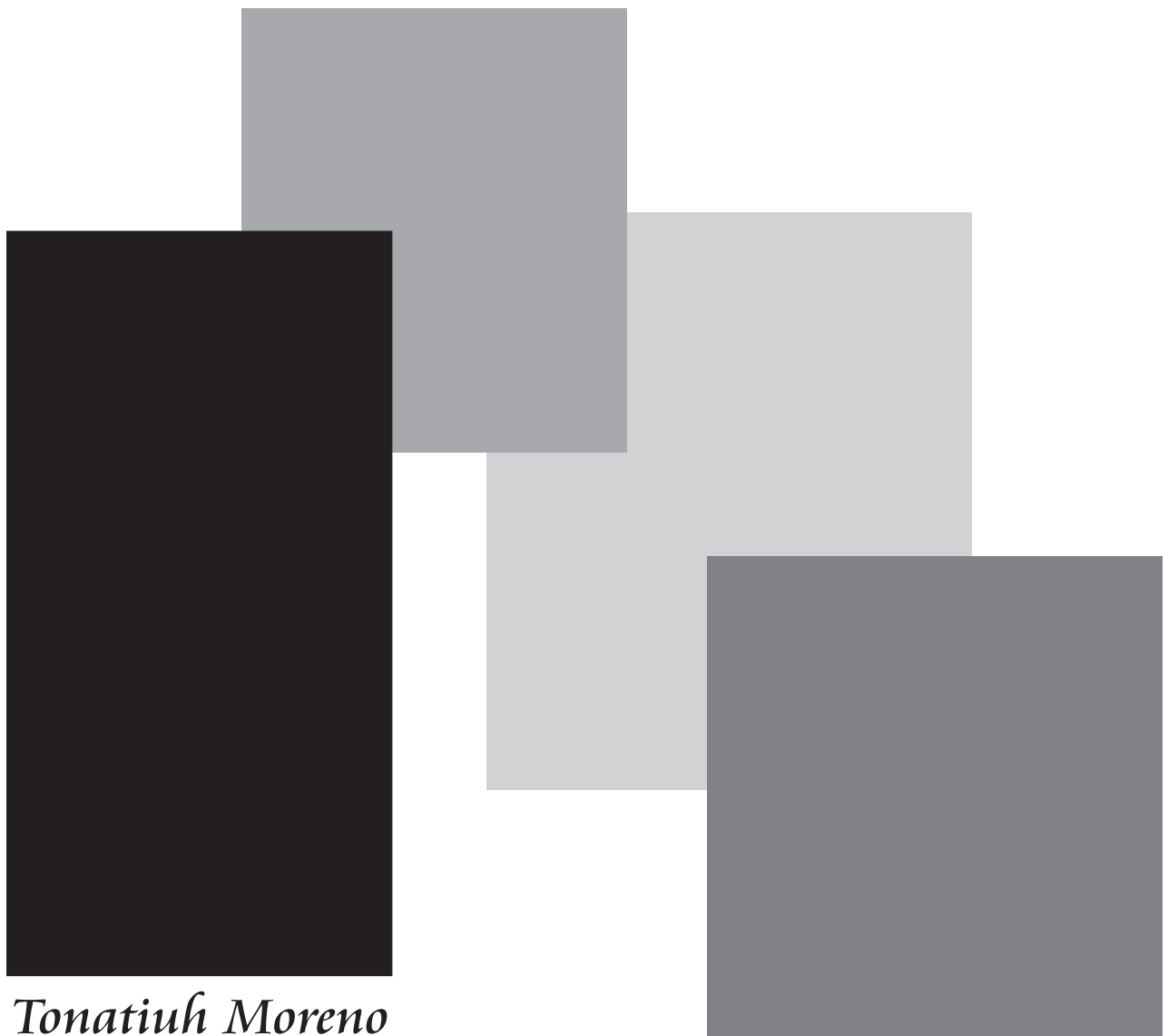


La Tumba de TURMIKIA

Aventura para LABERINTO



Tonatiuh Moreno



Instrucciones generales:

Sólo el Guía del Laberinto debe leer estas páginas, y mostrarle las partes que sean necesarias a los jugadores. Si no piensas dirigir la aventura deja de leer y dale este documento a tu Guía. Las instrucciones de esta página son útiles para ésta y cualquier otra aventura que guíes.

1. Antes de dirigir la aventura, lee **completo** este documento.

2. Cada cuadrado en el mapa representa un metro.

3. No digas gratuitamente lo que sucedería, deja que los jugadores lo experimenten a través de sus acciones. Por ejemplo, no les informes que el Guk de la entrada tiene la llave de la puerta entre sus ropas si no lo registran o lo averiguan por otros medios: Intimidación, Prestidigitación, relaciones amistosas, engaño y otros mil y un recursos con los que salen los jugadores para enloquecer al Guía (el tipo de cosas que hacen divertida una aventura en primer lugar :)).

4. Procura usar la descripción del mapa como notas que consultas cada cierto tiempo; no leas las descripciones. Incorpora la información que te proporcionamos y si quieres, agrégale detalles que ayuden a crear una atmósfera para tus jugadores. Es más importante la atmósfera y la continuidad que la exactitud.

5. Actúa a los Personajes Secundarios y Antagonistas y mételes carne. Por ejemplo, en el cuarto 5, podrías decir nada más: "hay dos Guerreros Guks, el más valiente los ataca con el hacha y el más cobarde les lanza piedras desde atrás". Bu. O puedes decir: "es un cuarto grande con tablores de madera y paredes encaladas. Los olores mezclados de harina, especias y cartón les recuerda a un almacén viejo y húmedo. Pero no

pueden detenerse a pensar estas cosas, porque un Guerrero Guk aún más alto y formidable que el guardia de la entrada se ha incorporado con movimientos lentos pero que revelan una fuerza tremenda. Sus brazos, musculosos bajo la piel verde y correosa, cargan un hacha de batalla con manchas de herrumbre pero tan afilada que les da a ustedes un temblor involuntario. Por si fuera poco, sus hombros van cubiertos de una armadura algo mohosa pero que aplastaría con su peso a un hombre menos fuerte que la media. Sus ojillos rojos brillan con malicia: "Hacía tanto que no teníamos tontos para divertirnos, ¿verdad Hermelinda?". Entonces observan que las manchas de Hermelinda, su hacha, no son de herrumbre, sino de sangre seca. Tras él, se agazapa otro Guk con una honda en la mano, en apariencia menos fuerte, pero con ojos todavía más crueles. No será más fuerte, pero sí es más traicionero". Esta es la ejecución clásica (villanos terribles y malignos), pero los Guk son tan diversos como los humanos: inseguros, miedosos, valientes, traicioneros, ingenuos... ¿Quién dijo que un Antagonista es necesariamente un Antagonista violento? Muchos Antagonistas sólo estarán dispuestos a sacrificar su vida como última medida desesperada, igual que en la vida real.

6. Por último, los jugadores terminan más satisfechos cuando sudaron frío para ganarse el triunfo. Su triunfo. Deja que sean los jugadores quienes resuelvan los Acertijos con su ingenio, no con el de los personajes. Los Acertijos están hechos para los jugadores. En esta aventura son algo difíciles, pero no imposibles. Déjales todo el tiempo que quieran para resolverlos, y advierte antes de empezar que esta aventura es difícil y requiere a personajes y a jugadores de mucho ingenio. Si eso levanta su entusiasmo, no hay aquí ningún obstáculo imposible para jugadores animosos e inteligentes. ¡Mucha suerte!

Introducciones

Aquí hay tres maneras en las que puedes introducir a los protagonistas en la aventura. Recuerda que tienes la libertad de adaptarlas a la historia de tu grupo o incluso inventar tu propia intrioducción.

Antes de jugar, hazles saber a tus jugadores que se trata de una aventura bastante difícil en la que incluso podrían perder la vida.

1. Los PP encuentran en una aldea a un hombre agonizante que, en medio del delirio, grita y lamenta no haber podido conseguir riquezas y conocimiento en la Tumba de Turmikia; en sus manos crispadas sostiene el mapa para llegar a esa región norteña. Si los PP lo atienden en sus últimos momentos, les dirá que la Tumba es un lugar plagado de peligros pero de tesoros inigualables de sa... y muere. (Quiso decir de sabiduría, checa la Historia).

2. Los PP llegan a una aldea en donde reina el terror: cerca se halla la Tumba de Turmikia, infestada de seres del Bajo Astral que, no contentos con rapiñar a quien se adentre en la Tumba (en realidad una gran cueva natural y excavación practicada en las entrañas de una montaña), están aventurándose por el pueblo en busca de nuevas víctimas. Un anciano decrepito comenta a los PP: "Turmikia fue una gran mujer, pero no sabemos ya si su Tumba fue una bendición o una maldición para nuestra gente... Lleno de riquezas y sabiduría, sí, pero... Y todo porque el terrible Embia..." Si los PP interrogan al anciano, éste se perderá en monólogos sin sentido, el pobre está

ya senil. Si los PP hacen averiguaciones con los otros aldeanos, descubrirán que este hombre es el más viejo del pueblo y el único que conoce la leyenda de Turmikia... Lo único que pueden decirles es que la Tumba guarda grandes secretos y hasta tesoros, pero que ningún aldeano se atreve a entrar, sobre todo desde que los seres del Bajo Astral han hecho de la Tumba su morada.

3. Un comerciante recién llegado a las villas de la región norteña de Arrus está intrigado por las leyendas sobre conocimiento y riquezas que guarda el terrible lugar llamado la Tumba de Turmikia, una gruta en la montaña cercanana a su aldea. Ha interrogado a sus vecinos pero ninguno sabe nada o no quiere hablar y todos muestran gran reverencia cuando él menciona el lugar. Ha enviado ya a algunos aventureros a sueldo, pero ninguno ha vuelto. Contacta a los PP ofreciéndoles 500 monedas por salir vivos de ese lugar y contarle lo que allí vieron y oyeron, llevarle los dichosísimos conocimientos... ¡y las riquezas!. "Recuerden que yo arriesgo 500 monedas sin saber si allí dentro hay piedras preciosas o mera arcilla. Tráiganme los tesoros que allí encuentren y serán ampliamente recompensados. Hoy en día es tan difícil cambiar joyas por dinero contante y sonante... Nadie ignora que una ciudad les confiscaría las joyas alegando propiedad territorial y en estas aldeas los habitantes se les echarían encima sospechando que han saqueado la Tumba de su queridísima Turmikia... Tráiganme las piedras, aventureros. Yo los recompensaré... ¿El conocimiento? Ah, ése quédenselo ustedes".

Historia

Ésta es la historia que está detrás de los acontecimientos descritos en la aventura. Conviene que la conozcas y que, de alguna manera, los Protagonistas la vayan conociendo poco a poco. Al final de la aventura, sería ideal que la supieran completa.

Turmikia nació en la aldea de Arrus, situada al norte de la Tumba. Desde pequeña se destacó por su gran ingenio y buen ánimo y pronto leyó todos los anales de historia, ciencia y literatura que poseían su aldea y los pueblos vecinos. Por ser mujer, aprendió el oficio de tejedora pero rehusó casarse con un joven del pueblo, pues no había ninguno con el que pudiera hablar sobre otras cosas que no fueran las cabras, el vino o las granjas.

Considerada por los ancianos sabios como "un hombre en cuerpo de mujer" se le dio una túnica masculina y se le enseñaron los principios de las Grandes Artes (artes marciales) para protegerla de los extranjeros libidinosos que no pudieran ver más allá de sus encantos femeninos –pues ningún habitante de Arrus o sus alrededores se atrevería a irritar a los dioses tratando de forzar la naturaleza de un "equivocado" y echar en cara a la deidad su confusión con los cuerpos– y la dejaron vagar por el mundo, como a un joven monje. Así, llegó a tierras más civilizadas donde no era necesario aclarar su "naturaleza equivocada" para que otros sabios quisieran compartir con ella sus conocimientos.

En zonas más cálidas y más avanzadas conoció a Calos, un joven maestro, de ojos dulces y corazón puro, de quien se enamoró y fue correspondida. Diciéndose a sí misma que el tierno Calos debía ser "una mujer en cuerpo de hombre", calló sus aprensiones y se unió a él. Ambos emigraron a una ciudad cercana donde él trabajaba como profesor mientras ella leía con avidez todo lo que caía a sus manos y escribía sus primeros

libros. Tuvieron hijos, maduraron y su amor creció con los años, al igual que la sabiduría de Turmikia. Recibió honores, fue aclamada como visionaria por los ciudadanos de aquella ciudad y, ya en la madurez, resolvió volver a Arrus, su pueblo, convencida de haber develado una verdad que liberaría a otros como ella: los dioses no se equivocan con los cuerpos, son los humanos quienes adjudican mal la naturaleza de hombres y mujeres. En Arrus, la recibieron con respeto, más bien amedrentados por las muestras de influencia y fama que Turmikia había conseguido en la avanzada ciudad. Pero los sabios, constando que Turmikia poseía verdadera sabiduría y viendo la felicidad entre ella y Calos, terminaron aceptando que, al menos, los dioses no se habían equivocado con ellos dos, pues su sexo no les causaba desdicha.

Sin embargo, había uno en Arrus que albergaba verdadero odio, sobre todo a Calos: el flaco y consumido Embia, enamorado eterno de Turmikia, quien se tragó el desaire de ésta y el dictamen de los sabios de no molestarla jamás; y ahora veía cómo todos lo traicionaban dándole la bienvenida a Turmikia y a su familia. Mediante traición, haciéndose amigo de la familia, colocó veneno en la copa de Calos: éste murió con ojos incrédulos al ver la sonrisa de triunfo de Embia quien, al consumir su venganza, no se cuidaba ya de aparentar. Turmikia, enloquecida de dolor, recordó sus antiguas lecciones de las Grandes Artes y mató al huesudo Embia a golpes, sin compadecerse de él. Los Sabios de la aldea conocieron las circunstancias y perdonaron a Turmikia, declarando que los dioses mismos habrían actuado de la misma forma.

(Los dioses o el destino ligarían al pobre Embia con Turmikia tiempo después: la estatua y el espectro del cuarto 28 no son más que Embia expiando sus culpas. Pero ahora Embia, como espectro, no recuerda qué fue lo que le hizo a

Turmikia, sólo queda en él respeto y admiración por la anciana).

Decidida a no dejarse amargar por su pasado trágico, Turmikia dedicó los siguientes años a la instrucción de los niños y jóvenes, abriendo sus mentes y educándolos en los preceptos de libertad y elección personales, hasta hacer de Arrus y de las villas cercanas un modelo de convivencia, sin leyes ni castigos, visitadas por estudiosos de ciudades cercanas y bautizadas por los especialistas como "una muestra increíble del funcionamiento de la anarquía responsable".

Los sabios de la aldea, ignorantes de las etiquetas, sólo veían maravillados cómo las enseñanzas de Turmikia ahogaban tristezas que antes eran inevitables: la pastora que quería cuidar cabras podía hacerlo y el aprendiz de zapatero que prefería usar la rueca cambiaba quehaceres con la hilandera a la que intrigaba cómo se curtía el cuero y se hacían zapatos más cómodos. En tiempos de necesidad todos cedían con gusto y participaban en las labores más necesitadas: cambiar el curso de un río, cuidar a los enfermos, encargarse de los niños. Hasta que un día Turmikia cayó enferma y estuvo a punto de morir. Uno de los sabios le rogó al Gran Monje del monasterio del

valle que hiciera algo por la anciana. Éste comentó que nada podía hacerse, pues su enfermedad era mortal. El sabio demostró no serlo tanto al pedirle al Gran Monje algo insólito: Arrus y las villas perderían su alegría si Turmikia moría (ignoraba que había nuevas Turmikias y nuevos Calos más jóvenes y animosos) y le pedía al Gran Monje la aplicación del Arte Innombrado: darle inmortalidad a Turmikia. El Gran Monje se negó al principio, pero al ver la desesperación del Sabio, y confiando en su buen juicio, hizo lo que éste le pedía.

Pero esto no le trajo felicidad a Turmikia, quien ansiaba reunirse finalmente con Calos. Condenada a enseñar a las nuevas generaciones eternamente, cayó en una depresión tan aguda que ya no hablaba ni se movía. Acongojados, los sabios llamaron de nuevo al Gran Monje, y éste invocó a entidades del Plano Superior para que deshicieran el Arte. Mandó construir también la tortuosa Tumba de Turmikia, pues un lazo seguía atándola al plano terrenal: cualquiera podía hacerla volver si la invocaba sobre su tumba, así que el Monje quiso proteger sus restos de los frívolos e impertinentes y hacer que sólo los más intrépidos, inteligentes y voluntariosos pudieran llamarla para pedirle sabiduría.

Descripción del mapa

Clave:

PR = Puntos de Resistencia

PD = Puntos de Daño

Dif. = Dificultad

PP = Personajes Protagonistas

1d, 2d, 3d = un dado, dos dados, tres dados.

El Túnel

1. Armado con una honda, un Guerrero Guk vigila la entrada de piedra. Entre sus ropas trae la llave de la puerta de entrada. El arma o persona que golpee la puerta recibirá el daño correspondiente o, en su defecto, 2 PD.

2. El túnel excavado en piedra viva. El piso está cubierto de guijarros y tres antorchas iluminan con luz vacilante las paredes en las que están suspendidas con anillos de hierro. Si los PP examinan el pasadizo encontrarán algunos agujeros hechos por ratones. Quien hable a través de ellos podrá ser oído en el cuarto 14 y, si pega la oreja, escuchar lo que ahí suceda.

3. El túnel ahora es recto y hecho de piedra labrada. Hay otras dos antorchas.

4. Un Guk medio dormido y provisto de un hacha cuida la puerta de madera (4 PR, Dif. 0) cerrada por dentro. ½ Dif. para sorprenderlo y ganarle la Iniciativa.

La Bodega

5. Una bodega que alberga a dos Guks. El primero tiene un hacha y unas hombreras de 6 Puntos de Protección. El segundo, más cobarde, tiene una honda e intenta atacar desde lo más lejos que pueda. En la bodega se encuentran apilados en el suelo y en cierto desorden: un saco de azúcar, un

brasero, dos costalitos de sal, dos costalitos de harina, una caja llena de pescado seco, un saquito con 150 monedas, una caja con dulces, un gato hidráulico, una poción de recuperación, tres raciones de comida instantánea y un barril de agua. Del techo cuelgan tres pedazos de carne cruda. Debajo de uno de los costalitos de sal reposa un Escorpión Alado; si un PP remueve o levanta el saco, la criatura atacará al primer ser vivo que vea.

La Celda

6. Reja de acero cerrada (10 PR, Dif. 1). Los barrotes entrecruzados forman recuadros de unos 30 x 30 cm. Se ha intentado forzar la cerradura, por lo que no se puede abrir convencionalmente (está demasiado estropeada). Un gato hidráulico separaría los barrotes con Dif. 1 para quien no sepa de mecánica y con Dif. 0 para quien sí posea la habilidad. Adentro está oscuro y huele a putrefacción.

7. En la celda hay un cadáver en estado de descomposición, lleno de moscas y gusanos. Los PP tendrán que superar una tirada de Voluntad y otra de Vigor para no vomitar por cada turno que estén dentro. Por una pequeña grieta del techo se cuela un rayito de luz, que un prisma colocado en su camino descompone en débiles colores proyectados en una pared. En el suelo hay dos raciones de comida en buen estado y tres ya echadas a perder. Las ropas del cadáver, ya destrozadas, siguen pareciendo finas. Entre ellas se encuentra una espada corta muy pulida y una calculadora, además de una tarjeta con 500 créditos. La mano descarnada aferra un frasco, la etiqueta tiene dibujada una araña (es antídoto contra veneno de araña). Quien se atreva a registrar al cadáver necesita una tirada extra de Voluntad.

La Caverna húmeda

8. Unas rejas verticales con 50 cm. de separación (10 PR, Dif. 1, cualquiera puede intentar pasar a través de las rejas con facilidad). Entre ellas, caen del techo unos chorros de agua a presión. Quien se quede parado ahí por más de un turno recibirá 1 PD.

9. Esta galería en penumbra es una caverna aparentemente natural. Dentro se halla Torgon el Golem de Piedra. Si los PP no superan una tirada de Percepción no podrán distinguirlo de entre las rocas y el Golem ganará la Iniciativa automáticamente. Torgon es hidrofóbico y no cruzará las puertas 8 y 10 a menos que el agua cese de caer. Torgon reaccionará con violencia porque creará que los PP son iguales a los Guks, los únicos seres vivos que conoce. Tu actuación deberá dejar claro que Torgon es más bien ingenuo y pacífico. Si los PP logran calmarlo (tirada de Relación, Dif. 1), Torgon les dirá que se siente muy solo y quiere que alguien se quede a hacerle compañía para siempre. Se conformará con una mascota (un Lobo de las Cavernas le vendría bien). Si obtiene compañía y los PP logran de alguna manera tapar los chorros a presión para que Torgon pueda acompañarlos, se sentirá agradecido y los ayudará hasta que no pueda avanzar.

10. Una reja igual a la 8.

La Intersección

11. Puerta de madera clausurada con clavos y tablones (10 PR, Dif. 1).

12. Todo este pasillo se ve polvoriento y en estado de abandono. Por los techos ronda una Amoeba Ácida. Escogerá un PP al azar para atacarlo. Si nadie supera una tirada de Percepción, la Amoeba gana la Iniciativa automáticamente; si alguien la ve, la Iniciativa se tira normalmente. En la pared hay dos palancas. La "a" abre la puerta 8 y la "b" abre la puerta 10.

El Cubil

13. Antes de llegar a la puerta de madera (6 PR, Dif. 0) que está cerrada y tiene una cerradura sencilla, una telaraña bloquea el pasillo. En ella anidan dos Arañas Gigantes.

14. En esta habitación hay cuatro Lobos de las Cavernas adultos y un cachorro (indefenso). Los lobos tienen hambre y atacarán al que se deje a menos que obtengan comida. Si llegan a estar bien alimentados (una ración o un pedazo de carne cada uno) y ninguno de ellos ha muerto, una tirada exitosa de Relación hará que uno de los adultos siga a un PP y esté dispuesto a ser domado. Si el cachorro ve morir a sus compañeros, fallecerá de tristeza a los dos días. En una esquina del cuarto hay huesos de rata y excrementos, en la otra hay un charco de agua limpia que proviene de un goteo en el techo. En este cuarto hay un agujero de rata que comunica con el pasillo 2.

15. En la pared del cuarto 14 hay un bloque suelto que, si se presiona, hace que se oiga como piedra moviéndose a la lejanía (se forman unas escaleras en el pasillo 20), si se suelta el bloque se oye como si las rocas se desplomaran lentamente (las escaleras desaparecen).

16. Puerta de madera cerrada de pestillo común (4 PR, Dif. 0), tiene un boquete de unos sesenta centímetros de diámetro. Parece haber sido hecho por fuego. Del otro lado la puerta se abre fácilmente.

El Pasillo

17. En el suelo hay un cadáver calcinado. En el aire flota un Zapper.

18. Una puerta igual a la 16.

19. El cuarto parece vacío, excepto por 10 monedas de oro aplastadas en el centro. Si alguien las toma, el techo (formado por un solo bloque de piedra) se desplomará y les causará daño a todos

los PP que se encuentren adentro (3d+3 de PD a cada uno), a menos que superen su Agilidad Dif. 2. Pasados 3 turnos, el techo comenzará a subir otra vez. Si no hay algo que pese por lo menos 500 gramos sobre el bloque donde estaban las monedas, el techo caerá otra vez causando los mismos efectos. Alguien con Fuerza 50 podrá sostener el techo por 3 turnos, pero habiendo recibido previamente los mismos PD.

20. El piso es un plano algo inclinado hacia arriba cubierto con Aceite Deslizante. Para avanzar cada metro es necesario superar Agilidad con Dif. 2. Cualquier fracaso lleva al PP hasta abajo para volver a comenzar (haciéndole 2 PD si no supera su tirada de Minimizar Impacto). Si el bloque suelto del 15 está presionado, todo el pasillo se convierte en escaleras; pero, al seguir aceitadas, necesitan una tirada de Agilidad Dif. 1 para escalarlas completas.

21. El piso está plano y seco otra vez, pero aquí aguarda otra Amoeba Ácida.

22. Unas anillas de hierro incrustadas en la pared a manera de escalera llevan hacia una angosta ventana (60 x 60 cm) ubicada a unos cinco metros de altura. Torgon no puede seguir por aquí. El pasillo es bajo y sólo se puede entrar a gatas.

La Trampa

23. Un cuarto vacío con dos ventanas a unos cinco metros de altura. Hay una palanca en una pared. Si se activa antes de usar la manivela del cuarto 26, el piso se desmoronará llevando a todos los que estén parados en él al río 25. Si se activa después de usar la manivela del cuarto 26, se abrirá un túnel que lleva al cuarto 27.

24. Una ventanita y un pasillo igual al 22.

El Río

25. Un río subterráneo de corriente rapidísima. Hay poco aire. Si el PP no sabe nadar recibirá 1 PD. Además hay 3 estalactitas en el camino que golpearán en secuencia a los PP si no superan una tirada de Coordinación por cada estalactita (1d de PD cada una). El río desemboca en una especie de coladera enrejada en el número 28. Los PP deberán hacer una tirada de Agilidad para no quedar atorados en la reja (los huecos miden 25 cm de ancho).

La Telaraña

26. Un cuarto con el piso inclinado hacia abajo. Hasta el extremo más alejado, el suelo desciende dos metros. Del techo sobresalen varias raíces, ramas y muchas telarañas. En el suelo hay tres Arañas Gigantes (mantienen tendidas varias telarañas a nivel del suelo que les informan de la presencia de comida: si un PP toca el piso será atacado inmediatamente por una de las arañas). En la pared más alejada hay una manivela que al girarse activa un mecanismo que evitará que se derrumbe el piso del cuarto 23 y permitirá la apertura del cuarto 27 tal y como se describe en el cuarto 23. Para llegar de un extremo a otro del cuarto sin tocar el suelo será necesaria la habilidad de Tregar o superar Agilidad Dif. 3. Lo mismo para regresar.

El Cuarto Secreto

27. Para entrar a este lugar es necesario haber activado la palanca del cuarto 23 después de haber girado la manivela del cuarto 26. Es un salón oscuro con varias armas colgadas de las paredes y un cofre muy grande en el centro. También hay unas escaleras en el suelo que llevan hasta el cuarto 29. Las armas son las siguientes: un Bo metálico (1d + poder), 10 flechas (1d), 2 celdas de energía, un casco con forma de cabeza de águila (8 Puntos de Protección), una capa de tela pesada (3 Puntos de Protección), 2 cartuchos de municiones

(10 balas cada uno), una espada de plata (1d y 1d + suerte cuando se le usa contra demonios o muertos vivientes) y un látigo (3 PD). El cofre tiene una cerradura sencilla. En él hay oro y joyas que suman un total de 1,000 monedas. También hay un frasquito con elixir curativo para un solo trago (recupera 3d de Puntos de vida y revive muertos de no más de 2 días, consulta el manual) y dos pociones de recuperación (cada una recupera al que la beba 1d de Puntos de Vida).

El Recinto Sagrado

28. Aquí debes tratar de que los jugadores se sientan algo nerviosos. Habla más lentamente y describe lo más que puedas el ambiente. Este cuarto está muy húmedo y oscuro. La brisa procedente de la caída de agua forma gotitas de rocío en las paredes de roca y al suelo lo cubre una ligera capa de niebla casi fantasmal. El ruido del agua corriendo por las entrañas de la tierra se escucha en cada rincón, ahogado por la piedra hasta oírse más bien como un gemido. En la pared del norte hay un nicho con la estatua de roca de un hombre. Al este se ubica la puerta 30. Al sur el cuarto 29. Cuando los PP han explorado un rato los alrededores se materializa entre ellos un Espectro (está "atado" de manera invisible a la estatua, consulta la descripción del Espectro). El Espectro les explicará que es el guardián de la Tumba de Turmikia, una mujer sabia que vivió más de ciento cincuenta años. Les dirá que sólo aquellos que tengan la conciencia limpia podrán pasar para intentar superar las pruebas restantes. Examinará a cada uno con Empatía y le impedirá la entrada a toda costa a quien recientemente (ya sea en esta aventura o en una anterior) haya hecho uso de violencia excesiva, haya atacado a un inocente, traicionado o mentido a sus amigos. Los que estén limpios podrán pasar la puerta 30. Si los PP hallados culpables se empeñan en pasar, el espectro los atacará primero con alucinaciones terroríficas extraídas del propio subconsciente de cada víctima (su Fobia, algún enemigo vivo o muerto, aquello a lo que más le tengan temor). Si los PP destruyen la estatua, el espectro los

atacará a todos hasta dejarlos muertos o inconscientes. Después se irá de la tumba a aterrorizar seres vivientes que él juzgue culpables (lo que podría comenzar una aventura nueva).

29. Escalera que une los cuartos 27 y 28. Cuando se pisa el escalón más bajo, la escalera y el techo del pasillo se hacen pedazos impidiendo totalmente la subida.

30. Puerta en la que está tallada en relieve una imagen de Turmikia. Es una mujer madura muy hermosa vestida con túnicas, mira al espectador con ojos sabios y expresión ligeramente complacida. A su alrededor, con letras que simulan flores y plantas, está escrito en clave el siguiente texto (tirada de Criptografía o de Ingenio Dif. 3 para descifrarlo): "Aquí yace el cuerpo de Turmikia. Nació, creció, aprendió, enseñó a los demás y murió. Quien quiera visitarla también deberá seguir el orden correcto y descubrir cuál es el último paso".

El Torrente: Acertijo 1

31. Acertijo 1. Esta es una caverna de techo alto, de unos seis metros. Al otro extremo de la caverna se abre el abismo: diez metros más abajo corre un río caudaloso y para cruzarlo es necesario aparentemente saltar sobre la superficie de recias columnas de piedra que tienen su base en el fondo del río. Si alguien cae se hará 1 PD y otro más si no sabe nadar, el río subterráneo lo llevará al exterior de la montaña, arrojándolo por una cascada (1d de PD si no sabe caer o no supera su Agilidad a Dif. 2). La superficie de cada columna tiene dibujadas cabecitas de demonios (muéstrales la ilustración del Acertijo 1). Cuando estén en la tercera columna deberán elegir hacia cuál de las cuatro opciones saltar. El que salte sobre una columna equivocada activará un mecanismo que bajará la columna hasta las aguas y el PP se irá río abajo... Si los jugadores piden una pista sólo debes permitir que uno de los PP haga una tirada de Ingenio y si la supera le indicarás que se trata de una secuencia en la que hay que encontrar el

último fragmento lógico. La opción correcta es la "e". Cuando alguien salta sobre la opción correcta, la columna sirve como elevador y lleva a su ocupante hacia un hueco que hay en el techo y que lleva al número 32. Después de unos segundos la columna vuelve a bajar lentamente.

El Sepulcro: Acertijo 2

32. Acertijo 2. En el centro de esta habitación, sobre un pedestal de casi dos metros, se encuentra una esfera de cristal color púrpura. En la pared hay tres ventanas colocadas a dos metros de altura y a través de ellas sólo se puede ver oscuridad. En el pedestal hay otra inscripción en clave: "Así como los colores unidos forman nuevos matices, las personas unidas alcanzan nuevas metas. Pero no se requiere a todas las personas para una meta. Lo mismo ocurre con los colores". Frente al pedestal de la esfera, en la pared curva donde se encuentran las ventanas hay una puerta, inofensiva en apariencia (es inofensiva, aunque para estas alturas tus jugadores ya estarán paranoicos). Para abrirla basta girar la perilla. Esta puerta lleva a un pasillo lateral en forma de semicírculo que rodea el recinto. En la pared, frente a cada una de las ventanas, hay un anillo de metal empotrado en la pared. Estos anillos son similares a los de los pasillos 2 y 3 y los PP sabrán que sirven para colocar antorchas. Al iluminar estos espacios (con antorchas u otro procedimiento) se podrá ver que cada ventana tiene un cristal de color diferente: rojo, verde y azul, colores que se proyectarán hacia la esfera. Cuando los colores se combinan (si se mantienen encendidas dos o tres ventanas) se forman nuevos matices: el rojo y el verde forman el amarillo; el azul y el verde forman un azul pálido; rojo, verde y azul forman un blanco puro; el rojo y el azul formarán un morado similar al de la esfera hacia la que se proyectan

como un haz compacto. Al lograr el color correspondiente al de la esfera, se activará el resorte que impulsará al pedestal hacia arriba revelando el féretro de Turmikia. Del féretro, se alza Turmikia, idéntica a la figura tallada en relieve y a los PP les refiere la historia (revisa la sección "Historia").

Final

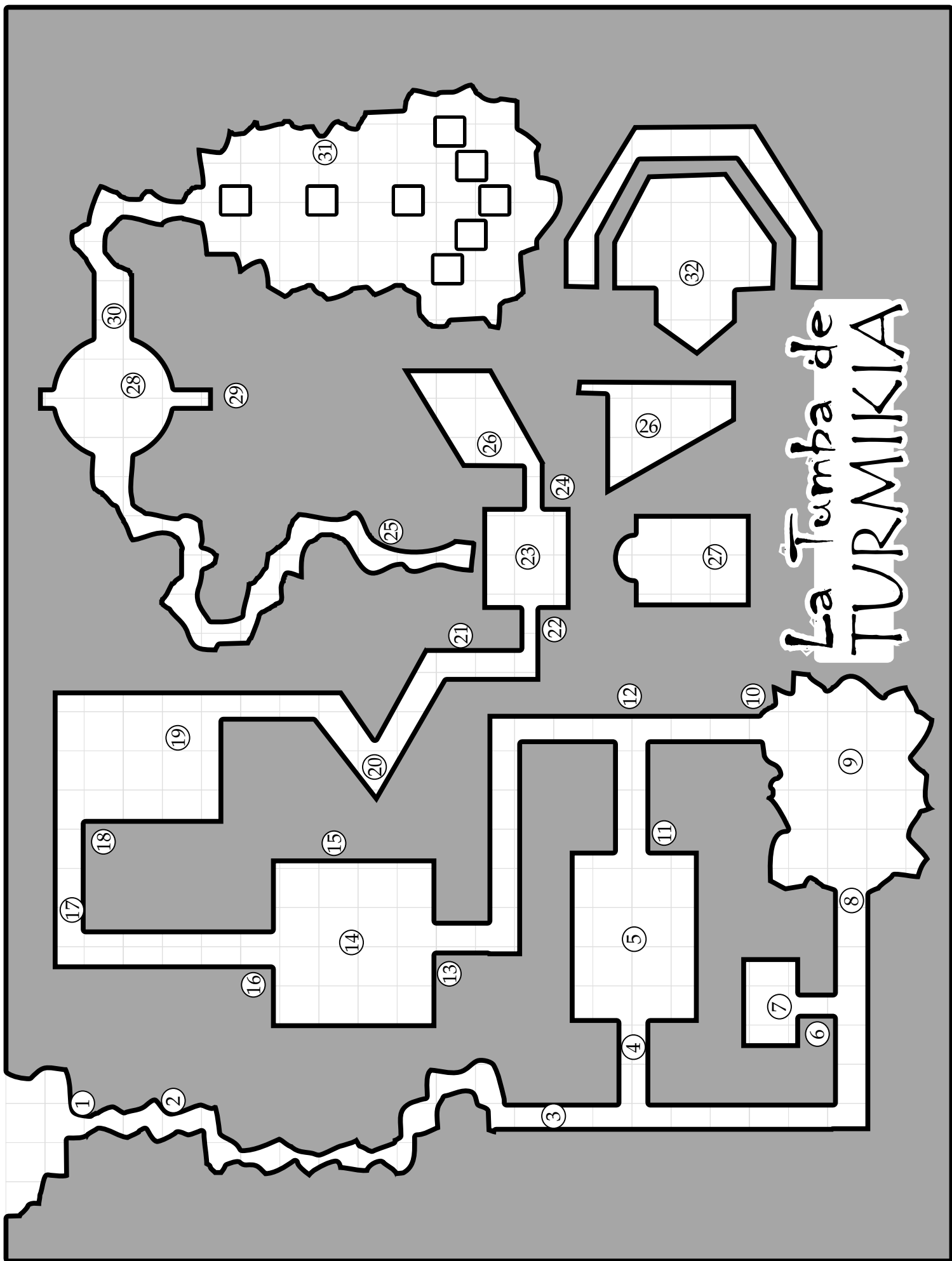
A los que tienen éxito les dice Turmikia:

"La sabiduría no es otra cosa que el desatarte de las reglas que otros te imponen y afianzarte en tus propios principios, que vas descubriendo conforme avanzas en el camino de la vida. Uno de ellos es que puedes ser y hacer sin importar el destino que otros tienen para ti: por tu sexo, por tu posición, por tus lazos familiares. Aprende y sé libre. Haz lo que tu cabeza te dicte, y cuando aprendas que las consecuencias de tus acciones recaen sobre todo en ti mismo, restringirás tus posibilidades y harás únicamente lo correcto".

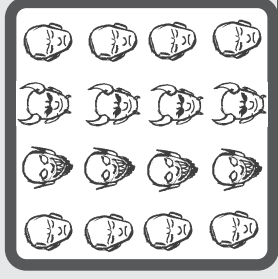
(Por otra parte, los aventureros siempre hacen lo que su cabeza les dicta y no están muy atados por convencionalismos, así que el sermón de Turmikia pueden ya saberlo muy bien. Pero no les caerán nada mal 3 Puntos de Avance para cualquier habilidad o habilidades del grupo de Conocimientos que prefieran: cortesía celestial de Turmikia).

Turmikia vuelve a su féretro, no sin antes indicarles un pasadizo que se desliza suavemente como un tobogán y que lleva, como en parque acuático, suave pero velozmente a los PP al río que fuera de la montaña es tranquilo como un estanque.

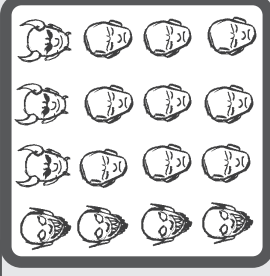
La Tumba de TURMIKIA



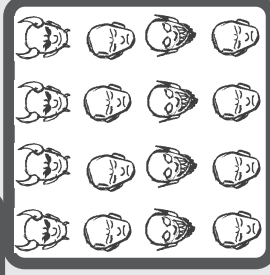
La Tumba de Turmikia Acertijo 1



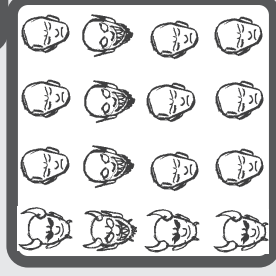
A



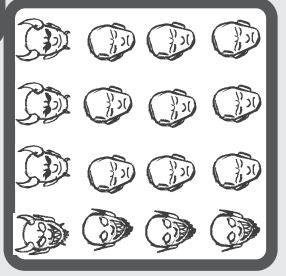
B



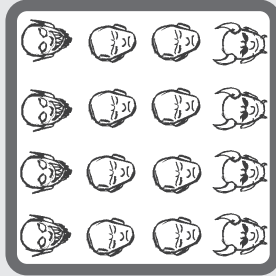
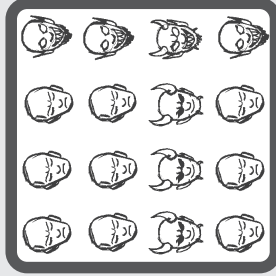
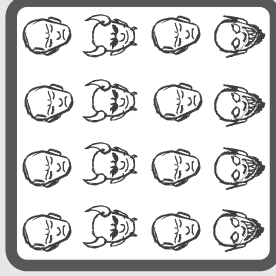
C



D

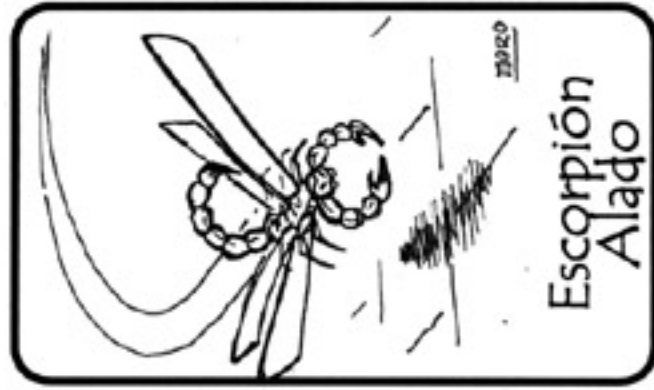


E





Espectro



Escorpión
Alado



Amoeba
Acida



Zapper



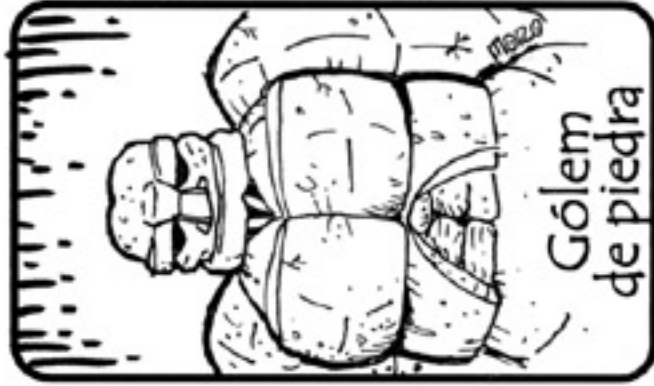
Guerrero
Guk



Araña
Gigante



Lobo de las
cavernas



Gólem
de piedra

Espectro

| | | |
|-------|-------|-------------------------|
| Ag-00 | Co-00 | Telequinesis- 35 |
| Fu-00 | In-30 | Influencia- 44 |
| Pe-40 | Re-40 | Empatía- 45 |
| Vi-00 | Me-30 | C. Mental- 35 |

| | | | |
|---------|---------|----------|--------|
| Vida-30 | Mov-5 | Suerte-8 | Vol-35 |
| Ki-30 | Poder-0 | Reacc-3 | Masc-4 |

Daño

Combate Mental: 1d+1 (ver manual)

Cuando una persona muere y aún tiene una misión o deuda que cumplir, aunque su cuerpo desaparezca, su personalidad y su Ki se quedan en el mundo en forma de Espectro. Los Espectros son inmunes a cualquier clase de ataque, excepto al Combate Mental de alguien que tenga Conocimiento de lo Sobrenatural.

Todo espectro está atado a un objeto del que no se puede alejar más de 10 metros. Si el objeto es destruido, el Espectro queda libre, y hará lo que crea conveniente.



Escorpión Alado

| | | |
|-------|-------|------------------|
| Ag-40 | Co-40 | Picaz- 33 |
| Fu-01 | In-00 | |
| Pe-20 | Re-00 | |
| Vi-01 | Me-00 | |

| | | | |
|--------|---------|----------|--------|
| Vida-1 | Mov-9 | Suerte-0 | Vol-0 |
| Ki-1 | Poder-0 | Reacc-4 | Masc-0 |

Daño

Veneno Mortal: 1d, +1d x turno

Afortunadamente los escorpiones alados son muy escasos y solitarios. Lo difícil no es matarlos (sólo miden dos centímetros y pesan unos gramos), sino evitar ser picados.

Frecuentemente aguardan escondidos en cajas viejas o bajo las piedras. Se sabe que se alimentan de insectos e incluso roedores pequeños.

Quien sabe medicina o herbolaria puede intentar recordar que la única cura para su veneno es beber una infusión de su cuerpo que prepare alguien con conocimiento de herbolaria o cocina.



Amoeba Ácida

| | | |
|-------|-------|---------------------------|
| Ag-30 | Co-20 | Golpes- 33 |
| Fu-30 | In-05 | Inmovilización- 35 |
| Pe-10 | Re-00 | Proyectiles- 45 |
| Vi-30 | Me-05 | |

| | | | |
|---------|---------|----------|--------|
| Vida-15 | Mov-7 | Suerte-2 | Vol-10 |
| Ki-15 | Poder-3 | Reacc-2 | Masc-0 |

Daño

Golpe: 4 Disparo ácido: 1d+3, +1 x t.

Este ser unicelular super-desarrollado (pesa hasta 80 kilos y mide 1 metro de diámetro), ronda las cuevas y oscuros calabozos devorando todo lo vivo. Tiene 2 acciones por turno. Puede golpear con sus pseudópodos y arrojar burbujas de ácido. Las armas continuas sólo le hacen medio daño. Cuando el animal es perforado por un arma cortante o de fuego su citoplasma ácido salta en todas direcciones y todos los que estén a 3 metros o menos deberán superar su tirada de coordinación para no ser tocados. 1 kilo de sal en una herida le causará un daño de 3d+2.



Zapper

| | | |
|-------|-------|------------------------|
| Ag-30 | Co-30 | Pistolas- 33 |
| Fu-10 | In-30 | Electrónica- 42 |
| Pe-30 | Re-20 | Ciencia- 35 |
| Vi-10 | Me-40 | |

| | | | |
|---------|---------|----------|--------|
| Vida-10 | Mov-8 | Suerte-3 | Vol-35 |
| Ki-0 | Poder-1 | Reacc-3 | Masc-2 |

Daño

Pistola Láser: 2d+1

Cuando un robot compañero está armado y es abandonado por su dueño en algún basurero (no cualquiera aguanta a un robot de estos), se convierte en un Zapper. Una pieza de cibernética furibunda y enloquecida que odia a toda la humanidad e intentará matar a quien se interponga en su camino.

Sin embargo, si alguien lo logra desactivar, podrá reprogramar al robot si tiene la herramienta necesaria y supera una tirada de electrónica y dos de informática, convirtiéndolo en un robot compañero común con la personalidad que decida el Guía.



Guerrero Guk

| | | |
|-------|-------|------------------------|
| Ag-20 | Co-30 | Dos de éstas: |
| Fu-30 | In-20 | Hachas- 34 |
| Pe-20 | Re-10 | Rastreo- 35 |
| Vi-20 | Me-10 | Proyectiles- 33 |

| | | | |
|---------|---------|----------|--------|
| Vida-16 | Mov-7 | Suerte-2 | Vol-23 |
| Ki-16 | Poder-3 | Reacc-3 | Masc-1 |

Daño

Hacha: 1d+5 Honda: 1d

Los Guerreros Guk son una raza de seres del Bajo Astral que escaparon hace más de 100 años. Forman hordas con fuerte instinto de territorialidad que se asientan en zonas alejadas de la civilización (en cuevas, pantanos o fincas abandonadas) pero cerca de poblados a los que puedan rapiñar o caminos en donde acechar a los viajeros, ya que no entienden de agricultura y cazan poco.

Como no se sabe que haya miembros femeninos, se cree que se reproducen por mitosis.



Araña Gigante

| | | |
|-------|-------|---------------------------|
| Ag-30 | Co-30 | Morder- 33 |
| Fu-20 | In-00 | Inmovilización- 25 |
| Pe-20 | Re-00 | Trepar- 35 |
| Vi-10 | Me-10 | |

| | | | |
|--------|---------|----------|--------|
| Vida-8 | Mov-8 | Suerte-2 | Vol-05 |
| Ki-8 | Poder-2 | Reacc-3 | Masc-0 |

Daño

Veneno: 1d, +2 x turno

Tremendo artrópodo que habita en cuevas y lugares oscuros. Tiene ocho patas y ocho ojos. Atacará a cualquier cosa que se mueva. En un turno puede elegir inmovilizar a su víctima con su telaraña o intentar morderlo. Si la víctima ya está completamente envuelta, se considera que las ataduras tienen una fuerza de 40. El veneno sigue haciendo efecto hasta que se toma un antídoto o la víctima muere.

Las arañas gigantes almacenan a sus presas envueltas hasta que tienen hambre y las devoran.



Lobo de las Cavernas

| | | |
|-------|-------|------------------------|
| Ag-30 | Co-30 | Morder- 33 |
| Fu-40 | In-20 | Garras- 43 |
| Pe-40 | Re-10 | Infravisión- 35 |
| Vi-30 | Me-10 | A. Ocultam.- 31 |

| | | | |
|---------|---------|----------|--------|
| Vida-16 | Mov-8 | Suerte-4 | Vol-20 |
| Ki-16 | Poder-4 | Reacc-3 | Masc-0 |

Daño

Mordida: 4 Garras: 1d

Se trata de una especie de lobo especialmente adaptada para la vida dentro de las cavernas. Pueden ver perfectamente en la oscuridad, pero le temen a la luz demasiado brillante.

Como sobreviven cazando ratas, serpientes y otros animales pequeños, aceptan de buen grado cualquier otra ración de comida y prefieren no atacar a quien los alimenta, pero son inclementes con quien los intenta dañar.

En un turno pueden intentar una mordida o dos ataques con las garras.



Gólem de Piedra

| | | |
|-------|-------|---------------------------|
| Ag-10 | Co-10 | Golpes- 55 |
| Fu-50 | In-10 | Inmovilización- 51 |
| Pe-20 | Re-20 | R. Sobrehum- 55 |
| Vi-50 | Me-10 | |

| | | | |
|---------|---------|----------|--------|
| Vida-42 | Mov-5 | Suerte-2 | Vol-15 |
| Ki-25 | Poder-5 | Reacc-1 | Masc-2 |

Daño

Golpe: 1d+8

El Gólem de piedra es una creación de algún mago que lo usaría como fortaleza ambulante. Puede medir hasta tres metros de altura y pesar hasta una tonelada. Sus brazos son como mazas y su piel está hecha de roca. Prefiere primero inmovilizar a su oponente con una mano para golpearlo con la otra. Como no está hecho de materia viva, es vulnerable a la habilidad de Destruir.

Aunque en un primer encuentro es hostil, tiene una mentalidad dulce e infantil y su paciencia es infinita. No le gusta la soledad.

