada, ahora carcomida por la edad. Las bellas formas de ángeles parecen una burla del cielo. Las paredes están forradas de tela que refleja los años pasados en aquel lugar. La tela es de un color rojo apagado, con unas flores doradas ajadas por el paso del tiempo. Los bancos de madera están roídos y astillados por golpes pero son perfectamente funcionales.*

Tras unos segundos que todos los jugadores o la mayoría estén encima el tren se pondrá en marcha con un chirrido espantoso. Los jugadores que tengan sexto sentido harán una tirada de PER-10 escucharán como junto al chirrido de las ruedas de metal contra los rails, miles de voces gritando de dolos y sollozando de desesperación. Tirada de EGO para no sentirse desganado, totalmente apagados y resignados a morir. Los que tengan esquizofrenia lo escucharán automáticamente pero no han de tirar EGO ya que es algo normal en su vida escuchar los sonidos del infierno.

*>Tras unos segundos el tren se pone en marcha con un chirrido que pone el alma y su viaje comienza poco a poco. Tras salir del andén por las ventanas podéis ver como un desierto se extiende a vuestro alrededor hasta donde las dunas os permiten ver. El cielo rojo como la sangre se encuentra totalmente despejado y un sol frío y negro alumbra el desierto con una luz que no da calor y parece robarlo.*

*>Tras unos segundos el viaje sigue en el tren con el monótono sonido de la locomotora. Tras unos segundos a vuestro lado empiezan a formarse figuras de humanos. Todas las personas van vestidas (mas bien, mal vestidas) con camiones blancos manchados de sangre, vomito, y excrementos. El olor empieza a hacer que el aire sea pesado, pero aun así no es inaguantable.*

Si los jugadores tienen sexto sentido antes de que empiecen a aparecer las almas empuñan notarán su presencia y la incomodidad si se encuentran cerca de las puertas.

*>Todas las figuras tienen la mirada perdida en el suelo y casi todos están sollozando y se muestran ausentes. Una mujer os llama la atención porque parece que está acunando un bebé muy lentamente. Al acercaros*

*veréis como entre sus manos acuna el cadáver de un bebé casi descompuesto que os hace vomitar. (Tirada de EGO para mantener la calma. Tirada de CON para no vomitar).*

Si los personajes agarran a uno de las almas en pena o las obligan a cambiarse de sitio gritarán y el grito se elevará hasta que griten al unísono. Si tratan de quitarle el bebé a la mujer, esta peleará con uñas y dientes por el pequeño cadáver. Gritará, golpeará o lo que sea.

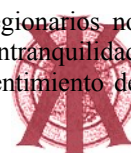
Si en algún momento los jugadores hacen que las almas en pena comiencen a gritar o armen mucho jaleo la escena será la siguiente.

*Entre el griterío aparecen unas figuras ataviadas con uniformes del ejército Alemán Nazi. Aparecen unos cuatro, dos al principio y dos al final. Todos los soldados van armados con ametralladoras, y una pistola. Al cinto que les cruza el pecho se le pueden ver unas granadas. Alguno de los soldados parece tener el pecho destrozado y sus movimientos son lento, pero seguro. Uno de ellos parece estar al mando. No tiene la parte superior de la cabeza, se le pueden ver los dientes inferiores y una húmeda lengua bañada en sangre se mueve sinuosamente entre los dientes. Parece gritar aunque no sabéis como articula palabra.*



<http://www.keiththompsonart.com>

Si los personajes no arman follón los legionarios no aparecerán y tendrán un viaje tranquilo. La intranquilidad cerca de las puertas no desaparecerá y el sentimiento de sentirse observado será permanente.





Tras unas cuantas horas el tren comienza descender entra las dunas y un tunel empieza a aparecer alrededor vuestro. Las paredes son de piedra y van camino a la parada de la segunda estacion que es donde empezara lo bueno.

## LA SEGUNDA ESTACION



*>La estacion que se abre ante vosotros es una estacion inmensa, con dos vias soterradas y un anden inmenso. Todo esta iluminado por tubos fluorecentes que titilan por doquier haciendo que sea dificil ver las dimensiones exactas de la estacion. Algunos soldados vigilan la estacion sin hacer caso a nadie si no pasa cerca de ellos o no levanta la voz.*

*>Algunas almas bajan en esta estacion como si fueran controlada por una fuerza superior. Como meras marionetas en un teatro que se mueven por hilos invisibles. Todas se mueven moviendo en el anden interior con movimientos pesados en direccion a la enorme escalera que sube al piso superior.*

Si los jugadores son reacios a abandonar el vagon del tren empezaran a sentirse una mala sensacion. Si aun no salen del vagon una voz desde la megafonia se escuchara a Laura chillando y gritando de dolor. Con eso seguro que saldrán. Tan solo es una ilusion para llevar a los personajes por el camino que tu quieres. Astaroth quiere jugar un poco con ellos.

*>Salís del vagon y comenzais a caminar sobre el anden. A diferencia del anterior este no tiene un calor anaranjado del polvo del desierto, su colores son mucho mas frios. Las paredes y techo de la estacion parecen estar cubiertos de una fina capa de verdin. El techo describe semicirculo y del centro de la estacion cuelgan un rais de tubos fluorecentes que titilan. Los anuncios publicitarios estan raidos por el tiempo, manchados de humedad y arrancados dejando al descubierto una madera manchada de sangre y con alguna pintada de alguna banda.(Si algun jugador hace una tirada de historia le descubrira un gran parecido con la estacion de metro de New York.)*

Si los personajes se fijan mejor en la pintada desubriran

que la pintada esta medio tapada por el anuncio. Si los personajes arrancan el anuncio verán que detras hay un simbolo cabalistico. (Tirada de Ocultismo para descubrir que el simbolo es un glifo de poder que da a la persona el poder de observar todo lo que pasa en esa habitacion. El glifo esta grabado en la piedra y la unica forma de cancelarlo es escribir el glifo de ceguera. Lo que de verdad pasa es que si los personajes queman el glifo se enegrecera la pared y la persona recibira algo de daño. En este caso el daño es irrisorio porque quien esta viendo es un angel de la muerte y no lo van a conseguir matar.) Para acceder al anuncio hay que cruzar las vias de un metro, pero los personajes pueden despreocuparse pues no pasaran ningun tren, al menos ninguno de salida.



*>Las escaleras se elevan por encima del anden entre paredesde piedra vieja. La piedra esta cubierta de humedad y de verdin. Las luces cubiertas de verdin dan una extraña luz verdosa en las escaleras y en el pasillo que lo sigue. Aun teniendo mas de veinte metros de ancho el techo es muy bajo y las paredes parecen haber desaparecido y tan solo queda una cupula a menos de metro setenta de altura.*

Diractamente el techo es casi un semicirculo y se apoya directamente en el suelo. Parece como si hubiera una planta mas debajo. Los ladrillos de las paredes parecen perderse por el suelo, dando la impresion de que hay de verdad una planta debajo. Realmente la hay pero es simplemente una estancia vacia, llena de polvo y con cinco lupidos que esperan a la señal para soltarlos. Es decir, cuando los legionarios que guardan la estacion den la alarma.

Los personajes avanzaran agachados al tiempo que el techo ira bajando hasta llegar a tener que arrastrarse y en ese mismo momento llegaran a una sala cuadrada de unos tres metros por tres metros. La sala es totalmente de piedra recubierta de verdin en las paredes. Hay tres entradas, ademas de por la que han entrado los jugadores. Una rejilla en el techo derrama una luz blanca que ilumina un libro que esta clavado en aquel lugar con cinco clavos. Cada clavo esta en una palabra clave.

“Entre llamas esta la salvacion”

Son palabras sacadas de contexto pero que forman una frase coherente. Son pistas de los pocos condenados que han conseguido salir. Indica que la salida essta en el fondo del inferno, donde reside Astaroth, es mas, la unica forma de salir del inferno es hablar con Astaroth y que el te deje salir.



## ENTRE LAS LLAMAS

Ahora cambiamos de ficha y utilizamos las fichas secundarias. A partir de este momento personaje que muera se queda muerto, sin ningun preambulo. Estas segundas fichas son las fichas con las que seguiran jugando los personajes a partir de ahora. Los pj nuevos son las partes de un antiguo Dios que fue despedazado por Astaroth y confinado en cuerpos humanos y cuando estos humanos murieron fueron confinados en el infierno. Ahora mismo todos estan en salas de tortura del infierno, confinados unos al lado de otros y seran liberados.

Las fichas son las nuevas con fotografia que si los personajes mueren seran utilizados como pnj. Las fichas seran normales creadas sin ninguna particularidad, salvo que los personajes tendran un equilibrio mental negativo desde el principio sin hacerle caso a las ventajas y desventajas. Desequilibrio mental sera entre -15 y -25 que los personajes tiren un dado de diez y se le resta al -15.

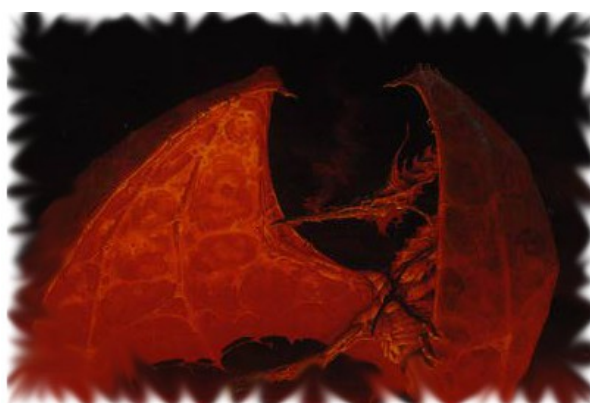
*>Os despertais en una sala oscura y os dais cuenta de que estais descalzos y solo unos girones de tela cubre vuestro cuerpo castigado. Sentis como la piel os arde y sentis el dolor de las heridas que teneis por vuestro cuerpo (Una herida grave, no es que les hayan partido un brazo, es que las miles de heridas pequeñas producen ese desgaste) y algunas incluso sangran. Apenas recordais nada, solo el dolor insoportable que consumia vuestro cuerpo. Tratais de recordar vuestra casa y vuestra familia y los recuerdos borrosos vuelven a vosotros. Esos recuerdos estan mezclados con imagenes sangrientas de sacrificios humanos y en templos extraños.*

*>Os incorporais lentamente sobre vuestros temblorosos pies y os dais cuenta de que vuestro cubiculo no es mas que una habitacion de tres metros por tres metros. La habitación esta completamente diafana de no ser por una camilla y una estanteria hecha de ladrillo. La pared donde descansa la camilla esta acolchada y parece llena de humedad y manchas de vuestra propia sangre.*

*>La puerta de vuestra celda es de madera y tiene marcas de vuestras uñas, y tambien de antiguos inquilinos. En la parte superior de la puertas una rejilla de alambre de espinos permite que la mortecina luz del pasillo entre. Os acercais a la puerta y la acariciais desesperado. (Tirada de cerrajería o allanamiento para poder abrirla) Cuando la puerta se habra (Ya sea por accion del pj o de otro que la abra desde fuera) El mundo os dara un giro y casi os mereais al recordar el dolor tan atroz que habeis sufrido. (Tirada de EGO para no perder el control y según la reaccion o acurrucarse en una esquina o lanzarse en plan berserk contra quin abra la puerta)*

El mapa donde los jugadores ahora mismo estan atrapados tiene la misma planta que la estacion de Pio Doce.

*>Al mirar por la ventana de vuestra pequeña habitacion podeis ver una iglesia gotica que se eleva al cielo. Volando alrededor de ella parece haber miles de cuervos revoloteando esperando darse un festin. (En realidad no esperan a ver un muerto para darse un festin, esperan ver alguien para poder incarle el pico ya que no son cuervos, son Erinias.)*



### ERINIAS

AGI	15	FUE	31
PER	14	CON	8
EGO	2		

**MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR:** -5

**ESTATURA:** 200cm

**PESO:** 70kg

**SENTIDOS:** Vision aguda, tanto normal como infarroja. Oido y olfato normal.

**MOVIMIENTO:** 7m/RC volando

**ACCIONES:** 2

**BONO DE INICIATIVA:** +3

**BONO AL DAÑO:** +5

**CAPACIDAD DE DAÑO:**

4 Rasguños = 1 Herida Leve

3 Heridas Leves = 1 Herida Grave

2 Heridas Graves = 1 Herida Mortal

**RESISTENCIA:** 80

**PROTECCION NATURAL:** 2

**TIPOS DE ATAQUE:** Apresar (con sus garras) 10 (ras 1-5, hl 6-12, hg 13-19, hm 20+), una herida grave o mortal significa que puede salir volando con la presa, a menos que ésta pese demasiado. Pico 15 (ras 1-6, hl 7-12, hg 13-22, hm 23+)

**TERRITORIO:** edificios altos de Metropolis

**ARTE OSCURO:** 0

**NUMERO EN QUE SE ENCUENTRAN:** 18

Cuando los personajes esten todos fuera de las celdas les espera lo dificil. Primero veran al final del pasillo iluminado por la luz que desde fuera emite el frio negro





sol a una criatura.

*>La criatura esta metido en las sombras y tan solo un brazo y parte de su torso esta al descubierto. Su piel es correosa y llena de cicatrices de la cual salen y entran tubos llevando algun extraño fluido para alimentar sus inmensos blazos. Sus manos van armadas por enormes garras de un metal negro que llegan a gotear inundando el pasillo. No podeis llegar a ver su rostro, pero un brillo metalico procede de lo que podria ser sus dientes. Acompañando el sonido insesante del goteo la respiracion pesada y siseante hace que la sangre se te hiele.*

El Razida no ha hecho ningun movimiento y no se movera ya que esta ahora mismo poseiendo el cuerpo de un ser humano dentro de la ilusion. Los personajes no deben hacer ruido. (Tirada de Sigilo) Quien no pase la tirada de Sigilo tiene una probabilidad entre veinte que el Razida se despierte.

Los personajes no tendran muchos problemas con el razida, pero cerca del razida hay un Zelote que esta vigilante. Los jugadores deben tener cuidado de no acercarse al Razida porque el Zelote esta preparado para atacar. Gracias al Demiurgo el Zelote no tiene ninguna barra de acero si no pueden estar seguro los personajes de que despierta al Razida.



## ZELOTE

AGI	23	FUE	31
PER	25	CON	18
EGO	4	BEL	1

**MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR:** --

**ESTATURA:** 170cm

**PESO:** 70kg

**SENTIDOS:** Agudos. Huyen de la luz fuerte.

**MOVIMIENTO:** 10m/RC

**ACCIONES:** 4

**BONO DE INICIATIVA:** +9

**BONO AL DAÑO:** +5

**CAPACIDAD DE DAÑO:**

4 Rasguños = 1 Herida Leve

3 Heridas Leves = 1 Herida Grave

3 Heridas Graves = 1 Herida Mortal

**RESISTENCIA:** 105

**PROTECCION NATURAL:** Ninguna

**HABILIDADES:** Tregar 20, Sigilo 20, Buscar 15, Nadar 15, Armas contundentes 15.

**TIPOS DE ATAQUE:** Barras de hierro, tubos de acero o armas naturales, 2 Garras 15 (ras 1-7, hl 8-14, hg 15-22, hm 23+)

**TERRITORIO:** Los subterranos de Metropolis

**ARTE OSCURO:** 0

**NUMERO EN QUE SE ENCUENTRAN:** ¿?

Entre todos los pasillos los jugadores se podran encontrar un maximo de 18 Zelotes, todos separados y cada uno en un pasillo. Menos en el pasillo central que solo hay dos y cada uno esta en una esquina, uno esta al lado del razida y el otro esta comiendose a uno de los condenados para arrancarle la carne y ponerse la. (Si los personajes ven eso deberan tirar EGO menos cinco para ver si pierde o no el control)

Los personajes ven que en el pasillo hay cuatro salas de control, que vienen indicadas por unas verjas alambre de espinos y colgadas en el alambre de espinos hay algunas armas. Y algunas mascarar que permiten ver la verdadera forma de las criaturas.

Si los personajes se meten en una de las cuatro salas cada una tendra algo especial. Tira un dado de cuatro y mira cual es el efecto, todas basicamente son iguales.

*>Cuando atravesais el pasillo de alambre de espinos un zelote se arroja sobre la reja moviendola violentamente y trata de entrar sin conseguirlo. Os acompaña e intentara agarraros. (Su tirada de agarrar es de 10) Cuando llegais a la puerta del final del pasillo se abre dando paso a una estancia silenciosa. La habitacion esta totalmente en silencio y un centenar de velas ilumina la habitacion. En el centro de la habitacion hay un circulo mágico. (Tirada de Ocultismo para intentar adivinar que es lo que dice cada una).*



Tira un dado de cuatro al azar para determinar con que circulo se han encontrado los jugadores. Se pueden repetir ya que los circulos se mueven a menos que los jugadores abran una puerta la cierren y la vuelvan a abrir que en ningun momento se volveran a repetir.

- \* Sacando un 1 los jugadores se encontraran el seño de la Ilusion que hara que los personajes parezcan un Razida, un Nefarita, un Desperita o un Legionario tirando otro dado de cuatro. Sabrran que es el Sello de la ilusion siempre que pasen una tirada de Ocultismo



- \* Sacando un 2 los jugadores encontraran el sello de la muerte que les devolvera a la vida con su salud totalmente restaurada. Todo aquel que presencie el espectaculo debera pasar una tirada de EGO para resistir el ver como un cuerpo humano se forma alrededor suya.



- \* Sacando un 3 los jugadores encontraran el sello del tiempo y el espacio que les dara algun conocimiento. Ademas de conocer el espacio perfectamente donde se mueven sin necesidad de ver con sus ojos. Ademas si el DJ saca menos de un 5 en un dado de veinte el personaje podra tener una accion mas en cada turno.



- \* Sacando un 4 los jugadores se encontraran el selo de la locura, que les trasformara directamente en un no-humano otorgandole 2d20 en Poderes y 2d20+10 en Limitaciones.



Tras estos dones o limitaciones podran dirigirse en ambas direcciones. Por supuesto estos dones tan solo duran un tiempo limitado. Mas que un tiempo es un espacio... y ese espacio es el interior de la estacion.

Las salidas estan cubiertas por dos Legionarios que piden a todos que indiquen a donde van. Si identifican a alguno de los pj como condenados atacaran sin vacilacion con las ametralladoras que penden de sus cintos.

Tan solo tienen que subir al piso de arriba para encontrar la salida al anden. Si van abajo se encontraran en el Salon de la Estación de Principe Pio. Los bancos estaran colocados y veran a personas de todas las epocas sentados esperando su turno para entrar en las consultas. Gritos inundan El salon principal, si en algun momento se acercan a las almas en pena que esperan veran que su mirada esta carente de vida y que estan totalmente ausente. Si se acercan a las consultas veran como algun Desperita comieza a torturar a las almas en pena.

*>En el momento que la puerta se abre veis como un hombre esta siendo torturado por un ser cubierto con vaporosos ropajes manchados de sangre. La mascara cubre el rostro del ser al tiempo que una risa malvada emana de sus labios. La mascara se salpica de sangre con el restallar del latigo que mantiene entre las manos. Delante de el hay una mesa donde veis un bebe que gatea pero a paso casi moribundo y que en ese momento cae y adopta la posicion fetal. Al sonar el siguiente latigazo el niño parece romperse en mil pedazos, como si se hubiera congelado con nitrogerno. Al momento siguiente el cuerpo del hombre cae pesadamente al suelo y veis como dos legionarios que estaban en una esquina lo recogen y lo transportan lejos del desperita que se limpia torpemente la sangre de la mascara. No podeis ver su cara pero sus brillantes ojos reflejan felicidad y casi podeis sentir la sonrisa debajo de la mascara.*

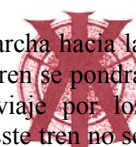
Esto conllevara a una tirada de EGO para no perder los nervios y salir por paras. (Seria bastante raro ver a un Razida huir de la tortura de un alma condenada).

Si los personajes van a la morgue tan solo encontraran una sala vacia, donde solo reina el silencio, y al final de la sala una puerta inmensa de hierro que no parecen demasiado decoradas pero que detras de ellas tan solo hay un vasto infierno que es tan solo un desierto entero.

Si, acaban de llegar al desierto pero el desierto es la forma de encontrar a Astaroth en su oscuro palacio totalmente vacio.

Si suben arriba veran un anden inmenso que tan solo tiene un tren que acaba de llegar. Si se acercan a la locomotora encontrarn un ser repugnante, con las manos medio calcinadas, sin ojos que espera para arrojar uno de los miles de cuerpos que tiene en el vagon de carga trasero. Parece un automata que tan solo arroja cuerpos a la caldera. Si los personajes se acercan a la caldera aun podran escuchar los sollozos de alguien en su interior. Si son tan insensatos como para mirar en su interior podran ver como una mujer de ojos claros se acerca a la rejilla y trata de salir entr gritos deagonia.

Si se montan en el tren se pondran en marcha hacia la estacion superior porque sin saber como el tren se pondra en marcha hacia atrás y comenzara un viaje por los infiernos, pero en direccion al mundo real. Este tren no se



llenara de almas en pena, pero si tendra legionarios que vigilaran que nada entre en el tren una vez se haya puesto en marcha. Si los personajes miran por la ventana solo veran el desierto y un tren cruzandose en direccion contraria. (Tirada de PER para ver si ven alguno de los pasajeros del otro tren)



Si atraviesan las puertas de la Morgue los jugadores se encontraran a las puertas de un inmensa torre que rasga el cielo y que sobrevuelan un numero impensable de no-humanos desquiziados y que solo piensan en alimentarse. Todos ellos tienen garras y colmillos, y desean alimentarse de la sangre de cualquier insensato que atraviese las puertas. A las puertas de la Torre los jugadores encontraran una inscripcion que reza:

*“Insensato quien atraviere estas puertas por su propia voluntad. Insensato el que no las atraviere pues solo atraves de estas puertas encontrara un mundo verdadero. Las mentiras es la tortura que debemos preservar y tan solo la muerte puede borrar las mentiras.”*

## EL ANGEL EN EL INFIERNO

Los personajes se encontraban delante del libro con la frase “Entre las llamas esta la Salvacion.” Y con tres caminos que podian tomar.

>Ante vosotros tres caminos se extiende en diferentes direcciones. Todos los pasillos parecen iguales, a simple vista. Cada uno de ellos lleva un simbolo de un triangulo de cuyo vertice tres latigos salen formando el inicio de una espiral. Los pasillos apenas tienen un metro de ancho y apenas un metro y ochenta de altura, lo que hace que el pasillo sea bastante angosto. Todos los accesos

tienen en las paredes un verdin y se sumen en la oscuridad mas absoluta solo teniendo como referencia un haz de luz que parece iluminar cada cien metros.

Los pasillos estrechos son parte del Dedalo, pero una parte confinada y controlada por el infierno. Los pasillos son el hogar de los Zelotes que estan deseosos de atrapar a cualquier infeliz que se atreva a vagar por ellos. Ademas el Cairat siempre esta dando una vuelta haciendo que los Zelotes huyan despavoridos. Los jugadores deberian andarse con cuidado al andar por los pasillos.

1. Los personajes atraviesan una zona donde un zelote puede verlos de lejos y empieza a llamar a los demas. Pronto el sonido sera atronador y vendra de todas las direcciones posible. (Acudiran 1d10+5 Zelotes)
2. Los jugadores pisaran una trampa que cambiara el recorrido, haciendo que el suelo tiemble. Alguna piedra se levanta bajo los pies de los jugadores y podra aplastarlos contra el techo. Estaran separados. (Tirada de esquivar para evitar que les aplaste. Si el efecto es de diez o menos no elegira hacia donde va. Si saca mas de diez en efecto elegira donde va.)
3. Los personajes se encontraran un cruce de caminos y deberan elegir hacia donde elegiran. Esta sala esta completamente vacia.
4. Los personajes se encuentrn un cruce de caminos en la oscuridad. Si ya han activado a los Zelotes ellos les atacaran cuando tengan oportunidad.
5. Alguno de los personajes pisara sin darse cuenta una masa biscosa que se escurre bajo el piel atrayendolo hacia una entrada que no parecia estar alli. El cairat puede llevarselo a menos que los demas personajes lo iluminen bien.
6. Los personajes en plena oscuridad se encontraran una bifurcacion hacia la derecha y un camino de frente que termina en una de las salas iluminada
7. Los personajes se encontraran en la sala donde se encontraban al principio con el libro, solo que el libro ha sido cerrado y cuando lo abran activara una trampa de acido que quemara a quien este al lado del libro (Tirada de esquivar para evitar la mitad del daño)
8. Los Personajes sen encuentran en una sala exactamente como la del principio donde el libro esta custodiado por dos velas de luz negra que hiela la sangre a los presentes como si les robase el calor del cuerpo.
9. Los personajes Se encuentran en una sala donde no hay suelo. Si van muy deprisa tirada de Agilidad para ver si se caen. En el techo el mismo haz de luz ilumina a un libro que parece estar cerrado. En la portada si pasan una tirada de EDU veran que tiene algo escrito. Tirada de Ocultismo e historia para ver si identifican el idioma. Si tienen el idioma apropiado descifran que en los caracteres griegos pone en Latin (rodeado de runas extrañas):” **Ignis magna veritas**” Si arrojan algo de fuego sobre el libro este consumira toda la sala y mostrara una puerta de unos veinte metros de ancho por unos cinco de alto con una puerta supletoria para



entrar.

10. Los personajes se encuentran cara a cara con su peor pesadilla... Un Nefarita que esta vagando por el. Mira un libro y se gira para mirar a los pjs.

> *Que feliz casualidad, ahora no tendre que buscar en este pequeño laberinto. Gracias por facilitarme el camino.- Susurrara el Desperita detras de su mascara.- Cual de vosotros sera el primero.*

En este momento se inicia una persecucion atraves del laberinto a toda prisa para que el Nefarita no los mate. Él tan solo ira andando con la esperanza de no perderlos y que ellos no encuentren la salida. (Nefarita 03)



<http://www.keiththompsonart.com>

Si atraviesan la puerta inmensa se encontraran en la sala de espera de la estacion de Principe Pio.

> *Delante vuestra se exteinde una inmensa sala de espera que podra tener unos cien metros de ancho donde los bancos estan dispuesto mirando a las consultas que hay delante suya. La estancia esta iluminada por braseros llenos de miembros humanos que se queman proporcionando una luz que danza con un baile al son de los pequeños estallidos de la carne.*

> *Los bancos estan ocupados por figuras que esperan*

*sus turnos. Hay gente que parece vestido de todas las epocas, como por ejemplo del siglo XVII y tambien alguno vestido con ropajes romanos.*

> *Si os acercais a las salas de medicos todas estan en silencio, si abris alguna de las puertas tan solo veis un pasillo vacio que se pierde en la oscuridad y que carece totalmente de fuente de iluminacion. Las paredes estan manchadas de sangre y parece que en ellas hay algunos caracteres escritos.* (Tirada de EGO no solo para aguantar la escena, si no tambien para ver si entre todos los caracteres hay alguno que se pueda entender) *Cuando os fijais bien en los caracteres hay uno que os llama la atencion, es un triangulo con latigos en sus vertices que parecen el comienzo de una espiral.*

Si alguno de los jugadores tiene Ocultismo podra descifrar que hay incrito un conjuro en las paredes, pero parece incompleto. No se sabe lo que hace, pero se puede llegar a realizar con un minimo de conocimiento.

Conjuro es el conjuro del Saber de la Muerte invocar criatura de la muerte pero con un matiz diferente. Es un conjuro que es llamado "Llamar al angel castigador" según el conjuro dice que si se invoca correctamente el mago podria llegar a conseguir que un angel exterminie a sus enemigos. En realidad eso es mentira, tan solo invoca a un Desperita, que matara a todo aquel que se encuentre en su alcance.

## INVOCAR CRIATURA DE LA MUERTE

El conjurador puede invocar a una criatura de los reinos mas alla de la muerte. Debe conocer el nombre (Que le viene dentro del conjuto). Este conjuro tiene dos variantes uno es invocar angel castigador menor, y el otro que es llamar a arcangel castigador. (En realidad es invocar a un Desperita o a un Angel de la Muerte)

**GS:** 10

**PERDIDA DE RESISTENCIA:** 40

**EQUIPO:** Un cráneo, incienso negro y velas negras

**HERRAMIENTAS MAGICAS:** el cetro y el caliz.

**CIRCULO DE PROTECCION:** Un complejo círculo inscrito con nueve pentáculos. El dibujo base se traza con tiza o carboncillo. Ciertas marcas se hacen con sangre. Los nueve pentáculos se señalan con lamparas de aceite.

**INVOCACION:** Una compleja formula donde viene el nombre de Desperita o del angel de la muerte

**GESTICULACION:** El incienso se ueve en circulos alrededor del craneo, mientras sobre este se sonstiene cerrada la otra mano.

**VISUALIZACION:** La criatura se visualiza como si estuviese apareciendo, priemro como una masa informe, luego con mas detalle hasta que aparece fisicamente ante el conjurador.

**DURACION:** ----

**TIEMPO DE PREPARACION:** 7 horas.

Los jugadores no tendran los materiales necesarios para realizar el conjuro y la verdad es que deberian agradecerlo.

Al atravesar el estrecho pasillo donde como maximo caben solo dos personas a la vez. Las paredes estan llenas





de sangre y el suelo esta resbaladizo y a veces lleno de serrin para evitar el resbalarse. (si en algun momento los personajes corren a traves de este pasillo corren el riesgo de tener que pasar una tirada de AGI para no dar de bruces en el suelo. Saber Caer para evitar un raguño)

Los personajes corran y se encontraran de frente con una puerta de hierro al rojo. Los personajes tendran que ver como pueden abrir la puerta sin quemarse y sufrir una herida grave por fuego y la imposibilidad de usar las manos a menos que tengan la ventaja de Soportar Dolor.

Si consiguen atravesar la puerta descubriran una sala de sacrificio donde esta Laura a punto de ser sacrificada por su propia mano y asi finalizar la transformacion de un nuevo nefarita.

*>Entrais en una sala totalmente oscura, con sabanas negras y forro rojo. Nada mas entrar encontrais una estanteria llena de libros antiguos, polvorientos y al lado una estanteria especial para pergaminos. Si los examinais con mas detenimiento podeis encontrar libros de historias del mundo, historia de los Arcontes, Algun libro de los saberes magicos. Los pergaminos conocen eras y ellos contienen nombres y lo que parecen conjuros.*

*>La estancia se abre en forma de L, los personajes avanzan por una sala llena de polvo menos en la parte central que centenares de pisadas han movido el polvo. En el tramo corto de la habitacion se escuchan canticos y las luces de decenas de velas crean formas que parecen irreales.*

*>Cuando girais con cuidado en la esquinas podeis ver como un ritual esta teniendo lugar delante vuestra. Cinco jovenes virgenes rodean una escena donde un Nefarita esta consumando el sacrificio de laura. EL Nefarita se levanta dentro de un circulo protector, su mascara blanca aun no esta completa y de la nada salen como gotas que se solidifican uniendose a la mascara y formandola aun mas. Mientras de rodillas se encuentra Laura con un cuchillo en sus manos temblorosas. De sus ojos se escapan miles de lagrimas y entre sollozos susurra:*

*- No puedo.... No quiero... No...*

*Al tiempo que el Nefarita se encorva sobre ella y comienza a susurrarle:*

*- Tu puedes terminar con este dolor, con todo este sufrimiento no, solo para ti si no tambien para tus amigos que moriran antes que llegar a este sitio.*

*Su voz siseante es como si pasaras un tenerdor por la superficie de un plato, pone los pelos de punta y hiela la sangre. Su mascara poco a poco se cierra mas sobre su rostro.*

Los personajes estan presenciando algo que no se repite desde hace eones, que es la transformacion de un ser humano en Nefarita. Los jugadores no saben que deben interrumpir al Nefarita tan solo haciendo que Laura pierda la concentracion en las palabras del Nefarita y tenga esperanzas en que se va a salvar del dolor que sufre. Los personajes una vez atraviesen la puerta tiene diez minutos para interrumpir el ritual y evitar que el Nefarita complete el ritual.

Si los personajes hacen algo de ruido o intentan llamar la atencion las cinco jovenes virgenes sacaran cuchillos. Los pjs han interrumpido uno de los momentos mas importantes en sus vidas: La sangre de Laura era tan poderosa que hubieran podido convertirse en espiritus y servir como primera comida al recién nacido Nefarita.

Las chicas no son normales, son humanas normales, es mas... si los personajes descuelgan ahora mismo una de las pesadas sabanas y abren las contraventanas se encontraran en el corazon de Madrid. Es mas, esa sala esta, 'por asi decirlo fuera de la realidad y nadie conoce la hubicacion de la habitación.



## DONCELLAS

AGI	9	FUE	10
CON	8	EGO	11
CAR	10	BEL	17
EDU	14	PER	15

**MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR:** 0

**ESTATURA:** 1,60-1,70

**PESO:** 60kg-70kg

**SENTIDOS:** Humanos normales

**COMUNICACIÓN:** Castellano.

**MOVIMIENTO:** 7 m/RC

**ACCIONES:** 2

**BONO DE INICIATIVA:** 0

**BONO AL DAÑO:** 0

**CAPACIDAD DE DAÑO:**

4 Rasguños = 1 Herida Leve

3 Herida Leve = 1 Herida Grave



2 Herida Grave = 1 Herida Mortal

**RESISTENCIA:** 70.

**PROTECCION:** Ninguna

**HABILIDADES:** Puñal 12, Pistola 9, Esquivar 10, Ocultismo 11, Pelea sin armas 9, Ciencias Sociales 14, Derecho 10, Seducir 10.

**TIPOS DE ATAQUES:** Ataque con Cuachillo ceremonial. El puñal es como un puñal cerámico solo que hace un daño aun mayor: Ras 1-9, hl 10-15, hg 16-17, hm 18+

También pueden atacar con barras de hierro: Ras 1-8, hl 9-14, hg 15-18, hm 19+

Si los personajes derrotan a las doncellas de la muerte aun les quedara el Nefarita que aun no esta totalmente formado. A su alcance esta Laura y el nefarita.



## NEFAR

AGI	20	BEL	3
PER	15	FUE	30
EGO	15	EDU	15
CON	25	CAR	13

**MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR:** +5

**ESTATURA:** 220cm

**PESO:** 150kg

**SENTIDOS:** como un humano, pero tambien tiene la capacidadde ver auras y percibir el equilibrio mental de las personas.

**COMUNICACIÓN:** habla todos los idiomas.

Telepatia.

**MOVIMIENTO:** 10m/RC

**ACCIONES:** 5

**BONO A LA INICIATIVA:** +8

**BONO AL DAÑO:** + 6

**CAPACIDAD DE DAÑO:**

6 rasguños = 1 herida leve

5 heridas leves = 1 herida grave

3 heridas graves = 1 herida mortal

**RESISTENCIA:** 155

**PROTECCION NATURAL:** ninguna

**PODERES:** Telepatia: puede leer los recuerdos y los sentimientos. Distorsiona el tiempo y el espacio como una persona con desequilibrio mental superiores a 300. Cambia de aspecto hasta el doble o la mitad de la propia estatura del nefarita. Controla a todas las personas con desequilibrio mental entre -75 y -100. Hace falta una tirada de EGO con el mejor efecto que el nefarita para evitar el control.

**HABILIDADES:** Armas automaticas 10, pistola 10, Espadas 15, sigilo 25, esquivar 15, puñal 10, latigos y cadenas 10, combate sin armas 15, buscar 20 y tortura 20

**TIPOS DE ATAQUE:** según el arma

**ARTE OSCURO:** 10

Despues del combate los jugadores o habran muerto o habran matado al nefar (Bueno si lo van a matar "El nefar" se retirara con el arte oscuro o simplemente moviendo el tiempo y el espacio a su alrededor.)

Han rescatado a Laura. La han salvado pero no han salvado gran parte de su memoria, si no han interrumpido el ritual ella perdera toda la memoria y morira por su propia mano. Si lo han interrumpido poco antes de que Laura se clave el cuchillo su memoria se vere muy perjudicada y no recordara a los pj. Si lo hacen nada mas entrar en la habitacion sus recuerdos quedaran intactos hasta el momento de su secuestro que todo estara borroso.

## EL PALACIO OSCURO

*>Las puertas se abren con un crugido como si en miles de años esas inmensas puertas de madera no se hubieran abierto. Ceden sobre sus goznes y un aire viciado, os inunda los sentidos sintiendolo pesado y acre en la boca.*

*Al entrar en la estancia notais como el suelo cambia de arenoso a perfectametne pulido. Miestras vuestra vista se acostumbra a la oscuridad reinante dentro, solo podeis ver tres enormes ventanales que hai delante vuestra. La pared se levanta unos diez metros a un centenar de metros delante vuestra y esta desnuda, sin ninguna*





pintura ni papel pintado. La apariencia es como si una iglesia se hubiera construido dentro del palacio.

Tras el dintel de la puerta y cuando vuestros ojos ya se han acostumbrado a la penumbra podeis ver a vuestra izquierda un enorme sofá de proporciones epicas. Cuando girais la cabeza hacia la derecha podeis ver una puerta de unos veinte metros de ancho.

La puerta parece esta entre abierta y solo el sonido de un goteo incesante rompe el silencio. Os adentrais en la oscuridad.

Al traspasar el umbral de la puerta escuchais como la pesada puerta del exterior se cierra de golpe golpeando el aire y creando un sonido atronador que retumba en todo el edificio. Cuando mirais al interior del edificio veis ante vosotros una estancia inmensa iluminada por ventanales que se encuentra casi rozando el techo. Un humo extraño cubre toda la estancia y hace que los haces de luz sean tangibles. El suelo es como un tablero de ajedrez y delante vuestra se encuentra miles de departamentos que se pierden en la oscuridad. Las paredes son de madera y se levantan unos cuatro metros. Un pasillo central lleno de camillas y sillas de ruedas se extiende ante vosotros. Todo esta en silencio (Tirada de PER y solo como un efcto de quince los personajes se daran cuenta de el chirriar de una de las ruedas de una silla que gira sin que nadie aparentemente la haya tocado) Las ventanas tienen unas gasas roidas por el tiempo.

Cada despacho de pequeñas dimensiones y en la penumbra apenas podeis vislumbrar el pobre mobiliario. Solo se encuentran una mesa de escritorio y unas sillas que la franquean. A los lados podeis ver una estanteria con miles de libros y al otro lado una tela que representa un estudio de anatomia humana. Os llama la atencion que al lado del cuerpo humano tambien hay diagramas pintados posterior en un color ocre de brazos mecanicos y garras.

Al final de la estancia un enorme montacargas se abre paso en la oscuridad. Una reja de un metal negro, y que apesar de los años parece intacto, incluso engrasado ya que resplandece a la luz. El motacargas puede perfectamente ser de unos veinte metros cuadrados. Cuando tirais de la reja el sonido os hiela la sangre, es como el siseo de una espada saliendo de su vaina, y da paso a un silencio sepulcral. Al entrar en el montacargas podeis ver que no hay boton de subida, ni de bajada.

Con una tirada de Medicina los personajes pueden saber que el estudio de anatomia es incorrecto ya que los organos vitales estan cambiados de sitio como si todo estuviera bocabajo. Si se fijan bien en el craneo vera que el los pomulos son puntiagudos y que las facciones no se corresponden exactamente con un humano, pero es algo muy parecido.

Tirada de documentacion les dara la opcion de buscar entre los miles de libros para encontrar algo de interes. Solo tres libros llaman la atencion de los pj

1. El "Quitab al acif" un libro con las tapas de cuero negro, su tanto es muy extraño (tirada de medicina podra determinar que el cuero es piel humana)
2. Un libro del infierno que describe el infierno como una vasta extension de desierto que cubre hasta donde la vista alcanza y que un sol negro en su cenit alumbra robando el calor del cuerpo.

Tambien describe algunas criaturas que lo pueblan.

3. Un libro que trata sobre tortura. Sin mas.

Eso es todo lo que hay en esta habitacion a excepcion de dos inmesas criaturas mas parecidas a insectos que a humanos, aunque se sostienen a dos patas. Los pjs solo veran a uno a la vez... nunca veran mas de uno, tienen mente de enjambre y ocultan su numero. Son mas animales que humanos, pero su parte humana parece mas una mente colectiva.

## CRIATURA

De la oscuridad surgieron dos criaturas medio humanas, medio insectos. Eran criaturas desproporcionadas uno de sus brazos era como su cuerpo entero y lo arrastraban provocando el sonido del metal contra el suelo. No poseian ojos y mandibula inferior se abria dejando ver una hilera de afilados dientes. De su otro hombro salian tres brazos algo mas delgados pero capaces de partir a un hombre en dos con la facilidad de una hoja.



AGI	15	PER	8
FUE	45	EGO	5
CON	18		

**MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR: -5**

**MOVIMIENTO: 7m/RC**

**ACCIONES: 2**

**BONO A LA INICIATIVA: +3**

**BONO AL DAÑO: +7**

**CAPACIDAD DE DAÑO:**

**5 rasguños = 1 herida leve**



4 heridas leves = 1 herida grave  
3 heridas graves = 1 herida mortal

**RESISTENCIA:** 120

**HABILIDADES:** Saltar 15, trepar 15, compate sin armas 10, sigilo 10

**TIPOS DE ATAQUE:** Mordisco 10 (ras 1-8, hl 9-14, hg 15-19, hm 20+) Garras derecha 10 (ras 1-8, hl 9-14, hg 15-19, hm 20+) Garra izquierda 12 (ras 1-5, hl 6-9, hg 10-15, hm 16+) presa con la pinza derecha 10

**ARTE OSCURO:** 0

Cuando los jugadores se metan en el montacargas del fondo este empezara a cerrarse al tiempo que la criatura se acerca a ellos corriendo. Haz que los jugadores suden un poco, que esquiven ya en el monta cargas o que cierren en el ultimo momento.

Tras unos momentos deagonia en que la criatura golpea con violencia el montacargas, este se pondra en marcha. Lo malos es empieza a bajar en silencio.

>Veis como el montacargas atraviesa el suelo del edificio y en vez de ver un oscuro sotano os encontrais en un lugar totalmente direfente. Entrais en una bruma roja que lo envuelve todo hasta donde alcanza la vista. Comenzaís a mirar con curiosidad a vuestro alrededor esperando daros cuenta de donde estais. A lo lejos podeis llegar a ver enormes trozos de tierra que flotan en mitad de la nada. Algunos de ellos parecen envueltos en llamas y las mismas llamas parecer cobrar vida y moverse rodeandoel trozo de tierra.

>Cuando mirais arriba os dais cuenta de que el montacargas no tiene railes y parece estar en caida libre, lo que no puedes determinar es hacia donde. Cuando miras hacia abajo ves como un trozo de tierra se mueve hasta colocarse debajo vuestra. Tras unos segundos el montacargas se estrella violentamente contra el suelo (Tirada de Saber caer para amortiguar la caida, si no comerse una herida leve) levantando una nube de cenizas incandescentes.

>Os encontrais en un trozo de tierra de unos cien metros de ancho por unos cuatrocientos de largo. Las llamas lamen la roca exterior y el sonido del crepitar parece seguir un ritmo. (Tirada de percepcion, si lo consigue entre el crepitar puede escuchar miles de voces recitando unos canticos pero que en ninguno momento se repiten. Tirada de Ocultismo para descubrir que es ese sonido, La lengua del infierno) Delante vuestra una inmensa puerta de unos cincuenta metros de ancho y mas de un centenar de metros de alto. Sus contornos estan envueltos en llamas y de vez en cuando una lengua de fuego recorre la enegrecida madera de la puerta. Acto seguido parece como si una fuerza poderosa apartara las llamas de la puerta. A pesar de lo que parezca los remaches de la puerta estan frios, tan solos enegrecidos por la accion de las llamas.

Tras las puertas les espera la prueba mas dura de todas.

>Tras las negras puertas una habitacion vacia es lo unico que os da la bienvenida. La habitacion puede tener unos doscientos metros cuadrados. El suelo totalmente pulido refleja vuestra imagen y en la pared de vuestra

derecha hay un gigantesco espejo al que los años no han dejado de pasarle factura. En el centro de la habitacion hay un brasero encendido, las llamas iluminan toda la habitacion. El brasero puede tener unos diez metros de diametro y las llamas se alzan hacia el techo.

Los jugadores que tengan sexto sentido notaran algo raro hay en el espejo, es como si los reflejos estuvieran distorsionados. Si alguno mira hacia arriba vera que el techo se pierde en la oscuridad. El borde del brasero reza unas palabras escritas en Latin. Tirada para entenderlos porque el latin es antiguo y las letras apenas son visibles.

*"Beatus vir os iusti meditabitur sapientia, et lingua eius locuetur iudicium. Beatus vir qui suffert tentationem niam cum probatus fuerit accipiet coronam vitae. Kyrie ignis divine eleison. O quam sancta, quam serena, quam benigna, quam amoena o castitatis lilium"*

*"Bendito aquel que medite la sabiduria y use la lengua para hablar con justicia. Bendito aquel que sufre tentaciones y que prueba bajo el fuego que merece la corona de la vida. Padre nuestro, fuego divino, ten piedad. Oh cuan sagrada, cuan serena, cuan benevola, cuan encantadora como la castidad del lirio."*

Es sencillo, como reza la inscripcion "Que prueba bajo el fuego que merece la corona de la vida", los jugadores tan solo tienen que introducirse en el brasero y se transportaran a las zonas altas del palacio oscuro.

La trampa esta en el espejo. Si alguno de ellos toca el espejo la mano de su igual agarrara la suya.

>"Del espejo surge una mano que se aferra con fuerza tu brazo y poco a poco va surgiendo un oscuro reflejo de ti. Su pelo esta desaliñado y sus ojos tienen un brillo rojizo que casi hipnotiza. Su sonrisa muestra una fila de dientes afilados que hiela tu sangre. Su piel desnuda esta cubierta de terribles pustulas que supuran un liquido viscoso.Una vez fuera te suelta la mano y se queda al borde del espejo como recuperando el aliento. Ni tu ni el tiene reflejo en el espejo y eso no es algo que clame tu inquietud."

La trampa ha sido activada, el homunculo intentara acercar a otros jugadores al espejo, y si le es posible sumergir a su reflejo en el espejo. Los intentara alejar del brasero y dejarlos atrapados en el espejo. Si alguno atraviesa el espejo tendra problemas porque detras no hay nada... el brasero que iluminaba la habitacion esta apagado y no hay posibilidad de encenderlo. Ademas esa habitacion esta totalmente vacia sin poder retornar a una realidad normal a menos que los demas jugadores maten a los reflejos y tiendan una mano al personaje que esta dentro. En ese momento el personaje que esta dentro sentira una mano que le agarra y lo saca de ese vacio gris.

>"El dolor del fuego recorriendo tu cuerpo es algo indescriptible, te retuerces y te echas sobre el frio suelo para rodar y tratar de apagar las llamas. (Tirada de EGO si no sufrir una perdida de 10 puntos de desequilibrio) Tras unos minutos recuperas el sentido de donde estas y tus musculos vuelven a responderte, el panico desaparece de tu corazon. Miras a tu alrededor y ves como estas en un pasillo amplio, solo iluminado por unas extrañas lamparas a ambos lados. Cuando te acercas las lamparas te das cuenta de que son algo



parecidos a humano. Sus ojos estan tapados por un trapo manchado, sus rasgos estan secos, como si estuviera momificado, pero lo mas importante es que no posee piernas. Su torso esta seccionado por la mitad y su columna vertebral sigue sin que nada la recubra. Esta sujeto a la pared por unas cadenas que le dan holgura y le permiten moverse alli donde hay ruido. Si, pueden moverse, flotan en mitad de la nada. (Tirada de EGO)



Si recorren el pasillo este solo tendra una sola salida.

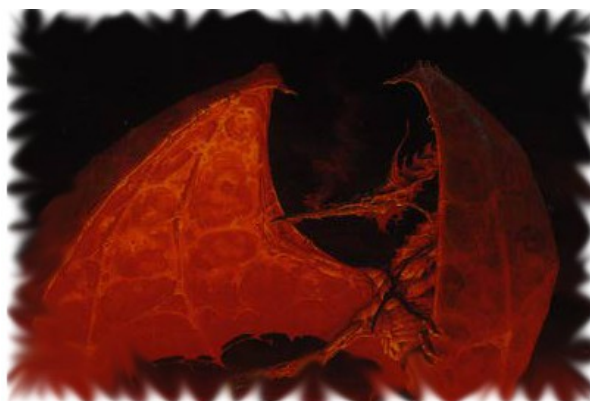
>Las lamprás van encendiéndose a vuestro paso, y se van moviendo acompañando vuestros pasos. Las sombras se mueven irreales a vuestro alrededor. Un tremendo silencio os acompaña y tan solo el sonido de vuestros pasos interrumpe ese silencio. Al final del pasillo encontráis una puerta de madera. Es de unos dos metros de alto por uno cincuenta mas o menos de anchura. Apenas si esta labrada, un pomo poco trabajado es lo unico que llama la atención de la puerta. Cuando la abris os dais cuenta de que da acceso a un pasillo estrecho, mas o menos de unos cincuenta centímetros de ancho y su altura se pierde en la oscuridad. La piedra de los lados esta gastada por el roce y parece casi pulida. (Si algun personaje mide mas de metro ochenta o menos de metro cincuenta tendra que hacer una tirada de AGI para no rozarse con las paredes y recibir una herida leve. Esto se produce porque a la altura normal de una persona la piedra esta gastada pero a una altura muy superior o muy inferior la pared es como papel de lija) El pasillo apenas si esta iluminado, tan solo por la luz que dejaron atrás y por una mortecina luz roja que proviene del final del pasillo. En el pasillo hay unas hendiduras de mas o menos unos veinte centímetros que parecen no tener fondo.

Si algun jugador mete la mano no pasara absolutamente nada, si quieres meteles miedo haciendo que sientan un goteo calido en su mano. “Una sustancia viscosa y calida toca tu mano resbalando por tus dedos. Cuando retiras la mano ves que la sustancia es transparente.

Al final del pasillo se encontraran con una esquina y cuando la doblen se encontraran que tienen que pasar unos metros al descubierto pues la pared desaparece unos metros mas adelante.

>Cuando llegais a la zona iluminada por el mortecino y negro sol te das cuenta de lo alto que estas. Miras hacia abajo y ves como la estructura del edificio se levanta millas y millas del suelo. Si vuelves tu cara hacia arriba

ves como aun quedan millas y millas de subida. Tambien puedes ver como unos extraños pajaros sobrevuelan cerca vuestra y en cuanto se percatan de tu presencia comienzan a dar círculos bajando hacia donde estais. (Los mismos erinias que antes)



## ERINIAS

AGI	15	FUE	31
PER	14	CON	8
EGO	2		

**MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR:** -5

**ESTATURA:** 200cm

**PESO:** 70kg

**SENTIDOS:** Vision aguda, tanto normal como infarroja. Oído y olfato normal.

**MOVIMIENTO:** 7m/RC volando

**ACCIONES:** 2

**BONO DE INICIATIVA:** +3

**BONO AL DAÑO:** +5

**CAPACIDAD DE DAÑO:**

4 Rasguños = 1 Herida Leve

3 Heridas Leves = 1 Herida Grave

2 Heridas Graves = 1 Herida Mortal

**RESISTENCIA:** 80

**PROTECCION NATURAL:** 2

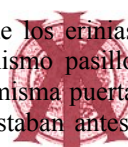
**TIPOS DE ATAQUE:** Apresar (con sus garras) 10 (ras 1-5, hl 6-12, hg 13-19, hm 20+), una herida grave o mortal significa que puede salir volando con la presa, a menos que ésta pese demasiado. Pico 15 (ras 1-6, hl 7-12, hg 13-22, hm 23+)

**TERRITORIO:** edificios altos de Metropolis

**ARTE OSCURO:** 0

**NUMERO EN QUE SE ENCUENTRAN:** 18

Despues de sobrevivir a las embestidas de los erinias los personajes se volveran a enfrentar al mismo pasillo estrecho. Y tras el pasillo en encontraran la misma puerta de antes que dara al mismo pasillo donde estaban antes.



Tirada de PER para darse cuenta de que estan dando vueltas como locos. Lo que tienen que hacer es escalar por el pasillo estrecho utilizando los huecos como agarraderas. Tras unas cuantas tiradas de trepar los jugadores llegaran a un lugar que deberia helarles la sangre pues llegan a la parte superior de uno de los palacios oscuros.

*>Tras la escalada veis como estais a cielo abierto, el negro sol ilumina una sala del tamaño de un campo de futbol. La sala esta flanqueada por columnas de todos los estilos habidos y algunas columnas con de un material parecido al plastico pero parece mucho mas resistente. Decenas de alfombras cubren el suelo sin orden ni concierto y algunos cuerpos humanos descansan sobre ellas.*

*>Si os acercais a uno de los cuerpos descubris que esta muerto, pero tambien que no tiene ni ojos y no parece tener organos internos, tan solo parece ser un simple cascarrón vacío. Conforme avanzais por la sala una sensacion de mareo os inunda y casi teneis ganas de vomitar.*

*>Al final de la sala una figura se levanta ante vosotros y una sensacion de panico os encoge el corazon. (Tirada de EGO para no salir por patas arrojandose por el borde del palacio) La figura podra tener unos dos metros de alto y su cara esta cubierta por una mascara con seis visores para los ojos. De su espalda seis jirones de humo parecen a veces adoptar la forma de unas alas blancas pero al segundo siguiente solo son humo. Cuerpo parece recubierto con un material flexible pero de aspecto metalico y sus manos estan al rojo vivo. Os mira y una voz que os acompaña toda vuestra existencia resuena en el vacío de la sala.*

– *“Habeis llegado mas lejos de lo que tenia planeado, realmente los humanos sois criaturas fascinantes. Habeis peleado por vuestra libertad, pero no os sera tan sencillo. Algunos compañeros vuestros han atravesado las puertas para rescataros. No podemos hacerles el feo de que hagan el viaje para nada.”*

*Con un simple chasqueo de sus dedos tras el guantelete el palacio parece desmoronarse ante vuestros ojos al tiempo que otra estructura se va creando. Tras unos segundos veis que estais en una estacion de trenes muy amplia, los andenes estan a rebosar de gente, toda con la mirada perdida y vestidos iguales. El polvo rojizo cubre todo y una sensacion rara os envuelve. En ese momento una voz suena en vuestras cabezas. “Vamos a jugar, taquilla 616. Allí encontrareis cosas para hacer la busqueda mas interesante. Ya no sois mis prisioneros, ahora sois luchadores y teneis que luchar por vuestra libertad.”*

En la taquilla habra tantas armas como jugadores, casi todas de cuerpo a cuerpo. Habra tambien ropa y un pequeño medallón. Estas armas tendran una cualidad espacial, cuando hieran a un legionario de muerte este se desvanecera en el olvido para siempre.

## CABOS SUELTOS

Hay muchas incognitas que aun estan sin resolver. Lo primero es que los jugadores siguen en el infierno y por tanto debes salir. La buena noticia es que tienen a Laura y que los demás ya no estan encerrados, si no que ahora estan vagando y luchando por su libertad.

¿Que hacen las armas?

¿Que hace el medallón?

El Nefar escapo así que no estara muy contento con los jugadores ¿Cuando volvera?

¿Por que estan jugando con ellos?

## PUNTOS DE EXPERIENCIA

Todos los jugadores recibiran de base dos puntos de experiencia.

El jugador que descubriera el glifo en la segunda estacion recibe un punto mas de experiencia.

El jugador que supiera para que valia el glifo recibira otro punto de experiencia.

El primer jugador que se meta en los círculos de proteccion de las llamas recibira otro punto de experiencia.

Quien arroje fuego al libro “Ignis magna veritas” recibira otro punto de experiencia.

Por derrotar a Nefar todos los jugadores ganan dos puntos de experiencia.

Por salvar a Laura ganan un punto de experiencia y recuperaran 20 puntos de desequilibrio.

El primer personaje que se acerque a las llamas recibira un punto de experiencia.

El primer jugador que escale por el estrecho pasillo recibira un punto mas de experiencia.

Sobrevivir a los erinias es un punto mas de experiencia.

Si los jugadores quieren memorizar las caras de los cuerpos tendidos concede un punto de experiencia.

Al final los expedicionarios del centro del infierno recuperan 10 puntos de desequilibrio.

