

JUEGOS EN LAS SOMBRAS.

Juegos en las sombras es una aventura para desarrollarla en el espacio de tiempo transcurrido entre las **Crónicas Giovanni 2** y las **Crónicas Giovanni 3**.

En la primera parte de la aventura, los personajes son llamados a presentarse ante el miembro tremere de los Fundadores, que les encarga la búsqueda y recuperación de un antiguo manuscrito en posesión de un poderoso y milenario ser. Esta parte termina cuando los personajes encuentran el lugar de reposo de Set-qeshu y se adentran en busca del viejo manuscrito.

La segunda parte es la travesía que deberán realizar los personajes que superando varias trampas y enigmas, para poder apoderarse del manuscrito, antes de que este caiga en las manos de los pérfidos Giovannis.

PRIMERA PARTE.

- **El encargo.**

La aventura comienza con el llamamiento por parte de la fundadora Tremere (Dama Fanchon), de los personajes. Los convocará en la ciudad de Roma, donde les informará que el insidioso Giovanni, conocido como Ambrogino, ha vuelto a las andadas y está buscando un antiguo diario de un poderoso y antiguo ser. En verdad esta Dama Fanchon es la Giovanni Isabella (maestra en el disfraz; para mas información ojea el libro del Clan Giovanni), que está compinchada con Ambrogino.

La noche de la recepción, parece como si el fin del mundo fuera a suceder esa misma noche. Los elementos en forma de lluvia, viento, rayos y truenos confluyen en las oscuras y peligrosas calles de la bella ciudad de Roma, llevando por sus calles inclinadas toda clase de desperdicios y porquerías.

A diferencia de las anteriores visitas a los Fundadores, los personajes han sido llamados a presentarse en una apartada villa, en las afueras de la ciudad de Roma. Grandes y retorcidos olmos custodian el camino desde la entrada de la finca hasta la puerta de la majestuosa mansión. El símbolo de la aún joven Camarilla preside el alto del porche, aunque una atenta mirada se percatará de que ha sido colocado hace poco tiempo (Per+Alert dif 6).

Los personajes son conducidos a lo largo de varias habitaciones, del ala oeste, hasta llegar a una inmensa y hermosa sala de baile, que en este caso está presidida en el centro por una enorme mesa de comedor, finamente tallada, y en uno de sus extremos se encuentra la Falsa Dama Fanchon (F.D.F).

Con un mudo saludo, la falsa fundadora, los invita a tomar asiento y, una vez los personajes se han acomodado, les preguntan si desean tomar algo antes de que comiencen a tratar el tema, por el cual los ha solicitado.

Habiendo escuchado las apetencias de los invitados y de su señora, uno de los criados sale de la sala para volver pocos minutos después con una bandeja llena de copas, con su contenido de sangre; y seguido por otro criado que trae una cabeza invertida de cuyo cuello surge una paja.

Tras servir las copas a los invitados y la cabeza a su señora, los criados abandonan la habitación dejando a los personajes a solas con la F.D.F. Tras un tenso minuto de silencio, la F.D.F. les dirá que seguramente se estén preguntando el porqué de este repentino encuentro y porqué tanta prisa, tras esto les dirá:

“Señores.

Yo, la Dama Fanchon, miembro del clan Tremere y miembro del consejo de los Fundadores, he solicitado su presencia, pues una vez mas necesitamos que lleven a cabo un servicio para la gloria de la Camarilla, y la deshonor de los Venecianos.

Una vez mas, el insidioso Giovanni llamado Ambrogino, está realizando extraños movimientos. Nuestros espías, nos han informado que están buscando un antiguo pergamino, que perteneció a un antiguo morador del desierto llamado Set-qeshu.

El contenido de tal manuscrito nos es desconocido, pero hemos de suponer que si el Giovanni lo busca, la información que contenga ha de ser altamente importante. Por lo cual deberán averiguar que es lo que Ambrogino sabe y adelantársele, si es posible en la recuperación del pergamino. Para evitar además cualquier conflicto con los venecianos, deberán ir de riguroso incógnito, teniendo solo el necesario contacto con otros vástagos y en ningún momento revelar que están al servicio de los Fundadores.

Señores; no he de recordarles lo que está en juego, pero si obtienen éxito en su misión, en recompensa por este y otros servicios, los demás miembros del consejo de los Fundadores me han dado permiso para ofrecerles los principados de varias ciudades.

Ahora, si me disculpan debo retirarme. Mi criado de confianza Roderigo, les acompañará en esta aventura, para servirles y proporcionarles todo lo que necesiten.”

Los personajes, con seguridad le preguntarán que por donde deben empezar y otros temas relacionados con la aventura, a lo que la F.D.F contestará “Roderigo les dirá todo lo que necesitan saber.” Y tras decir esto desaparecerá por una de las puertas laterales de la sala de baile.

A los pocos minutos hará aparición Roderigo (una persona atractiva, de largo pelo negro, y que a pesar de su aparente juventud, la experiencia grabada en sus ojos denota la sabiduría de alguien que ha vivido mucho), que se presentará a los personajes.

Les dirá que la última noticia que tiene del Giovanni es que se dirigía hacia Salerno, donde tenía intención de tomar un barco cuyo destino le es totalmente ignorado. Urgiéndoles la prisa, Roderigo les informa que tiene todo preparado para salir en cuanto los personajes estén listos y que si no necesitan nada de vital importancia, podrán partir mañana, en barco, con la marea hacia Salerno, de tal manera que con un poco de suerte, tal vez lo alcancen antes de que el Giovanni parta a su desconocido destino.

- **La caza.**

La caza ha dado comienzo y los personajes tienen la misión de partir en busca del Giovanni y de evitar que este se apodere del pergamino. Los personajes nunca tendrán un contacto directo con el Giovanni, pero si con los agentes de este que le darán falsas pistas.

Los personajes han llegado a Salerno, donde les estará esperando un carruaje para llevarlos a su lugar de descanso matutino. Esa misma noche los personajes no encontrarán nada, pero justo antes del alba; alguien dejará un sobre en la que se les da una dirección y una hora de encuentro, para la siguiente noche.

A la noche siguiente, si los personajes acuden a la cita, se darán cuenta de que el lugar de encuentro no es mas que un viejo y quemado teatro; en cuyo escenario se encuentra un pequeño cofre. En su interior hay un pergamino con un nombre “El Nomo” y un pergamino con extraños jeroglíficos (Egipcio Antiguo). De repente y desde las sombras, surge una bella voz, pero sin revelar el origen de esta (nada de lo que hagan los personajes hará salir a su interlocutor).

“Saludos, mi nombre es Katerina y perdonad si no me muestro ante vosotros. Ahí tenéis el nombre del barco en el que viaja el Giovanni y una copia de una tablilla que él posee. Según pude averiguar, lo inscrito en esa tablilla es un mapa que indica el lugar de reposo de ese vástago (la toreador, cree que es un vástago). Decidle a la Dama Fanchon, que nuestra deuda está saldada.”

Tan misteriosamente como la voz apareció, vuelve a desaparecer y un silencio, solo roto por el bullicio de las calles se apodera de las ruinas del viejo teatro. Ahora le han surgido mas preguntas, que las respuestas que esperaban encontrar; pero tienen el nombre del barco, lo que les permite empezar a buscar por los muelles.

Si los personajes van a los muelles y buscan o preguntan por el navío del Giovanni, no solo no lo encontrarán sino que además parece ser que partió esa misma tarde con rumbo nuevamente desconocido. Pueden preguntar a varios marineros, pero ninguno sabrá nada y todos les mandarán en busca del viejo Giuseppe, alegando que ese viejo bribón sabe todo lo que ocurre en el puerto.

Los personajes no tendrán problemas en encontrar al viejo Giu, que estará encantado de contarles todo lo que sabe, siempre que el esfuerzo sea justamente recompensado.

“Partieron hace unas pocas horas. Parece ser que el señor de la embarcación tenía prisa por partir; pero antes de embarcar se dirigió con un puñado de sus hombres hacia el barrio judío. Parece que tuvieron algún tipo de encuentro pues algunos de sus hombres estaban mal heridos y el número de estos era mucho menor.”

Nuevamente el Giovanni se les ha escapado y de nuevo no saben hacia donde se dirige, pero las pistas los llevan hacia el barrio judío. Allí todo parece en calma, pero sin embargo ningún alma surca las calles y las que lo hacen los miran recelosamente. Nadie estará dispuesto a hablar con los personajes, hasta que un misterioso individuo vestido con harapientas ropas y emanando un nauseabundo hedor se abalanza hacia los personajes, pidiendo que por favor lo socorran.

Se trata de Joshua un Nosferatu (al servicio del Giovanni), que les relatará como un vástago y su séquito asaltó, hace pocas horas, su refugio y el de su sire; y que teme que le estén buscando a él, para acallarlo. Les dirá que su sire ha sido llevado a la muerte definitiva para acallar lo que sabía; pues hasta hace poco estuvo trabajando para un comerciante veneciano traduciendo una vieja tablilla. Joshua será sincero al decir que desconocía cual era el contenido de la tablilla, pues su sire era muy reservado para esos asuntos; pero que si le proporcionan un refugio el les dirá quién puede que sepa algo.

Si los personajes acceden Joshua les confesará que por sus averiguaciones sobre su sire, este no era mas que una marioneta del sire de su sire y que el verdadero erudito era ese.

De su “abuelo”, solo conoce su nombre “Anhaupept” y la ciudad en la que se encuentra (Palermo). También les dirá que parece ser que es tremendamente paranoico y que solo confía de aquello cuya inteligencia se anteponga a su fuerza, por lo que ni siquiera el chiquillo de su “abuelo” sabía el lugar exacto del refugio de este. Pero que si alguna vez el sire de Joshua quería verlo personalmente debía resolver un acertijo que revelaba la localización del refugio.

“Bajo el sol de todas las noches, que guía a los pájaros a su nido, por ese cielo caprichoso que no es mas que un espejo donde se contemplan las estrellas.”

El lugar de reposo de Anhaupept no es otro que el faro de la ciudad que guía a los navíos a puerto seguro por ese cielo caprichoso que es el mar, donde se reflejan las estrellas del firmamento.

Los personajes podrán partir hacia Palermo la noche siguiente, llegando en dos días. Aquí los personajes deberán tener cuidado pues Sicilia ha sido desde hace tiempo la patria de los Lasombra y puede que estos no vean con buenos ojos la visita de varios antiguos de la Camarilla.

Si los personajes no han conseguido descifrar el enigma, y deciden preguntar por Anhaupept, parece ser que nadie lo conoce y que ellos sepan no hay ningún miembro del clan Nosferatu en Palermo. Aquí te recomendaría que fueran los propios jugadores los que averiguaran lo que quiere decir y que si no lo sacan que hagan una tirada de inteligencia a dificultad alta para descifrarlo.

Cuando los personajes lleguen al farol, se darán cuenta que allí no hay nadie, pero que sin embargo (Perc + Alerta dif 6) hay otra inscripción en latín que dice:

“En donde todos somos iguales, tanto plebeyos, clero, reyes y comerciantes; pues desde que nacemos nos dirigimos hacia ese lugar llegando unos antes.”

Esta vez el acertijo hace alusión a la muerte, pues desde que nacemos todos nos dirigimos hacia la tumba y relacionando estas cosas se puede llegar a la conclusión de que se refiere al cementerio.

Nuevamente los personajes se deberán dirigir a uno de los tres cementerios públicos que se encuentran en la ciudad. Buscando en cada uno de los cementerios (Perc + Investi dif 6; tirada acumulativa min 4 éxitos) encontrarán en cada uno una tumba con el nombre de Anhaupept. Deberán ahora escarbar cada una de las tumbas en cuyos fondos encontrarán unos pequeños cofres, con una llave y un pergamino cada uno; en la que los pergaminos son otros nuevos acertijos (a los personajes les hará falta las tres llaves).

“Esta es la llave que abre las puertas de la sabiduría, pero no es la única, por lo que busca a sus hermanas en el mismo, pero a la vez distinto lugar, en la que has encontrado esta.”

“Esta es la llave que proporciona el poder, pero no es la única, por lo que busca a sus hermanas en el mismo, pero a la vez distinto lugar, en la que has encontrado esta.”

“Esta es la llave que permite estar en varios lugares a la vez, pero no es la única, por lo que busca a sus hermanas en el mismo, pero a la vez distinto lugar, en la que has encontrado esta.”

Los personajes ya tienen las tres llaves, pero todavía no saben donde se encuentra el refugio de Anhaupept, pero una mirada atenta a la parte superiores de las llaves le revelará que estas se pueden unir a las otras, formando la silueta de la fachada de una catedral.

Ahora saben donde se encuentra el refugio del Nosferatu y posiblemente decidan ir esa misma noche. Por suerte, no tienen demasiados problemas para entrar en la catedral e inspeccionarla; no encontrarán ninguna puerta en las que encajen las llaves, pero si que encontrarán en una de las paredes laterales un texto que reza de la siguiente manera:

“Y he aquí que el creador es grandioso pues es omnipotente.”

“Y he aquí que el creador es grandioso pues es omnisciente.”

“Y he aquí que el creador es grandioso pues es omnipresente.”

Aquellos personajes atentos se darán cuenta de que en las palabras omnipotente, omnisciente y omnipresente, las “i” de “omni” no son mas que ranuras, por las cuales entran las llaves. Pero solo la correcta colocación de las llaves podrá abrir la compuerta secreta. La de la sabiduría va con omnisciente, la del poder con omnipotente y la de varias partes con omnipresente.

Al girar de una en una las llaves, ruidos de engranajes moviéndose irán inundando la sacristía hasta que con un ruido como de ventosa se abrirá una puerta al lado del texto dejando salir una gran humareda de polvo. Hace en verdad mucho tiempo que nadie debe utilizar ese pasillo, pues el polvo se ha acumulado en el suelo y no mostrando ninguna huella de que por allí hubiera pasado alguien.

Al final del pasillo los personajes se encontrarán una puerta cerrada de madera de la que cuelga una argolla que sirve para llamar. La puerta está cerrada por el otro lado, por lo que los personajes deberán llamar a la puerta, con la esperanza de que les abran, o intentar echarla abajo. Si deciden llamar a la puerta, les abrirá un figura encapuchada que les invitará a pasar.

La figura se presentará como Anhaupept y les felicitará por haber encontrado su refugio, diciéndoles que son pocos los que alguna vez lo han visto. Tras los halagos, les preguntará él porque de esta visita, pues ha de suponer que lo buscaban por algo. Tras escuchar las alegaciones de los personajes accederá a traducir el manuscrito y los invitará a pasar el día en su refugio, puesto que el amanecer está cerca y duda que puedan llegar a tiempo a sus refugios temporales.

Pasado el día, cuando los personajes se despierten, Anhaupept les dará otro manuscrito que según él es la transcripción más próxima. Les contará que el manuscrito es parte de un diario de viaje de un escriba egipcio al servicio de su señor Set-qeshu, el cual al parecer era un estudioso de la muerte; en el que se cuenta el camino desde las viejas tierras de Khem (Egipto) hasta el lugar de descanso de su señor. Dandoles el manuscrito a los personajes, Anhaupept les pedirá que se marchen, pues tiene mucho trabajo que hacer, así que acompañándoles a la salida se despide de ellos.

El manuscrito dice lo siguiente:

“Habiendo salido con premura de las tierras de mi amado Khem, escapando de aquel que dio la vida eterna a mi señor, nos dirigimos hacia los confines del mundo conocido.

Cruzamos las columnas que una vez separó el poderoso Hércules y atravesando la tierra de la piel de toro, nos dirigimos hacia el norte, hasta esa frontera que forman los montes.

Allí mi señor decidió establecerse y sumirse en su sueño y aquí es donde yo pasaré el resto de mi vida hasta mi muerte, protegiendo el lugar de descanso de mi señor.”

Y así los personajes ya pueden deducir por ellos solos que la tumba de Set-qeshu se encuentra en algún lugar de los Pirineos.

- **El tránsito.**

Los personajes ya han emprendido el viaje hacia un lugar aún no determinado. En este viaje no todo será coser y cantar, pues aunque la era de oscurantismo y superstición está quedando atrás todavía hay servidores de las fuerzas celestiales que pugnan por la expulsión de las tropas del maligno. También deberán resguardarse las salvajes bestias que habitan los caminos de su destino.

Los personajes emprenden el camino hacia las aisladas y peligrosas tierras de los montes del Pirineos. España es una de las grandes potencias del mundo, aunque poco a poco va perdiendo poder a favor de Francia e Inglaterra. Aunque la inquisición ha ido e irá perdiendo poder y posición a lo largo del tiempo, España sigue siendo uno de sus baluartes y donde tienen una mayor presencia.

Los personajes harán bien en tener esto en cuenta pues si no se andan con cuidado no es extraño que un grupo de inquisidores les asalte (el master es libre, si lo ve oportuno y necesario de que un grupo de inquisidores haya estado vigilando a los personajes desde que entraron en la península).

Una vez de vuelta en el camino los personajes no tendrán mayores dificultades que algún río crecido o un árbol viejo caído en el camino. Tras dejar el último lugar civilizado y habiéndose adentrado en los montes, los personajes sentirán como unos de las carrozas en las que viajan da un fuerte bamboleo, comprobando que una de las ruedas de la carroza se ha roto, y que Roderigo junto con otro de los criados se dispone a regresar al pasado pueblo para conseguir otra rueda que sustituya a la dañada.

Los personajes que estén atentos a los ruidos procedentes del bosque que los rodea se percatarán que de las entrañas de este proviene una lejana canción, acompañada de una alegre música. En estos momentos la partida puede tomar varias vertientes, pues algunos personajes pueden tomar la decisión de partir a investigar esa música, decidir quedarse a esperar a Roderigo, o emprender el viaje hasta el pueblo a pie.

Opción a: Investigar la música.

Los personajes han decidido investigar que es esa música que proviene de las profundidades del bosque. Sigilosamente los personajes se acercarán al origen de la música, para descubrir que se trata de una caravana de gitanos. En el centro de las caravanas se encuentra un gran fuego a cuyo alrededor baila una hermosa gitana (N.D: Si hay algún Toreador, posiblemente se quede embelesado por el baile de la gitana).

El grupo de gitanos se trata en realidad de una manada de Caminantes Silenciosos, en la que los garou han ido a cazar al bosque, por lo que si los personajes usan su Auspex, solo verán a gitanos normales y corriente (aunque eso en el mundo de tinieblas puede ser todo un peligro).

Si los personajes entran en el claro la música, el baile y toda conversación cesará para sentir los personajes como todas la miradas se dirigen a ellos. Tras unos segundos de incómodo silencio, la bailarina se acercará a los personajes y les invitará a que se unan a la fiesta y la comodidad del fuego. Está los invitará a tomar asiento en unos troncos y les preguntará si desean algo de comer o beber.

Después de servir a los personajes en todo lo que pueda y de reanudarse de nuevo la fiesta, la bailarina se sentará a hablar con los personajes, explicándoles que son un grupo de nómadas que viajan de ciudad en ciudad y de feria a feria. Durante la conversación la bailarina empezará a coquetear con el más atractivo del grupo.

Cuando quedan poco más de hora y media para el amanecer, por una linde del claro entrarán un grupo bastante numerosos de hombres y mujeres, capitaneados por una alto y fuerte gitano, que traerá en uno de sus hombros a un maltrecho y apaleado Roderigo, para a continuación soltarlo al lado del fuego. La bailarina entonces se acercará al cabecilla y lo besará apasionadamente, para a continuación, mientras pasa su esbelta mano por el firme pecho del hombre (aquí ya me estoy desvariando un poco.) decirle en voz alta, que menos mal que ya había vuelto, pues no sabía por cuanto mas podría haberlos entretenido.

Los personajes en estos momentos estarán conmocionados y sin saber bien que es lo que pasa, y para mas horror verán como varios de los gitanos que han vuelto del bosque se convierten en criaturas monstruosas y peludas. Pero antes de que puedan los personajes o los hombres lobo atacar, el cabecilla les dirá que son seres con honor, por lo que les darán una oportunidad de sobrevivir. Les dirá que cerca de donde están hay unas laderas montañosas en las que abundan las cuevas y que si consiguen llegar hasta ellas antes de que él y sus hombres lo atrapen o salga el sol podrán conservar sus repugnantes vidas de garrapatas. Para ello dispondrán de una pequeña ventaja.

Los personajes dispondrán de 10 turnos antes de que amanezca y tendrán una ventaja de 5 turnos antes de que los Caminantes Silenciosos emprendan su persecución. Pero sin embargo los personajes no podrán hacer uso de sus disciplinas pues sobre ellos se ha realizado un ritual que les impide hacer uso de estas (N.A: este ritual viene en el libro de los Caminantes Silenciosos, pero lo he modificado un poco para que la cosa sea mas divertida). No olvides que aunque los personajes dispongan de 5 turnos de ventaja deben acumular una cantidad de 10 éxitos para llegar a las cuevas (N.A: esta cantidad de éxitos puede variar según tu veas) y los Caminantes Silenciosos son famosos por su velocidad (N.A: esto se refleja que cuando tires para ver cuantos éxitos

obtienen los garou no te olvides de doblarlos), por lo que según vayan igualando los éxitos de los jugadores los irán alcanzando, con esto quiero decir que si un personaje tiene 5 éxitos y un caminante saca 6 este le habrá alcanzado.

Opción b: Esperar a Roderigo.

Los personajes deciden quedarse en el carromato y esperar a Roderigo, el cual nunca llegará, pero sin embargo aparecerá el grupo de caminantes (bastantes más numerosos que los personajes) y les dará la oportunidad de salvar sus no-vidas, como se refleja en la opción a, con la diferencia que en este caso podrán utilizar sus disciplinas (a gusto del master).

Opción c: Vuelta al pueblo.

Los personajes emprenden la vuelta al pueblo y entonces pasa a b.

Elijan la opción que elijan, los personajes que consigan llegar a las cuevas caerán en su sueño diurno, para despertarse la noche siguiente y comprobar que no solo los garou han cumplido su trato sino que también les han regresado a Roderigo.

SEGUNDA PARTE.

• Viaje a la oscuridad.

Los personajes gracias a la ironía de la diosa fortuna, han encontrado la entrada al lugar de descanso de Set-qeshu. Pero el camino que les espera a continuación es arduo y peligroso, en el que un mal paso puede conducirlos hacia la muerte.

Cuando los personajes se despiertan Roderigo los saludará y les informará que ha descubierto unos extraños símbolos al fondo de la cueva, similares a los del pergamino que le diera Katerina. Una tirada de Percepción + Alerta (Dif 6), resaltará que un ojo, tallado en la roca, está un poco salido; como si fuera un botón.

Cuando el botón sea pulsado se abrirá una losa, dejando al descubierto unas escaleras que viajan hacia las entrañas de la tierra. Los personajes deberán de procurarse de una fuente de iluminación pues la oscuridad es muy profunda; e incluso aquellos con Protean les resultará dificultoso escudriñar la oscuridad. También deberán ir con bastante cuidado, pues parece que los escalones están recubiertos de una sustancia bastante rebalosa.

A poco de empezar a bajar por las escaleras, que lo hacen en forma de caracol, los personajes encontrarán una palanca que sobresale de la pared junto una reja que deja ver al fondo una sala llena de tesoros (esta sala no es mas que una ilusión y la palanca una trampa para disuadir a los ladrones). Si los personajes bajan la palanca las escaleras se convertirán en una rampa, por la que los personajes resbalarán (sí no hacen nada par evitarlo).

Casi al final de la rampa los personajes, por separado, (Percepción + Alerta Dif 7, min 1 éxito) pueden darse cuenta que al final de la rampa hay un foso y delante del final de esta rampa hay una serie de estacas en las que se clavarán si no aminoran su velocidad. Para conseguir este efecto deberán usar su fuerza (Fuerza Dif 6, min 2 éxitos para evitar las estacas y 3 para pararse completamente antes del foso. Si no consiguen esquivar las estacas deberán absorber 3 dados de daño letal, solo podrá clavarse las estacas uno) y si han conseguido pararse deberán tener en cuenta a sus compañeros que vienen detrás de ellos.

Aquel que hubiera podido pararse deberá soportar las embestidas de sus compañeros para no ceder y caer al foso (por cada compañero que venga detrás de este tirada de Fuerza dif 6, bajando la dificultad en 1 por cada 2 compañeros). Los que caigan por el foso deberán intentar caer lo mejor posible (Destreza dif 7 min 2 éxito para caer perfectamente, 1 éxito para caer no tan bien y estar algo magullado, ningún éxito se parte/tuerce el tobillo, teniendo que gastar un punto de sangre para curárselo, fracaso se parte alguna extremidad necesitando 4 puntos de sangre para curarse y reduciendo su destreza en 1). Los que no cayeran podrán bajar tranquilamente por una escalera que hay en las paredes del foso.

Los personajes caerán entre los huesos de antiguos desafortunados que intentaron entrar. La oscuridad envuelve a los personajes completamente y solo aquellos con Protean podrán percatarse que delante de ellos se presenta un largo pasillo, de cuyo fin no puede llegarse a ver.

Cuando cualquiera de los personajes ponga el pie en el pasillo, la serie de antorchas que hay en las paredes comenzarán a encenderse sucesivamente hasta perderse en la lejanía (haz que los personajes hagan una tirada de Rotschrek).

Tras media hora de camino por el pasillo los personajes verán como las antorchas de ambos extremos del pasillo empiezan a apagarse hasta quedar solamente la que ilumina al grupo, tras la que con el sonido de un soplido y las risas de unos niños esta se apagará. La oscuridad resultante será imposible de escudriñar, ni siquiera con Protean y los personajes, individualmente, se darán cuenta que están solos, solo escuchan su voz, y no consiguen tocar ninguna cosa o superficie, ni por los lados ni por el techo o el suelo.

De repente cada personaje se percatará de un movimiento a su espalda y que las risas de los niños ha vuelto. Estos niños fantasmagóricos comenzarán a rozar al personajes y alguna que otra vez recibirán un arañazo que les hará 2 punto de daño letal, absorbible. Como aparecieron las risas y los movimientos, estos se desvanecen en el silencio para dar lugar a una jauría insoportable de gritos de sufrimiento, júbilo, llores y otros que los personajes no querrán saber (haz que los personajes hagan una tirada de fuerza de voluntad para no entrar en frenesí).

Inesperadamente por la derecha de los personajes, que nuevamente se encuentran juntos, se prenderá una llama que empieza a recorrer un surco, excavado en suelo de piedra, formando un semicírculo a sus espaldas e iluminando una bóveda en la que frente a los personajes se encuentra una esplendorosa puerta, ornamentada con bellas joyas, dulces tallas y horribles caras que reflejan un inenarrable sufrimiento.

Tras la puerta se encuentra un majestuoso recibidor hecho completamente de mármol negro y obsidiana, tan finamente pulido que aún se ve como las almas que una vez habitaron este palacio, se mataron los unos a los otros y cuyas miradas ahora, cargadas de odio y miedo, confluyen en las figuras de los personajes (en este momento Roderigo que no le habrá pasado casi nada, se dirigirá, como en trance hacia una de las paredes y como si se sumergiera en un espejo aparecerá al otro lado, junto con las figuras, que saltarán sobre el pobre Roderigo y acabarán con su vida en un horrible torbellino de sufrimiento. Haz que los personajes hagan una tirada de voluntad dif 6 min 1 éxito, para no correr el mismo destino. Repite esta tirada cada vez que pasen por el recibidor. Exagera enormemente los gritos e insultos de las almas atrapadas).

A los lados del recibidor hay un gran número de puertas que lleva a distintas salas y partes del palacio. Algunas puertas dan a lugares como la gran biblioteca del palacio, forrada con estantes llenos de pergaminos; que a causa del tiempo se deshacen en las manos de los personajes.

Al gran comedor donde se debieron dar innumerables y majestuosos banquetes, y donde los restos de los últimos asistentes descansan sobre los finos platos que una vez contuvieron los más exquisitos manjares.

A las escaleras que conducen hacia la cocina donde todavía quedan restos de los desdichados, que para horror de algunos personajes sirvieron de aperitivo para los invitados. Junto a esta descansa las mazmorras, o mejor dicho despensa, donde los incautos eran guardados hasta la próxima orgía de carne y sangre. En la cocina todavía está la enorme pila en la que se vertía la sangre de la comida, manteniéndose extrañamente fresca aún (los personajes que beban de esta pila deberán realizar una tirada de fuerza de voluntad dif 7 y los éxitos restárselos a 5. El resultado será los puntos de sangre que el personaje vomita, aparte de los que halla bebido, debido a lo asqueroso y repugnante que le ha sabido la sangre).

Por fin los personajes han encontrado las puertas de la habitación real; cuando los personajes abren la puerta se encuentran de repente en una estancia, sin ninguna entrada, que se asemeja a una sección de un pasillo cerrado por los dos lados. De repente la pared de uno de los extremos se convierte en fuego y el otro extremo empieza a moverse en dirección a la pared ardiente (la única salida es saltar a través de la pared de fuego, por lo que los personajes deberán superar una tirada de coraje para saltarla, si fallan caerán en Roterschek).

- **El durmiente.**

Todos los personajes que salten la pared de fuego se encontrarán en una plataforma que se encuentra suspendida en el vacío y rodeado por la nada. En el centro de la plataforma se encuentra un sarcófago bellamente labrado, con incrustaciones de piedras preciosas y bañado en el más reluciente oro. Aquellos que no saltaran a través de la pared aparecerán como montones humeantes de ceniza (no permitas que borren sus fichas, que a mí me pasó con uno de mis jugadores).

Los personajes no tendrán ninguna dificultad en abrir el sarcófago, en cuyo interior se encuentra el cuerpo de un hombre de avanzada edad. Inmediatamente después de que los personajes abran el sarcófago, el individuo abrirá los ojos y se levantará. Escudriñará a los personajes con su mirada y les hablará en una lengua que ninguno de ellos entiende (¿alguien sabe egipcio antiguo?).

Al no entender Set-qeshu (que es una momia maestra en el Ren-Hekau y Necromancia) el idioma en el que le responden los personajes dirá una palabra y la plataforma pasará a convertirse en un habitáculo, que tiene toda la apariencia de ser un laboratorio, y comenzará a mezclar unas pociones y hiervas en un mortero, componiendo un ungüento que se aplicará en sus labios y oídos. A continuación en un perfecto lenguaje Set-qeshu les preguntará quiénes son y por que lo han despertado.

Tras escuchar sus explicaciones, Set-qeshu, les dirá que le agradece su interés por su obra, pero se negará a darles el libro, diciendo que él y el libro son uno y que si lo quieren deberán abrir en canal su cadáver. A continuación la ancestral momia pronunciará unas palabras en su lenguaje nativo (tirada de Resistencia Dif 8, min 1 éxito aquellos que no la superen, perderán los ojos, incapacitándolos visualmente, hasta que estos se le regeneren a la noche siguiente. A efectos prácticos la momia tiene 7 niveles de salud y solo se le producirá la mitad de daño; o sea que si alguien le hace 8 puntos de daño y la momia absorbe solo dos, en vez de hacerle 6 heridas le harán 3. Redondea los daños siempre para arriba).

Cuando los personajes venzan a Set-qeshu y saquen el libro de sus entrañas (el libro está mágicamente sellado así que ningún personaje curioso podrá abrirlo) todos los personajes, incluidos aquellos que aparecieron como humeantes montones de ceniza, se despertarán en la cueva por la que entraron, sin que quede rastro de los símbolos que encontraron en la pared ni del prado donde se encontraron con los Caminantes Silenciosos.

No tendrán problemas en volver a Roma y entregar a la F.D.F. el libro. La F.D.F. les dirá que se les mandaría un mensaje en el que se les diría cual será su principado y la localización de este, además de la orden en la que se los acredita como los legítimos príncipes, pero en vez de eso les llegará la siguiente nota.

“Muy señores míos.

Yo, Ambrogino Giovanni, les agradezco su colaboración, sin la cual me habría sido una tarea terriblemente tediosa, la recuperación del diario de Set-qeshu, además de la localización del escurridizo Anhaupept, que recientemente sufrió un accidente, y por consiguiente adquisición de su valiosa biblioteca, por mi persona.

Mis mas sentidos agradecimientos a usted y sus compañeros, con los que espero nos encontremos en alguna ocasión en el futuro.

A.G.”

- **Epílogo.**

Si los personajes vuelven a Roma, solo encontrarán una casa vacía. Mientras que si deciden acusar la Dama Fanchon de colaborar con los Giovanni, no tendrán pruebas suficientes para demostrarlo (de hecho, esa acusación es falsa) y se ganará un poderoso enemigo entre los Fundadores.

Mientras, la momia Set-qeshu vaga por el Mundo de las Sombras planeando su venganza.

P.D: No olvides ponerles a los personajes el trasfondo de Enemigo 5. Las características de los pñj's se las dejo a los master; pues nunca se sabe como de poderosos son los pj. Aunque ten en cuenta que esta aventura está orientada a que la jueguen personajes, que si no son antiguos pronto lo serán

Autor: Federico Bombarelli Marín.

Dirección E-Mail: bombarelli@yahoo.es.