

Los seguidores del Apocalipsys

Intro.

No sé si esta aventura es tan adaptable a otros sistemas como la anterior “La corona del diablo” debido a que esta aventura plantea una remotísima probabilidad histórica; Como todos sabemos los templarios desaparecieron de Europa allá por el siglo 12 perseguidos por la inquisición la mayoría, bien pues esta aventura plantea la increíble posibilidad de que algunos sobrevivieran y huyendo de la inquisición se embarcaran rumbo al fin del mundo, confiando en que su fe los llevara al paraíso terrenal, y poco más o menos así ocurriera, y fueran los primeros en descubrir las américas. Increíble, estúpido, imposible; bueno ¿y que? Esto es rol ¿no? Y de eso se trata de que hasta las cosas más imposibles tienen su cabida, tienen derecho a una tirada, además es una buena forma de hacer otra aventura de tesoros, que como ya dije en el anterior módulo, son aventuras un poco irreales, ya que los piratas no escondían sus tesoros, lo que ocurría es que nadie podía imaginar que se gastasen el botín en solo unos meses de buena vida.

La aventura

Existe por el caribe un cargamento muypreciado por algunos eruditos coleccionistas, lo posee actualmente un comerciante en ¿La habana? ¿Santiago? ¿Panamá?, lo consiguió traficando con unos piratas de tercera categoría que se lo encontraron por azar en un pequeño barco venido de Italia.

El cargamento consiste en un cofre de mediano tamaño, en su interior se hallan albergados un cuadro y una cruz. El cuadro es de una virgen y la cruz esta tallada en plata con algunas incrustaciones de piedras preciosas.

El comerciante se pondrá en contacto con nuestros intrépidos pj, ya que necesita que alguien transporte su cargamento de forma ilegal hasta alguna de las pequeñas antillas; y es ilegal debido al monopolio español, que no permite comerciar a los españoles con el resto de las potencias.

Nuestro comerciante les ofrecerá una cuantiosa cantidad de dinero por llevar el cofre y el contenido del cofre sano y salvo hasta alguna de esas pequeñas islas que pueblan el caribe ¿Guadalupe? ¿Barbados? ¿Nevis?. Y se lo entreguen a un tal Jackes Palevoir, con la más absoluta discreción.

Aquellos que tengan sentido del peligro deberían sentir una extraña sensación.

El contenido del cofre le quema en las manos al comerciante, pues sabe que hay varias personas en esta parte del mundo que matarían por el, entre ellas la inquisición, que le esta siguiendo la pista desde que salió de Italia, y eso podrían notarlo nuestros pj, cuando negocien con él, el precio a pagar por completar la misión; evidentemente, se les entregara una pequeña parte del dinero cuando acepten y el resto cuando vuelvan.

Los primeros que intentaran aniquilar a nuestros pj cuando acepten la misión serán esos piratas de tercera categoría, que pretenden volver a robar el cargamento, para volver a venderlo, estos perros de mar evidentemente no tienen esas gotas de Savoir faire que separan a los grandes corsarios de la escoria portuaria.

Cuando nuestros pj se pregunten ¿qué pose el cofre para ser tanpreciado? Lo abrirán claro esta, si no lo hacen los matas por antihéroes y se acabo la aventura. Ya sabes lo que posee el cofre así es que no te lo voy a volver a decir, pero, claro eso es lo evidente, detrás del cuadro, en un doble fondo, hay un mapa, ¡UN MAPA!! Con su X que marca el tesoro y todo, ¡ricos! ¡ricos! tendrían que decir nuestros pj cuando lo vieran, para ello harás sus tiradas de descubrir pertinentes, que no será nada fácil, y la cruz... (comerciar) la cruz es una bonita vágatela por la que no sacarían demasiado dinero. Si volvieran o volviesen alguna vez a ver a nuestro comerciante,

(preferiblemente antes de encontrar el mapa y después de ser asaltados por los piratas) por lo que sea ... quieren renegociar, quieren hacerles unas humildes preguntas, o simplemente quieren matarlo, llegaran demasiado tarde, ha muerto, pero ha muerto cantando la traviata, a punta de machete, asesinado claro esta por esos perros de mar de piratas, que ni siquiera tienen pinta de piratas, y en su mansión de estilo andaluz con sus arcos y sus balcones y su pozo en el centro del patio esta ahora la inquisición, rebuscándolo todo y poniéndolo todo patas arriba; ¡La inquisición! En buen lío nos hemos metido (recordar que la inquisición es como la CIA del juego)

Ahora tienen varias posibilidades:

- 1.- Ir a buscar al erudito que quería comprar el cargamento e intentar sacar algo de información.
- 2.- Si han encontrado el mapa ir directamente a por el tesoro y olvidarse de tonterías. Aunque esta opción de encontrar el mapa yo la dejaría para después que se entrevistaran con el erudito

La primera opción les llevara hasta uno de los representantes de una secta, el tal Jacks Palevoir, es uno de los hermanos mayores de “Los seguidores del Apocalipsys”, la secta esta convencida de que los primeros en llegar a las Americas fueron sus antepasados los templarios, y ellos deberían ser los guardianes de sus tumbas, que sospechan están cerca de la costa de los mosquitos, pero la localización exacta del lugar venia en ese cargamento desde las Italías, que buenos quebraderos de cabeza les esta dando ya. Jacks en principio no esta dispuesto a negociar con algo que cree por derecho suyo, y por el que ya ha perdido gran cantidad de dinero y de reputación.

Su táctica será la siguiente

Se hará el tonto y negara tener ninguna relación especial con el comerciante asesinado, con los piratas o con la inquisición si se le pregunta, no sabrá nada de nada, (detectar mentiras es una gran habilidad, tira detrás de las pantallas, no será fácil pues nuestro pj es un fanático con grandes dotes de interpretación) si a nuestros osados pj se les ocurriera preguntar por el mapa, el no sabe nada del mapa, pero que si existe un tesoro el estaría dispuesto a patrocinar una expedición de búsqueda, de nuevo los que tengan sentido del peligro deberían tener una extraña sensación.

Jacks esta loco por conseguir el mapa, pero no esta dispuesto a pagar mas de lo negociado con el comerciante, así es que puede que intente hacerse amigo de los pj para tenderle una emboscada con sus hombres en el ultimo momento, o puede que organice un asalto callejero a los 5 minutos de que los pj abandonen su casa. Eso te lo dejo a tu discreción, pero en principio la aventura esta diseñada para que los pj lleguen a la costa de los mosquitos, perseguidos sin que ellos lo sepan por “Los seguidores del Apocalipsys” y por la Inquisición, da igual quien siga a quien, en verdad todos se siguen, ya que al fin y al cabo la secta es otra de las presas de la Inquisición.

Una vez en la costa de los mosquitos deberán encontrar el lugar donde supuestamente esta el tesoro.

En la costa de los mosquitos es muy difícil dormir, los que tengan la ventaja sueño ligero lo pasaran muy mal por las noches debido a las picaduras de los insectos, ahora eso si, quien tenga la desventaja sueño profundo dormirá placidamente... cosas de la vida, las ventajas se convierten en desventajas y al contrario. Los que no consigan dormir tendrán modificadores negativos a la mañana siguiente.

Para encontrar el lugar que marca la x en el mapa solo tendrán que hacer algunas tiradas de cartografía, de orientación, o de conocimiento de la zona; como mejor veas;

Una vez allí solo tendrán que descifrar el enigma que viene inscrito en (**latín**) justo bajo el mapa para descubrir la entrada de la cueva ¿qué nadie sabe latín? Ops!!!!
Bueno se supone, que como ya habían visto el mapa, podían haber pedido que se lo tradujera a cualquier erudito anteriormente, pero claro esta, esto hay que solucionarlo antes de llegar hasta aquí, sino se pueden dar con un canto en los dientes.
El enigma reza lo siguiente.

**Un rayo de luz atraviesa el ojo del león que marca el sendero
Sigue el camino de la sangre y encontraras al hijo de dios.**

Al anochecer, con los últimos rayos de sol que se ocultan bajo una pequeña elevación, un rayo de luz atraviesa una abertura en la montaña que curiosamente tiene forma de león, la senda de luz se mueve deprisa, hasta que muere en un socavón en el suelo, apartando la maleza que allí ha crecido encontraran unos escalones y una puerta de carcomida madera, semiderruida. Al abrir la puerta, una calavera colgada del techo les da la bienvenida a nuestros pj, una calavera con un diente de oro, dentro de la calavera, e inscrito de nuevo en latín, se haya un trozo de pergamino, que reza:

Este es el único oro que encontraras

Todo esto tiene sus tiradas de percepción pertinentes, y todas las que tu veas oportunas. Para descifrar el latín pueden tirar su nivel de idioma (si son españoles, italianos o franceses) a un nivel más difícil. Si no, pues conocimiento de base a un nivel altamente complejo, estos serian momentos para gastar puntos de coraje, si no fuera más importante gastarlos mas adelante. Si van con Jacks no debiera haber problemas para descifrar el latín.

La cueva se encuentra relativamente cerca del mar, y es de piedra calcárea, esto ha hecho que se produzcan túneles interminables en el interior. Esta parte de la aventura es un dungeon clásico. Cuando Wendo y yo diseñamos la aventura no nos comimos mucho el coco e inventamos un sistema rápido cómodo y sobre todo divertido de diseñar un dungeon.

Coge un dado de seis un lápiz y un trozo de papel, coloca la entrada del laberinto, tira un dado de seis y haz lo que diga el dado.

- 1.- sigue adelante
- 2.- tuerce a la derecha
- 3.- tuerce a la izquierda
- 4.- Se bifurca *
- 5.- Se termina
- 6.- Trampa **

* Tira un dado de 4 para ver en cuantos caminos se bifurca

** En principio marca el lugar con una x, y mientras este jugando determinas que tipo de trampa es, para ello coge un dado de 4 y:

- 1.- Falso suelo (daño por caída y / o estacas)
- 2.- Falso techo (daño por caídas de rocas)
- 3.- flechas que salen de las paredes (daño por las flecha y una tirada de vigor para veneno aunque sabemos que el veneno se seco hace años nuestros pj estarán cagaditos de miedo)
- 4.- Cuchillas

Una vez hecho el laberinto, escoge un camino por donde no haya trampas, y coloca la sala del tesoro al final del camino.

¿que como hallarán los pj el camino correcto? Bueno es bien simple, solo tienen que seguir el camino de la sangre, en la caverna húmeda habitan unas curiosas bacterias que se alimentan del hierro de la roca, y que le dan al agua que cae desde techo por las paredes y se deposita en el suelo de la caverna un color ocre, parduzco, rojizo, que parece sangre. El camino que lleva a la sala del tesoro esta especialmente lleno de estos charcos de agua, y esto es así por que los templarios se encargaron de oradar la roca para marcar el camino correcto, hará falta una tirada muy compleja para descubrir el camino con mas cantidad de agua rojiza o sangre, que seria lo correcto decir, pues esto le da un toque Doom a la aventura, recuerda que nuestros pj apenas han dormido, y están en medio de una caverna en la que se encuentra el hijo de dios y las paredes resuman sangre, el ambiente debe ser verdaderamente tétrico. Los caminos que no lleven al tesoro deberán tener sus trampas pertinentes, para que sea mas divertido para el master que se equivoquen, deberán hacerse sus tiradas pertinentes siempre que se encuentren en las inmediaciones de una trampa, y deberán buscarse la vida para soltearla o para salir de ella.

Antes de llegar a la sala del tesoro se encontraran con el pnj preferido de wendo y mío. En principio no es mas que un muñeco con una armadura de templario, un mandoble que le llega casi hasta la barbilla y unos rubíes que actúan como ojos rojos y refulgentes, pero a wendo y a mi se nos fue la pelota, e incluso le hicimos una ficha, y nos reímos mucho cuando nos dimos cuenta de que era una estupidez hacerle la ficha, pues ningún templario podía estar vivo, fue cuando decidimos que era un muñeco, pero utilizamos la ficha para meter miedo a los jugadores, y dejábamos la ficha intencionadamente a la vista furtiva de nuestro jugadores, y alardeábamos de pnj y todas esas técnicas psicológicas que nosotros solemos utilizar.

La cuestión es que en esa situación de sangre goteando por las paredes, trampas que te pueden matar en cualquier momento, y el hijo de dios esperándote a la vuelta de la esquina, la visión de una armadura de templario que guarda una puerta a mas de uno le debería de dar un susto de muerte, una tirada de coraje, de voluntad, o de lo que buenamente puedas, con sus modificadores negativos seria lo suyo.

Nosotros lo hicimos así.

Primero una tirada de percepción.

Si se saca un critico (y solo si se saca un critico) se tienen bonificadores a la tirada de voluntad para no salir huyendo cual vil perro (pues se sospecha que es un muñeco).

(si existen pj con ventajas como vista aguda o visión nocturna o algo parecido, la tirada debería estar al menos cercana al critico para tener derecho a los bonificadores)

Por cuanto más se saque la tirada de percepción sin llegar a ser un critico, mayores serán los negativos a la tirada de voluntad, pues significara que se han fijado en muchos detalles, como las runas de la espada, los ojos refulgentes que parece que te miran, el escudo de los templarios y demás detalles nimios)

También puedes hacer una tirada de conocimiento que nosotros incluimos, pues si lo sacan es cuando de verdad los personajes deberían cagarse de miedo; y entonces hicimos la tiradas de voluntad y todos los personajes terminaron huyendo perdiéndose en los laberintos del dungeon, que era lo verdaderamente divertido.

En principio ante un ataque de pánico se suelta todo lo que se tenga en las manos, has las tiradas pertinentes para determinar que sueltan y que no, las antorchas se apagan si se dejan en el suelo recuérdalo.

Aparte determina un numero de turnos que salen corriendo, eso dependerá de por cuanto hayan fallado la tirada de voluntad, y con el mapa en la mano, y un dado para determinar que direcciones cogían en las bifurcaciones determina en que zona del mapa están, y vigila las trampas, si caen en una trampa deberás tenerlo en cuenta.

Una vez pasado el pequeño susto con nuestro amigo Temply, y cuando los personajes se hayan calmado, encontrado de nuevo a sus amigos, después de haber caído en varias trampas, y haber perdido la luz, pues eso será lo más normal. Deberán entrar en la sala de los tesoros mirando de reojo al muñeco de Temply claro esta.

La sala de los tesoros es una cripta donde se encuentran las tumbas de los templarios, un pequeño altar varias armaduras de templarios, y un maravilloso sepulcro en el centro. En la lapida del sepulcro se puede leer, en latín claro esta.

En nombre del Padre del Hijo y del Espíritu santo Amen.

Esta frase es fácil de traducir pues lo dicen siempre en la misa.

En el sepulcro hay una abertura donde se supone que habrá que introducir algo para abrir el sepulcro.

¿Dónde esta la llave?

La llave claro esta, es la cruz de plata, y ¡¡¡¡¿Qué la vendieron?!!!!!!! Uuups!!!¿Cómo abrir el sepulcro? Je je je. En principio la única forma de abrirlo es poseer la cruz. Y resolver correctamente el acertijo para no terminar encerrados de por vida en ese santo sepulcro.

La forma correcta de hacerlo es la siguiente.

Hay que colocarse de espaldas al altar, mirando al sepulcro. Introducir la llave (cruz) Girarla hacia la izquierda 90°, donde se encuentra una lapida con el símbolo del ojo dentro del triangulo que representa al padre (tirada de teología para saber esto) y de percepción para descubrir las inscripciones, después 180° a la derecha, colocando la cruz de forma que este de frente a otra de las lapidas en las que esta inscrito un pez, de la manera en que lo hacían los antiguos cristianos (de nuevo percepción y teología) Luego de nuevo 90° a la izquierda, de forma que se quede justo como cuando se coloco, mirando a otra de las lapidas que posee una inscripción de una llama (el espíritu santo) Y al final hay que sacarla y supuestamente besarla (amen)

Hecho todo esto de esta forma el sepulcro se abrirá y dejara ver su contenido, que serán joyas y plata, pero nada de oro, como ya advertía la calavera de la entrada.

Desenlaces

Una posibilidad es que Jaks fuera con ellos y que organizara su golpe de mano justo al final, agradeciera a los pj que lo llevaran hasta allí y reclamara ese santo lugar para el y para los seguidores del Apocalipsis que le esperan en la entrada de la cueva. Otro es que los seguidores llegaran de improvisto, y explicaran todo esto a los pj