



EL RITUAL DEL FUEGO NEGRO

Módulo de D&D para un Dungeon Master y un PJ de 3/4 nivel. En un principio el PJ puede ser de cualquier clase, aunque una Bruja, un Mago o un Ladrón pueden tener serios problemas. De todos modos, en este módulo es más conveniente usar la cabeza que los dados. Sería interesante que fuera de alineamiento Legal.

INTRODUCCION: DIAS DE DESCANSO, UNA CANCION Y UN SUEÑO

...Y en aquel tiempo la Oscuridad reinaba en Enderath.
La Oscuridad surgía de la Piedra Verde,
Allá en las Montañas Serradas, en el camino de Forno.
Era alimentada de lágrimas y sangre,
De música y baile,
Cuando se daba la triple conjunción.
Muchos guerreros intentaron destruirla, y ninguno regresó.
Y su alma apresada lloró lágrimas de piedra.
Hasta que los hijos de los Dioses decidieron limpiar el mundo,

Hasta que Mirna le dijo a Yalirfen,
Que sólo en la triple conjunción era vulnerable.
Y aquél que rasgara la oscuridad con la Luz...

El PJ se encuentra escuchando a medias esta canción (cantada bastante mal, por cierto) en labios de una pandilla de borrachos, en una taberna de los arrabales de Holgart. Tras la última aventura, el grupo se ha retirado aquí a descansar y patearse el dinero, y todavía están en ello. El PJ, sin embargo, siente deseos de aprovechar la estancia para desplazarse hasta la aldea de Farfal, a apenas dos días de camino a caballo, para poder visitar a su viejo amigo Vaargroom, el mejor herrero de las Darland's y que una vez le salvó la vida.

Así pues, al amanecer el PJ sale por la Puerta de la Vida hacia el Norte, sin que nadie del grupo quiera acompañarlo. De todos modos, los caminos en esta parte del país son seguros. Y además ¿Qué puede suceder en un par de días?

Durante la primera noche, sin embargo, el PJ tiene un extraño sueño: Se encuentra en un extraño lugar, parece una enorme caverna,

practicamente a oscuras, y rodeado de una multitud de estatuas representando a guerreros, de todas las razas libres, unos en actitud de lucha, otros de miedo o desesperación, unos pocos corriendo, ninguno impasible. De repente, el PJ empieza a oír una extraña música, al principio muy suave pero que pronto adquiere ritmos frenéticos, y la oscuridad lo envuelve como si fuera una mortaja... y aterrado se da cuenta que su cuerpo se está transformando en piedra.

El PJ se despierta sudoroso. No consigue conciliar el sueño hasta el alba.

1. DOS BANDIDOS, UNA MUCHACHA Y UN REGALO

Hacia el mediodía de la segunda jornada, el PJ oír unos gritos de auxilio femeninos, encontrándose con dos bandidos de caminos que tienen acorralada a una muchacha de unos diecisiete años, que grita y llora y que intenta defenderse inútilmente con una daga. (Nota para el Máster: La muchacha no es otra que la diosa Mirna, que está poniendo a prueba al PJ)

Si el PJ se comporta como un héroe de los de las películas, ahuyentando o masacrando a los bandidos, la muchacha le entregará la daga, diciéndole "creo que tú la usarás mejor que yo". Tras lo cual, se desvanecerá mágicamente (para algo es diosa, ¿No?) en cuando el PJ se despiste. Si éste la acosa a preguntas le contestará con vaguedades. Si en cambio la acosa "de otra manera" Mirna le lanzará una Nube Desintegradora que lo dejará en cueros vivos (ver Troll N°6) y seguidamente le obsequiará con no menos de seis enfermedades más o menos molestas (ver Troll 14).

La daga es pequeña, con la empuñadura de oro y algunas piedras preciosas incrustadas. Se puede estimar su coste en unas 800 mo. Un conjuro de "Detección de la Magia" revelará que posee un fuerte poder mágico, pero que éste se encuentra de momento dormido.

2. UNA ALDEA TRISTE Y MALAS NOTICIAS

Al llegar a Farfal, el PJ notará extrañado que las calles están casi desiertas. En efecto,



casi todos están rezando en la pequeña capilla dedicada a **Mirna**, diosa tutelar de la aldea. Si el PJ se acerca a la capilla y observa la estatua que allí se encuentra, una tirada de Sabiduría exitosa le hará darse cuenta que es idéntica a la misteriosa muchacha que socorrió en el camino.

Los del pueblo lo mirarán con cierta hostilidad, hasta que **Matra**, la mujer de **Vaargroom**, lo reconozca y lo presente como amigo. Le explicarán entonces que el día anterior, al atardecer, llegó un grupo de una media docena de jinetes vestidos de negro, al mando de un viejo y una mujer, que entraron en la capilla cuando los niños realizaban la ceremonia de Yalirfen, llevándose a varios. Luego huyeron a galope. Varios hombres del pueblo (entre ellos **Vaargroom**) salieron a perseguirlos, pero ninguno ha vuelto aún. Temen que hayan muerto.

Si el nombre de Yalirfen le recuerda algo al PJ (o el muy caótico jugador tuvo la sana precaución de copiar la canción al principio de la aventura "por simple curiosidad musical") es posible que pregunte por ella. La sacerdotisa de la capilla (que se sabe la canción de memoria) le explicará que, en efecto, fue muy cerca de aquí dónde Yalirfen destruyó la Oscuridad con la ayuda de Mirna, y que es costumbre que los niños lo conmemoren con una sencilla ceremonia la víspera del aniversario.

Se está poniendo el sol. Faltan apenas cuatro horas para la triple conjunción. Nadie en el pueblo querrá acompañar al PJ, y éste no tiene tiempo para ir en busca de sus compañeros...

3. UNA PIEDRA VERDE, SANGRE ROJA Y OSCURIDAD NEGRA

Conociendo la canción, no le será difícil al PJ encontrar la **Piedra Verde**, al pie de las montañas Serradas, en la dirección de **For-nor**. Hay huellas de pies calzados (posiblemente los aldeanos) a su alrededor. Tiene forma de cabeza humana, de unos 5 m. de altura, y los labios de piedra están manchados de sangre. Al acercarse, el PJ comprobará que la sangre **mana de la piedra, como una fuente**. Si se acerca a menos de 5 m., la boca se abrirá de repente, absorbiendo al PJ a su interior...

El PJ tiene la sensación de caer, como si hubiera sido tragado por una gigantesca bestia. Por fin, cae en la sala (1) (ver mapa). Su aterrizaje es bastante blando, ya que el suelo no es de piedra, **sino de carne!** (Nota para el Máster: Todo el Dungeons está formado por carne en estado avanzado de descomposición, podrida y llena de gusanos. Una descripción truculenta sería de agradecer, en especial si el jugador está comiendo o acaba de hacerlo).

Antes de que el PJ pueda encender una antorcha o similar, notará que una espada lo ataca. Tendrá que pelear contra ella con un malus de -4, a no ser que pueda encender una luz mágicamente.

La espada no es empuñada por ningún ser, sino que está animada mágicamente por un cordel que va desde su empuñadura hasta una vasija en el suelo, llena de un líquido pestilente. Una patada a la vasija o cortar limpiamente el cordel bastan para convertirla en una espada vulgar, vieja y oxidada. Sin embargo la espada defiende ambos objetos, por lo cual tiene una CA de 4.

Una vez eliminado o esquivado el peligro de la espada, y posiblemente ya con luz, el PJ podrá internarse en el laberinto... y seguramente perderse, a no ser que use un poco la cabeza y, aprovechando que las paredes son de carne, y no de piedra, se abra paso a través de ellas con un arma, la magia o como

sea. Empezará a oír una suave melodía, **igual que la que escuchó en el sueño: el ritual está a punto de empezar!** En el laberinto, por desgracia, pululan los seis guerreros vestidos de negro, que no son otra cosa que zombies encapuchados, y que atacarán al PJ aprovechando su conocimiento del terreno.

4. OSCURIDAD PELIGROSA, ESTATUAS FALSAS Y UN RITUAL MUY AUTENTICO

En el centro del laberinto, el PJ se encontrará con una escena dantesca: un enorme foso en el que arde un fuego de llamas oscuras, casi negras. Inmediatamente encima de él cuelga del techo una jaula de hierro en la que lloran los niños secuestrados en la aldea. Un viejo, en cuclillas al lado del fuego, toca un extraño instrumento de metal, con el que compone la extraña melodía. Y una mujer, totalmente desnuda, está bailando alrededor de las llamas, cada vez más rápido. Estas están todavía bajas, pero parecen alimentarse de la música y el baile de la pareja.

Más alejados, pero rodeando la escena, el PJ verá docenas y docenas de estatuas de piedra, representando a guerreros de todas las razas libres unos en actitud de lucha, otros de miedo o desesperación, ninguno impasible. **¡Y entre ellos reconoce a su amigo Vaargroom!**

Sin embargo, antes de que pueda reaccionar, caerá sobre él una extraña oscuridad, negra y opresiva, que lo envuelve por completo mientras el PJ empieza a convertirse en Piedra! Perderá 2 puntos de golpe por asalto, hasta llegar a 0, en cuyo caso será transformado definitivamente en una estatua como las otras. Sin embargo, si conserva la daga, es posible que salga con vida de la historia: en efecto, la daga, hasta este momento totalmente pasiva, empezará a latir como el corazón de un caballo inquieto tras una carrera. Y si el PJ la empuña, brillará con una luz tan poderosa como la del mismo sol. La Oscuri-





dad vacilará levemente. Si el PJ interpreta bien las palabras de la canción (*Rasgará la Oscuridad con la Luz*), y acuchilla a la Oscuridad, está se rasgará frente al Viejo y la bailarina. Las llamas ya casi tocan la jaula del techo: faltan apenas segundos para que se complete el Ritual...

Ambos seguirán tocando y bailando frenéticamente sin interrumpirse, ni defenderse, hasta que el PJ mate o detenga a uno de ellos. Entonces el hechizo se romperá: el fuego se apagará lanzando un grito de agonía y el superviviente intentará escapar. Todo empezará a temblar y derrumbarse, y la jaula se soltará del techo. El PJ perderá el conocimiento...

... Para recuperarlo sintiendo la caricia de un sol cálido en el rostro. El, los niños y los aldeanos que fueron al rescate se encuentran tumbados en la hierba, frente a la piedra verde, que ya no parece una cara sino un simple pedazo de roca.

Los aldeanos no tienen dinero con el que recompensar al PJ. Sin embargo, Vaar-groom le regalará una de sus obras maes-

tras (una espada +1 no mágica por ejemplo), y sigue conservando la Daga. Ahora, esta brilla en la oscuridad con la misma intensidad que un conjuro de luz, aparte de latir ante la presencia de magia caótica y dar a su portador un +2 a las tiradas de Salvación contra Conjuros. Caso de que éste muera se transformará en una daga normal.

Por cierto, destruir la Oscuridad y el Fuego oscuro da 1.500 PX, cortesía de Mira y del autor de esto.

Ricard Ibañez

PNJ

Bandidos (Flirflir y Florflor)

Son un par de desgraciados que sólo pretenden pasar un rato agradable con la doncella que acaban de sorprender en el bosque, para degollarla después. Sumamente cobardes, huirán ante un ataque decidido.

CA: 5 (Cota de malla)
DG: 2
PG: 10

MV: 27 (9)
AT: Espada Normal
D: 1D8
PR: Ladrón 2
MR: 5
AL: Caótico
PX: 20
T: 15 mo.

Guerreros negros (6 Zombies)

Antiguos servidores del Poder Oscuro, revividos por Harman para llevar a cabo su plan.

CA: 8
DG: 2
PG: 12
MV: 27 (9)
AT: Garras
D: 1D8
PR: Guerrero 1
MR: 12
AL: Caótico
PX: 20
T: no

Viejo músico (Harman)

Viejo servidor del Templo Oscuro de Gainor en Nagor, ha encontrado pergaminos que indican como devolver la Oscuridad a esta zona y piensa hacerlo, para ganar así el favor de los dioses. Usa asimismo un pergamino de necroanimación para conseguir servidores.

CA: 9
DG: 1
PG: 2
MV: 18 (6)
AT: Daga
D: 1D4-1
PR: Humano Normal
MR: 10
AL: Caótico
PX: 5
T: no

Bailarina (Zolaina)

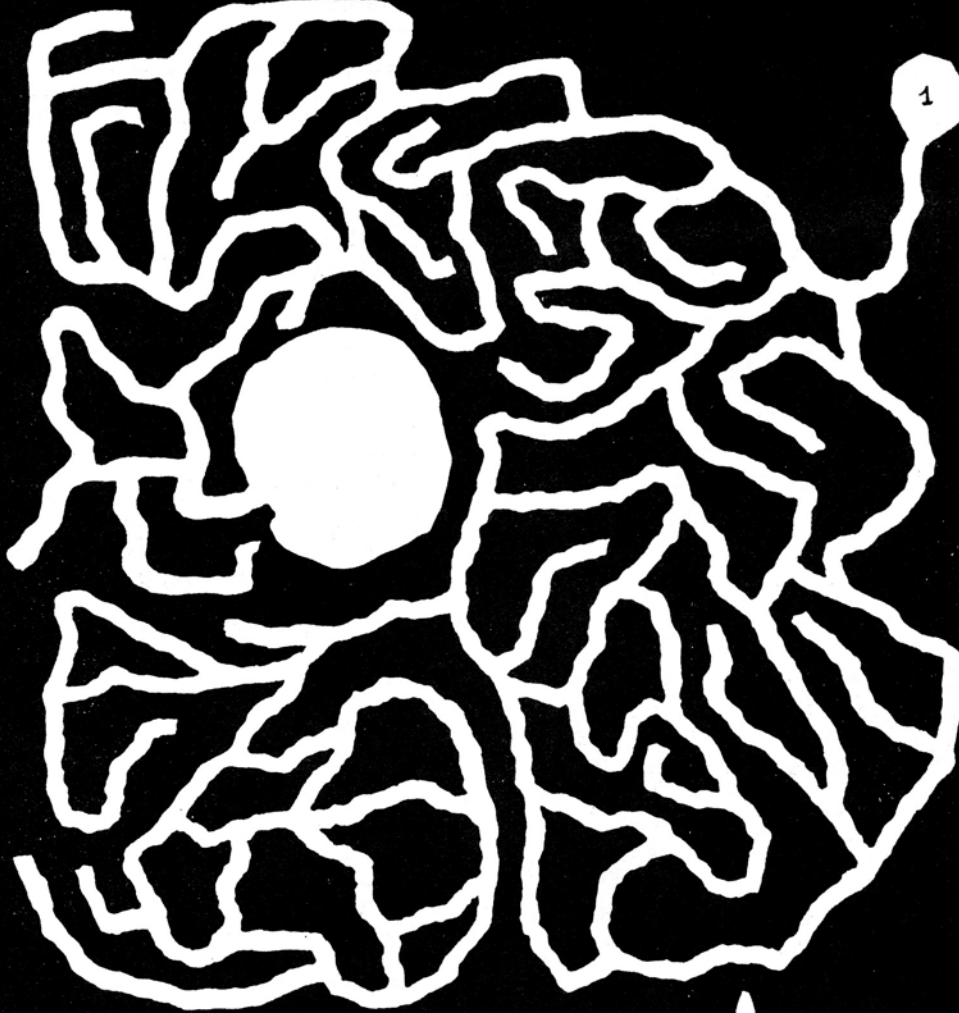
Hija de Harman, está dispuesta a obedecerle ciegamente, aunque en el fondo lo hace terriblemente asustada.

CA: 9
DG: 1
PG: 4
MV: 36(12)
AT: Ninguno
D: Ninguno
PR: Humano Normal
MR: 2
AL: Caótico
PX: 5
T: no





Mapa del Dungeon



¿Por qué no hacemos las cosas bien? (nota a todos nuestros colaboradores - actuales y futuros-)

Cada vez que nos enviáis vuestros artículos (módulos, extensiones o lo que sea), os aconsejamos que no os olvidéis de incluir la siguiente documentación:

1- El artículo, evidentemente. Pero a máquina (para evitar tener que tirar cada vez por "descifrar") y fotocopiados nítidamente (para no tener que devolveros originales después de haber tirado todo el equipo por "encontrar objeto escondido" con un malus de -20% a causa del estado caótico de la redacción).

2- Vuestro nombre completo y señas (domicilio y teléfono sobre todo, por si tenemos alguna duda que consultaros y para enviarnos la revista en donde salga vuestro artículo publicado-) y, en el caso de que lo tengáis, el seudónimo con el cual deseáis firmar (aunque es aconsejable evitar los apodosos rocambolescos).

3- El título del artículo (aunque parezca una estupidez, más de uno se lo deja en el tintero) y las ilustraciones (fotocopias a tinta china o tramadas - el lápiz y la aguada no salen decentemente impresas-) y fotos (también tramadas y bien contrastadas), en caso de que las hayan.

4- Las sugerencias que consideréis oportunas (sobre el diseño del título o del maquetado del artículo, etc.).

Todo ello nos lo enviáis a la dirección de la redacción (actualmente provisional) que es la siguiente: P^a Urrutia 133-135, 6^a D-08031 Barcelona-

