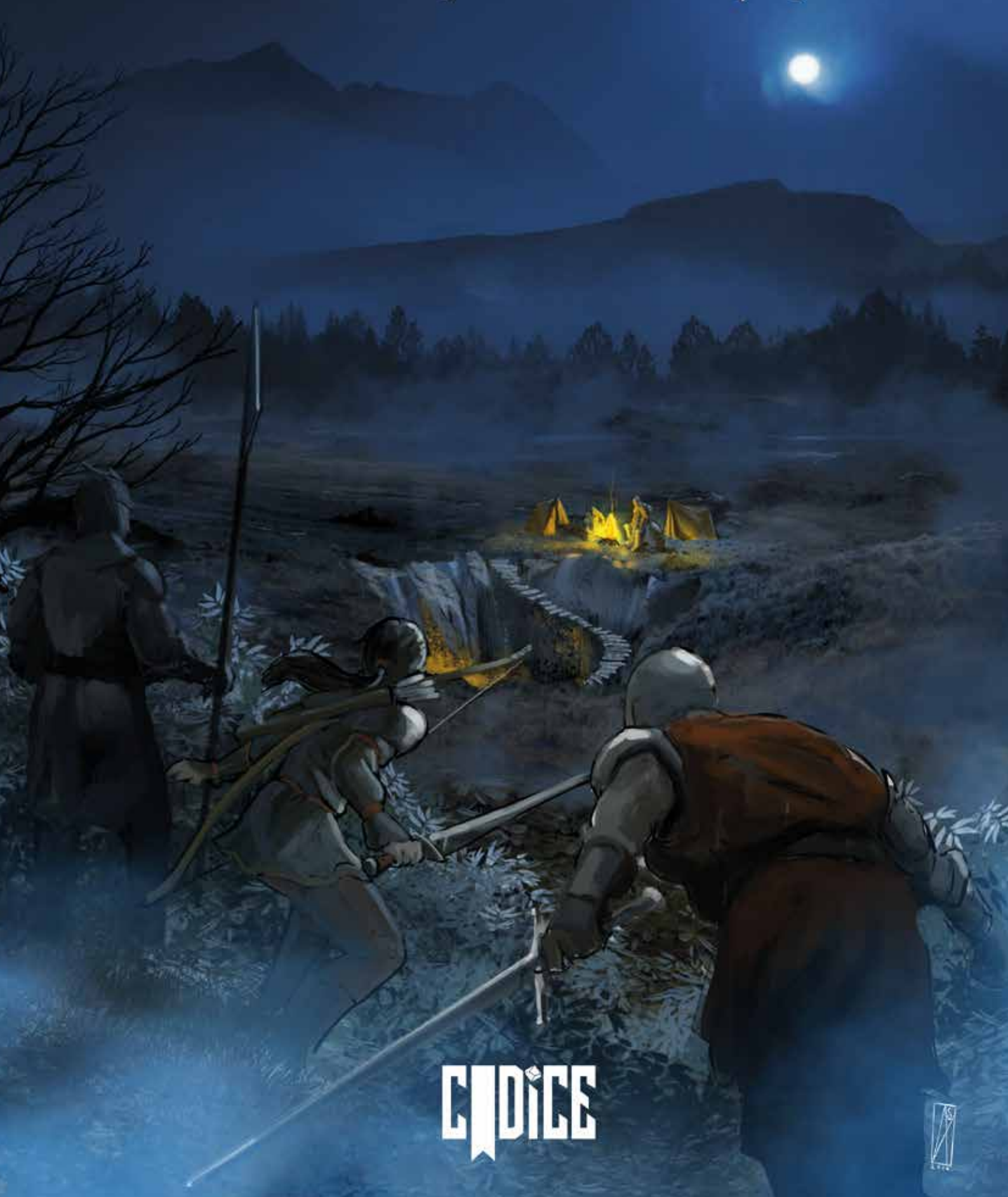


RESCATE

EN CORONA NEGRA



CNDICE



CODICE

De la unión de ideas de cuatro roleros nace CODICE, un manuscrito donde todo tiene cabida.

Una compleja investigación policial con estremecedor desenlace, una visita a una tétrica mansión o un habitat orbital alrededor de un planeta desconocido. Todas las aventuras que puedas imaginar estan recogidas en CODICE, en ellas puedes encarnar a un pirata del siglo XVIII, un anodino oficinista con terroríficos secretos, un joven mago con ansias de poder...

CODICE pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.

Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de CODICE está expresamente pensado para vosotros; las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.



Medieval fantástico



Cypher System de
"Monte Cook Games"



Se estiman 2 sesiones de 3 horas



Diseñada para 4 jugadores



RESCATE EN CORONA NEGRA

INTRODUCCIÓN

Este modulo, si bien se ha realizado con el Cypher System de Monte Cook Games en mente, puede utilizarse con cualquier sistema de reglas para lo cual se ofrece una descripción de las tareas a realizar así como la dificultad de las mismas, siendo el director de juego el que decida que reglamento emplear y por ende que mecánicas poner en práctica. Otro tanto de lo mismo sucederá en las situaciones de combate, ofreciendo un nivel de desafío o dificultad que describa al enemigo o enemigos a derrotar. La aventura sitúa a los personajes en una misión de rescate en unas tierras desconocidas y misteriosas, separadas del mundo civilizado por una imponente frontera brumosa.

ESCENA I DEL OCASO Y LOS LUPUCERONTES

Comenzamos con los intrépidos aventureros abriendo los ojos después de lo que ha podido ser una noche de descanso en los páramos más allá del Muro de Bruma que separa *Las Tierras Crepusculares* de las ciudades-estados independientes del sur.

Por lo que parece, porque a decir verdad poco recuerdan, se han guarnecido al cobijo de una de las muchas protuberancias rocosas que, como colmillos, afloran en estas tierras que están recorriendo al otro lado de la frontera brumosa. Esta queda ya a cierta distancia al sur, y se eleva hasta el cielo en la distancia, tapando un sol que parece haberse quedado parado en un eterno crepúsculo. Parece difícil decir si es de día o de noche porque el orden lógico del ciclo de la vida o del tiempo se ha quedado al otro lado de la frontera.

Recuerdan el gran salón de *la Mansión Garlan*, en *Sarketh*, en donde el cuarentón noble, el Duque Garlan, acompañado de sus asesores les prometió gran cantidad de oro por traerle de vuelta a su hijo, secuestrado por Hombres Carmesíes, sano y salvo.

Por más que se esfuercen no pueden recordar ni decir cómo han llegado a esta parte tan extraña del mundo. Quizás sea algo propio de estos parajes, una aflicción que actúa sobre algunos recuerdos de aquellos que los recorren.

Los Hombres Carmesíes son humanoides de constitución superior a la humana, de piel rojiza y marcas negras que, como tatuajes, recorren sus cuerpos en hipnóticos entramados. Aunque no es generalizado, algunos tienen cuernos. Sus ojos son completamente negros, con pupilas blancas, lo que les da una apariencia inquietante.



Son oriundos del otro lado de la Niebla, la cual nunca cruzaban, hasta ahora. Recientemente ha parecido un carmesí que se ha erigido como nuevo líder, agrupando y cohesionando las distintas familias bajo un único estandarte y mando, y comenzando a explorar mas allá.

En una de esas exploraciones han capturado al joven hijo de 12 años del Duque Garlan. Según las informaciones de las que dispone el dirigente sureño, se han recluido en Corona Negra, un antiguo túmulo de los muchos que hay por el Páramo de los Colmillos.

En toda esta desolada llanura que ahora recorren parece que florece poca vida y la que sobrevive lo hace de forma extraña. Son en su mayoría arbustos bajos y algún árbol achaparrado, como los que podría haber al otro lado, pero estos no transmiten la sensación de estar vivos. Un viento intenso, racheado, que campa a sus

anchas por estas tierras ha moldeado el paraje. Un viento que parece ser denso, que golpea el cuerpo dejando una extraña sensación de sofoco y presión al principio y de escalofrío cuando se aleja; como si se llevara algo de ti. Pero no es frío ni cálido, quizás esté muerto.

Apenas una hora después de empezar la jornada de viaje, los PJ vislumbrarán al oeste de su posición lo que parece ser una figura humanoide sumido en una encarnizada lucha con un grupo de cuatro figuras cuadrúpedas que se asemejan a lobos. A medida que se acercan, si deciden hacerlo y variar el rumbo de su marcha, verán que una de estas criaturas yace en el suelo, posiblemente muerta. Pero no son lobos al uso como los que pudieran conocer los PJ. Los diferencia una protuberancia curva y acabada en punta que nace del morro y frente de estos animales, la cual usan al atacar al incauto humano. Este se defiende como puede, con espada en una mano y antorcha en la otra. Le despachan también feroces dentelladas con poderosas mandíbulas y muy desarrollados colmillos.

Si los aventureros se acercan mucho, cuatro de estos lobos se encargaran de hacerles frente. No serán rivales especialmente complicados, salvo uno de ellos que no parece caer muerto por mucho daño que reciba.

Lupocerontes (4) – Nivel de desafío bajo

Sufrirá tajos, golpes contundentes, perderá sangre profusamente pero no sucumbirá bajo ningún ataque de los PJ o el PNJ. Salvo que se le golpee con un ataque de origen elemental, en cuyo caso caerá al instante, bajo violentas convulsiones, ardiendo o similar (**Bug: parece que algo se ha torcido en el programa con la ejecución de esta variable que solo se ve afectado por Ataque Magia Elemental**).

Solventado el combate, el hombre recupera el aliento poco a poco, y agradece a los PJ su ayuda con gran efusividad (habría acabado muerto y devorado por los lupocerontes). Tan pronto haya respondido de buena gana el más que probable interrogatorio, se marcha.

Se llama Mannwill, mercader y trampero del otro lado del muro de niebla. Varón humano de unos 40 años, rostro ajado y arrugado. Bigote poblado, ojos grandes azules oscuros y boca prominente. Viste capa de piel de zorro sobre una vestimenta de cuero y unas botas de cuero reforzado. En su cadera derecha porta una espada corta.

- Se dirigía a Límite de Cuchillo Pétreo después de comerciar el género que tenía esta temporada con los asentamientos humanos a este lado de la Frontera Etérea



- Viene de uno de esos asentamientos, a media jornada a paso ligero al este de donde se dirigen. Estos habían sufrido una incursión de los Carmesíes que los habían dejado diezmados. A lo lejos, en la dirección en la que parece indicar Mannwill se puede ver, muy vagamente, una columna de humo que se eleva hacia el cielo.
- Si hay más preguntas, tocará improvisar.

Una vez se haya marchado, los PJ deberán decidir qué hacer: ir hacia Corona Negra o hacia ese asentamiento de humanos del otro lado del Muro Blanco.

Si alguno observa como se marcha Mannwill, verá como parece haberse quedado corriendo sobre el mismo terreno a lo lejos; como si no avanzara a pesar de correr a buen ritmo. Se parará, y después de un rato, volverá a correr en otra dirección, con igual escena. Volverá a pararse, cambiará nuevamente de dirección y hará lo mismo. A la tercera va la vencida y sigue corriendo hacia el muro, es de suponer.

(Bug: el personaje de Mannwill se ha quedado estancado en el escenario)

ESCENA II DEL ASENTAMIENTOS Y PILAS DE CUERPOS

Antes fue un asentamiento de pequeño tamaño. Ahora solo unas pocas tiendas de campaña siguen en pie, mientras más del doble están por los suelos, arrasadas, destrozadas o quemadas. Unas cuantas figuras recorren el campamento sin un aparente objetivo, como almas en pena que arrastran los pies a duras penas. Otras, dotadas quizás de mayor entereza, intentan poner algo de orden entre el caos imperante. Un pila de cuerpos, más de dos decenas si alguien se parase a contar, da la bienvenida a los PJ, con ninguna efusividad. Compre-

sible, ya que una vez muerto, uno se vuelve un maleducado.

Los que sí parecen reaccionar ante la llegada de “los del otro lado” son otro grupo de nómadas que se adelanta e intentan disuadir a los PJ de que se acerquen y que prosigan su camino por otro trazado. Se volverán más intensos en sus gestos de disuasión hacia los PJ, pero poco podrán hacer si deciden acercarse. Si ven que van en son de paz estos los dirigirán a la matriarca del grupo, una mujer vieja y pequeña, de nombre Vieja Junsy; avejentada aún más por lo que ha sucedido recientemente en su comunidad errante. Muestra, a pesar de todo, determinación y seguridad con su mirada y movimientos. Se encuentra intentado coordinar los trabajos para devolver algo de orden y cordura entre el desastre provocado por los carmesíes. Ésta les agradecerá la ayuda que le puedan prestar los PJ, pero la verdad es que no los querrá cerca de allí. Les dirá quién fue el causante del ataque, un carmesí de cabeza rasurada coronada por una prominente cresta. En el ataque murieron dos nietos de esta mujer y eso hace que clame venganza, pero no dispone de medios para ello.

La mujer podrá conectar el grupo que los atacó con la tribu de carmesíes a los que buscan los PJ y que se cobijan en Corona Negra. Les asegura que es muy difícil, si no imposible, que puedan entrar en el túmulo, que es donde se guardan el líder de la tribu y su círculo más cercano; pero ella cree conocer otra forma de entrar. Comparará esta información con los PJ a cambio de algo: la cabeza del salvaje que los golpeó tan violentamente provocando la muerte de más de dos decenas de personas, entre ellos dos nietos de la matriarca. Para asegurarse de que cumplen su parte, los amenaza con poner en conocimiento de otras tribus carmesíes como han intentado rescatar al hijo del duque. Les asegura que antes de pasar al otro lado del muro tendrán prob-

lemas muy serios, y los pone sobre aviso de que un vigilante de su familia los seguirá desde la distancia, cerciorándose de que cumplen su parte del trato.

Si acceden, la mujer les comunicará que su abuelo, hace muchísimos años, contó que había conseguido acceder al interior de Corona Negra, o al menos a una sección de ésta, a través de una oquedad que daba a un descenso de muchos metros. Éste no fue muy extenso en su narración de los hechos, pero aseguraba haber descendido y poner un pie en su interior. Es fácil localizar el lugar, ya que se encuentra cerca de tres rocas de piedra que forma una imagen muy peculiar: tres monolitos enfrentados. Poco más puede ayudar la mujer, que tampoco puede perder mucho el tiempo con los aventureros tras la grave pérdida familiar.

ESCENA III DE LAS AFUERAS DE CORONA NEGRA

La siguiente escena comienza con los aventureros en lo alto de una loma bajo la eterna noche de este lado del muro. Una ligera niebla que apenas levanta medio metro sobre el suelo se extiende por el páramo de los colmillos y por ende, *las ruinas de Corona Negra*.



En torno a unas 20 figuras se encuentran entre las tiendas de campaña montadas alrededor del Agujero que descende hasta la entrada al túmulo. Algunos están apostados en torno a unas hogueras mientras otros hacen rondas de guardia y vigilan los alrededores. En el lado este del campamento, un par de carromatos tapados con sendas lonas de tela gruesa de cáñamo, y cerca de los carros una decena de caballos pastando quien sabe qué; puesto que cuesta creer que algo comestible pueda crecer en estas tierras.

Guerreros Carmesí – Nivel de desafío bajo-medio

Si los forasteros no han pasado por el asolado campamento nómada desconocerán la posible entrada alternativa al antiguo recinto funerario, y por tanto, deberán ingeniárselas para acceder al interior de las ruinas mediante habilidades de sigilo o subterfugio (Dificultad media – 2 tiradas).

Un foso de unos 15 metros de diámetro en su parte superior (y algo menos en la inferior) se abre en la desolada llanura. Una suerte de escalera, hecha de peldaños de piedra clavados en la tierra descende en espiral unos 6 metros, hasta abajo.

Si los forasteros han hablado con la Vieja Junsy, entonces conocerán la entrada alternativa a Corona Negra y no tendrán dificultad alguna para dar con los tres monolitos. Cerca de ellos, una oquedad en la tierra, algo estrecha para alguien muy fornido, descende hacia lo profundo del Páramo de los Colmillos. Después de un descenso con algo de pendiente, y ayudados por cuerdas o algo similar, llegaran al túmulo propiamente dicho.

Sea como fuera, cuando los aventureros se acercan al túmulo, podrán ver como emergen de las profundidades de la tumba tres carmesíes, que portan a rastras a una humana con la que pretenden pasar un buen rato. Los PJ pueden acercarse para ver cómo realizan el acto de reproducción los demonios rojos o ayudar a la humana: una de las sirvientes que acompañaban al hijo del duque Garlan.

ESCENA IV DE LAS ENTRAÑAS DE CORONA NEGRA

1-Entrada principal:

Oquedad en el terreno con una escalera hecha de bloques de piedra empotrados sobre las paredes, que descende en espiral hasta la parte baja del agujero. Abajo, restos de cerámicas, esculturas demolidas de figuras humanas o humanoides y una puerta cuadrada de piedra del tamaño de un hombre de constitución media. No presenta ningún grabado o detalle a la vista y se abre, no sin cierta dificultad, deslizándola e introduciéndola en el interior de la pared, ya que parece que desliza sobre unos railes.

2 - Sala de historia:

Sala cuasi ovalada de techo bajo en forma de cúpula. El suelo, de bloques de piedra, labrados para formar en conjunto una figura humanoide embutida en una armadura en actitud de guardia. En las paredes, también labradas, una sucesión de escenas de batallas, enterramientos, asedios y lo que parecen ser uniones de familias o celebraciones de enlaces matrimoniales. La sala esta tenuemente iluminada por antorchas en soportes metálicos. Una de las escenas labradas, un paño de unos 3 metros de largo por 2 metros de alto, presenta un color purpura que contrasta absolutamente con el resto de la sala (Bug: la escena está perfectamente definida pero presenta de un color purpura brillante, como si la roca fuese de ese color, plano, sin variaciones. Falta textura).



3-Pasillo principal:

De anchura tal que permite el paso en fila de 2, construido en piedra e iluminado pobremente con algunas antorchas. El suelo esta cubierta de polvo, telarañas por doquier, huesos humanos, restos de cerámica, vasijas y algunos cascotes. Una viga maestra de madera, que parece haber esquivado el paso del tiempo, recorre la parte superior del pasillo en todo su recorrido soportando el gran peso del techo abovedado. Cualquier persona con habilidades y agilidad podría avanzar por esta viga lejos de los ojos de posibles guardias o enemigos.

4-Ensanche del pasillo principal:

Este ensanche presenta una meseta de piedra a todo lo largo del mismo, de 1.5 metros de alto y fondo. El borde superior esta labrado con detalles de lo que parecen ser serpientes entrelazadas. Sobre esta meseta hay una serie de vasijas de barro cocido, seis (6), de gran antigüedad. Se han conservado integra, al menos en su mayoría, a falta de alguna tapa que ya ha dejado de existir. A parte de la cantidad de polvo que cubre su superficie, las vasijas presentan las siguientes características. En la parte baja, presentan una cenefa de serpientes entrelazadas. En la parte central, algo así como un escudo o sello. Pero lo más destacado de estas piezas de decoración es que realmente no están apoyadas en la meseta, parecen flotar sobre esta, a medio centímetro sobre la pétrea repisa.

(Bug: más fallos gráficos)

5a-Sala Dormitorio:

Esta sala, vacía, ha sido ocupada por el cabecilla de los carmesíes y su lugarteniente, y hace las veces de dormitorio; sacos de dormir, restos de una hoguera, algunos barriles, armas variadas y restos de comida. Una de las pieles de lobo que hacen las veces de manta y un casco de lo que parece cuero, tiene el mismo color púrpura y aspecto general que la escena de la sala nº2 (Bug: dos fallos de textura más).

5b-Sala sin textura:

Esta sala tiene unas dimensiones y forma que se puede

intuir pero, por otro bug, las paredes techo y suelos tendrán un color gris claro, liso y plano. Unos símbolos extraños para los PJ, que no son otra cosa que unos signos de exclamación dentro de triángulos, se sitúan en el centro de cada uno de los paneles que forman las paredes, suelos y techos indicando la falta de textura en esta sala. Por lo demás la sala está vacía.

(Bug: más fallos por la no carga de texturas).

6a - Oquedad, en la que hay dos cuerpos momificados en sendos sarcófagos de piedra en vertical; las tapas están por los suelos, rotas y partidas en varias partes.

6b - Igual a la anterior, salvo que esta sala tiene otro bug. Si alguno de los PJ apoya su mano en el espacio entre los sarcófagos, ésta pasará a través del muro. Si pone un pie en lo que hay al otro lado podrá perder apoyo y caer a un espacio infinito gris mientras ve la estructura de la gruta y todo el complejo subterráneo flotando en ese espacio infinito. Seguirá cayendo hasta que se haga un fundido en negro. En ese momento volverá al punto por donde accedió al complejo, ya sea la puerta de piedra en "1" o la pequeña sala en "A" **(Bug: falta de consistencia en los límites del mapeado gráfico).**

7- La sala del sacrificio:

Esta sala, la más alta de todo el complejo y la mejor iluminada, tiene una ligera pendiente hacia el fondo de la sala.

La escena, cuando acceden los PJ, es la siguiente: en el centro de la sala una mujer, perteneciente a los carmesíes, de rodillas y desnuda de cintura para arriba; ésta se contorsiona como si sufriera violentas convulsiones mientras emite sonidos guturales y mantiene su mano izquierda sobre un objeto difícil de definir. Su mano derecha, enguantada en una especie de garra animal que le llega casi hasta el codo, esta clavada literalmente en el abdomen de una mujer humana que se retuerce de dolor y mezcla el grito con el llanto. Su abdomen sangra profusamente.





Líder Carmesí

Nivel de desafío (ND) alto



Bruja Carmesí

Nivel de desafío medio



Lugarteniente Carmesí

Nivel de desafío medio

La humana está sujeta firmemente por dos carmesís de torso desnudo que contemplan alternativamente a las dos mujeres sin aliviar la presa sobre la misma. Al fondo, como fardos contra la pared, yacen aparentemente muertos un hombre y otra mujer.

En un primer plano, como espectadores de la extraña escena, hay tres hombres, dos de ellos carmesís. El tercero es un viejo humano, de cabeza pequeña y calva, tez arrugada y barba larga y espesa que le da una apariencia inquietante. Este viejo grita a la carmesí que está ejecutando las extrañas brujerías en un idioma incomprensible para los PJ. Los dos carmesís miran impertéritos (uno de ellos se corresponde con la descripción que les dio la anciana Junsy).

Guerreros Carmesí (2) – ND bajo-medio
Viejo humano – ND muy bajo

Hay otro actor situado a la derecha de la escena: un niño humano de unos doce años con elegantes ropajes desgarrados, hecho harapos, que gruñe y emite sonidos guturales impropios de una garganta humana de esa edad, mientras yace sobre dos tablones de madera en forma de "X". El rostro del muchacho parece deformado por una mueca demoníaca mientras sus ojos, completamente blancos, miran al techo. Al cuello lleva una cadena de gruesos eslabones que se han tornado al rojo vivo, quemando la piel del niño. El olor a carne quemada se mezcla con el olor a sangre, heces, orina y vómitos.

El calentamiento que sufren los eslabones de la cadena que lleva al cuello el chico parece que varía con la intensidad con la que la mujer carmesí sufre las convulsiones; como si hubiera alguna relación entre sus

brujerías y lo que sea que sufre el joven. Otro elemento importante es aquel que cubre la carmesí con su mano izquierda: un objeto circular, de unos 10 cm de diámetro, con la parte baja esférica y la superior plana, de la que salen tres picos toscamente cónicos de rubí, rojos como la sangre de unos 5 cm de alto.

Salvo que los jugadores actúen de algún modo, la bruja carmesí termina su magia, sea lo que sea, y el joven hijo del duque Garlan muere con un grito gutural y con quemaduras horribles en su cuello. Su joven institutriz se desploma, muerta y con la mueca del grito ahogado grabada para siempre en su rostro. Para siempre o hasta que su cuerpo se vaya pudriendo. Lo primero que pase.

***Nota:** Poner fin a la vida de la bruja carmesí durante el ritual hará lo mismo con el sufrimiento del joven noble, tanto en la forma de comportamiento salvaje y grotesco como en el daño que sufre por la extraña cadena de metal. Eso sí, caerá en un estado de coma, de profundo shock, del que no despertará en varios días.*

Seguidamente la bruja cogerá el objeto esférico con púas de rubí, se levanta con signos de inmenso dolor, como si le costara la vida, y avanzará hasta ponerse frente al cacique carmesí para hacerle entrega. Este, junto a su subalterno y el viejo barbudo, saldrá de la habitación hacia la grandiosa puerta circular de metal. Introduce el artefacto en el hueco, que encaja a la perfección.

Acto seguido, la puerta se agita brevemente, se levanta algo de polvo acumulado por el tiempo y se desliza lenta y ruidosamente a un lado, metiéndose detrás de la pared.

El acceso a la cámara mortuoria está despejado.

8- Una gran puerta circular de hierro impide el paso a lo que sea que haya detrás. En círculos concéntricos que parten de una oquedad circular de tres orificios situada en el centro, hay grabadas runas o símbolos de significado absolutamente desconocido y olvidado. La puerta se abre con la “llave” que trata de “encender” la bruja carmesí, en la sala próxima a esta puerta (sala 7).

9-La Cámara mortuoria, muy próxima a una forma circular y de techo más bajo que el resto de salas del recinto, tiene en su centro una plataforma elevada unos 20 cm sobre el suelo. Sobre esta plataforma hay lo que parece un sarcófago de piedra sin ningún motivo decorativo o distintivo. Piedra lisa labrada solo para darle forma. Algo similar pasa con la tapa del sarcófago.

Repartidos por todo el perímetro de la sala, y colocados en vertical, una decena de sarcófagos de piedra intactos como el principal. Vasijas y jarrones de cerámicas aquí y allá, algunas armas y armaduras de hierro oxidadas, rollos de tela casi totalmente destruidos por el tiempo y pergaminos que han corrido la misma suerte; nada más. Si los jugadores, una vez terminado el ritual, se enfrascan en combate con los carmesís, los derrotan y se apropian de la llave, podrán entrar en esta cámara mortuoria.

Si los jugadores no han detenido el ritual, será el cacique carmesí el que abra el gran portón, entrando él y su comitiva en la cámara mortuoria; quién sabe si seguidos, en las sombras, por los PJ.

Lo único de valor se encuentra en el sarcófago de piedra del centro de la sala: una espada, de hoja de acero y mango bellamente decorado. Poco útil en batalla pero por el que se puede sacar algo de dinero.

A continuación, la comitiva carmesí se dispersará. Algunos por las salas de Corona Negra y otros por el campamento fuera del túmulo.

Opcional:

Si así lo desea, el director de juego puede optar por un final más dificultoso para la aventura, proponiendo un reto mas duro.

Los PJ han acabado con todos los rojos mientras se llevaba a cabo el ritual, y ha sucedido que la llave ha quedado lo suficientemente cargada como para que se pueda abrir el portón circular. Ufanos de haber rescatado al joven noble y de disponer de la llave, estos pueden optar por acceder a la cámara mortuoria.

Si hacen esto y entran, al poco de revisar el sarcófago



que domina el centro de la sala, notaran una vibración corta pero intensa para luego ver como la tapa del sepulcro salta por los aires. Una figura esquelética animada por un espíritu de ira atemporal, ataviada con una mortaja de gruesa tela, emerge dispuesto a darle a los aventureros palos; que es la única manera con la que se aprende a que no molestar a los muertos.

Espectro de ira – Nivel de desafío muy alto

Luz fantasmal: una vez por round, este espíritu puede proyectar, por sus vacías cuencas oculares y su boca, un rayo de luz fantasmal que drena la vida del que la sufre (causa 5 puntos de daño si no se supera una tirada de intelecto) a una distancia inmediata o corta.

ENTRADA ALTERNATIVA:

A- Agujero un poco más ancho que una persona de corpulencia media, tapado por hierbajos y pedruscos apilados que la ocultan vagamente. Un conducto inclinado descende unos 20-25 metros hacia el negro interior de esta tierra. Bajar se presenta complicado sin una cuerda o algo a lo que agarrarse mientras se desciende. Además, la superficie está bastante resbaladiza y dificulta aún más la bajada. (habilidad de destreza, con una dificultad media, o alta si no se dispone del equipo adecuado). Al final del tortuoso descenso, una oquedad mayor que la que había arriba da paso a una sala oscura

B- Sala circular en la que, justo debajo del túnel de descenso, se abre un foso que parece no tener fin. En

esta sala poco hay, salvo un esqueleto humano o humanoide (difícil decirlo) que porta una bella coraza metálica y correajes de cuero que ha soportado el paso del tiempo algo mejor que su portador. Se ajusta sin problemas al cuerpo de cualquiera que la coja (Bug: la ropa que lleve el portador de esta armadura atravesará la misma en algunas partes de la coraza; como si no existiera, como si se solapara y tuviera predominancia la ropa. Con el movimiento la ropa atraviesa la armadura y vuelve a desaparecer bajo esta). Nada más.

C-Pasillo de pendiente ascendente. Un avance sin tomar precauciones no hará posible percatarse de 10 estrechas ranuras a cada lado de las paredes, de igual altura que el pasillo y distanciadas entre sí de 0.5m. a 1 m. Estas ranuras guardan guillotinas oscilantes que se activan al ejercer presión sobre una banda del empedrado del suelo (habilidades de destreza o velocidad, con una dificultad media, requiriendo pasar dos controles; en caso contrario, se sufrirá 1/4 del valor que represente el medidor de vida del personaje) Esta banda se puede ver si se camina tomando las debidas precauciones. Al final del pasillo una palanca activa un mecanismo que desliza una puerta secreta que comunica con el pasillo principal del recinto funerario (3).

ESCENA 5 DE HUIDAS Y EL FUNDIDO A NEGRO

Cualquier huida por la puerta principal de Corona Negra será muy difícil por las patrullas de vigilancia, pero es posible (habilidades de sigilo o subterfugio y dificultad media – alta). Más fácil parece salir por la entrada alternativa aunque también requerirá bastante destreza, buenas ideas o una combinación de ambas (habilidad de destreza, con una dificultad media, o alta si no se dispone del equipo adecuado)

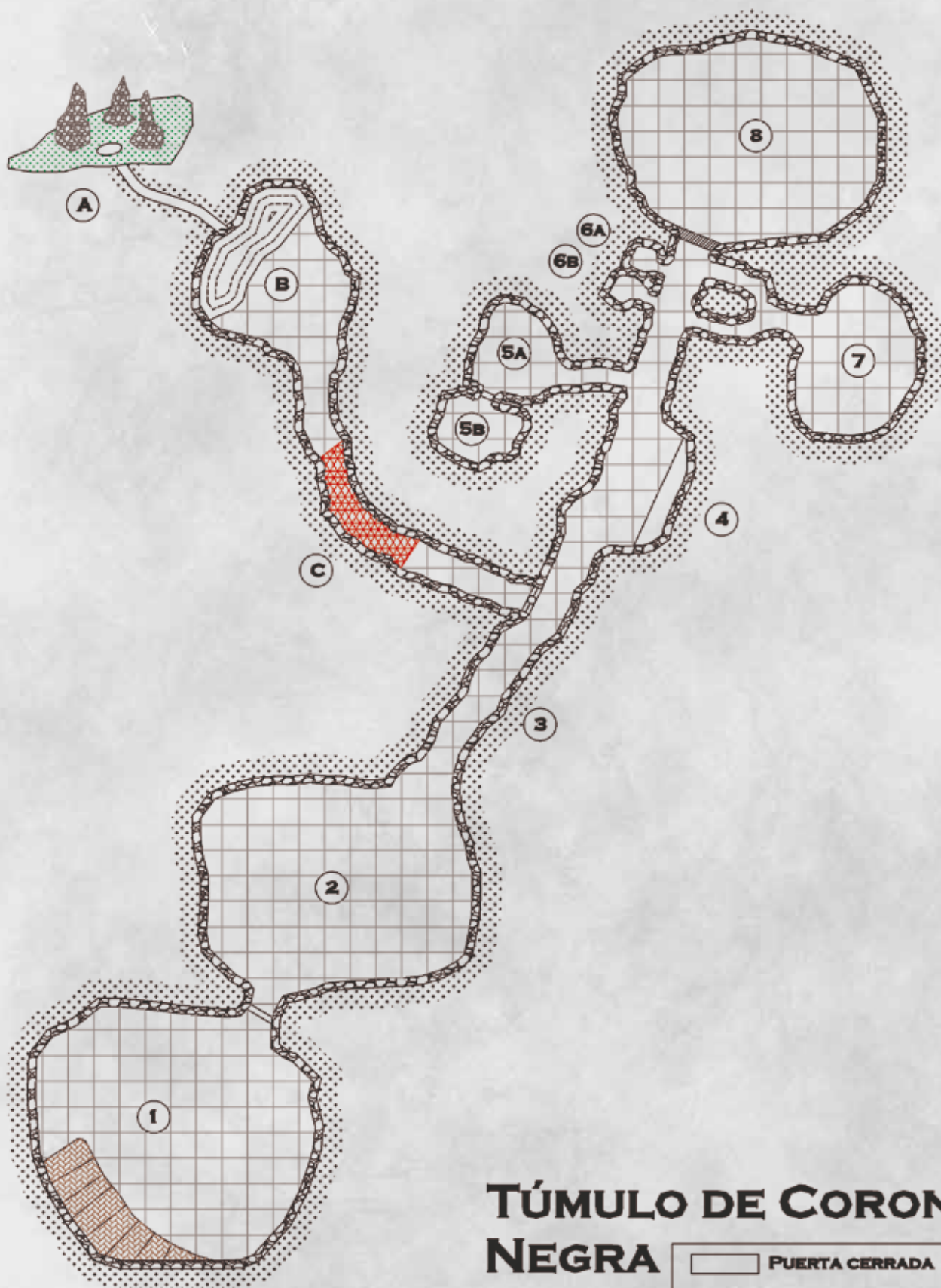
Sea como fuere, hayan o no cumplido los PJ las labores que les han traído aquí, el mundo a su alrededor comienza a oscurecerse y fundirse en negro, como si una gran oscuridad se lo tragara todo, inexorablemente, sin posibilidad de huida, hasta son engullidos. Todo pasa a negro.

FINAL

Es ahora cuando los jugadores empezarán a escuchar algo. Primero murmullos ininteligibles, luego voces y por último, alguien que los llama por sus propios nombres. Este alguien (y sus ayudantes) irá quitándoles los dispositivos de realidad virtual inmersiva que tienen en su cuerpo (visor, auriculares, chalecos de simulación de impactos, y demás cacharrería), y regresarán a la vida real; puesto que su sesión de testeo de un juego, que promete ser revolucionario para pc y consolas de nueva generación, ha terminado.

Cada uno de los jugadores se ha ganado, de distinta manera o por motivos diferentes, el premio de participar en esta versión bastante avanzada de un programa de RVI (realidad virtual inmersiva); concretamente en un escenario fantástico que lleva por nombre “Rescate en Corona Negra”. De hecho, su sesión será utilizada por los desarrolladores del programa para presentar una demostración técnica en el próximo E3 e ir abriendo bocas. Sobra decir que las impresiones finales de los jugadores sobre los bug, que hayan podido detectar (si así fuera) o sobre mejoras que planteen de algunas mecánicas jugables, podrán cambiar lo planteado en la versión final del juego.

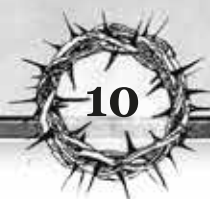




TÚMULO DE CORONA NEGRA

□ 1,50 m.

	PUERTA CERRADA
	PUERTA SECRETA
	PUERTA BLOQUEADA





*Autor del módulo
Rescate en corona negra
y mapa*



*Encuentra en nuestra web material adicional,
personajes pregenerados, ayudas de juego y
otras aventuras listas para jugar,
completamente gratuitas.*

*Bienvenido a Códice, el compendio de historias
interminables donde encarnar los personajes
más variopintos.*

*Tan solo te pedimos que nos dejes algún
comentario sobre la partida que has jugado y
que nos menciones en el caso de jugarla
online.*



www.codice.tk



Codice grupo creativo



codicegrupocreativo@gmail.com



Ilustraciones y maquetación



Marlock

Ya disponible...

