

EN NOMBRE DE DIOS

En nombre de Dios es una partida de Moderno d20 para un grupo de 4 Jugadores de 4º nivel que se desarrolla en Alemania a mediados de otoño del año 2014.



Aventura diseñada por: Krasso Karnage (Óscar Pérez Membrilla)

Sinopsis de la aventura:

Thor se encuentra librando una guerra en el otro plano de existencia, lo que ha dejado a Loki libertad para tramar a sus espaldas como provocar la llegada del Ragnarok en la tierra.

Ha provocado una escala de caos sin precedentes al aparecerse con el aspecto de Alá en los cielos de todo el mundo y enviando un mensaje telepático a todos los habitantes para que comiencen una guerra santa sin cuartel. Planea volver a jugar al mismo juego próximamente para mermar aun más la población humana convirtiendo la tierra en un campo de batalla vacío y estéril para su pugna con el resto de los dioses. El resto de los panteones (egipcio, azteca, maya, etc. no están de acuerdo pero no tienen poder suficiente para detener los planes de Loki por si solos o contactar con Thor) por lo que tendrán que guiar a unos simples mortales para salvarse.

Historia precedente:

Hace dos años apareció la imagen de Alá, el único y verdadero Dios, en los cielos de todo el mundo, comunicándose a través de las mentes de los hombres “No hay salvación para los infieles. Cualquiera que no sea convertido debe ser erradicado”. Esto desembocó en una guerra atómica a escala mundial de la que el resultado fue un nuevo gobierno mundial teocrático controlado por árabes y conversos en el que las purgas son constantes y los “exámenes” sobre el Corán pueden ser a muerte.

Las guerras han cesado prácticamente en su totalidad. Apenas quedan algunos reductos de resistencia en las ciudades y la mayoría de estas fueron reducidas a cenizas. El 90% de la población mundial siembra ahora los campos de batalla abandonados y recursos como la electricidad o la gasolina son lujos a los que solo los líderes religiosos tienen acceso.

La escasez de alimentos y medicinas son, junto con una redada sorpresa, las mayores preocupaciones del ciudadano medio, cualquier día puede ser el último.

El toque de queda cuando cae el sol es algo instaurado en prácticamente todo el mundo y cualquier conversación puede ser tachada de conspiración y desembocar en la muerte. La palabra juicio ha perdido su significado y, para muchos, los agentes del gobierno no son más que matones que administran muerte sin piedad, saquean los cadáveres y arrojan los restos a cualquier sucio callejón de alguna de las calles abandonadas de ciudades medio desiertas.

Capítulo 1: otro encargo desconocido.

Los personajes reciben un aviso cifrado de un nuevo encargo por parte de la resistencia. No hay sitio en estos tiempos para antiguos albañiles, camareros, barrenderos etc., por lo que cada uno se gana la vida como puede y llevar información o “paquetes” de un lugar a otro ayuda a pagarse la manutención y mantenerse en movimiento a no ser visto en demasiadas

ocasiones por la guardia. Ser invisible es la mejor forma de sobrevivir y así ha sido en este último año.

Los personajes han estudiado el Corán de forma concienzuda así como algunos códigos para comprender mensajes que de otro modo serian simples listas de la compra o números sin sentido. Deben presentarse en el bar de Marius y allí un contacto les dará una nueva clave.

Al llegar al bar, los personajes escucharán lo siguiente:

- ¡Malditos bastardos! – dice el camarero del bar, señalando a los personajes con tono muy malhumorado. – si esperáis de verdad seguir bebiendo en este bar sin pagar debe ser que no sabéis cómo hacemos las cosas aquí... así que marchaos malditos hijos de perra, bebed en cualquier otro lugar o idos a las cloacas...

No necesitáis escuchar el resto de los insultos que el camarero profiere a vuestros maltrechos egos... las cloacas, otra forma de decir que vayáis al restaurante de Bill el colillas, que allí os dirán mas...

De camino al restaurante de Bill “el colillas” los personajes podrán percatarse de uno de tantos grupos de guardias realizando algunos de sus continuos abusos a la población civil. Algunos de los guardias sin embargo parecen estar buscando a alguien entre la población, a alguien que llame la atención o simplemente a alguien que sobresalga entre el resto por el motivo que sea. Los personajes pueden realizar chequeos de avistar CD 20 para percatarse de que les están vigilando, o eso es lo que les parecerá. La realidad es que los guardias están mirando por mirar, pero si su mirada se cruza con la del guardia equivocado, para evitar cruzarse en su camino (chequeos de observar CD 20 para cruzar sus miradas) les resultara muy sospechoso, por lo que habrá posibilidad de que decidan investigar o dejarlos pasar (50% de posibilidades de investigarlo, con el correspondiente enfrentamiento físico, papeleo etc.... puede que sencillamente no les apetezca trabajar hoy, o puede que sea mejor contra aquella ancianita de allí que parece esconder algo en el bolso...)

Cuando los personajes llegan al restaurante, uno de los camareros les indica una mesa y les entrega la carta, dentro de las cuales están los platos disponibles, cosas que harían vomitar a una cabra, y una serie de números así como el código de un almacén en el extrarradio de Düsseldorf, la ciudad en la que habitan, al menos temporalmente.

El camino hasta el almacén se sucederá sin percances y el acceso les será facilitado por una joven de media edad ataviada con un Burka que les saludara cordialmente.

- Al fin llegáis, creía que os habrían cogido. Soy Belinda Schmidt, y soy quien se encarga de este almacén. Ahí os he preparado los pertrechos para vuestro próximo encargo – dirá, señalando unas enormes mochilas de viaje. – debéis de llevar unos datos y unos explosivos hasta Múnich. Os hemos trazado un par de rutas por caminos secundarios esquivando las principales ciudades y los puntos en los que tenemos conocimiento que se encuentran bajo vigilancia perpetuamente, pues no hay excusa que os permita sobrevivir a un interrogatorio llevando tal cantidad de material explosivo. En cuanto al tiempo, si el clima acompaña deberíais tardar aproximadamente unos seis días en realizar el trayecto, pero por precaución lleváis comida para unos ocho, eso sí, de agua

tendréis que abasteceros por el camino visitando pueblos abandonados, buscando pozos o nieve derretida. En cuanto a que hacer una vez allí, en la mochila roja hay un libro con los datos sobre Dieter Schulze, profesor de la universidad de Múnich y allí será donde deberéis contactar con él. Es un hombre precavido, así que insistid y se acabara revelando.

Los personajes deben marchar en una caminata de más de 600km en pleno invierno cargando con explosivos suficientes para volar un edificio de 20 plantas, en dirección a una de las ciudades más grandes de esta parte del mundo, para buscar al profesor Dieter Schulze, antiguo rector de la universidad. Ahora es solo un hombre que pasa las horas deambulando entre los aularios y jardines del campus. Es bastante conocido en la zona, querido por todos pues mucha gente recurre a él para problemas varios de la vida diaria además de biología y química que eran sus campos de especialidad.

Capítulo 2: el gato que salvó al mundo.

El camino hacia Múnich es bastante duro en esta época del año. Empieza a hacer bastante frío no poder cobijarse entre los edificios de las ciudades es una dificultad añadida poco común. La marcha comienza sin demasiadas complicaciones, haciendo acopio de agua en pequeños poblados a lo largo del camino y por el momento no se han cruzado con ninguna patrulla errante de guardia. Tras cuatro días de camino sin embargo, se desata una tormenta gélida que les obliga a buscar refugio (supervivencia CD 15 para localizar una casa a lo lejos a uno de los lados de un camino secundario). Según su mapa, no hay poblados cerca por lo que tendrán que encontrar un lugar para pasar la noche (si se ven obligados a pasar la noche a la intemperie buscando cobijo entre los árboles encontrarán la cabaña a la mañana siguiente, pero impones un penalizador por el frío a todas las tiradas durante los próximos 5 días).

La cabaña

Cuando comiencen a acercarse a la cabaña verán a través de la ventana, aunque difuminada por las cortinas, una figura femenina pasando de un lado a otro de la cabaña. Cuando estén llegando hasta la ventana/la puerta, el aullido de un lobo cercano perforará sus tímpanos obligándoles a ponerse en alerta, pero no volverán a escucharlo, al menos de momento. Los personajes golpearán la puerta, no recibiendo respuesta desde el interior. La cerradura no está echada y al entrar el ambiente es cálido y acogedor. No hay ni rastro de la imagen que vieron a través de la ventana y no hay más ventanas ni puertas, se trata de una pequeña cabaña de cazador.

Si los personajes encuentran la cabaña por la noche apenas podrán acomodarse para dormir ya que en la cabaña no puede verse prácticamente nada sin una fuente de iluminación y en sus mochilas no había ninguna disponible.

Si por el contrario acceden a ella por el día podrán encontrar los siguientes objetos de utilidad: 2 cuchillos de cocina en buen estado, una lámpara de aceite y 2 litros de aceite, una caja de cerillas, una linterna con pilas (no deberían durar demasiado), una baraja de cartas a la que le falta el 3 de corazones, algunas latas de cerveza, considerable maquillaje femenino incluyendo

limas de uñas, lacas, sombras de ojos etc., ropas de abrigo para dos personas de tamaño considerable, bastón de senderismo, libros varios sobre mitología, gatos, cacería de lobos en el norte y como ganar en la feria del condado el trofeo al mejor cazador de lobos y viaje al centro de la tierra, de Julio Verne.

Durante los siguientes dos días, la tormenta no parecerá arreciar lo más mínimo, incrementándose incluso en algunos momentos, por lo que no les quedara más remedio que pasar algo de tiempo en la cabaña.

Con poco más que una baraja de cartas y unos libros para pasar las horas, es fácil pensar que echaran un vistazo al material didáctico que se les ofrece. He aquí una pequeña descripción de lo que encontraran en cada uno de los libros.

- El gato en el antiguo Egipto: en este libro además de muchísima información sobre gatos sagrados y la historia por la que lo son, hay información inconexa escrita a mano sobre los bienes que los gatos han hecho por la humanidad, desde mantener plagas a raya hasta guiar a los hombres hacia la sabiduría y a las mujeres hacia la fertilidad. Nombra entre las notas escritas a mano a un espíritu llamado Uktena, del que se supone que es aliado y mensajero de los dioses antiguos, pero no nombra nada de él entre los dioses del panteón egipcio.
- La caza del lobo invernal: formas de tender trampas para cazar al más grande en tiempos del festival de la luna llena. Formas de atraerlo por olores, provocaciones a las que no puede rehusar etc., y descripción de cómo desollarlo y cocinarlo. También incluye fotos de los ganadores del trofeo por capturar al lobo más grande en las festividades de los últimos 5 años.
- Viaje al centro de la tierra, de Julio Verne.
- El panteón Nórdico y sus mitos: habla sobre todos los dioses del panteón, de sus relaciones con los espíritus y los seres de otros planos, amistades, tratados de servidumbre etc., también incluye anotaciones a lápiz sobre una serpiente astada gigante que tenía la capacidad de viajar libremente entre planos y que transmitía mensajes entre los dioses nórdicos.
- Arqueología azteca: un nuevo hallazgo en Nuevo México. Este libro, escrito por el arqueólogo alemán Hans Kursch habla sobre el hallazgo de una tablilla de origen azteca pero que por las pruebas de carbono 14 realizadas hasta la fecha, parece ser que podría datar de varios miles de años antes del surgimiento de esta cultura. También hay escrito a mano casi al final que algunos de los escritos de la tablilla hablan de sometimiento al “hijo del trueno” y de “invocación de la serpiente”. Según el libro, la tablilla ha pasado a pertenecer al museo de Múnich.

Capítulo 3: Llegando al destino.

Un trueno que al parecer ha debido caer muy cerca de la casa saca a los personajes de su sueño al 4º día en la casa. Una voz retumba entre las montañas; la imagen de Ganesha, dios hindú del conocimiento se enfrenta en los cielos contra la imagen de Alá mientras que Alá insta a sus súbditos a que purguen a los seguidores de esa aberración no humana.

El clima parece haber mejorado considerablemente pero a menos que hayan cazado algo últimamente mientras esperaban en la cabaña, van a tener problemas para llegar hasta Múnich.

Aun les restan 250 km de camino hacia Múnich y saben que a partir de aquí las patrullas serán más regulares por lo que deberán extremar las precauciones.

Encuentro con la patrulla numero 1: alrededores de Regensburg.

Cuando aun les quedan unos 100km para llegar hasta Múnich, podrán ver a lo lejos una ciudad pequeña que parece estar muy habitada para el común de estos tiempos. Con una prueba de observar CD 15 podrán percibir el brillo de algo de iluminación eléctrica en ella.

Los personajes y la patrulla deberán realizar tiradas enfrentadas de observar para ver qué grupo se percata antes de la aparición del otro.

En el caso de que sean los personajes los que superen la tirada, sus opciones son:

- Escondarse y dejarles pasar.
- Escondarse y preparar una emboscada.
- Evitarles dando un rodeo y abandonando ese camino, lo cual significaría buscar otro sitio en el que conseguir agua y refugio para esta noche.

En el caso de que los guardias sean los primeros en detectar al grupo de personajes, sacaran las armas y continuaran acercándose con intención de interrogarles.

- Si los personajes dan una buena explicación de que están haciendo puede que les dejen pasar sin registrarles. Para esto hará falta una buena mentira acompañada de una tirada difícil de engañar CD 20. De no superar esta tirada los guardias exigirán ver el contenido de las maletas lo que sin lugar a dudas dará lugar a un enfrentamiento.
- Si por el contrario los personajes deciden salir huyendo, los guardias los perseguirán disparando durante 5 asaltos. Si pasado este tiempo no han conseguido detenerles darán la vuelta alertando al resto de los guardias de la pequeña ciudad por lo que el acceso a la ciudad estará muy vigilado.

Encuentro con la patrulla numero 2: llegando a Múnich

Ya podéis ver algunos de los edificios más altos de Múnich cuando avistáis un grupo de guardias que están charlando en actitud despreocupada a un lado del camino. No parecen como el resto de los guardias: hombres curtidos y preparados para dar su vida; más bien parecen civiles que han sido reclutados a la fuerza y que están sentados a la sombra de un árbol esperando a que su turno de guardia termine.

Opciones para los personajes:

- **Atacarles:** estos guardias no representan ninguna amenaza seria por lo que trataran de rendirse al verse sorprendidos. Suplicaran por sus vidas y ofrecerán descripciones de turnos de guardia y entregaran las armas gustosamente si les prometen dejarles tiempo para recoger algunas cosas y fugarse, después de todo,

- si un guardia pierde sus armas en el cumplimiento de su deber y encima no advierte inmediatamente de que se la han robado es hombre muerto.
- **Acercarse amablemente:** Puede verse claramente que estos guardias no están acostumbrados a la guerra ni a la vigilancia, más bien todo lo contrario: si se acercan a charlar les saludaran cordialmente, les ofrecerán algo de agua para calmar la sed y les preguntaran si han venido por la llegada de **Muntassir al Kiady**. No sabéis quien es **Muntassir al Kiady**? Es uno de los grandes dirigentes del nuevo gobierno teocrático mundial... desde que no hay televisión es muy difícil enterarse de estas cosas pero como va a visitar Múnich próximamente han empezado a movilizar a los civiles, contratándolos como guardias suplementarios, albañiles y equipos de limpieza entre otros. Actualmente hay muchísimas patrullas por las calles aunque menos de la mitad se toman su trabajo en serio... bueno, los que han marchado sobre el museo esta mañana para destruir todos los objetos paganos si parecían muy motivados- otro de ellos dirá – ¡Sí! Creo que había una extensa colección de arte Azteca...
 - **Evitarles** No es necesaria ninguna tirada.

Capítulo 4: accediendo a la ciudad

Utilizando el mapa de Múnich que se incluyó en sus pertrechos para la misión, los personajes deberán dirigirse hacia la universidad para encontrarse con el profesor Dieter Schulze o en su lugar dirigirse hacia el museo para buscar algo sobre la tablilla antes de que todas las muestras arqueológicas paganas hayan sido destruidas.

- Dirigirse hacia la universidad: el profesor, junto con 5 jóvenes alumnos de edades comprendidas entre los 20 y los 25 años, se encuentran deambulando por los jardines del campus de la universidad. Parece que alguien se ha tomado la molestia de cuidar estos jardines: son tal vez lo más bello observado desde que comenzó la guerra hace dos años. Cuando los personajes se dirijan hacia el profesor, este despedirá a sus alumnos indicándoles un sauce en el camino. – no perdáis detalle del sauce, los grandes árboles siempre esconden algo para quien sabe buscar – dirá. - Bien, ahora que estamos solos, supongo que me traéis unos libros desde Dresde, en el norte... (el profesor no dirá absolutamente nada sobre resistencia, explosivos ni nada que le relacione con nada ilegal hasta que no se cerciore absolutamente de que vienen de Düsseldorf y que no han sido interceptados por el camino). Una vez seguro cambiara su tono – bien, ahora que estoy seguro de vuestra procedencia, por favor, acompañadme a guardar todo este material – haciendo gestos de cansancio y de falta de fuerzas por la vejez – y podremos pasar a otra cosa. Unos conocidos míos están preparándoos nueva documentación en estos momentos, solo faltan vuestras fotos.
- Dirigirse hacia el museo: al llegar verán el museo cerrado y un hombre discutiendo acaloradamente con unos guardias que transportan algo en un cofre muy grande. El hombre se parece bastante a la foto de la parte trasera del libro de arqueología Hans Kursch y pide por favor que esa pieza no sea destruida, que tiene una importancia

incalculable para la historia. Si los personajes ayudan a este hombre, para lo cual deberán reducir a los dos guardias sin llamar la atención, el hombre les agradecerá el detalle y les pedirá que le ayuden a salir de la ciudad transportando ese cofre con la tablilla que hay dentro. Si los personajes tocan la tablilla, el conocimiento de su utilización les invadirá junto con un profundo dolor de cabeza, esto sucederá con cualquier persona que conozca la existencia de la serpiente astada y su relación con la tablilla y la toque, por lo que no sucedió con nadie antes. Para Hans Kursch es su último deseo en este mundo y hará lo posible por desentrañar el secreto que se encierra en la tablilla. Los conocimientos que se han introducido en la mente de quien haya tocado la tablilla, (y que solo se traspasarán al primero de ellos que la toque) son que la tablilla sirve como medio para comunicarse con el espíritu Uktena: la serpiente astada. Que Uktena tiene una deuda de gratitud con Thor por salvarle la vida hace miles de años y que un ruego y una ofrenda adecuadamente formulada haría que Uktena llevase un mensaje a Thor para detener el caos que su hermano está provocando en este mundo. El profesor Hans Kursch sabrá que es una ofrenda adecuada para este espíritu, pero el ruego queda enteramente en manos de los personajes que serán los que tengan solo una oportunidad de contactar y realizar su ruego.

Desenlace: Si los personajes consiguen despertar a la serpiente astada, esta se elevará en los cielos para buscar a Thor. Apenas unos minutos después, estallará una tormenta como pocas se han visto en este mundo y el último de los truenos borrará las mentes de todo el mundo no sabiendo estos como han llegado hasta donde están en ese momento. La tierra tiene una oportunidad de reconstruirse.

Apéndice: PNJ's

- **Miembro típico de la guardia:**

Matón de nivel bajo (mundano fuerte1/duro1) VD 1; Humano Mediano; 1d8+2+1d10+2; pg 14; Mas 15; Inic +1; Vel 30'; Defensa 13 (toque 13, desprevenido 12 (+1 des, +2 clase,)); AB +1; prs +3; atq +4 c/c (1d6+2 no letal, impacto sin arma), o +4 c/c(1d4+2 Tonfa); o +2 a distancia (2d6 Colt M1911) TS Fort +4, Ref +1, Vol +0; PA 0; Rep +0; Fue 14, Des 12, Con 15, Int 13, Sab 10; Car, 8.

Ocupación: trabajador (habilidades clásicas adicionales: Conducir, Intimidar)

Habilidades: Artesanía (mecánica) +5, Conducir +5, Hablar alemán, Hablar Inglés, Leer/Escribir Alemán, Leer/Escribir Inglés, Nadar +3, Intimidar+3, Oficio +4, Reparar +2, Saber (cultura popular) +2, Saber (mundología) +2.

Dotes: Competencia con armas de fuego personales, Competencia con armas sencillas, pelea.

Pertenencias: Uniforme militar, Colt M1911 (semiautomática del .45) 30 balas del calibre .45, tonfa, artículos personales.

- **Sargento de guardia:**

Soldado de nivel medio (mundano fuerte3/dedicado 3); VD 5; humano Mediano; DG 3d8+6 mas 3d6+6; pg 34; Mas 14; Inic +1; Vel 25'; Defensa 21 (toque 15, desprevenido 20 (+1 des, +4 clase, +6 chaleco táctico); AB +5; prs +7; atq +7 c/c (1d6+2 no letal, impacto sin arma), o +7 c/c(1d4+2 Tonfa); o +6 a distancia (2d6 Colt M1911) TS Fort +6, Ref +3, Vol +5; PA 0; Rep +1; Fue 15, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 14; Car, 8.

Ocupación: agente de la ley (habilidades clásicas adicionales: Conducir, Intimidar)

Habilidades: Averiguar intenciones +5, Avistar +5, Conducir +7, Hablar alemán, Hablar Inglés, Leer/Escribir Alemán, Leer/Escribir Inglés, Curar heridas +5, Descubrir +5, Nadar +3, Intimidar+4, Oficio +5, Saber (tácticas) +3, Saber (actualidad) +2, Saber (mundología) +3, Trepar -1*.

Incluye el penalizador de armadura -5 por llevar un chaleco táctico.

Dotes: Artes marciales de combate, Competencia con armaduras ligeras, Competencia con armaduras intermedias, Competencia con armas de fuego personales, Competencia con armas sencillas, Disparo a bocajarro.

Pertenencias: Uniforme militar, Chaleco táctico, Colt M1911 (semiautomática del .45) 50 balas del calibre .45, tonfa, artículos personales.