



# KULT

## AMBAS DIRECCIONES



## HACIA DENTRO

Los personajes que tratan de rescatar a las personas que estan dentro del Infierno se encuentran en la habitacion en L donde han rescatado a Laura.

*>La sala se queda en un silencio solo roto por el incesante sollozo de Laura que se acurruca en sus brazos. Las velas se consumen poco a poco. Los cuerpos de las cinco doncellas permanecen tendidas en el suelo como cayeron al suelo vertiendo su sangre cerca del pentaculo pintado en el suelo. Las cortinas que tapan las tres ventanas que se encuentran en la parte corta de la habitación, donde se estaba celebrando el ritual.*

Si recorren las cortinas los jugadores verán que las ventanas estan tapiadas y que el muro se ve lo suficientemente solido como para derribarlos. Si se entretienen mucho la sangre llegara al pentaculo. Si quierens y los pj estan muy pesados en esa sala sacales algun bichejo para asustarles y hacerles que se muevan.

Tan solo hay una salida y es la misma puerta por la que entraron.

*>Al girar la esquina de la sala veis como la puerta al rojo vivo que os dio la bienvenida ahora esta fria y su color ahora es de un frio negro. Tras de ella un pasillo se abre silencioso. Sus baldosas negras y blancas os traen recuerdos de la entrada en el infierno y os hiela la sangre.*

*>Tras unos segundos de marcha podeis ver como el papel de las paredes poco a poco se va encontrando mas rasgado y bajo el aparece la piedra desnuda. Los bloques de piedra conforman un pasillo mas bien estrecho que os hace caminar de uno en uno. El suelo se torna de ladrillos de barro y el verdin os rodea. Tan solo el sonido de el correr agua y el goteo incesante rompen el silencio.*

Acaban de entrar en un laberinto cambiante. Ahora tienen que tirar otra vez para ver si consiguen salir de alli. No los tengas mucho tiempo dando vueltas porque si lo haces se aburriran.

1. *>Tras caminar un centenar de metros os encontrais con una habitacion de tres por tres alumbrada por un traga luz en el techo. Al mirar por ellas columnas de humo se levantan a vuestro alrededor y el respandor anaranjado de las llamas lo cubre todo con una luz diferente.*

*>Al momento ois unos gruñidos y girais la cabeza. Cuando mirais al pasillo de donde provienen tan solo llegais a ver unos pies casi podridos que caminan pesadamente hacia vosotros. Levantais poco a poco la vista y vislumbrais entre las sombras y par de ojos vivos que casi os transmiten la locura que los consume. Y escuchais como un sonido metalico*

*choca contra la pared.*

Es tan solo un zelote pero esta ahora mismo llamando a mas de los suyos. Al cabo de unos minutos estaran rodeados y mas les vale correr muy rapido.

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.)

*>Mientras vais andando por el angosto pasillo escuchais un click como si un resorte saltara en alguna parte cerca y de repente todo empieza a temblar. Las piedras en el temblor empiezan a moverse de sus bordes, con un crujido como si se rompieran miles de cuerpos las piedras salen disparadas cambiando el suelo que pisais. Las piedras estan a punto de daros (Tirada de Esquivar x2 para evitar o sufrir una herida leve) y cuando os dais la vuelta y todo se calma veis que habeis sido separados y un camino distinto que abre ante vosotros.*

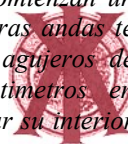
3. *>Tras caminar unos minutos os tropezais de bruces con un cruce de caminos iluminado por un tragaluz protegido por una solida reja de hierro oxidado.*

4. *>La luz se va haciendo mas tenue hasta que muere en una niebla negra que os envuelve. Los sonidos se apagan y a mas de un metro no hay mas que tinieblas oscuridad. Sonidos amortiguados os rodean y no sabeis donde estais exactamente.*

*>Al acercarte a la pared puedes ver como esta parece moverse con efectos de luz y la rugosa superficie. (\* Una pregunta se hace presente en tu mente: ¿No sera él? Y tan solo eso hace que tus nervios se tensen.)*

PARTE DEL CUERPO	PROYECTIL (1d20)	C. A C. (1d20)
PIERNA DERECHA	1-3	1-2
PIERNA IZQUIERDA	4-6	3-4
ABDOMEN	7-9	5-7
PECHO	10-14	8-12
BRAZO DERECHO	15-16	13-15
BRAZO IZQUIERDO	17-18	16-18
CABEZA	19-20	19-20

5. *>Encuentras unas escaleras que comienzan un descenso hacia la oscuridad, mientras andas te das cuenta de que centenares de agujeros de mas o menos unos treinta centimetros en redondo rodean la escalera. Al tocar su interior*



*el tacto es calido y algo humedo.*

*>Seguis andando mirando a ambos lados sin perder de vista los agujeros. En ese momento un (Haz rozar la espada con el suelo) os pone en alerta y una masa de carne, metal y huesos golpea a uno de los personajes.*

El Cairat ahora ataca y no le gusta que extraños paseen por sus dominios. Atacara a uno de los jugadores al azar. Que haga una tirada de esquivar. Ten en cuenta que si no esquivo se llevara todo el impacto y tendras que tener en cuenta que si sale una herida grave rompera algunos huesos y si sale mortal arrancara alguna extremidad pero si sale la cabeza o una herida mortal en el pecho el Cairat se lo llevara para degustarlo luego.

6. *>Vais andando lentamente entre la oscuridad y veis delante un resplandor anaranjado que ilumina una sala.*

Si los personajes van apoyados en la parte derecha notaran una esquina y un camino por la derecha. Si los zelotes estan avisados en uno de los caminos escucharan un (haz sonar la espada)

7. *>Ante vosotros una escena os trae recuerdos del principio. Una estancia iluminada por la luz que por la reja del techo se derrama sobre un libro en un atril de piedra. Dos cosas ahora son diferentes esta vez, la primera es que el libro esta cerrado y la segunda es que la luz ya no es verdosa como cuando entraron, ahora es anaranjada.*

Si abren el libro activaran una trampa y salpicara hacio a quien se encuentre al lado del libro. Tirada de esquivar para evitar la mitad de daño. Si normalmente recibirian una herida grave, si esquivan recibirian la mitad de sus heridas leves.

8. *>El pasillo comienza a oscurecerse con una niebla oscura que parece apagar toda luz del mundo. El mismo calor de la sangre arrebata, e incluso parece robar el aliento de vuestros cuerpos. Cuando avanzais un poco mas encontrais una sala de tres metros por tres metros a oscuras y al acercaros al centro podeis notar un frio aun mayor. Entre la niebla comenzais a vislumbrar un atril de piedra con un libro sobre el. El voluminoso volumen permanece cerrado y flanqueandolo hay dos cirios negros que intentan a duras penas iluminar la ajada portada. Tres caminos se despliegan ante vosotros.*

9. *>Tras salir de la oscuridad del pasillo ante vosotros se abre un abismo sin fin. Delante de vosotros una puerta se mantiene en el aire sin sujetarse a ninguna puerta, y delante del abismo un altar. El altar de piedra esta bellamente tasado mostrando dos angeles arodillados y sosteniendo sobre sus espaldas la pesada losa que hace de altar. Al mirar encima del altar tres copas, dos llenas y una vacia. Una inscripcion en los bordes de la losa reza: "Tomad y bebed todos de el pues esta es mi sangre y sera derramada para la purificacion de todos los pecados"*

Una de las copas esta llena de vino, otra copa esta llena de sangre y la otra esta vacia. Es un enigma muy simple, si los personajes toman el vino se estaran tomando un veneno de efecto lento (Cada vez que haga un esfuerzo grande debiera hacer una tirada de constitucion o caer inconciente por el dolor a menos de que tenga soportar dolor). Si se toman la copa llena de sangre moriran rapidamente si no pasan una tirada de constitucion. Si derraman su propia sangre en la copa y la beben podran cruzar el abismo sin ningun problema.

*>Tras cruzar la puerta un pasillo continua y al fondo una luz anaranjada ilumina mortecina la salida del laberinto. Cuando pasas el dintel de pasillo ves ante ti un bosque en llamas que se extiende ante ti. El viento es abrasador y todo parece cubierto de una ceniza grisacea que se queda pegada a la piel. Al fondo una montaña se levanta y en la cima una cruz la culmina desafiando al infierno alrededor.*



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)



## HACIA FUERA

*>El anden se abre ante vosotros, polvoriento y vacío, tan solo lleno por el viento que arastra un viento frío que contrasta con la visión del misterioso desierto que se extiende ante vosotros. El olor a ceniza casi se hace presente en vuestra boca y crea una sed como nunca habéis tenido.*

La sed no es solo imaginaria ya que los personajes recuperaron su cuerpo después de visitar al Ángel de la muerte. Que les siga poseyendo a alguno de los personajes sin que ello suponga nada, tan solo que si alguno tiene visión del aura o sexto sentido le creará una sensación desagradable o vera la impresionante aura negra. Haz una tirada de suerte quien es el sujeto de la posesión... o selecciona al jugador que te llegue a dar más problemas.

*>Cuando entráis por las puertas que dan acceso a una inmensa sala. Su suelo pulido de blanco y negro os da la bienvenida. Las luces están apagadas pero la anaranjada luz del anden y una verdosa luz de la parte delantera crea un juego de luces que os hace perder la perspectiva de lo grande que puede ser la sala. Por toda la sala unos ataúdes levantados pueblan como si de criaturas se trataran. A sus pies un charco de sangre se extiende poco a poco.*

*>A vuestra derecha la luz que se tamiza a través de tres vidrietas iluminando el suelo y dejando ver una puerta de hierro forjado llena de arañazos y golpes. Como si alguien hubiera querido entrar. La puerta carece de pomo o mecanismo para abrirla.*

Las marcas pertenecen a los habitantes del pueblo que los otros personajes estarán a punto de visitar. No se puede traspasar la puerta, así que ahora mismo este es un camino cerrado.

*>A vuestra izquierda la sala muestra un pasillo que se pierde en la oscuridad y unas pequeñas consultas de médicos ocupan casi toda la pared de vuestra izquierda. La pared que está justo enfrente vuestra está sumergida en las sombras y la luz se derrama por unas ventanas iluminando los bancos que tenéis ante vosotros. Unos bancos de madera totalmente desgastados y ajados por el paso del tiempo.*

*>Las consultas son en su mayoría un pasillo totalmente vacío. Tan solo algunas de las consultas poseen un escritorio, una silla y un pequeño biombo con un taburete de madera que parece a algún paciente atemorizado. En otros tan solo una camilla y una pequeña mesa auxiliar llena de polvo acude a vuestra vista, como un improvisado quirozono. Otras tan solo las sombras, el polvo y papeles tirados por el suelo es lo que encontráis.*

Tirada de Medicina para saber que son los papeles. Estos son informes médicos, incompletos y que solo tras pasar una tirada de medicina se pueden entender. Los que tengan Primeros auxilios puede intentarlo con un -10 y tan solo cogerán parte de la información.

*>Las sombras cubren la pared meridional burlando los sentidos y haciendo que la sala parezca más grande. Entre las sombras una gran escalera de piedra que baja trayendo hacia vosotros un olor a humedad y un aire que*

*refresca vuestros pulmones. Conforme bajáis por los escalones los sonidos son amortiguados y vuestros propios pasos parecen no perturbar la tranquilidad que allí se respira.*



*>Cuando lleváis un tramo bajado la pared de la izquierda se esfuma y tan solo una negra oscuridad os acoge. Una extraña neblina que parece subir por las escaleras os comienza a acompañar por la bajada. (Tirada de PER para darse cuenta de que dentro de la neblina hay formas humanas.) Mientras vais andando el rumor del agua llena la estancia desde lo más profundo del abismo de vuestra izquierda. Algunas puertas aparecen llenas de neblina a vuestra derecha al igual que vaporosas estatuas hechas de mármol actúan de vigías atemporales del descenso. (Tirada de Historia, Arte o Percepción a -10; Cuando pasáis cerca de uno de esos eternos centinelas os dais cuenta de que no está hecha por la mano del hombre. Su exquisita terminación parece hecha por una mano más allá de lo que, ni siquiera los más grandes artistas pueden alcanzar a soñar. Casi parecen que van a cobrar vida, sus fríos ojos hechos de mármol parecen seguir la mirada con un juego de sombras. Su piel pálida recuerdan a fantasmas envueltos en un sudario de noche y tan pulida refleja la luz de la lámpara. Incluso podéis llegar a ver que aquellas que tienen la boca abierta o nariz parecen estar talladas hasta lo más profundo de la piedra.*

Los personajes pueden atravesar la neblina pero no es aconsejable así que la neblina tratará de impedirlo ya que lo único que quieren es salvar a los jugadores. Ya son almas condenadas a no salir de allí hasta volverse loca sin poder tomar forma ni poder tocar. Si aun así los jugadores quieren

atravesar las puertas ellos mismos. La muerte puede estar asegurada. Tira 1D6 y empieza a divertirse.

1. *>Tras atravesar el umbral un frio horrible recorre tu cuerpo y detras de ti escuchas un ruido caracteristico. El envolvente sonido de una puerta de un frigorifico cerrandose detras de ti. Los sonidos se aplacan y los lejanos golpes de tus compañeros es lo unico que escuchas, aparte del zumbido incesante del aire refrigerado. (Si lleva luz: El haz de luz de tu..... ilumina un suelo manchado de sangre y de un liquido que no sabrias identificar, pero su) El olor quimico atraviesa tu nariz haciendote retroceder y casi estas apunto de vomitar. Es un olor parecido al amoniaco pero mucho mas penetrante y mucho mas acido.*

Tirada de Medicina para identificar el formol y saber que no es muy bueno olerlo y al salir sufrira un desvanecimiento si no pasa una tirada de CON. Aparte de eso sufrira un -5 si no pasa una tirada de CON y un -10 si no pasa una tirada de CONx2 si ha fallado la primera.

*>La puerta no parece moverse y no parece haber forma de abrirla. Su lisa superficie no permite que la agarres y la desesperacion empieza a hacerte mella. Das un paso atras y tratas de relajarte respirando el enrarecido aire que te envuelve. El frio entumece tus manos y casi no te deja pensar al notar esas miles de agujas atravesando tus dedos. (Tirada de PER Tras te ti escuchas un debil sonido y te recuerda al rasgar de una tela o al rauda recorrido de una creamallera y seguidamente un pesado pisar en el suelo. Si la falla PERx2 y lo unico que cambiara es que estara aun mas cerca Con la respiracion contenida miras por encima de tu hombro esperando ver que solo ha sido algo que se ha caido. Escuchas un lento caminar deambulante. Tirada de EGO*



Son solo una decena de legionarios de varias epocas. Algunos van armados. Solo hay una forma de salir y esta al otro lado de la sala. Es una puerta arañada con una pintura blanca deshecha y un pomo giratorio dorado. Cuando la

gire estara un poco mas abajo de donde estaban los jugadores.

2. *>Atraviesas el umbral lentamente mientras un olor a rancio inunda todos los sentidos. La oscuridad y la poca luz residual de los vapores exteriores iluminan la piedra desnuda. (Tirada de PER a -5 si tiene desactivar trampas. PER a -10 si no la tiene. Los personajes tendran una oportunidad entre cuatro para pasar. Tira un dado de cuatro por cada jugador. Si sale un 1 la trampa se activara.) En ese momento un zumbido empezara a retumbar y un silbido atravesando el aire es lo unico que escuchas. (Tirada de ESQUIVAR a -10 o si no hacerte una herida leve. Pero es imposible saber donde salia ese sonido. Ni siquiera saben que es lo que ha pasado. Si alguien ha resultado herido tan solo ve que tiene una herida abierta. Es el aire que se mueve por las rendijas de la piedra, tan solo una tirada de BUSCAR a -20 podra descubrirla, pero para hacerla has de tirar otra vez por jugador. Solo por la peticion de buscarla.) Pueden hacer una tirada de detectar trampas o allanamiento para ver si pueden saber como se activan las trampas y evitar pisarlas.*

*>Tras caminar entre las paredes esquivando las trampas te tropiezas con una puerta de hierro al rojo vivo. Su color anaranjado casi blanco desprende un calor que puedes sentir a metros de distancia. Tu sentido comun ahora te grita "Tal vez no debi haber atravesado el umbral."*

3. *>Te adentras en la oscuridad y durante un tiempo son tus pasos lo que escuchas. Al momento te encuentras en unas escaleras totalmente paralelas. Lo que antes era derecha ahora es izquierda.*

Tambien ha cambiado arriba y abajo y si vuelve a la escalera anterior sus compañeros no estaran. Si baja por la escalera tan solo encontrara la estacion. Pero estara en el piso bajo y las escaleras parecen bajar al sotano. Si suben los personajes seguiran el buen camino.

4. *>Comienzas a andar entre las brumas que te rodean casi tomando forma humana. Al poco desaparecen y tan solo la piedra desnuda te acompaña. Un calor proviene de delante. (Pausa por si el personaje quiere replantearse) En un instante llegais ante una sala con una decena de protos de tortura. Todos ellos tienen cuerpos sangrantes, delante de ellos unos espejos van mostrando imagenes a una velocidad que no es posible ver. Una criatura encapuchada de negro, como si de un sudario negro se tratara deambula por la sala. En ese momento alza la vista y la oscuridad que escapa desde lo mas hondo de la mascara blanca que porta te atraviesa el alma (Tirada de EGO a -5)*

Es tan solo un nefarita que se lanzara tras los jugadores para matarlos y torturarlos. No tengas piedad de nadie, si alguien muere se supone que su alma esta agotada y por tanto pueden atraparla. Entonces sera torturada hasta que llegue a desequilibrio mental de -100. Si los

personajes quieren salvar a su compañero tendran tantas acciones como tiradas de EGO haga el torturado. Perdiendo en cada una 5 puntos de desequilibrio siempre que falle.

5. *>Sigues a la oscuridad y te mueves con precaucion dentro del angosto pasillo. Un olor a humedad te inunda la nariz y la sed llama a tu garganta a pesar de estar muerto. Sigues andando y el suelo se vuelve mas humedo y pegajoso. Miras hacia abajo y una sustancia transparente cubre sin orden. Llegas al final y te das cuenta de que la escalera que antes pisabas ahora esta en el techo y que la bruma esta pegada al techo y tentaculos de bruma eterea caen.*

Los personajes ahora estan alreves... sin mas... si se vuelven hacia atras se encontraran lo mismo. La unica forma de volver a lo normal es: o que uno de los que no paso le tire una cuerda (entonces se caera) o haciendo una tirada de ACROBACIAS para estar en el techo. En si es tocando el techo de alguna forma.

6. *> Comienzas a andar entre la bruma blanquecina que se van tiñendo poco a poco hacia un color negro que roba toda luz. Llega un momento en el que no llegas a ver lo que hay a tu alrededor y pierdes la percepcion pues todos los sentidos se embotargan. Al momento siguiente te das cuenta de que el aire roza tu cara y en ese momento te das cuenta que estas cayendo en mitad de la oscuridad. El dolor invade tu cuerpo tras notar el golpe con el frio suelo.*

El personaje que vaya primero caera y los que le sigan seguiran tranquilamente. Poco despues la neblina negra desaparecera y encontraran al primer jugador estampado en el suelo.

Lo que no saben los jugadores es que en realidad no estan de camino a la salida, por lo menos no a la salida facil. El juego del angel de la muerte es que los dos grupos sobrevivan en el Dedalo. Con lo cual el final de la escalera es la ciudad de **Torópolis** y eso no es nada bueno jejeje.

## CARA A CARA



*>El polvo se levanta con un polvo con un viento abrasador. La ceniza apenas os deja ver y llena vuestras gargantas de un sabor horrible que agranda la sed que ya tienes. Notais la lengua aspera y un sudor negro corre por vuestras frentes. El camino que seguís de pequeños guijarros va serpenteando bordeando el lindero del bosque en llamas. (Tirada de PER si la superan verán extrañas figuras vagamente humanoides entre las llamas) Tras tomar un giro del camino descubres dos caminos. Uno que se adentra entre los arboles en llamas y otro que lleva a una puerta metalica. Oxidada y en mal estado parece que no se haya abierto durante mucho tiempo. Las paredes que lo sujetan estan hechas de hormigon y los bordes parecen haber sido machacados.*

*>La puerta se mueve con un chirrido que hace acalla todos los demas sonidos y un viento frio y humedo os llama desde lo mas profundo del bunker. Bajais por una escala de cadenas con cuidado de no tocar las cadenas ya que estan colmadas de pinchos. Cuando llegais al fondo encontrais una inscripcion que en latin (Tirada de idioma, esta algo desgastado) reza "Solo uno pasara, el elegido es aquel que se mueve en la nueva era."*

Ahora no se sabe si por simple requerimiento de Astaroth o por que la ilusion se ha hecho mas fuerte todas las armas funcionan. Ahora con el bunker.

El bunks es solo una entrada para hablar con Astaroth. Ahora es cuando viene lo fuerte. Uno de los personajes lleva la llave (El cubo sin cierre ni dibujos) y tambien portan quien puede abrir el cubo que es Laura. Ella

conoce el secreto del cubo y solo lo compartio con una persona, con el guerrero de la nueva era. Desde hace mucho tiempo el cubo estuvo separado del saber para abrirlo. Ahora el tiene la baza para abrirlo.

Si los personajes buscan en el bunker tan solo encontraran una pequeña inscripcion que en latin (Con Latin a 10 se puede interpretar sin ninguna tirada) reza: "Ay! De aquel que atravesase la puerta sin ser el elegido. Aparte de eso no hay mucho mas. Baños con agua verde y asquerosa, mas huele a meado que a otra cosa. Unas cuantas mantas, un grifo que gotea un liquido rojizo que sabe a hierro. (tirada de MEDICINA para saber que no es sangre si no agua con mucho oxido). Tambien hay un pozo de unos dos metros de diametro que parece no tener fondo. Y no es del todo correcto, este pozo da a Torópolis. Sea como sea si algun insensato se tira tan solo hallara la muerte.

El que entre: *>Traspasas la puerta de hierro haciendo girar la manija con un leve chirrido. Cuando pasas el umbral echas la vista atras y ves como la luz del exterior se apaga. Cuando estas totalmente a oscuras una voz imponente te susurra: "Abre los ojos (nombre del personaje)"*

*>Te das cuenta de que tenias los ojos cerrados. Abres los ojos y lo primero que ves es un sillón sin polvo, totalmente limpio. A su espalda las paredes que lo envuelven con un papel pintado en color burdeos. A tu derecha ves un umbral que da a una oscuridad tapiado con una reja y alambre de espinos. Luego vuelves tu vista a la izquierda y ves un espejo deslumbrante con adornos de oro y la imagen de dos bellos ángeles envueltos en una bruma dorada que lo sostienen. Delante de él hay un caballero, de pelo negro y largo, vistiendo un traje negro totalmente immaculado. En su mano porta una copa de plata que agita.*

*>"Quieres una copa?" Te dice mientras se gira para ver tus ojos. Su rostro es hermoso como nunca habias visto, sin imperfecciones, sin lunares y sus ojos azules como el hielo en el mar te atrapan. Luego se sienta y sonríe mirandote directamente. "Tu tienes dos cosas que yo quiero y yo tengo unas cuantas que quieres tu. Aclaremos esto como caballeros y cada uno podra seguir su camino sin que nadie tenga que levantar la voz. ¿ok?"*

Esto es una negociacion entre Astaroth y El Elegido. Se basa en esto. El elegido ha entrado en el infierno por dos personas, pero aun debe rescatar a uno y salir con los dos y con sus compañeros. Astaroth tan solo desea la informacion sobre el cubo y el cubo en si que sabe que lo tiene uno de los jugadores.

Utiliza el espejo como vision de Los que van hacia afuera, la vision de los que siguen en el bunker. El espejo muestra tambien ilusiones. Haz que se vean a los personajes sufriendo o siguiendo sus vidas sin peligro alguno. De vez en cuando dile al jugador que haya una tirada de PER porque se siente observado y tan solo desde el rabillo del ojo puede ver a unas sombras mirando atraves de la reja al interior. Al final del todo Astaroth sera bueno (si bueno, trata de cambiar para convertirse en el nuevo Demiurgo) y le da al personaje tras opciones:

1. Volver al bunker con sus amigos... "por tu cuenta y riesgo"
2. Ir con sus amigos que estan dentro del infierno y hacer el camino con ellos de vuelta a casa

### 3. Salir con Sheila y Laura del infierno

Decida lo que decida solo afecta al personaje que ha entrado en la sala de Astaroth. Los demas siguen fuera.

Consejos: Tu tienes la sartén por el mango así que por que vas a ceder. Cumple lo que prometes... menos lo de una vida feliz en la ilusion. Si te presionan en eso concedelo matando a los jugadores, pero antes díselo. Solo tienes un problema y es que el ángel de la muerte se ha enterado de que los personajes ya sabe que tienen la llave y el conocimiento. Así que él también tratara de hablar con el personaje para conseguirlo antes que Astaroth. Petro eso sera mas adelante y con los que estan dentro. Ahora mismo no sanben donde esta exactamente, pero lo tienen ellos en alguno de los dos grupos.

*>Tras unos minutos en aquel antro la piel se os pone de gallina y las sombras y los nervios os hacen sentir intranquilos. (Quien tenga Sexto sentido se sentira muy incomodo como si un frio cuchillo acariciara su espalda. Quien tenga Vision del Aura debera pasar una tirada de EGO o salir corriendo por miedo. Por cada cinco minutos dales a los jugadores un punto de desequilibrio mental negativo.) Al momento empezais a escuchar como un motor se va acercando cada vez. El sonido se para junto a la trampilla del bunker. Es sonido esta amortiguado. Unas sombras cruzaran por delante del sucio cristal e intentaran mirar dentro.*

Si los personajes se esconden las sombras se iran. Si no se esconden pasara lo siguiente.

*>Unas criaturas envueltas en un millar de telas empapadas se cuelan por la puerta del bunker portando armas con las que apuntaran a los jugadores. Los miran atraves de unos cristales ahumados y tratan de mantener una distancia. De uno de ellos surgira una voz distorsionada: "¿Quiénes sois? ¿Que haceis aqui?... Rapido responded"*

Si los personajes respondes todo va bien... si no lo hacen puede haber malos rollos. Si responden les preguntaran como han llegado allí y luego les preguntaran de donde son. Esto creara problemas por que ya sea cierto o no los habitantes se creen que estan en el año 4500 d. C y que el mundo esta consumido por los demonios. Si los consiguen convencer con su tirada previa de persuasion o de mentir pues entonces es otra cosa.

Tras esto les diran que tienen que salir corriendo de ese agujero porque el peligro esta en el y se acerca desde el bosque. Una gran sierpe de fuego se acerca hacia aqui y no dejara vida a su paso.

*>Os llevan a un vehiculo un tanto extraño. Su motor hace un ronroneo y hace que tiemblen las chapas sueltas y hagan un tintineo curioso. Las lineas suaves del vehiculo hacen que parezca sacado de un prototipo pero el oxido, las chapuzas y los faros rotos hacen que parezca que hayan pasado mucha vida por sus engranajes. Cinco personas esperan en la caja que posee el vehiculo y un conductor mas con mascarilla puesta. Dos de los cinco hombres van armados con rifles de un modelo que no reconocéis.*

*>Cuando Estais arriba el vehiculo empezara a eoger velocidad aumentando el sonido del motor, solapandose con el sonido de las llamas de alrededor. Dejando atras el bunker echais la vista atras y podeis ver como unas criaturas hechas de metal y fuego avanzan acercandose*

al bunker y destrozandolo sin dejar nada a su paso. Detras de ella una criatura de gran tamaño se levanta.

>Entre las llamas podeis ver una criatura negra como el azabache con ojos como ascuas que se mueve libremente. Como gran sierpe mantiene la cabeza gacha acercandose poco a poco al bunker. Su boca se abre mostrando filas y filas de dientes de la que mana un hedor abrasador que quema la hierba a su paso.

>La criatura se queda atras y poneis rumbo por un valle sombrío hacia un pequeño poblado escondido. El sol apenas brilla por las nubes que se levantan del ardiente bosque. Todo Esta en calma en el momento se escucha un gong que rompe la calma. Una forma de alarma.

>Ahora un pequeño pueblo llega a vosotros. Un pueblo chico enclaustrado entre las verticales paredes de un valle al resguardo de las huestes del infierno.



## TOROPOLIS

>Seguís bajando por los peldaños de piedra y a cada paso que dais los peldaños del suelo estan mas cubiertos de polvo y arena. Eras parecen haber pasado desde que alguien piso esos peldaños antiguos. A los lados encontrais unas escrituras que no parecen haber sido hechas por la mano del hombre, pero aun asi recuerdan a algun antiguo lenguaje. (Tirada de Cuneiforme normal para ver si se puede interpretar parte de ella. Las letras si se saben interpretar dicen: "Toropolis... oscuridad eterna... ultima parada antes de... date media vuelta.") Alzas la vista y a la pequeña luz que portais podeis ver la silueta fantasmal de una ciudad totalmente a oscuras. Sus altas torres se elevan entre las tinieblas sin cristal, como gigantes colosos.

>Ante vosotros una plaza se extiende con el sonido del agua resonando. Al agachar la cabeza veis como la plaza esta rodeada por un enorme canal por el cual corre un agua negra como la noche que se precipitan en un pozo que no parece tener fondo.

>Entre las calles podeis ver sombras que se mueven de un lado hacia otro portando unos faroles cuya llama apenas alumbra lo que hay a los pies. La criatura apenas podeis verla, sus ropajes negros cubren todo su cuerpo y solo dejan al descubierto unas manos huesudas y arrugadas. La capucha que llevan os impiden ver nada mas.

>Al momento escuchais un gong que os hiela el alma. Al momento siguiente todas las sombras toman el mismo camino.



Una ceremonia se va a llevar a cabo en el templo del toro ciego. Si los personajes caminan despreocupadamente llaman la atención de los hijos del inframundo que guardan las oscuras calles de Torópolis. Ten en cuenta sus estadísticas. Yo pongo un ejemplo.



## HIJOS DE LA INFRAOSCURIDAD

**AGI** 12 **FUE** 12

**PER** 12 **CON** 12

**EGO** 5 **EDU** 3

**CAR** 5 **BEL** 5

**ESTATURA:** 180cm

**PESO:** 70kg

**SENTIDOS:** Buen olfato y tacto. Casi ciegos. Oído fino.

**MOVIMIENTO:** 7m/RC

**ACCIONES:** 2

**BONO DE INICIATIVA:** 0

**BONO AL DAÑO:** +1

**CAPACIDAD DE DAÑO:**

4 Rasguños = 1 Herida Leve

3 Heridas Leves = 1 Herida Grave

3 Heridas Graves = 1 Herida Mortal

**RESISTENCIA:** 90

**PROTECCION NATURAL:** 0

**HABILIDADES:** Trepas 12, Esquivar 12, Armas arrojadas 12, Armas contundentes 12, Combate sin armas 12, Esconderte 12, buscar 12, combate nocturno 20.

**TIPOS DE ATAQUE:** Garras 12, (RAS 1-8, HL 9-15, HG 16-25, hm +25) Mordisco 12 (RAS 1-6, HL 7-12, HG 13-22, HM +24)

**TERRITORIO:** Regiones subterráneas.

**ARTE OSCURO:** 0

**NUMERO EN QUE SE ENCUENTRAN:** je,je,je,je

No hay límites.

Primero llegaron unos cinco, luego se empezaron a juntar más hasta que solo hay dos salidas... o volver a subir o tirarse por el pozo (A lo mejor se les ocurre intentar entrar en el templo. Si hacen eso es su muerte casi inmediata, entre el toro ciego y los sacerdotes de minotorgon será algo bastante fácil.

Si intentan pasar desapercibidos eso será otra cosa ya que los hijos de la infraoscuridad no les prestarán atención. Serán libres de moverse por la ciudad sin problemas, pero si en algún momento comienzan a llamar la atención entonces sí que se les echarán encima. La ciudad no tiene nada de especial. Todos los edificios recuerdan a alguna ciudad aunque todas hechas de metal y piedra. Sin color y además bastante funcional, no hay gargolas ni ningún adorno en los edificios.

Aquí realmente solo has dos formas de salir. O por el templo que es un asunto delicado y volviendo a subir las escaleras marcha atrás. Es una forma muy tonta, pero es así como se sale.

## EL PUEBLO MALDITO

>Tras gruesos muros un pueblo se pega a las verticales paredes del desfiladero. Los edificios parecen de la América de la guerra fría. No parece un pueblo de montaña, mas parece el trozo de una ciudad sacada de contexto. Nadie sale a recibir el vehículo, y solo vetas de humo negro recorren las calles.

Ahora los jugadores deben hacer una tirada de PER para ver si descubren los pequeños detalles que se mueven a su alrededor.



1. Si solamente superan la tirada de PER :  
*>Ves como una niña pequeña, de cabellos rubios y ojos azules te mira desde la puerta de un colegio. Su vestido negro esta algo manchado al igual que el lazo negro que recoge su pelo. Rozando las medias blancas casi roídas por la mugre y colgando de la mano de la niña una muñeca de porcelana te mira con sus ojos inexpresivos.*
2. Si superan por 5 la tirada de PER:  
*>Ves como tras algunas de las contraventanas ojos llenos de miedos se esconden. La ciudad tiene al menos una decena de habitantes por lo que tu puedes calcular.*
3. Si superan por 10 la tirada de PER:  
*>Ves como en alguno de los rincones, camuflados puedes ver algunos soldados apuntandote con sus rifles. Sus caras estan tapadas con mascararas para evitar el humo.*
4. Si superan por 15 la tirada de PER:  
*>Ves como desde lo mas alto del pueblo, a las puertas de la ciudad una mujer espera a la llegada de los extraños. No puedes ver sus facciones, pero si sus vestimentas de colores claros.*



Recorreran las calles durante un buen rato y les dejaran delante de un edificio de unas diez plantas.

*>Ante vosotros una gran estructura de metal negro se levanta. Apenas notais ventanas, pero si gargolas de piedra cubiertas de la ceniza que es comun en toda la ciudad. Unas puertas de madera oscurecida se abren de*

*par en par dejando ver dentro un suelo pulido de baldosas blancas y negras. La decoracion en el interior es bastante escasa y la oscuridad envuelve el local. Os invitan a pasar. "Dentro encontrareis comida y agua" tras deciros esto uno de ellos se descubre el rostro y veis a un humano, bastante atractivo que os sonrie.*

*>Cuando entrais el silencio os envuelve y una humedad os refresca. El suelo refleja vuestra imagen y tan solo veis hacia arriba un abismo de vigas rotas y ventanas a medio tapiar a unos 30 metro de distancia. Detras vuestra el estampido de las puertas al cerrarse os hace giraros y ver tan solo la luz que se cuela por debajo de la puerta.*

Si los personajes entran el edificio esta vacio por dentro, no hay ni techos ni paredes salvo las exteriores. Las ventanas han sido tapiadas con vigas de metal y tan solo restos de las plantas superiores.

Si los jugadores tienen salto del trigre podran salir, si no estaran atrapados porque las puertas se cierran detras de ellos. Si buscan encontraran algunos papeles de kabala y algun libro que habla del infierno tradicional. Libros baratos de magia negra. Si alguno tiene Latin descubre que muchos libros hacen referencia a la historia del pueblo.

*> "Hace mucho tiempo Dios se canso de los pecadores de este mundo y nos mandó una plaga. No fue un diluvio, si no que abrió las puertas del infierno. La gran parte del pueblo cayó bajo su influjo, solo los puros hemos podido sobrevivir tras las murallas."*

*"Somos los elegidos de Dios y para ello tenemos que resistir hasta que el mundo vuelva a conseguir el amor del todopoderoso. No hay angeles, tan solo demonios y tan solo la fé puede ayudarnos."*

*"Hemos conseguido mantenerlos con las armas antiguas. Conseguimos alimento en las pocas frutas que crecen y que no son venenosas."*

*"Esto es una prueba que debemos pasar."*

Tras unos momentos los jugadores se acostumbraran a la poca luz y podran ver con claridad. Con una tirada de PER podran ver como un pequeño gato les observa desde las alturas. Si buscan en los restos de los pisos superiores podran encontrar una muñeca de porcelana totalmente quemada.

Pronto vendran a sacarles.

*>Cuando la puerta se entreabre y aparece una pequeña niña. Sus ojos son de un azul profundo y su piel blanca como la nieve. Sus cabellos ondean por el aire que se mueve de fuera hacia dentro. Su vestido negro manchado de polvo apenas si se mueve y rozando con unas medias blancas hajadas una inexpresiva muñeca de porcelana os mira. Al veros sonrie y sale corriendo del lugar.*

*>Cuando salis la veis perdiendose entre los jirones de humo dispersos por la ciudad.*

Ahora viene la parte mas divertida, los lugares donde pueden ir. En este momento te pondre cinco sitios donde los jugadores pueden ir y luego unos cuantos sucesos que puedes ir haciendo como quieras o aleatoriamente tirando un dado.

## EL AYUNTAMIENTO

*>Parece el edificio mas antiguo de todo el pueblo, echo de madera vieja y metal. Unas telas cuelgan de la*



fachada con un extraño simbolo. (Tirada de OCULTISMO para identificarlo como un simbolo de proteccion) Tras unos cristales sucios una figura parece miraros (Tirada de HISTORIA. Para saber que el edificio se parece muchisimo al antiguo ayuntamiento de Chicago que se quemó en tiempos de las colonias) para al momento desaparecer tras unas destrozadas y sucias contritas.

La puerta esta cerrada y si llaman nadie respondera. Este edificio guarda a la dama, señora del lugar, y los humanos que la guardan creen que los jugadores son demonios así que no van a salir para enfrentarse a ellos. Si han podido escapar del hotel es que no son humanos.

### LA IGLESIA

>los antiguos muros de la iglesia parecen haber vivido muchas batallas. Marcas de arañazos, balas e incluso explosiones se ven reflejadas en las paredes. Unas inmensas puertas de metal cierran el paso a los extraños y el pequeño campanario no posee campana, solo un gong de cobre. Tallado en el suelo del pequeño soportal que hay a la entrada hay millares de simbolos. Algunos son rezos en latin, otros son simbolos extraños y otros simbolos que parecen hechos por una mano que no era humana.

Tirada de Ocultismo para saber que las marcas son simbolos de proteccion, pero mas poderosos y usados desde hace mucho por los aquellares. Es raro ver simbolos paganos en una iglesia pero así es. Si los personajes quieren dales un simbolo de proteccion para que lo puedan utilizar. A lo mejor sirven a lo mejor no.



### EL HOTEL

>El viejo hotel se levanta majestuoso en mitad del pueblo. Entre calles vacias y ruinas por todos lados, este edificio de piedra tiznada se levanta orgulloso. Sus vidrieras emplomadas en la planta baja aun permanecen

intactas. Todas son imagenes sacras y en el recibidor se puede ver como en el suelo una alfombra tiene un simbolo (Tirada de OCULTISMO para identificarlo como un simbolo de proteccion.) y en un rincon una pequeña muñeca de porcelana os mira.

Si alguno de los jugadores tiene esquizofrenia vera como la muñeca llora lagrimas de sangre. La niña es carcelera del pueblo, perdida desde hace mucho tiempo todos los pobladores del pueblo la buscan. Ella se esconde de ellos.

### EL HOSPITAL

>La estructura del hospital aunque esta totalmente sucia se ve que es de construccion nueva. Es mas, se parece mucho a un hospital psiquiatrico. Un alambre de espino rodea toda la estructura. Una pequeña puerta de cristal con sensor se abre cuando alguien esta cerca y otra pequeña puerta da acceso a las urgencias.

A link el hospital le sera familiar pues es el lugar donde encerraron a Paulov. Es mal, sin que el lo sepa esta dentro en la habitacion 104. Aqui es donde esta todo el meollo de la cuestion, así que deberias dejar esto para lo ultimo si es que los jugadores no insisten en venir aqui.

Casi no hay nadie en el hospital y tan solo un vigilante y una enfermeran dan cobijo a unos cuantos dementes. Es normal volverse loco en un lugar como este, pero es mas de loco tratar de sacar a alguien de la locura.

>Cuando comenzais a andar hacia el hospital un fina lluvia empieza a caer, es una lluvia sucia que mancha y que no da respiro. El agua que cae del cielo es putrefacta y solo olerla os da arcadas.

>Las puertas del hospital se abren con un leve zumbido al tiempo que veis como un hombre echa mano al arma que porta en el cinto. La enfermera que estaba con el se encoge tras el mostrador. Como si fuera lo mas normal del mundo y como si les conociera de toda la vida les preguntara "Que haceis ahí fuera?" Luego se ira casi sin esperar respuesta (Y si le dan alguna se reira y se ira sin responder) La enfermera movera unos papeles y se ira.

Ahora vamos por partes. En la planta baja Todo esta en orden. No hay nada raro, solo que las maquinas no funcionan y que los utensilios quirurjicos estan guardados en vitrinas cerradas con llave. En la primera planta Las habitaciones estan ocupadas por dementes. (Por darles nombre:

1. Paul Smith, padece un transtorno que le hace temer todo. Pasa la mayor parte del tiempo sedado.
2. Andrew Nesta, es un ninfomano que no puede controlarse
3. Jennifer Scott, Autismo profundo, jamas ha conectado con la realidad y nunca lo hara.
4. Esta habitacion esta vacia.
5. Chester, es un anciano con demencia senil, no recuerda nada pasados unos minutos.
6. Scott Summer, es un niño en coma y no parece tener visos de despertarse. Su habitacion esta llena de maquinas que controlan sus constantes.

En la segunda planta Esta planta esta ocupada por muy pocos pacientes.

1. Esta vacia.
2. Jonh Doe, no ha hablado desde que ha llegado.



Es un muchacho de pelo largo negro y largo. Les recordara al hermano de Bruce.

3. La habitacion esta totalmente vacia. Solo encontraran unas cadenas tiradas en el suelo.
4. Esta habitacion esta cerrada y por la ventanilla no se ve nada mas que oscuridad.
5. Vacía
6. Stephen McNeal
7. esta habitacion esta vacia pero esta perfectamente acondicionada y de vez en cuando parece que de ella surgen ruidos de golpes. Los habitantes dicen que esta maldita.

En la planta tercera Las habitaciones de esta planta esta cerradas sin ventanilla que estan tapadas. Pintadas sobre ellas unas series de escrituras cubren cada centimetro. (Tirada de ocultismo. Si el efecto es de 0 a 5 tan solo se sabe que es algun tipo de ritual. Si se saca un efecto de 6 a 10 se sabra que es un ritual de proteccion muy poderoso. Si saca de 11 a 20 sabra que es un ritual de proteccion para que nada pueda salir de ellas, y aparte informa que dentro hay demonios apresados hace mucho.

Ahora bien. Los jugadores nada mas entrar veran en las escaleras tirada una muñeca de porcelana en perfecto estado. La niña en realidad se metio voluntariamente en una de las habitaciones. Por eso nadie la ha podido ver. Cuando llegaron los jugadores esta sabia que ella la podrian sacar de aquel sitio. La niña en realidad es un nefarita, mas bien son todos los nefaritas. Pero es la unica forma de que puedan seguir su camino. Ademas la niña en agradecimiento les llevara donde estan los demas... mas o menos.

Habitacion **304** esta habitacion esta ocupada por Paulov, pero si tan siquiera abren la puerta se encontraran a Paulov atado de pies y manos. Los mirara con miedo.

Habitacion **401** esta habitacion esta ocupada por un legionario que atacara a los jugadores sin contemplacion.

Habitacion **402** esta habitacion esta ocupada por una pequeña niña, la misma que han visto en la ciudad. En cuando habran la puerta veran como la niña cae al suelo sin vida y la muñeca que llevaba en la mano (o la que tienen los jugadores si es que la cogieron en las escaleras) se transforma en un Nefarita que sonrie al lado de los jugadores. No atacara a los jugadores, pero si estos si que atacan es cuando el se defendera. Dentro de la habitacion una nube negra se desvanecera y dejara ver una especie de altar. Este esta escrito en Cueneiforme "Los ricos lo desean y los pobres lo tienen." Si no ponen nada en el altar y cierran la puerta seran trasportados a otro sitio y liberaran al pueblo del nefarita.

Si insisten mucho en habalr con la dama del pueblo solo les dira que el pueblo esta maldito o bendito pues no termina de caer bajo als huestes del infierno, pero el sufrimiento es aun mayor.

Si preguntan por la niña les diran que hace años que no nace ninguna niña con esa descripcion. Estara mintiendo, pues una niña hace mucho se encontro muerta en la iglesia sin que nadie se explicara el motivo. Nadie mas sabe nada de la niña. Que es la hija de la señora del pueblo.

## EL CEMENTERIO

>Las viejas lapidas estan cubiertas de polvo y los nichos estan por toda la pared del valle. Es algo muy

extraño ya que hay mas de un millon de nombres. Tan solo un cuervo cuida de las tumbas.

Si buscan en el cementerio se daran cuenta de que sus lapidas se encuentran entre el millon de tumbas.



Ahora unos cuantos encuentros aleatorios. Tira 1d10 para ver que pasa.

1. >En una esquina podeis ver entre la niebla a una pequeña niña de cabellos rubios que os mira sonriendo. Cuando se da cuenta de que la habeis visto echa a correr.

Haz algunas tiradas de ATLETISMO pero nunca conseguiran atrapar a la niña, si lo van a hacer metela en un callejon estrecho sin salida y diles que ha desaparecido

2. >Os moveis entre los coches abandonados y hajados por el oxido y en ese momento un sonido hace que mires uno de los coches. Desde dentro un sonido metalico se escucha. (Si los jugadores se aproximan) En ese momento una mano se lanza a tu cuello y te agarra con fuerza. Tan solo es un zelote, que esta cazando por las calles. Se podran encargar de ello sin problemas.
3. >Las nubes de humo se hacen mas densas y la oscuridad cubre la ciudad. Al momento siguiente se escucha un gong que dejara a los jugadores clavados. Luego un silencio seprucal cubrira las calles. No corre el viento y los pocos sonidos se han apagao.

Sera mejor que se escondan o si no hazles una tirada de PER para que vean como un centenar de criaturas se arrastran por el valle en direccion al pueblo. Si aun asi no se esconden reza un padre nuestro por ellos.

4. >En vuestro deambular por las calles veis como una pequeña muchacha que va cargada con latas de comida y que al ver a los jugadores sale corriendo desesperada.(Si los jugadores la alcanza) Cuando estais a punto de cogerla ella se vuelve hacia vosotros y cerrando los ojos saca una pistola y se pega un tiro acabando con su vida.
5. >Andando por las calles os parais en una tienda con miles de pantallas que en ese momento cambian la imagen. La imagen se torna oscura y



- podeis ver como unas escaleras de piedra bajan hasta una ciudad oscura de metal y piedra.
6. >Veis como una sombra cruza el cielo con un rugido inmenso que hace temblar el cielo. Un gong cruza humo sumiendo la ciudad en total silencio tan solo interrumpido por el acompasado y lento aleteo de la criatura.
  7. >Cruzais la esquina y veis una figura sentada en en mitad de la calzada. Desde donde estais sus sollozos son audibles. Mientras os acercais veis que la figura ni se mueve.  
Si la destapan... En ese momento la criatura se levanta sobre vuestras cabezas. Su risa puede ser audible detras de la mascara blanca que cubre su rostro y sus vaporosas vestiduras hacen que se confunda con el humo.  
Es un desperita que se va a empezar a divertirse con los jugadores. No pretende matarlos, pero si es asi no va a llorar. No corra, tan solo ira despacio hacia los jugadores.
  8. >Entre la niebla aparecen unas sombras amenazantes que se acercan. Se escuchan el rumor de una conversacion pero no podeis llegar a saber que dicen.  
Son dos soldados patrullando la ciudad, si se cruzan con los jugadores dispararan a menos que los jugadores les pidan que no disparen. Si les atacan y los matan esto les causa mala impresion a los habitantes de la ciudad.
  9. >En mitad de la ciudad encontrais un gran libro destrozado por el tiempo. Sus paginas amarillentas estan cubiertas de caracteres extraños y con miles de dibujos de circulos y algunas criaturas.  
El libro es un libro de magia que enseñan algunos conjuros, pero apenas se puede leer se tendria que restaurar o se echaria a perder el libro. Ademas esta en sanscrito.
  10. >Desde la puerta de uno de los edificios puedes ver entre el humo una puerta blanca atada con miles de cadenas. Las cadenas estan firmemente ancladas a la pared y los candados son gruesos. Se puede abrir y veran lo mismo que si abrieran la sala donde esta la niña.

## LA PUERTA NEGRA

>La oscuridad de la ciudad negra tan solo podeis ver algo que os llama la atencion, algo dorado brilla en mitad de la ciudad.

>En mitad de la ciudad sin tener lugar alli veis un gran toro de oro que no posee ojos. Esta en una plaza a los pies de un templo de marmol negro cuyos capiteles estan rematados en oro. Esparcidos por todo el suelo un millar de cuerpos descansan. Todos tienen la cara desencajada de dolor y estan deformados, como si jamas hubieran tenido ojos.

Tirada de EGO tan solo para ver si guardan el control.



>Cuando entrais en el templo la luz se hace a vuestro alrededor. Las paredes se tornan de un blanco immaculado y los capiteles dorados estan brillantes. Estais en un pasillo que esta lleno de pequeñas mesas repletas de comida y de jarras doradas que porta vino.

Si alguien toca algun alimento las paredes se tornaran negras como el carbon y un gran toro etereo atacara a los jugadores.

>Al final del pasillo una gran sala se abre ante vosotros mostrando un gran pozo de luz en el centro y una puerta de color negro azabache al otro lado. Ante vosotros pasa una mujer tremendamente bella que comienza a bailar y os da cuenta de que la sala esta llena de vida. Hombres y mujeres comienzan a bailar y os invitan a beber y a comer.

Esto es algo muy simple si comienzan a beber o a comer caeran en un sueño eterno que no dejaran de soñar. Estaran atrapados para siempre.

>Os acercais a la puerta negra. Esta parece estar totalmente en oscuridad y por mas que acercais una luz a ella lo unico que haceis sumirla mas en la oscuridad. Al lado de la puerta cuatro estatuas la flanquean. Las cuatro figuras miran al frente y debajo de ellas hay unas palabras en Latin.

Los nombres son Agua, fuego, tierra, aire. Tienen que sumir la puerta en oscuridad. Es decir sobre los pilares mas cerca de la puerta han de poner el agua y la tierra y mas alejado el fuego y el aire. Si lo hacen y tocan la puerta su vision se tornara un tanto extraña pues veran en negativo.

>Te sientes desorientado pues todo se ha tornado en negativo. El color dominante es el negro y la luz se torna en oscuridad y la oscuridad en luz.

Si abren la puerta estaran en Metropolis. Han salido del infierno, pero aun no han llegado a casa. Asi que aun les queda camino. Pero eso al angel de infierno le da igual ya que el conocimiento y la llave estan aun en el infierno.

>Ante vosotros se despliega una calle de cuatro carriles flanqueada por enormes edificios. Sus rejas estan

colmadas de espinas y hajadas cortinas de una sucia gasa son mecidas por el viento. Al mirar al cielo una luna roja como la sangre os da la bienvenida entre nubes totalmente negras. Al bajar la mirada al suelo veis que la puerta por el exterior esta vigilada por dos ataudes que rezuman sangre.

---

## REPARTO

### SOLDADOS



AGI 12 FUE 12

PER 12 CON 12

EGO 18 EDU 10

CAR 10 BEL 10\*

ESTATURA: 180cm

PESO: 80kg

SENTIDOS: Humanos normales

MOVIMIENTO: 7m/RC

ACCIONES: 2

BONO DE INICIATIVA: 0

**BONO AL DAÑO:** +1

**CAPACIDAD DE DAÑO:**

4 Rasguños = 1 Herida Leve

3 Heridas Leves = 1 Herida Grave

3 Heridas Graves = 1 Herida Mortal

**RESISTENCIA:** 90

**PROTECCION NATURAL:** Llevan armaduras de combate, tratalos como trajes de kevlar. AF 10, CaC 10 y FGO 5. Cuerpo completo

**HABILIDADES:** Esquivar 12, Armas arrojadas 12, Armas contundentes 12, Fusil 12, Pistola 12, Combate sin armas 12, Escondarse 12, buscar 12.

**TIPOS DE ATAQUE:** Pistola (RAS 1-3, HL 4-7, HG 8-12, HM 13+) Fusil (RAS 1-2, HL 3-5, HG 6-10, HM 11+)

**TERRITORIO:** El pueblo oscuro..

---

---



