

CONTENIDO.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
La aventura.....	3
Descripción curricular.....	3
Información para el narrador.....	4
Prólogo.....	4
1. ALGO EXTRAÑO OCURRE.....	5
2. LA CASA DE CEDRIC	7
3. LAS CATACUMBAS	8
Penetrando en las mazmorras	8
Los barriles.....	9
El olor nauseabundo	11
Entrada a la cripta	11
La piedra filosofal	12
La celda.....	14
La cámara ritual	14
4. EPÍLOGO.....	17
DOCUMENTOS DEL JUEGO	18

LA BRUMA MALDITA

Una aventura para Magissa

Diseño y escritura:

Leticia Isabel Cabezas Bermejo (@ProfaDeQuimica)

Junio de 2020 (v1.1)

Agradecimiento muy especial a @rolerodehamelin por picarme con el gusanillo del rolismo, darme el empujón y por toda su ayuda, sugerencias y consejos tan valiosos.

Recomiendo visitar como ayuda su “Guía para Másters principiantes” en <https://rolerodehamelin.com/>.



Esa niebla fantasmagórica parece la responsable de la desaparición de sus seres queridos. Ahora la fantasía y la alquimia se entretienen con la realidad y la ciencia. Pero, ¡cuidado! Tal vez recomponer su mundo sea más peligroso de lo que pensaron...

INTRODUCCIÓN

La aventura

“La bruma maldita” es una aventura de rol para **Magissa**, de @Nosolorol y Edanna R. Patsaki (@Edanna), diseñada como repaso de la asignatura de Física y Química para 2º de ESO. Está pensada para ser jugada en unas 5-6 sesiones lectivas durante el periodo entre evaluación ordinaria de mayo y extraordinaria de junio, ya que permite repasar contenido curricular, ahondar en el competencial y mejorar otros aspectos como la expresión oral, creatividad, capacidad de análisis, toma de decisiones, empatía y motivación extrínseca del alumnado.

Esta idea surge de la inexistencia de actividades de este tipo con carácter curricular, en el área de Física y Química, ya que en otras (como Ciencias Sociales, Lengua y Literatura o Lengua Extranjera) su uso está mucho más extendido pudiéndose encontrar algo de oferta.

Descripción curricular

A lo largo de la aventura se proponen una serie de pruebas para realizar un repaso práctico de los contenidos de todo el curso. Son las siguientes:

- **Cinemática:** Cálculo de la aceleración conocidos el tiempo, la velocidad inicial y la velocidad final (p. 8).
- **Concentración de disoluciones:** Dilución de una disolución de concentración conocida mediante adición de disolvente para la obtención de una nueva concentración menor (p. 10).
- **Reacción química:** Ajuste de reacciones de combustión (p. 11).
- **Dinámica:** Cálculo de la fuerza aplicada para mover un montón de piedras, con rozamiento máximo (p. 12).
- **Densidad:** Cálculo experimental de la densidad de varias rocas por desplazamiento conocido de fluido (p. 13).
- **Átomo:** Tabla con A, Z y número de protones, neutrones y electrones (p. 14).

Aumentando la dificultad de las pruebas o modificándolas ligeramente, esta aventura se puede adaptar con facilidad a un nivel curricular de 3º ESO e incluso trasladar a otras asignaturas manteniendo la estructura de la historia.

Información para el narrador

Esta aventura ha sido diseñada pensando en que se va a jugar con todo el grupo en clase y que será probablemente el primer contacto del alumnado con los juegos de rol (o incluso también del profesor, aunque con experiencia previa como jugador de rol, en el papel de narrador). Al alumnado se le puede brindar toda la ayuda que necesite si se atranca en alguna de las pruebas o tiene dificultades a la hora de luchar contra un monstruo a través de Cedric, el principal personaje no jugador (PNJ) de la historia.

Para facilitar la dinámica, se ha decidido primar el juego narrativo y la resolución de puzzles por encima de las tiradas de dados, minimizando los encuentros entre personajes jugadores (PJ) y posibles enemigos y dando menor preponderancia al sistema de juego.

La elevada ratio alumnos/aula supone una dificultad a la hora de planificar las partidas, ya que la aventura está pensada para 4-5 PJ. Si el alumnado no dispone de experiencia previa, siempre se pueden establecer equipos que interpreten a un PJ (y deban consensuar las acciones e intervenciones del mismo). Si están familiarizados a los juegos de rol, se les puede dividir en grupos en los que un alumno ejerza de narrador bajo la supervisión del docente.

Se proponen textos en **color rojo** que pueden ser leídos por el narrador en momentos concretos. Pero no es obligatorio, ¡improvisa si así lo deseas!

Prólogo

Una extraña niebla se cierne sobre la localidad de nuestros jugadores. Parece ser la causante de la desaparición de todos sus seres queridos, quedando solo ellos, ahora transformados en los PJ y transportados a un mundo fantástico. ¿Podrán ayudar a Cedric, el aprendiz de alquimista, a revertir los efectos de esta maldición y recuperar sus vidas anteriores y a sus familias?

1. ALGO EXTRAÑO OCURRE

El narrador puede comenzar la aventura leyendo el siguiente texto:

Hacía mucho tiempo que no dormíais tan plácida y profundamente. Os despertáis sobresaltados. No os ha sonado la alarma del móvil. ¿Qué hora es? “¡Mierda!”, pensáis. “No, no, no... ¡voy a llegar tarde a clase!”. Salís de la cama pegando un salto, extrañados porque no os hayan despertado los rayos de sol a través de la ventana. Os acercáis a ella para alzar la persiana y... no puede ser.

Una densa niebla lo cubre todo como una espesa manta. Es algo rarísimo en esta época del año, nunca habíais visto nada semejante. Os tenéis que esforzar en mirar a través de ella pero, por lo poco que se vislumbra, no parece el lugar donde siempre habéis vivido. Entonces, un miedo inmenso os invade de arriba a abajo. Gritáis y vais corriendo a buscar a vuestros padres... pero no hay rastro de ellos. Ni del resto de vuestra familia. Les llamáis con angustia. Por más que buscáis por toda la casa, es como si se hubieran esfumado.

Con la desesperación no os habíais dado cuenta, pero acabáis de cruzar por delante del baño y de repente os quedáis paralizados... La efigie que os devuelve el espejo a través de la puerta apenas se parece a vosotros mismos. Os quedáis mirando fijamente esa imagen que tenéis frente a vosotros y,

como si estuvierais hipnotizados, vuestra conciencia comienza a cambiar. Ya no sois... *[nombres de los jugadores]* sino *[nombres de los personajes jugadores (PJ)]*. Y lo más extraño de todo es que, a cada segundo que pasa, sentís como si hubiera sido así desde siempre...

Sentís la imperiosa necesidad de huir. Salís corriendo a la calle a buscar ayuda. La bruma os lo pone difícil, las calles parecen totalmente extrañas para vosotros, pero conseguís llegar a la plaza mayor. O, al menos, lo que antes era la plaza mayor. Entonces os encontráis con el resto de compañeros.

Se anima a los PJ a que entablen diálogo entre ellos (se le puede dar algún empujón a los jugadores si es necesario, sobre todo a los más tímidos o que estén más perdidos). Después de esa primera toma de contacto parecen escuchar la voz de un muchacho pidiendo ayuda lastimera e insistentemente. Los PJ irán a buscar el origen de esos quejidos. El narrador les describe lo que encuentran:

Al llegar, encontráis a un muchacho desconocido. Parece desorientado y está desplomado en el suelo, malherido, con dentelladas en los brazos y en el cuello. Mientras lo miráis cautelosamente, notáis que se levanta una suave brisa que comienza a arrastrar grandes escamas de la piel del joven. El efecto es cada vez más notorio y, si os fijáis mejor, parece que su imagen comienza incluso a transparentarse. Es entonces cuando sentís un cosquilleo, os miráis las manos y observáis que a vosotros os está empezando a ocurrir lo mismo...

El joven insiste con desesperación en que le lleven a su casa a tomar un antídoto. Conforme el tiempo avanza, parece empezar a disolverse. Y los PJ parecen seguir su mismo camino. No hay tiempo que perder.

2. LA CASA DE CEDRIC

El joven misterioso les indica a duras penas cómo llegar a lo que es una casa muy humilde [ver *Documento 1*, p. 18]. Una vez allí, les indica la ubicación del antídoto, dentro de un armario. Se lo suministran y, mientras esperan a que le haga efecto, observan que está vestido muy humildemente pero lleva colgado del cuello un medallón dorado con filigrana de plata en el que hay siete pequeños huecos de colores diferentes.

Cuando el muchacho recobra el conocimiento, les explica:

Habéis llegado a la villa de Narán. Me llamo **Cedric** y soy el aprendiz de **Amnion Vertex**, el alquimista de la villa. Lo que habéis visto antes son los efectos de la maldición que asola Narán desde hace tiempo. Un día, una extraña bruma cubrió la villa y poco a poco sus habitantes comenzaron a debilitarse: al principio solo perdían pequeñas escamas de piel pero después se fueron haciendo cada vez mayores hasta que las personas comenzaron a transparentarse, a dejar de percibir e interaccionar con el medio y acabaron desvaneciéndose. Yo me estoy quedando ciego, ya no distingo apenas colores ni textos, así que no puedo continuar el trabajo de Amnion...

Mi mentor, Amnion, estaba investigando desde hacía tiempo los movimientos de **Tyreon Vaxmen**, “la Pesadilla Viviente”,

un poderoso espectro que se ha hecho con el control del mundo de Dyss y, sediento de poder, no parará hasta adueñarse del resto de mundos. Amnion creía que cada vez que la bruma aparecía era señal de que Tyreon había invadido un nuevo mundo y el secreto para detenerlo se encontraba en unas catacumbas subterráneas a las que dan acceso unas escaleras de la casa. Pero hace unos días, cuando casi estaba a punto de dar con la clave, se ha pulverizado por efecto de la maldición.

Les muestra el pasadizo a las catacumbas, a través de las escaleras. También les cuenta que, justo antes de que le encontraran, había bajado a tratar de investigar pero fue atacado por unos bichos voladores que no pudo ver y es cuando ha salido huyendo para pedir ayuda.

Los PJ deciden qué hacer. Si están indecisos, Cedric les animará a investigar y les acompañará para ayudarles, no sin antes advertirles de que hay peligros en ellas y deben protegerse. Así que les indica que antes abran un baúl y una caja que hay al lado de las escaleras y se pertrechen de algunas armas y armaduras protectoras.

Los PJ eligen su equipación y, al tomarla entre sus manos, entran en un trance y descubren que pueden manejar a la perfección las armas y se mueven sin problema a pesar de su peso y el de las corazas protectoras que visten. Incluso alguno de ellos también se da cuenta de que está en posesión de antiguos conocimientos y puede lanzar hechizos mágicos.

3. LAS CATACUMBAS

Nuestros aventureros llegan, con Cedric a la cabeza, al inicio de las catacumbas. Es un pequeño recinto cuadrado de **4 metros de lado** (dato importante para después). Se les muestra la silueta del plano [ver *Documento 2*, p. 19 y 20]. Se les irá destapando cada una de las mazmorras que atraviesen. Por ahora, la única opción es avanzar a una mazmorra contigua.

Penetrando en las mazmorras

Tratan de adentrarse en la primera mazmorra, ya que el umbral está abierto. Pero cuando los PJ van a cruzarlo, una fuerza invisible les empuja con violencia hacia atrás y se caen de culo. Cedric, que oye todo desde atrás con guasa, se desternilla de risa y les explica que a él le pasó lo mismo la primera vez. No se puede cruzar el umbral de cualquier manera. Si se entra muy lento, la magia de las catacumbas detecta la cobardía del visitante y no le permite entrar, pero si se acelera demasiado y se cruza el umbral muy rápido, interpreta que es alguien peligroso y se defiende. Por tanto, no hay que entrar muy despacio ni muy deprisa, sino a la velocidad exacta. Su culo da fe (ji, ji).

Cedric les hace una demostración pidiéndoles que tomen datos. Aunque apenas tiene visión, posee un remarcable

sentido de la orientación, algo así como un radar interno. Se **para** en la pared opuesta, respira hondo y tarda 2 segundos en recorrer toda la longitud de la estancia. Si no caen en que se trata de un MRUA o no recuerdan la fórmula de cálculo, se lo pueden preguntar a Cedric. No tienen el dato de la velocidad final pero Cedric, que está al otro lado del umbral, les lee una inscripción que hay en la pared:

Quizá la clave esté en esta inscripción: **“Este recinto mágico se acoge a las virtudes ocultas y a su numerología. Siete son los días de la semana, siete es la edad de cada fase lunar y siete son los astros visibles conocidos. Siete, los colores del arco iris y las notas musicales.”**

Asumiendo una velocidad final de 7 m/s, el resultado obtenido será de 3,5 m/s². Pero si tratan de entrar con esa aceleración, no podrán: están yendo demasiado rápido y serán empujados hacia atrás de nuevo. Se debe a que si la distancia de la pared al umbral es de 4 metros, Cedric así habría tardado apenas un segundo en cruzar y no dos (si no caen en el detalle, Cedric se lo dice). Se trata de 7 km/h. Con ese dato sí salen las cuentas y pueden entrar sin problemas:

$$a = \frac{V(\text{m/s}) - V_0(\text{m/s})}{t(\text{s})} \rightarrow a = \frac{1,94(\text{m/s}) - 0(\text{m/s})}{2(\text{s})} \rightarrow a = 0,97 \text{ m/s}^2.$$

Una vez han conseguido atravesar el umbral, en el aire se materializa una gema muy bonita, de color rojo, que se engasta automáticamente en el medallón que Cedric porta al

cuello. Si los PJ se interesan por él, les explicará que es un amuleto perteneciente a Amnion y que le pidió custodiar antes de desaparecer debido a que juega un papel crucial para revertir la maldición.

Los barriles

El narrador les describe la mazmorra:

Parece ser un almacén. Amontonados en las paredes hay al menos una veintena de barriles de madera. Están sellados o vacíos y los hay de diferentes capacidades según se puede leer en sus etiquetas: 1, 2, 5, 10, 25 y 50 litros. Solo uno de ellos, en el rincón más alejado al punto de entrada, tiene una capacidad de 100 L y está abierto con un grifo, del que gotea un líquido rojo que desprende un olor dulzón.

La iluminación es muy tenue, por lo que no alcanzáis a distinguir mucho más del interior (salvando unas grandes telarañas que cubren todos los rincones del techo).

De repente, de las telarañas salen dos arañas con alas de murciélago que les atacan [*ficha de “araña peluda” del manual, p. 168*]. Cedric ayuda a los PJ a combatir contra ellas. Les cuenta que son las que le habían atacado y que Amnion decía que se debía a que se veían atraídas por el olor del contenido rojizo del barril grande a través de la apertura.

Si los PJ tratan de huir, solo podrán llegar, como muy lejos, a la mazmorra contigua. Si tratan de ir más allá, saldrán otras dos arañas voladoras a atacarles. Cedric les dice que es lo que le pasó a él al tratar de alejarse y que hay que deshacerse de ellas. Quizá las anotaciones que Amnion almacenaba sobre las mesas les sean de utilidad.

Cedric les muestra las tres mesas que hay en la sala: una vacía, otra con útiles de estudio (papel en blanco, notas manuscritas, un libro, pluma y tinta y un ábaco) y la última, con recipientes de vidrio graduados y una balanza).

Si los PJ deciden investigar el libro, observarán que sobre la cubierta aparece escrita la palabra “BESTIARIO”. Si lo abren, verán la primera página [ver *Documento 3*, p. 21] con el índice de capítulos. Si deciden leer el capítulo de las arañas-vampiro, se les enseña la página donde se indica que la concentración de azúcar con la que las arañas-vampiro dejan de atacar es de 1 g/L [ver *Documento 4*, p. 21].

La clave está en diluir el misterioso líquido del barril (deben llegar a la conclusión de que el líquido es sangre al relacionarlo con las arañas-vampiro, pudiendo corroborarlo mediante su olfato o probándolo) con el agua de un lago que Cedric les dice que hay en uno de los extremos de las catacumbas. Si los PJ no caen en la cuenta de que deben realizar la dilución, Cedric, que conoce algunos datos de las catacumbas a través de las enseñanzas de Amnion, se lo puede decir pasado un rato.

Para saber cuánta agua añadir, deben conocer la concentración de media de azúcar en sangre. Si la buscan en el barril, no aparece. Esa información solo está disponible en las notas de Amnion. Si a los PJ no se les ocurre mirar ahí, Cedric se lo sugiere.

Rebuscando entre el desorden, encontrarán la nota con la concentración de azúcar en sangre. Pero Amnion antes de poder llegar a ella, darán con algunas notas aleatorias sin información de interés [ver *Documento 5* y *Documento 6*: se recomienda enseñar las notas *5a*, *6a* y *5b* (p. 22 y 23) en dicho orden].

Con esta información deberían poder calcular que la cantidad de azúcar en los 100 L de sangre ($110 \text{ mg/dL} = 1,1 \text{ g/L}$) es de 110 g. Y que si necesitan que esa disolución tenga una concentración igual a 1 g/L, deben llegar a un volumen total de 110 L (lo que se logra, añadiendo 10 L de agua):

$$110 \frac{\text{mg}}{\text{dL}} \cdot \frac{1 \text{ g}}{1000 \text{ mg}} \cdot \frac{10 \text{ dL}}{1 \text{ L}} = 1,1 \text{ g azúcar/L sangre.}$$

$$C = \frac{m \text{ (g)}}{V \text{ (L)}} \rightarrow 1,1 \text{ g/L} = \frac{m}{100 \text{ L}} \rightarrow m = 1,1 \cdot 100 = 110 \text{ g azúcar.}$$

$$C = \frac{m \text{ (g)}}{V \text{ (L)}} \rightarrow 1 \text{ g/L} = \frac{110 \text{ g}}{V \text{ (L)}} \rightarrow V = \frac{110 \text{ g}}{1 \text{ L}} = 110 \text{ L disolución.}$$

Si ya hay 100 L de disolución, necesitan añadir 10 L de agua.

Si no recuerdan la fórmula de cálculo, pueden probar a mirar en las anotaciones (si no se les ocurre, Cedric se lo sugerirá)

[ver *Documento 5c*, p. 22]. Si, aun así, se lían con los cálculos, pueden obtener ayuda de Cedric también.

Llegado el momento en que conozcan el volumen de agua que deben tomar, unos se ocuparán de esa tarea (deben llevar un barril vacío de 10 L para llenarlo con el volumen adecuado) y el resto del grupo combatirá a las arañas-vampiro que vayan apareciendo.

Cuando, de camino al lago (Cedric les indica la dirección), atraviesen la mazmorra intermedia, se les describe muy por encima, ya que van a ir deprisa y no se van a poder fijar bien, haciendo especial hincapié en el fuerte hedor que descubren al abrir la puerta. Al llegar al lago, los PJ verán que alrededor del hay unos montones de piedras que brillan en la oscuridad y les llaman mucho la atención (ambas informaciones son de vital importancia para después).

Una vez añadidos los 10 L de agua al barril grande, las arañas-vampiro dejarán de salir de sus escondrijos. Además, flotando en el aire delante del barril, se materializa una gema de color naranja que se engasta en el medallón de Cedric junto a la de color rojo.

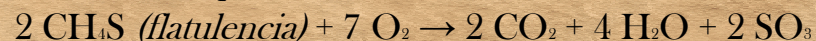
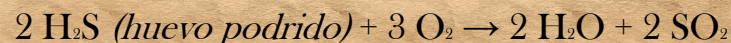
Ahora el grupo tiene cuatro opciones: entrar en la pequeña celda contigua (pueden abrirla sin problema y solo ven un camastro vacío), avanzar hacia la cripta, mirar en la mazmorra intermedia o avanzar de nuevo hacia el lago para investigar las misteriosas piedras luminiscentes.

El olor nauseabundo

Si los PJ entran en la mazmorra intermedia entre la de las mesas y la del lago, la encontrarán llena de comida rancia almacenada que lleva pudriéndose por su aspecto, durante mucho tiempo. El olor es tan pestilente y se extiende tan rápidamente que se vuelve prácticamente insoportable. También hay unas cajas que dentro guardan unas botellas llenas de gas y un pergamino.

En pruebas anteriores, los PJ han ojeado una nota en la que se da la idea de quemar la comida para que los compuestos responsables del olor nauseabundo desaparezcan por combustión y avisando de la cantidad de ratas atraídas por ese hedor. De hecho, los PJ escucharán constantemente sonidos sospechosos, probablemente causados por criaturas atraídas por él. En el pergamino [ver *Documento 7*, p. 25] aparecen una serie de reacciones que deben ajustar para averiguar la cantidad total de volúmenes de oxígeno necesario para quemar la comida podrida. Si ponen de más, pueden provocar una explosión y, si ponen de menos, el fuego consumirá el oxígeno que necesitan para respirar. Si los PJ necesitan ayuda en el proceso, pueden preguntar a Cedric. Si tardan mucho o desisten, pueden empezar a aparecer ratas [ficha de “rata maligna” del manual, p. 179] que les atacarán [combate optativo en función de cómo se desarrollen las sesiones].

Las reacciones son las siguientes (deben ajustar bien al menos tres de las cuatro):



En total necesitan 24 volúmenes de gas oxígeno.

Una vez hallado el resultado, los PJ pueden deshacerse de la comida y dejarán de escuchar ruidos extraños, desapareciendo las posibilidades de ser atacados por ningún animal.

Cuando el fuego se extingue, de él emerge una gema de color amarillo que se engasta, junto a las demás, en el medallón.

Entrada a la cripta

Si los PJ quieren entrar en la cripta, cuando vayan a abrir la puerta notarán que está atascada. No se debe a que esté bloqueada por algún encantamiento sino a que está atrancada por dentro con un montón de piedras. Se dan cuenta si inspeccionan la puerta detenidamente, ya que ven que en el suelo hay marcas de haberlas arrastrado. La puerta solo podrá abrirse si consiguen aplicar la fuerza exacta al empujar: si empujan demasiado flojo no se abrirá pero si empujan con demasiada fuerza, la puerta rebotará y se volverá a cerrar.

Hay un pergamino clavado en la pared, al lado de la puerta [ver *Documento 8*, p. 26], en el que Amnion explica que la cripta contiene la clave para entrar a un lugar más peligroso, por lo que se ha visto obligado a proteger el interior con medios mágicos y a sujetar la puerta con medio quintal de piedras desde dentro. Si los PJ no conocen la equivalencia del quintal con el S.I. de unidades, puede consultar las notas manuscritas de Amnion [ver *Documento 5d*, p. 22].

Por tanto, la única fuerza que deben vencer es la del rozamiento de las piedras contra el suelo, lo más rugoso posible. Si no recuerdan tampoco la manera de calcular esta fuerza, de nuevo la clave se encuentra entre las notas de Amnion [ver *Documento 5e*, p. 23]. Amnion tiene anotaciones de todo tipo, por lo que nunca encontrarán la que van buscando a la primera [intercalar con notas del *Documento 6*, p. 24 y 25].

$$F = \mu \cdot m \cdot g = 1 \cdot 23 \cdot 9,8 = 225,4 \text{ N a aplicar.}$$

Una vez aplicada esta fuerza, la puerta se abre sin oponer resistencia y los PJ entran en la cripta. Al cruzar el umbral, se les aparece una gema de color verde que se engasta en el medallón de Cedric junto a las anteriores.

La piedra filosofal

Si los PJ inspeccionan las piedras brillantes que hay alrededor del lago antes de haber entrado en la cripta, muy probablemente no sabrán qué hacer con ellas, por lo que deberán seguir investigando por el resto de mazmorras.

Una vez hayan penetrado en la cripta, lo primero que ven es un sarcófago abierto. En la cubierta desplazada de su sitio puede verse un símbolo formado por siete círculos de colores horadados en la piedra y, además, se lee lo siguiente:

“Aquí permanece custodiado Tyreon Vaxmen, la Pesadilla Viviente, el incorpóreo devastador de mundos.”

Además del sarcófago abierto, hay un sarcófago cerrado [de cuyo interior podría aparecer algún enemigo, en caso de considerarlo necesario el narrador], un altar y un bloque de piedra con una inscripción [ver *Documento 9*, p. 26] que reza:

“Extraño, no eres bienvenido aquí. Únicamente los Guerreros de la Luz tienen permitido el acceso. Solo ellos detectarán el resplandor de la auténtica piedra filosofal y podrán, mediante su **adecuada** ofrenda a este altar, flanquear el pórtico protector hacia la cámara ritual. Su valentía y pureza de corazón los hacen depositarios del destino del Árbol de los Mundos. Los impíos solo errarán y desatarán la

desolación y el caos, sumiendo a los mundos en las tinieblas. Impío, huye lejos y no regreses.”

El altar se encuentra justo delante de la inscripción y contiene una plataforma en la que se pueden observar un símbolo y una frase que no es nueva para los PJ [ver *Documento 10*, p. 27]: “**Este recinto mágico se acoge a las virtudes ocultas y a su numerología.**” La clave vuelve a encontrarse en el número siete.

Los PJ deciden qué hacer. Podrían identificarse con los impíos y salir de la cripta o pueden identificarse con los Guerreros de la Luz, si recuerdan de su paso por el lago que han detectado unas piedras brillantes que podrían encajar en la descripción de la piedra filosofal. En este último caso, pueden volver al lago, donde investigar con más detenimiento. Ambas opciones desembocan en el mismo final.

Se debe resaltar que Cedric los acompaña pero no puede percibir ningún resplandor debido a su ceguera. Los PJ observan que hay muchas piedras brillantes aunque no todas tienen el mismo aspecto, sino que a simple vista parece haber tres tipos: unas con tonos más amarillentos, otras con tonos azulados y otras con tonos verdosos.

Para averiguar cuál es la verdadera “piedra filosofal” no pueden hacerlo por mera prueba y error ya que, de fallar, desencadenarían el caos. Lo que deben hacer es medir

alguna característica cuantitativa para analizar su relación con la cifra siete. Revisando el instrumental experimental que hay en una de las mesas (cilindro de vidrio graduado, balanza...), todo parece apuntar a la medida de la densidad. Si los PJ no se dan cuenta, Cedric les sugiere mirar entre las notas manuscritas [ver *Documento 5f*, p. 23].

Para realizar los experimentos, los PJ recolectan una piedra de cada tipo. Deben pesarla en la balanza para hallar su masa y ver el desplazamiento de volumen de líquido (agua del lago) que experimenta cada una en el cilindro de vidrio graduado. Obtienen los siguientes datos, con los que calculan la densidad de cada piedra:

PIEDRA 1: $m_1 = 380,4 \text{ g}$; $\Delta V = 60 \text{ mL} \rightarrow d = 6,34 \text{ g/mL}$.

PIEDRA 2: $m_2 = 755,3 \text{ g}$; $\Delta V = 130 \text{ mL} \rightarrow d = 5,81 \text{ g/mL}$.

PIEDRA 3: $m_3 = 699,3 \text{ g}$; $\Delta V = 90 \text{ mL} \rightarrow d = 7,77 \text{ g/mL}$.

La piedra filosofal cuya densidad cumple la numerología citada por la inscripción del altar es la número 3 (azulada). Esa es la que deberán depositar sobre el altar para poder abrir el pórtico hacia la cámara ritual.

Sin embargo, mientras los PJ están haciendo las medidas y los cálculos, Cedric se marcha a la zona del lago a investigar. Antes de que se encaminen a la cámara ritual, comienzan a

escucharse a lo lejos gritos de Cedric pidiendo ayuda, como si hubiera sido capturado.

Si los PJ van al lago a ayudar a Cedric, cuando lleguen observarán estupefactos que no hay nadie, solo un charco de sangre en el suelo. Sin embargo, acto seguido oyen un portazo tremendo y de nuevo gritos de desesperación y forcejeos, esta vez procedentes de lo que parece ser la celda.

La celda

Si los PJ tratan de abrirla, no podrán. Dentro sigue oyéndose a Cedric pedir clemencia cada vez con más desesperación y los gritos son cada vez más fuertes. También parece distinguirse una risa malévola desde dentro. No lo vieron antes (o quizá no estaba...) pero ahora en una de las jambas de la puerta ha aparecido una inscripción referente al átomo, una tabla de valores numéricos relativos a la composición atómica con algunas celdas sombreadas y un cryptex en el que se debe introducir un código numérico [ver *Documento 11*, p. 27].

Z	A	p	n	e	CARGA
9	19	9	10	10	-1
12	24	12	12	10	+2
6	14	6	8	6	0
5	11	5	6	5	0
8	16	8	8	10	-2
2	4	2	2	2	0

Tras rellenar la tabla, los números resultantes en las celdas son la clave para obtener el código de apertura: **549862**. Al introducirlo, se abre el cryptex y libera la llave de la celda. Es muy bonita, labrada en plata con filigrana de oro y una gema de color cian incrustada en la empuñadura. Al no estar el medallón alrededor, deberán conservarla ellos. Sin embargo, cuando los PJ abren la puerta, Cedric no está dentro. En su lugar, se encuentran un espectáculo dantesco: toda la celda está cubierta de sangre y en el muro aparece escrito un mensaje con ella [ver *Documento 12*, p. 28]: “SALVADME DEL RITUAL”.

La cámara ritual

Los PJ acabarán de medir la densidad de las piedras, si es que se quedaron a medias, e irán a depositar la verdadera piedra filosofal al altar para poder entrar en la cámara ritual. Al hacerlo, el pórtico se abre mientras la piedra filosofal se transforma en una gema cristalina de color azul, que también recogerán.

Entran en la cámara ritual [ver *Documento 13*, p. 28]:

Se trata de una estancia amplia, húmeda, desnuda y sombría, tenuemente iluminada mediante antorchas en las paredes. Al fondo podéis vislumbrar, tallada en el muro, la silueta de una puerta con un árbol de ramas adornadas con volutas y en él reconocéis al instante un símbolo con siete esferas de colores excavadas en la roca. También encontráis una inscripción

bajo el arco del pórtico que reza lo siguiente: “La victoria traerá la salvación. Las Gotas del Arcoíris son el cerrojo de este pórtico”. Observáis que la silueta del árbol y el pórtico brillan con una luz muy tenue, quedando dibujados en la penumbra de la estancia.

El eco de vuestras pisadas lo inunda todo. Unas escaleras de mármol conducen, al final de la cámara, a un altar de sacrificios flanqueado por dos pebeteros labrados en plata en los que arde un fuego azulado. Notáis a vuestras espaldas que está penetrando una neblina densa que comienza a envolver el altar como si de una danza de delicados velos se tratase.

Si los PJ deciden acercarse a inspeccionar:

De entre la neblina, emerge una imagen horripilante: encima del altar de sacrificios encontráis a Cedric. Está inconsciente y cubierto de sangre, heridas y golpes.

Si los PJ tratan de rodear a Cedric, una fuerza invisible los lanza violentamente lejos del altar. De repente, se cierra el pórtico de acceso y quedan encerrados en la cámara. Toda la bruma se encuentra ahora danzando alrededor de Cedric, el cual abre los ojos y comienza a reírse burlonamente mientras se incorpora:

¡Necios! Qué fácil ha sido jugar con vosotros... Habéis ido cayendo en todas mis trampas, una por una. Gracias a vosotros, “Guerreros de la Ingenuidad”, que habéis

conseguido todas las gemas y me habéis abierto por fin a la cámara ritual. Ya puedo destruir el Árbol de los Mundos. En cuanto acabe con vosotros, me haré con las gemas que custodiáis y al fin la bruma inundará todas las realidades conocidas, sembrando el caos y la destrucción. Señal de que yo, **Tyreon Vaxmen**, me habré alzado al fin como el Amo Supremo.

Todo ha sido una farsa. “Cedric” era en realidad la identidad que ha utilizado Tyreon Vaxmen desde el principio. Debido a su carácter incorpóreo no podía ni obtener las Gotas del Arcoíris ni entrar por sí mismo a la cámara, de ahí que engañara a los PJ para que llevaran a cabo dicha labor en su lugar. Tyreon llevaba encerrado en el sarcófago de la cripta desde tiempos inmemoriales, hasta que Amnion lo liberó accidentalmente mientras experimentaba en las catacumbas. Entonces acabó con él y le robó el medallón. Desde entonces ha conseguido hacerse con el control de algunos mundos, entre ellos, el de los PJ, pero el dominio definitivo e irreversible de todos ellos vendrá únicamente si consigue abrir el pórtico del Árbol de los Mundos, tarea que ya ha comenzado a tenor de la luz que empieza a colarse de entre las rendijas del muro. Los PJ deben evitarlo a toda costa.

Para conseguir su objetivo, deben vencer a Tyreon. Eso no significa necesariamente matarlo, pueden debilitarlo y volver a encerrarlo en su sarcófago. Si lo hacen, tienen el poder de sellar el sarcófago de nuevo al tratarse de los Guerreros de la Luz y tener en su poder todas las Gotas del Arcoíris (tanto las

gemas que ellos poseen como las del medallón, ya que pueden recuperarlas sin problemas una vez vencido Tyreon). Así quedaría encerrado para siempre tras encajarlas en los huecos de la cubierta. Si optan por matarlo, su forma humana se transformará en bruma y poco a poco se disipará.

En ambos casos, deberán entrar en batalla contra él [*ficha de “pesadilla viviente” del manual, p. 192*]. A lo largo del combate, los PJ observarán que del pórtico emana un fulgor creciente, señal de que está cada vez más próximo a su apertura. Urge no perder tiempo y así se les debe dar a entender. Una vez hayan vencido a Tyreon, se materializará la última gema, de color violeta, que se engarzará en el medallón.

Los personajes ya habrían conseguido reunir las siete Gotas del Arcoíris. Si se han dejado alguna olvidada en alguna mazmorra, tendrán que retroceder a cogerla porque les hará falta para sellar el sarcófago y el pórtico del Árbol de los Mundos. Al hacer esto último, las rendijas dejarán de brillar poco a poco y, en su lugar, de ellas emanará una enorme cantidad de bruma que se disipará al llegar a la cámara. Finalmente se hace un silencio total. Y después, oscuridad completa...

4. EPILOGO

Suena el despertador. Somnolientos, lo apagáis y os dais media vuelta en la cama.

De repente, a vuestra mente comienzan a llegar destellos. Aislados pero muy nítidos: la bruma, Cedric, el pórtico, el medallón, las gemas, el fragor del combate... Ahogáis un grito de horror y os incorporáis inmediatamente, envueltos en sudor frío. Apretáis los puños con tensión, el corazón os late a mil por minuto.

Todo sigue exactamente igual que siempre. Escucháis el tintineo de cubiertos y loza en la cocina y a vuestra madre diciéndoos que desayunéis ya, que vais a llegar tarde al examen de Física y Química, que lo tenéis a 1ª hora...

“Nota mental: no trasnochar tanto para estudiar el examen la próxima vez. Que si no, luego soñáis cosas raras.”

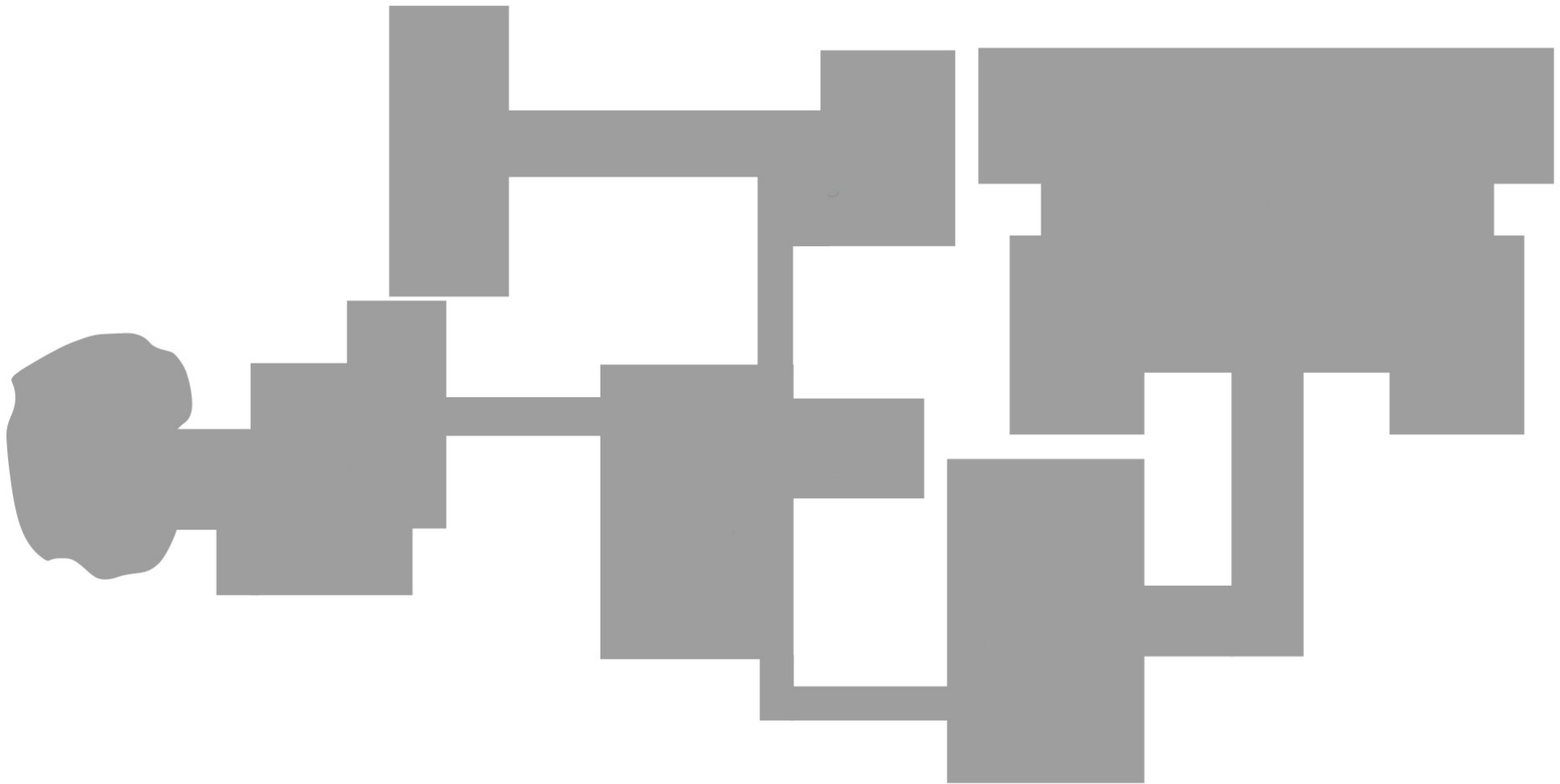
Entonces abrís la mano y la veis...

... Una gema de color violeta.

DOCUMENTOS DEL JUEGO:

**Documento 1:** Habitación de Cedric.

(propiedad del usuario @Vaelyn y extraído de <https://steamuserimages-a.akamaihd.net/ugc/845965278429573746/2250D8E1C34B6D71586B96FBBC067FB09843D656/>)



Documento 2a: Silueta de las catacumbas.



Documento 2b: Plano completo de las catacumbas.

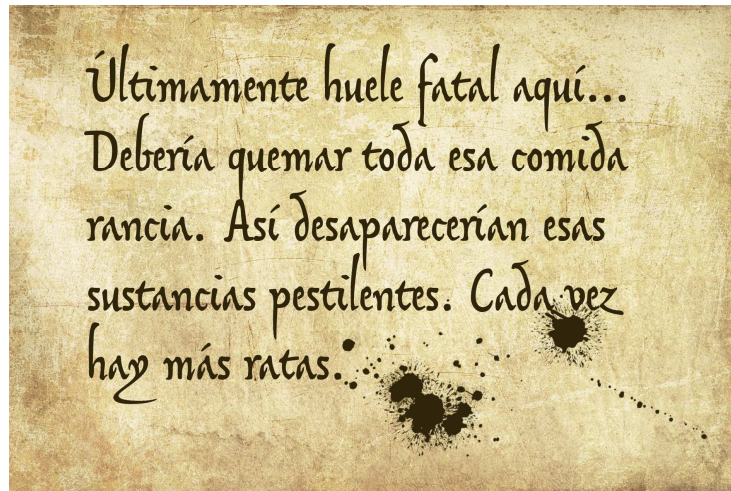
(basado en el realizado por el usuario @JesterTone y extraído de: <https://steamuserimages-a.akamaihd.net/ugc/841462690684686575/2F069725596E0B87B948B998F87228B1A6B2A8F1/?imw=1920&&ima=fit&impolicy=Letterbox&imcolor=%23000000&letterbox=false> y modificado con partes del realizado por el usuario @UWSP, extraído de: <https://steamuserimages-a.akamaihd.net/ugc/158028391357057464/5D4BA770A059C0E726737C428094F4DFAD20B173/>)



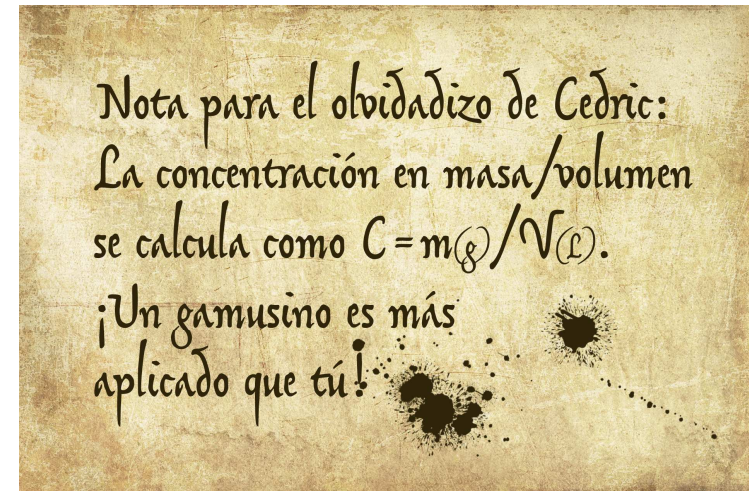
Documento 3: Índice del Bestiario.



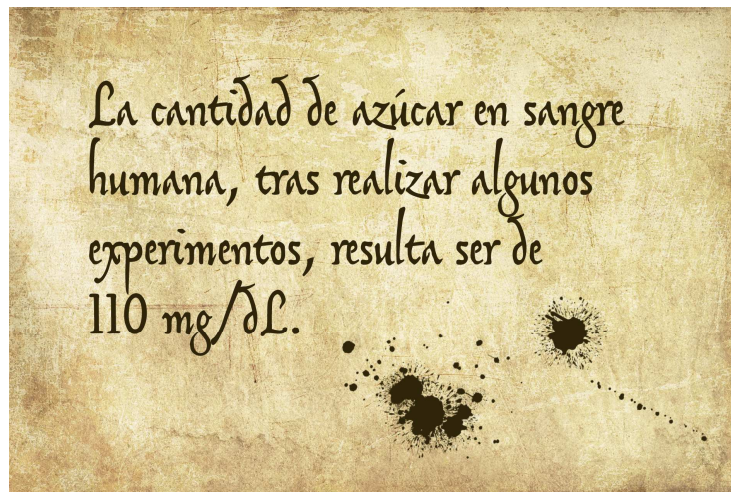
Documento 4: Capítulo de la araña-vampiro.



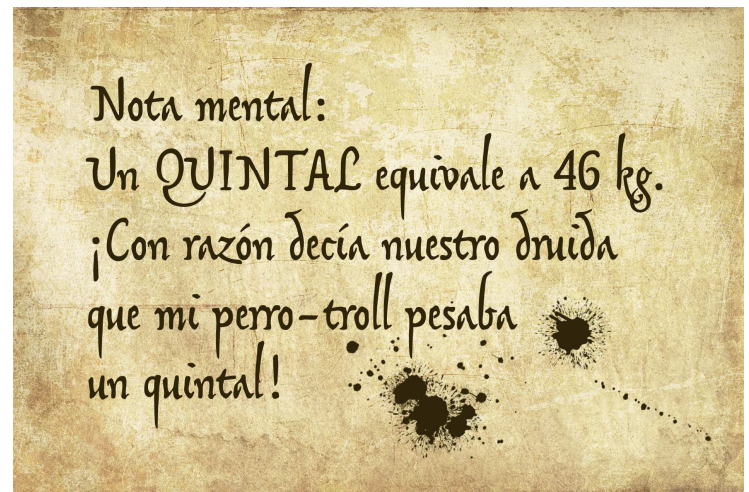
Documento 5a: Combustión de alimentos (importante más tarde).



Documento 5c: Cálculo de la concentración en masa.



Documento 5b: Concentración de azúcar en sangre.



Documento 5d: Equivalencia del quintal con el S.I.

Este suelo es tremendamente rugoso y su coeficiente de rozamiento debe ser 1. Lo bueno es que, así, la fuerza de rozamiento vale lo mismo que el peso. Y también que es difícil resbalarse.

Documento 5e: Cálculo de la fuerza de rozamiento.

El mundo atómico es fascinante. El número atómico (Z) es el número de protones y el número másico (A), de protones y neutrones.

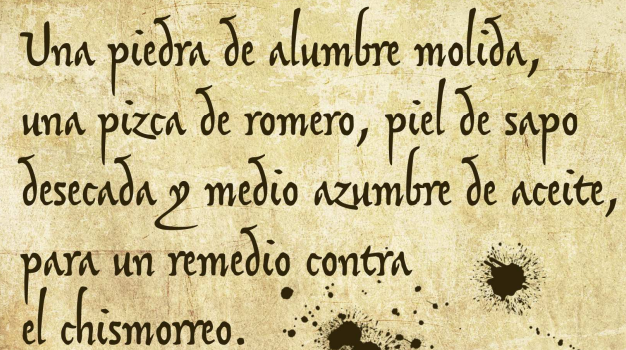
Documento 5g: Definiciones atómicas.

Una de las variables cuantitativas que mejor definen a un material es su densidad (m/V). Con una balanza y un cilindro graduado es muy fácil hallarla de forma experimental.

Documento 5f: Cálculo experimental de la densidad.

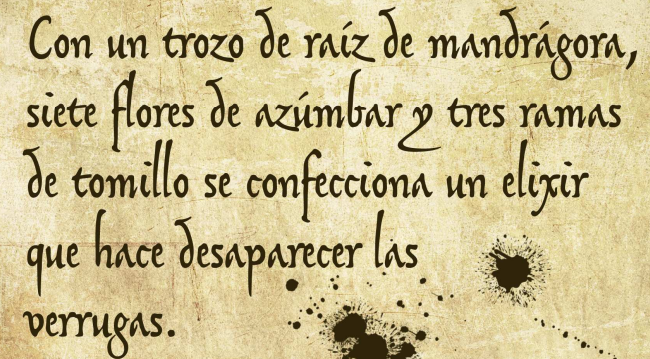
Si eres mal cocinero y el estofado de corzo te sale salado, añade más agua. Si el té de hierbas te sale demasiado dulce, añade más agua. O aprende a cocinar.

Documento 6a: Nota aleatoria.



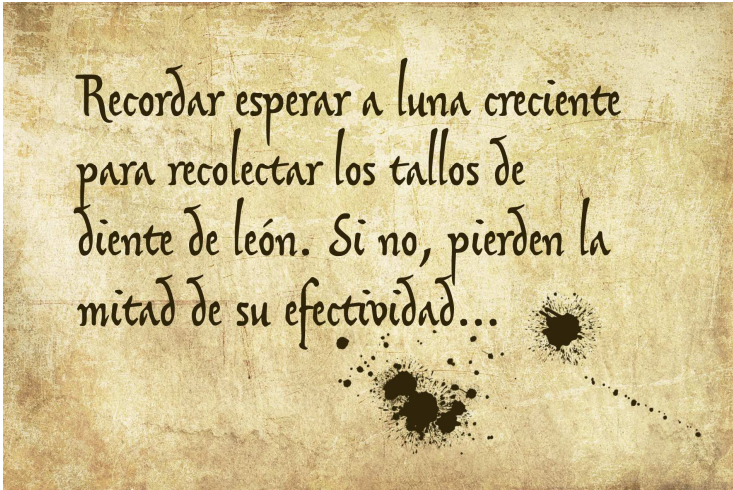
Una piedra de alumbre molida,
una pizca de romero, piel de sapo
desecada y medio azumbre de aceite,
para un remedio contra
el chismorreó.

Documento 6b: Nota aleatoria.



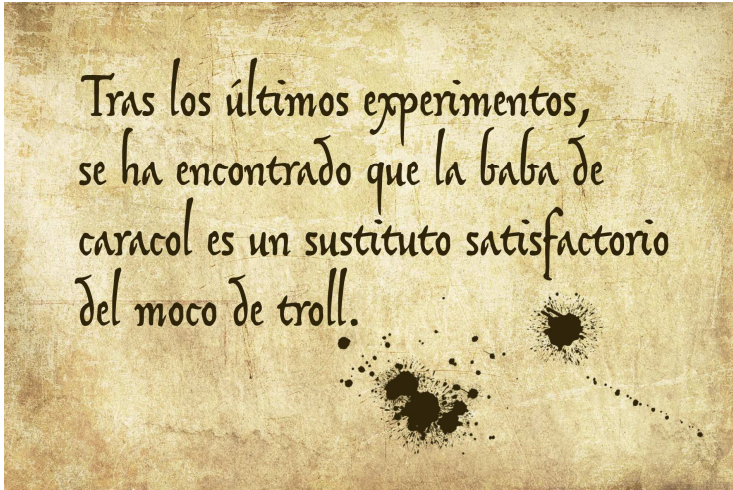
Con un trozo de raíz de mandrágora,
siete flores de azúmbar y tres ramas
de tomillo se confecciona un elixir
que hace desaparecer las
verrugas.

Documento 6d: Nota aleatoria.



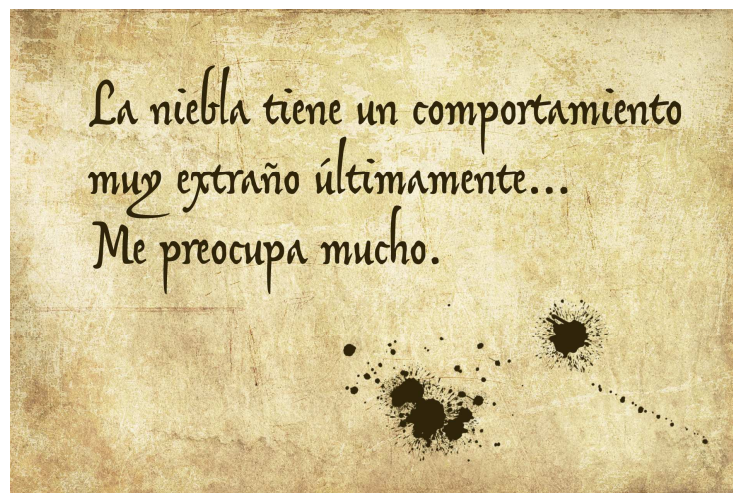
Recordar esperar a luna creciente
para recolectar los tallos de
diente de león. Si no, pierden la
mitad de su efectividad...

Documento 6c: Nota aleatoria.

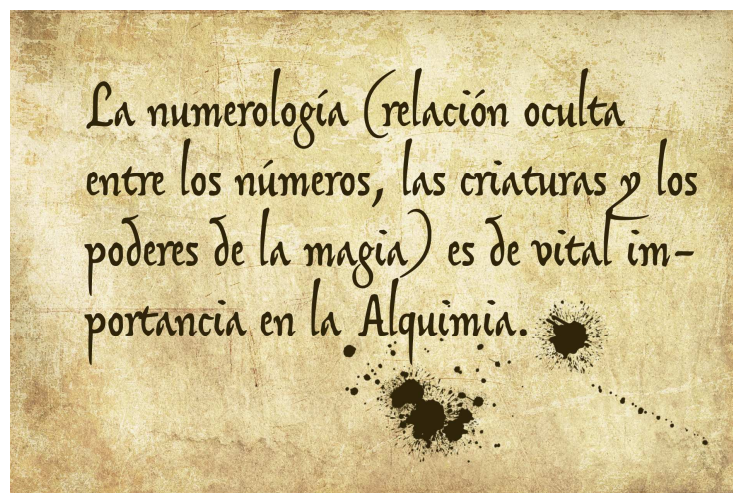


Tras los últimos experimentos,
se ha encontrado que la baba de
caracol es un sustituto satisfactorio
del moco de troll.

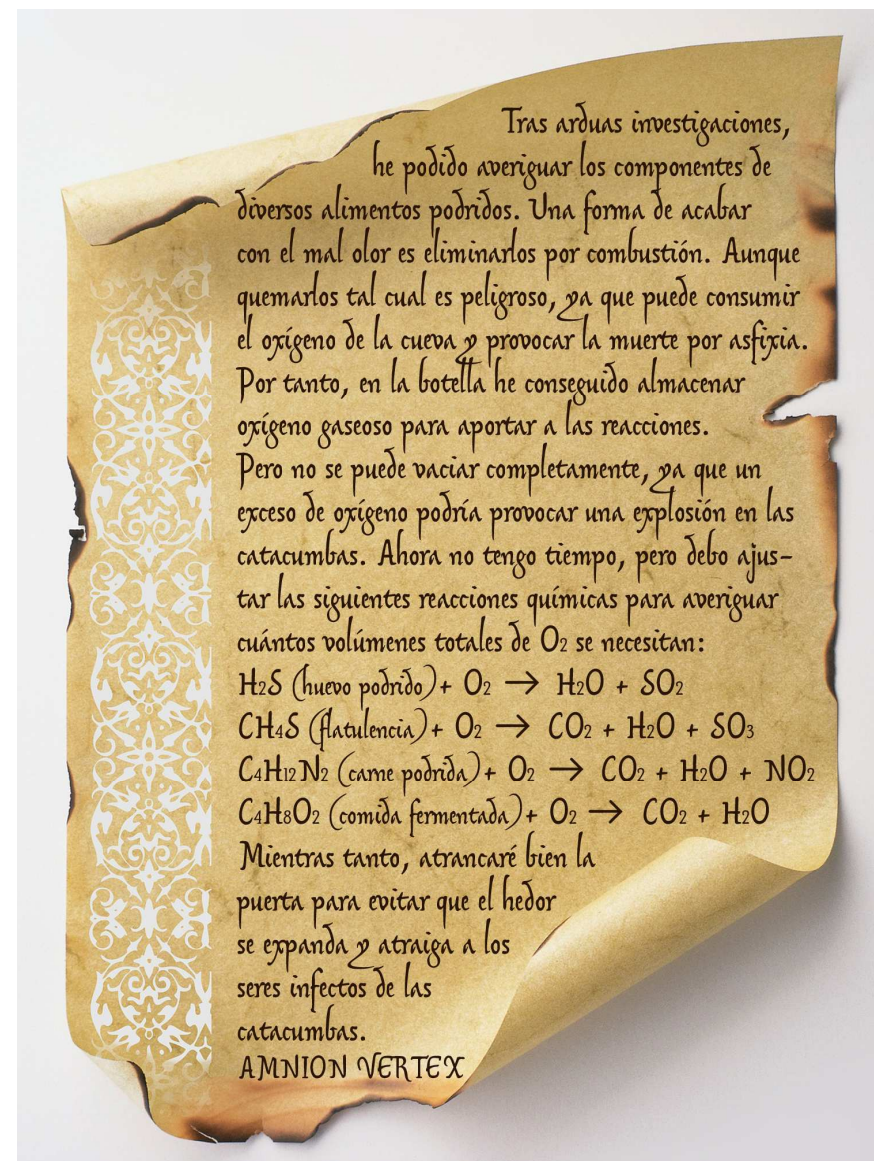
Documento 6e: Nota aleatoria.



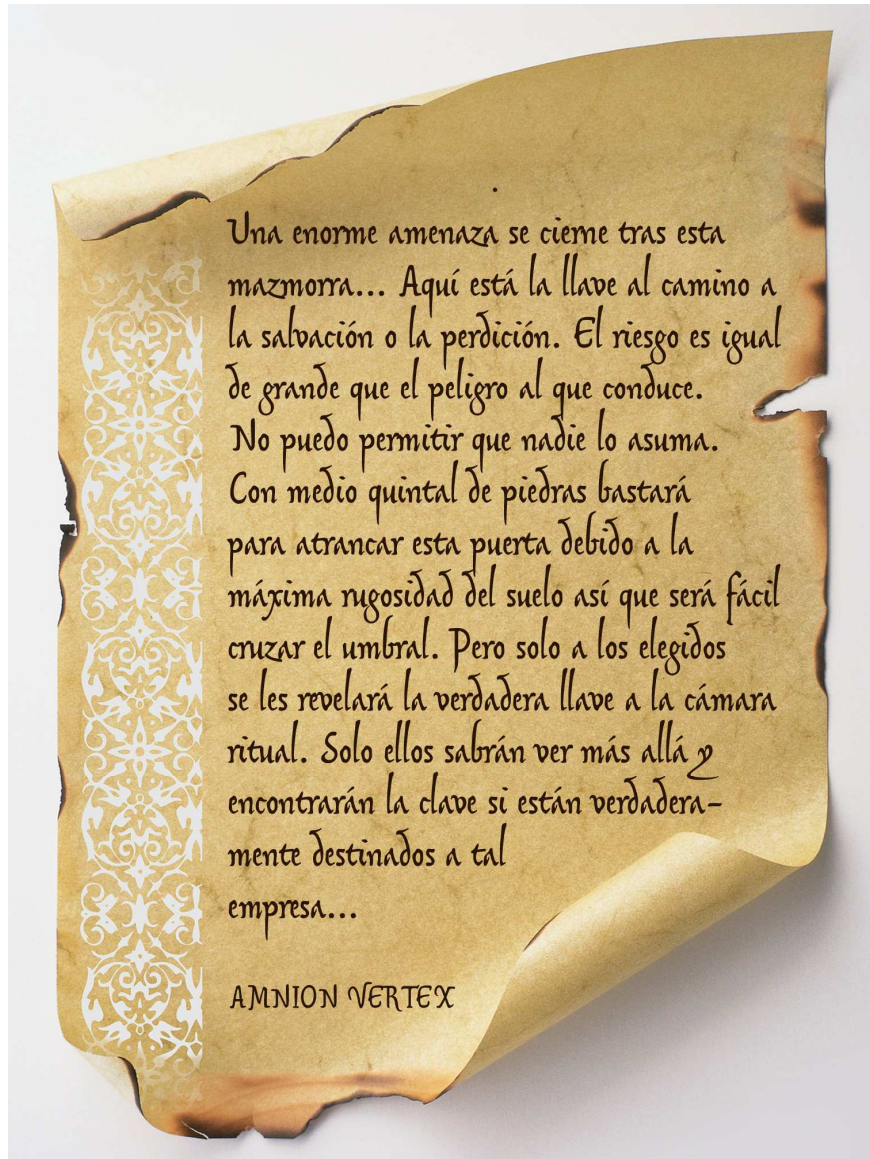
Documento 6f: Nota aleatoria.



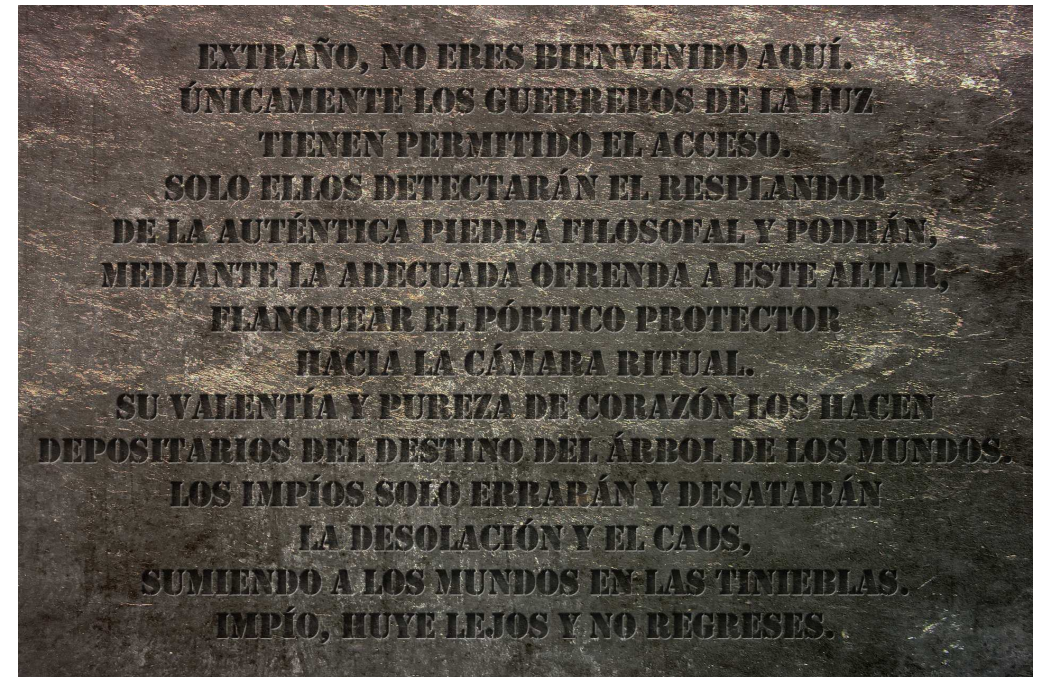
Documento 6g: Nota aleatoria.



Documento 7: Pergamino con reacciones químicas.



Documento 8: Pergamino sobre fuerza de rozamiento.



Documento 9: Inscripción en la cripta.



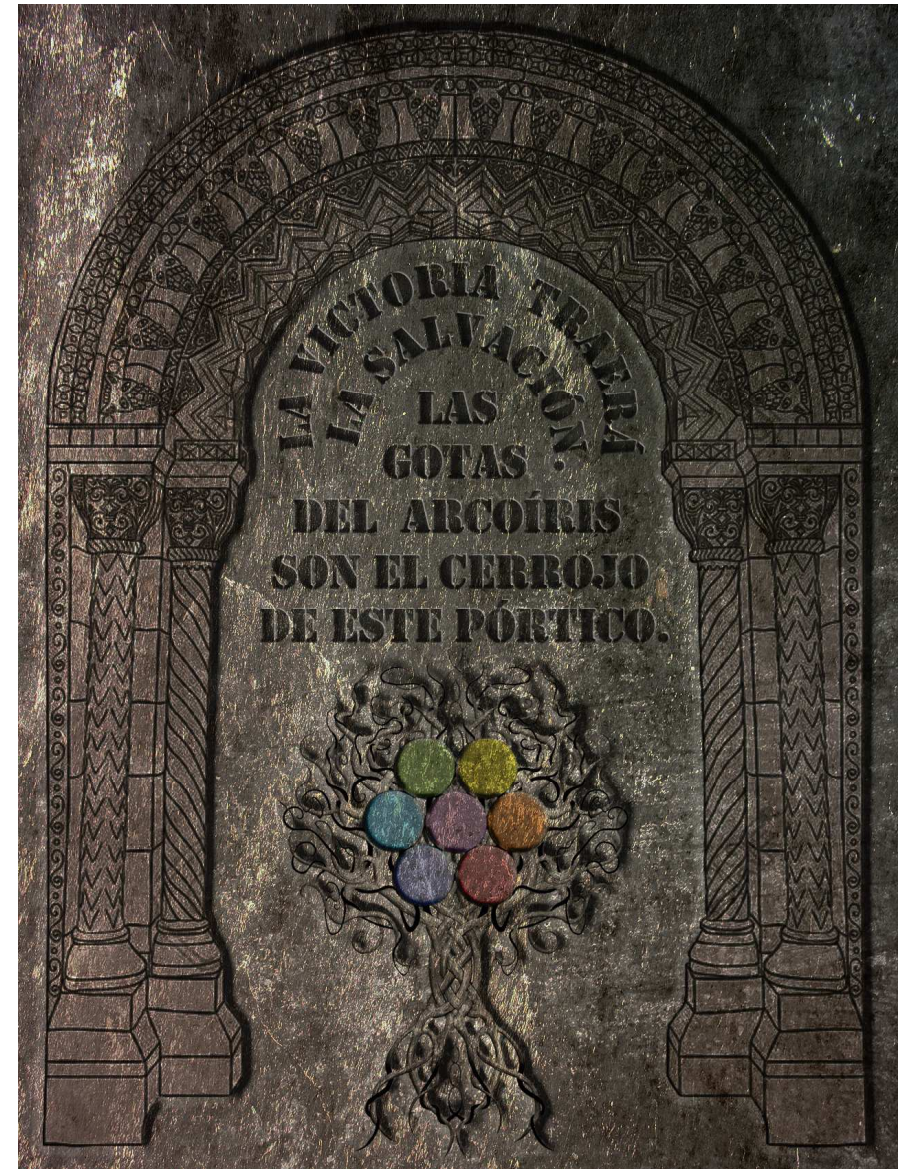
Documento 10: Símbolo sobre el altar de la cripta.



Documento 11: Cryptex y tabla atómica.



Documento 12: Mensaje dentro de la celda.



Documento 13: Pórtico del Árbol de los Mundos.