

GENIZAS EN EL VIENTO

una aventura creada por

ENTROPIA

entropia_@hotmail.com

Una aventura de AD&D en **Mundo del Bosque™** o **Ravenloft™**
Para 4-6 personajes de niveles 4-6

ÍNDICE

Consejos antes de empezar	5	g) Calles mortales II...	15
1- Antorchas en la noche		h) ¡A por ellos, que son pocos y cobardes!	16
a) Llegada a las afueras del pueblo	6	i) Y calles mortales III	17
b) La multitud enfurecida	6	4- La iglesia ardiente	
c) Lucha infructuosa	7	a) Luces danzantes	18
d) La muerte del elfo	7	b) Los acontecimientos se precipitan...	19
2- La oscuridad despierta		c) La lucha final	20
a) Alzamiento del ahorcado	7	5- Cenizas en el viento	
b) Huida hacia el pueblo	8	a) Huida del pueblo	21
3- La larga noche		b) Epílogo	22
a) Calles mortales I...	9	Post scriptum	23
b) Misión entre el caos	10	Apéndice	
c) Muerte sobre y bajo tierra	11	Recompensas	24
d) Sorpresas bajo el lodo	11	Apéndice I. Monstruos	24
e) Se os concede una audiencia	12	Apéndice II. Figuras	25
f) Un lejano recuerdo de la luz	15	Apéndice III. Armas mágicas	25

ENTROPÍA

entropia_@hotmail.com

Nadie ha oído hablar del pueblo en el que nací. Su nombre se ha borrado de todos los mapas y de todas las memorias de los que lo conocieron, salvo de los que estuvimos allí aquella noche... Y salimos vivos, claro. Ya hace tanto tiempo de aquello... Pero dejadme contaros la historia de la fatídica noche, en aquel caluroso verano hace ya bastantes décadas. Nada hacía presagiar el desastre, salvo quizás la conocida calma antes de la tormenta. Todo había estado tan tranquilo aquellos días... Pero los acontecimientos empezaron a desarrollarse vertiginosamente. Yo era entonces solo un niño, pero aquellas imágenes se han quedado grabadas en mi mente de un modo indeleble. Recuerdo perfectamente las luces del fuego, los gritos y el entrechocar de las armas. Y, sobre todo, aquellos aventureros, los héroes que vinieron y se fueron en la noche. Hace tiempo que pienso que no fueron sino enviados de los dioses para librar a los inocentes del castigo... Pero divago. ¿Os había prometido contaros la historia? Bien. Hace mucho tiempo, una noche, cerca de un pueblo que ya nadie recuerda...

CONSEJOS ANTES DE EMPEZAR

Antes de nada, léete completamente la aventura, un par de veces. La primera, para ver de que trata, y cuáles son los puntos más emocionantes o conflictivos. Hazlo como si se tratase de una historia, más que una aventura con reglas. Así lograrás meterte dentro del ambiente presionante, ligeramente temeroso, que conlleva. La segunda lectura te servirá para efectuar los cambios que consideres necesarios a fin de adecuarla a tus PJs. Una vez tengas todo claro, podrás sentarte en tu trono de máster, y arbitrar una buena partida, o al menos eso esperamos.

Lo más adecuado es que sean unos cuatro personajes de niveles medios-bajos los que lleven a cabo la misión. La idea es que la aventura se juegue en un par de sesiones de juego, como mucho, y está diseñada como una preparación de los jugadores al mundo de Ravenloft. Aunque puede ser que a tus jugadores no les guste, toda la aventura debe ser tomada en serio. No dejes hacer trampitas, chistes o bromas, o decir tonterías. Muéstrate firme, y no dejes que te chafen la aventura. Un buen sistema es cargarte en dos segundos al primer bocazas y continuar con los demás. De todos modos, si los jugadores se lo toman en serio, puedes llevar la aventura como una animada historia.

La aventura es en sí bastante dura, y en las pruebas de juego hubo que tirar a menudo por daño detrás de la pantalla de juego, para no matar a demasiados PJs. Por ello, es aconsejable que los clérigos del grupo memoricen todos los hechizos de curación posibles y que el grupo se equipe con pociones curativas. En cuanto a recompensas, si les dejas quedarse a 'segadora de almas', quizás desequilibre próximas aventuras.

Lo escrito en cursiva has de leérselo literalmente a los PJs. Sin embargo, no leas todo el párrafo seguido, sino cada parte según las acciones de los personajes. Por ejemplo, si dice "*entráis a una amplia sala oscura, al iluminar con las antorchas veis...*", está claro que lo de las antorchas sólo debes leerlo cuando los personajes iluminen la sala, no desde el principio.

La información para el DM es solo para tus ojos. El resto de información debes usarla para llevar la aventura, pero sin leerla a los jugadores.

Como es una aventura bastante corta, sería fácil hacerte con las figuras de plomo para los encuentros. Con los apéndices al final del texto se te adjuntan las figuras totales que necesitarías. Puedes cambiar las descripciones de los PNJs para crear mayor sensación de realidad, de acuerdo con tus figuras.

Finalmente, pensamos que una música ideal para la aventura podría ser 'Campanas Tubulares' de Mike Olfield, que dura unos cincuenta minutos y está muy extendida, siendo fácil de encontrar. También vendría muy bien parte de la música de Wagner, tal como la del 'Anillo de los Nibelungos', pero intenta evitar la 'Cabalgada de las Valquirias'. Esto no es un combate de masas. Por cierto, para la parte final, la del terremoto, es ideal 'Carros de Fuego', de Vangelis. Duración estimada de la partida: 5 horas (00:30-05:30)

Información para el DM. Sinopsis

Los personajes llegan a las cercanías de un pueblo perdido, a unos pocos kilómetros al sudoeste del Gran Bosque. Es noche cerrada, y todo se desarrolla con normalidad. Pero al llegar cerca de él, los PJs ven a un grupo de hombres que van a linchar a un elfo, acusándole de haberse acostado con la hija de uno de ellos. Pese a la acción de los jugadores, no pueden evitar su muerte. Cuando todo parece haberse terminado, el cadáver abre los ojos sin vida, y salta al suelo. De la espesura avanzan criaturas de la noche, y los muertos se alzan de sus tumbas. Todos se dirigen al pueblo. La noche es joven...

Los PJs acuden al pueblo entre el caos de las víctimas de la horda maligna, y los ataques de unos y otros. Allí empiezan a descubrir la historia que se yergue tras los horrores de la noche: una vieja maldición latía sobre el pueblo, esperando su oportunidad para desencadenarse, y un poderoso espíritu del mal ha tomado posesión del elfo con el único fin de destruir el pueblo y sus habitantes. Nada puede evitarlo.

En la iglesia se han reunido algunos fieles a rezar, pero ellos también están condenados. Solo unos niños inocentes pueden ser salvados y escoltados al exterior del pueblo... Si los PJs lo logran.

ANTORCHAS EN LA NOCHE

LLEGADA A LAS AFUERAS DEL PUEBLO

Lejos, a unos kilómetros al oeste, divisáis las estribaciones del Gran Bosque. Según vuestros cálculos, no tardaréis más de tres días en llegar a Boremium. Lamentablemente, es tiempo de feria en los campos que os rodean, y la posada del Avatar Alegre, la única en leguas a la redonda, estaba totalmente al completo. Aquel arisco posadero ni siquiera os dejó dormir en algún rincón de la sala comunal, así que tras unas infructuosas amenazas, no tuvisteis más remedio que continuar el viaje. Los bosquecillos cercanos al Gran Bosque empiezan a unas horas de marcha del Avatar Alegre, y siempre es mejor dormir entre los árboles que en el incómodo suelo de las tierras dedicadas al cultivo. Hace ya casi tres horas que cayó la noche, pero el verano hace el aire agradable, y esta zona es totalmente segura. Los monstruos del Bosque nunca se aventuran tan al suroeste. Charlando amigablemente, llegáis a los bosquecillos mencionados, y parece un buen lugar para acampar. No muy lejos hay otro pequeño pueblo del que lográis ver algunas casas en la oscuridad, y que sin duda tampoco tiene donde alojar a los forasteros, como los anteriores. Pero quién desea dormir en un pajar cuando hace una noche tan magnífica. Todo está en una gran calma, y el cansancio de las horas de camino a vuestras espaldas se apodera de vosotros.

Es de suponer que montarán el campamento, o buscaran frutos, leña... No les dejes encender una hoguera. Si lo intentan, di que entonces han de buscar por los alrededores ramas secas... Cuando alguno de los personajes esté ligeramente separado del resto, léele lo siguiente. Se supone que está buscando leña. Si existe otra razón, adecua el texto a ella.

Ha llovido en los últimos días, y no es fácil encontrar grandes ramas lo suficientemente secas para que la fogata arda bien. Aun así, en unos pocos minutos tienes ya las suficientes. ¡Ah! Una larga rama que dará más viveza a la hoguera. Te acercas a recogerla, cuando, agachado, ves entre las ramas de los árboles y las hojas una luz oscilante a lo lejos. Te quedas quieto, y ves más y más. Parecen unas dos decenas de antorchas que avanzan por el bosquecillo, aunque no sabrías decir quién las lleva. No se dirigen directamente hacia ti, pero se acercan en su camino.

Es perfectamente factible volver atrás unos pasos y hacer señales a los compañeros para que se acerquen. Sin embargo, un desconocimiento total de la vida en los bosques, una armadura importante o circunstancias parejas pueden necesitar una tirada de destreza para no hacer mucho ruido. Si no la pasan, haz tú una tirada secreta. Su resultado da igual, ya que los campesinos van gritando y sin hacer mucho caso de su alrededor. El grupo de veinte campesinos se acerca hacia un claro. Si los personajes están medianamente ocultos, lee lo siguiente.

LA MULTITUD ENFURECIDA

Las antorchas se acercan por un sendero en el bosque, hasta pasar un par de metros por delante de vosotros. Veis que es un grupo de campesinos que marchan desde el cercano pueblo, vestidos con ropas de trabajo. Varios llevan armas tales como azadones, rastrillos, y unos cuantos cuchillos. Delante va uno que parece indefectiblemente el jefe. Él y otros van empujando a un joven elfo, atado de manos, y con multitud de heridas y moratones en la cara y el cuerpo. Parece agotado, y se intenta resistir infructuosamente. Los campesinos le dirigen a patadas y empujones hasta un claro, entre gritos de enfado, insultos y amenazas de muerte. Cuando llegan al claro, forman un semicírculo, con el elfo en el centro, intentando inútilmente escapar del cerco. Recibe unas cuantas patadas más, y dos hombres le alzan y le mantienen sujeto. Otro humano se acerca un viejo árbol y lanza una cuerda con un lazo corredizo en su extremo, por encima de una rama, formando una burda horca. Los hombres empiezan a gritar enfebrecidos, mientras el elfo abre desmesuradamente los ojos. El jefe se coloca delante de él.

-¡Maldito semihumano, vas a morir! ¿Creíste tomarme el pelo, eh?- mientras cruza la cara del elfo de una bofetada. Los demás vitorean, pero el jefe sigue. -Nadie me roba lo que es mío, y menos mi honor. Engañaste a mi hija para que se acostara contigo, y encima la has dejado preñada. Pero tu hijo no verá la luz jamás. En cuanto a ti, ya la has visto por última vez.

El elfo grita: "No, no", pero los dos hombres le acercan a la horca.

LUCHA INFRUCTUOSA

Ahora los PJs deberían poder actuar, presumiblemente en la defensa del elfo, pero has de tener en cuenta tres cosas. Primera: La lucha no es a muerte, es más bien un forcejeo y puñetazos, aunque algunos campesinos pueden utilizar azadas, cuchillos o rastrillos. Segundo, los PJs no esperaban ningún tipo de peligro, por lo que no es lógico que hayan tendido una emboscada a los campesinos, ni tengan sus mejores armas preparadas... Finalmente, y lo más importante, los PJs no deben ser capaces de salvar al elfo de la muerte. Esto puede ser conseguido con la excusa del forcejeo. No todos los campesinos se dirigen a detener a los PJs, y algunos continúan con el linchamiento.

En las pruebas de juego, un PJ se subió a un árbol al inicio del combate, y empezó a disparar sobre el jefe de los campesinos, mientras los demás intentaban trepar a por él. En un caso así, simplemente dile que el jefe se oculta tras otro árbol.

Puede que necesites mantener una conversación entre los jugadores y los campesinos antes de empezar la reyerta. Te adjuntamos unas cuantas frases que en ese caso te serán de utilidad.

-Deteneos, extranjeros. Esto nada tiene que ver con vosotros. Si no queréis tener problemas, continuad vuestro camino.

-¿Justicia? Ja, ja... Nosotros ya tenemos nuestra propia justicia, y te aseguro que es mucho más rápida que la de esos petimetres de las ciudades...

(El elfo): -¡Socorro!, ¡Ayudadme! Nooo...

Enfurecidos, agitan sus armas contra vosotros y se lanzan decididos. No parece que, en su estado de furia, les hayáis impresionado.

Campesinos (20): Humanos normales, CA 8, PV 1d6, Gac0 20, Armas: Azadas (1d6+1), cuchillos (1d4), o rastrillos (1d6). Tácticas: Si el PJ es muy imponente, simplemente someter, si no, forcejear y golpear, con un bono +3 a sus ataques, por su habilidad desarrollada a lo largo de los años. El ataque no mortal se describe en las páginas 97 y 98 del Manual del Jugador.

LA MUERTE DEL ELFO

Los campesinos parecen de hierro. Cansados como estabais, os habéis llevado muchos golpes, aunque la verdad es que más de uno de ellos tendrá esta noche un fuerte dolor de cabeza. El avance se hace increíblemente lento, y varios campesinos han continuado con el ahorcamiento. Mientras esquiváis puñetazos y golpes de azada, veis como ya han colocado la cuerda alrededor del cuello del elfo.

-Yo os maldigo, hijos de un demonio. Me vengaré...- Su grito se ahoga en la oscuridad. Uno de los campesinos tira de la cuerda, y el semihumano patalea unos segundos ante la sonrisa del jefe de los linchadores. Éstos se apartan de vosotros, y cuando el elfo se queda quieto, se reúnen en silencio, y vuelven lentamente hacia el pueblo, como si toda su furia se hubiese extinguido de repente junto a la vida del elfo.

Os incorporáis cansadamente, llenos de magulladuras. El cadáver oscila ligeramente unos centímetros por efecto del viento. Recogéis vuestro equipo tranquilamente. No habéis logrado evitar el linchamiento, y no tenéis ganas de dormir. Aun queda un largo camino hasta vuestro destino.

Aparentemente, la aventura ha terminado. No des ninguna señal de que debería haber pasado exactamente lo que ha pasado, sino que parezca que los PJs podían haber salvado al elfo actuando mejor. En las pruebas de juego, dio buen resultado empezar a recoger algunas cosas y poner gesto de tremendo fastidio ante el fracaso de los jugadores.

LA OSCURIDAD DESPIERTA

ALZAMIENTO DEL AHORCADO

En ese momento, oís un pequeño ruido a vuestras espaldas. Os volvéis, pero no veis nada más que el cadáver del elfo. Aunque... parece que oscila cada vez más. Mientras observáis, abre de repente los ojos, que brillan con una luz roja. Sigue girando un segundo o dos, y entonces sus brazos se alzan. Ante vosotros se descuelga del árbol. No hace ningún ruido, y su cabeza cuelga ligeramente de lado. Retrocedéis de es-

paldas, buscando atemorizados vuestras armas, pero él no parece haberos visto. Alza la cabeza, y entona un horrible grito de ultratumba. Cuando acaba, el silencio en el bosque es espeluznante. Sin embargo, pronto es roto. Se escuchan ruidos que parecen acercarse de toda la floresta. Se van haciendo más fuertes, y de repente, irrumpen en el claro formas de jinetes. Los caballos están formados por huesos con restos de carne putrefacta colgando entre las costillas. Entre la armadura oxidada de los jinetes se vislumbra la muerte de su cuerpo. De sus órbitas oculares solo se distinguen unos puntos que brillan fríamente de azul y verde. Otras horribles criaturas llegan por decenas desde el bosque, restos de hombres, mujeres, o incluso animales, que no descansan eternamente. Muchas se detienen junto al elfo, y otras avanzan hacia el pueblo. Os alejáis de ellas cautelosamente, sin creer lo que está sucediendo. Entonces el elfo alza la mirada hacia vosotros, y dice...

-¡Observad! ¡Observad y padeced mi venganza contra los vivos!

Y empieza a reír con una risa demente y muy fuerte. Al tiempo, los jinetes esqueléticos comienzan a cargar en dirección al pueblo, y vosotros estáis en su camino.

Información para el DM

El elfo se ha alzado de entre los muertos, y ha sido poseído por un espectro maligno, que buscaba un cuerpo recién muerto y con ansias de venganza para llevar a cabo su misión destructiva. Para ello, cuenta con la colaboración de todos los muertos que había en el bosque, en el cementerio, además de unos heucuvos montados en caballos muertos vivientes como los de Strahd Von Zarovich en Ravenloft, que constituyen el mayor peligro, descontando al propio espectro. Su objetivo es destruir el pueblo, y aniquilar a todos sus habitantes. Lamentablemente no ha tenido en cuenta a los PJs. Igual de lamentable, la suerte tampoco los tiene en cuenta.

Ten en cuenta que los muertos en vida son controlados por el espectro, por lo que una expulsión de un clérigo no surtirá ningún efecto contra los no-muertos poderosos, y apenas un paso atrás para los esqueletos y zombis. Esta duda puede ser aprovechada para una acción muy rápida, pero no para rehuir un combate ya iniciado, aunque quizás sí otorgue un bonificación a la iniciativa de -2.

HUIDA HACIA EL PUEBLO

El pueblo no es el mejor lugar donde huir, precisamente, pero los demás están a dos mil kilómetros de distancia. Los personajes se hayan en una posición incómoda; tras ellos los muertos vivientes se reúnen en la linde del bosque y que empiezan a marchar hacia las casas; ante ellos hay una explanada desbrozada que lleva hasta las primeras casas del pueblo, y que les hace muy vulnerables a cualquier ataque. Por necesidades de la aventura, los PJs deben llegar al pueblo, por eso se ha colocado a los heucuvos cabalgando tras ellos, para que corran hacia las casas, pero algún PJ podría preferir esquivarles e intentar burlar el cerco de muertos vivientes. Esto no es posible, simplemente cualquiera que se lance contra los no-muertos se enfrentará a tal número de ellos y tan densamente unidos, que deberá retroceder y huir al pueblo, o morir.

La opción más emocionante es que los PJs intenten escapar corriendo de los jinetes, y de ese modo lleguen hasta el pueblo, donde los caballos tendrán más problemas para seguirles entre los edificios. Con los heucuvos a caballo detrás, no es nada fácil conservar la cabeza en su sitio. Sin embargo, los muertos vivientes no están demasiado interesados en ellos. Si los pueden matar de un golpe, genial. Si no, no les perseguirán. Total, nadie puede salir vivo del pueblo con tanto no-muerto merodeando. Así, los personajes están al comienzo de la carrera a 72 unidades de distancia del pueblo, y con una ventaja de 12 sobre los jinetes. Cuando uno de los jinetes les alcance, intentará darles con la guadaña. Tira ataque normal, con un modificador +3 por estar atacando por la espalda, y desde una posición elevada. Si le alcanza, el PJ tiene la última oportunidad de esquivarlo sacando Des/2. Los heucuvos harán dos pasadas, antes de dedicarse a la destrucción concienzuda del pueblo, dejando a los heridos por muertos. Sin embargo, tras ellos vienen más muertos vivientes con peores intenciones, con lo cual los que no hayan logrado adentrarse ya entre las casas, no tienen más remedio que hacerlo ahora.

A 20 unidades del pueblo está el cementerio. Cuando los PJs pasen por delante de él, lee:

Seguís corriendo, cuando llegáis a lo que era el cementerio del pueblo. Muchas tumbas ya muestran sus negros hoyos vacíos, y muchas otras se están abriendo. Una legión de cadáveres en diverso estado de descomposición marcha en vuestra misma dirección, hacia las casas, afortunadamente sin haceros mucho caso. Aun así, varios miembros de esta horrenda procesión se fijan en vosotros, y se vuelven para plantaros frente.

Son solo diez esqueletos y dos zombis. Un aperitivo que sirve sólo para frenar un poco a los jugadores y que cuando lleguen al pueblo éste ya esté tomado por los muertos vivientes. Ver en los apéndices para más información. Mientras luchan, ven cómo muchos otros cadáveres se introducen entre las casas desde todas direcciones.

Llegáis al fin al pueblo. La visión es dantesca. Prácticamente la mitad del pueblo está ardiendo, y la otra mitad sufre el caos de la matanza de los muertos vivientes. Entráis por la calle mayor, sin llamar la atención entre el jaleo.

LA LARGA NOCHE

Información para el DM

Ésta es la parte más larga de la aventura, con multitud de combates contra muertos vivientes y humanos. El objetivo es marchar hasta encontrar a la hija del alcalde, y aceptar su misión. Ir entonces a la iglesia, esquivando todos los peligros que surgen en su camino. Ésta parte debería ser llevada como una fantasía onírica, entre las imágenes de caos y destrucción, y esto no es fácil. No des muchas descripciones de las situaciones, e intenta conseguir el efecto de que pasa mucho tiempo, de que hay partes que los PJs no recuerdan, como en una pesadilla. Precisamente por eso no hemos puesto ningún mapa o plano del pueblo, ya que los PJs tienen pocas posibilidades de elección, y además ayuda a dar la sensación de que están huyendo sin fijarse en dónde están, sino que sólo intentan sobrevivir como sea posible. Por supuesto puedes dibujar la situación de un combate si fuera necesario.

Si los personajes empiezan a perder muchos puntos de vida, haz que las curaciones mágicas tengan una inusitada efectividad, aparte de confiar en las pociones de algún precavido jugador.

GALLES MORTALES I...

Entráis en la calle mayor, esquivando las vigas ardientes que caen de las fachadas de las casas. Existe una aparente tranquilidad en esta zona, aunque se ven varios pueblerinos que huyen de un lado a otro. Por una bocacalle unos cincuenta metros adelante, surge la imagen de un jinete muerto viviente que se dirige hacia vosotros al galope. Cerca tenéis una casa con el techo ardiendo que parece abandonada.

El jinete no les ha visto aun. Lo mejor es refugiarse en la casa hasta que pase el peligro. Si lo hacen rápido, no son necesarias las tiradas de destreza. Si matan al heucuva, réstalo de los que comandan la horda de muertos vivientes más adelante. Si se refugian, lee lo siguiente (NOTA: ya no vamos a hacer comentarios de este tipo, se supone que sólo lees algo si encaja con las acciones de los jugadores):

Os refugiáis en la casa rápidamente. Parece aguantar aún bien en pie, aunque el segundo piso está totalmente en llamas. Por la ventana observáis como el jinete se lanza sobre una joven que corre tirando de un niño pequeño que llora. De un tajo, siega la vida de la chica. El esquelético caballo se encarga de pisotear mientras al niño, que calla súbitamente. Entonces, el jinete se aleja por donde habéis venido, y la calle parece encontrarse de nuevo tranquila.

No hay peligro por ahora en la calle, por lo que debes animar a los jugadores a salir. Un asalto después, la casa se derrumba. Los dos jóvenes están muertos. Si salieran a defenderles, que no es aconsejable, no les des tiempo a salvarles.

Salís a la calle, justo cuando el edificio se derrumba sobre sí mismo con un formidable estruendo. Los gritos de los hombres y mujeres resuenan por doquier. De una casa al otro lado de la calle, surge un hombre armado con una mellada espada, que agita enloquecido contra unas criaturas horribles, humanoides, con largas lenguas rojas y afiladas garras que le rodean.

Es un campesino enloquecido que lucha contra cinco ghoules. Ver en los apéndices. El hombre es irrecuperable mentalmente. Lee al acabar con ellos lo siguiente.

Aunque los monstruos están muertos, el campesino sigue atacando a un lado y a otro, enfebrecidamente. Grita algo ininteligible, y os lanza un mandoble, los ojos fuera de sus órbitas.

El único remedio es matarle o reducirle, pero si lo dejan allí morirá más tarde o más temprano. Como muchos de los habitantes del pueblo, se ha vuelto totalmente loco, por lo que aventureros de alineamiento bueno no deberían tener problemas éticos si le matan (es prácticamente lo más caritativo). Durante unos asaltos, no hay más sustos. Lee entonces el siguiente punto.

MISION ENTRE EL CAOS

Seguís avanzando y llegáis a la plaza, donde se encuentra el edificio más grande del pueblo. En sus puertas abiertas se encuentra un enorme grupo de muertos vivientes, y desde el interior suenan unos gritos y voces.

Es la antigua casa del alcalde, el tipo que colgó al elfo. Él ya está en manos de los muertos vivientes, pero unos jornaleros intentan defender a su hija embarazada y una sirvienta. Los tres muchachos morirán, uno viene en el texto, otro en el quinto asalto, y el otro en el último de la pelea. Los enemigos son doce ghouls y tres ghastrs. Ver en los apéndices. Los ghouls no lograrán entrar en la casa.

Los defensores intentan expulsar a los necrófagos, pero es evidente que solo lograrán retenerlos unos minutos. Uno de los luchadores cae entre la maraña de no-muertos, y suelta un grito antes de que una docena de bocas se lancen sobre él. Muchos de los monstruos se vuelven hacia vosotros, y flota un terrible hedor de ellos que os provoca nauseas.

Las nauseas están producidas por los ghastrs. Ten en cuenta sus poderes al inicio de la lucha. Cuando todo acabe, solo deben quedar los PJs en pie. Haz que entren en la casa.

El interior parece incólume, aunque sólo queda una joven, con una sirvienta mayor que la abraza. La joven está embarazada de muchos meses. Jadeando, os pide que os acerquéis.

No es ninguna trampa. Es la hija del alcalde, que ha sido informada, quizás por los dioses, quién sabe, de parte de la verdad sobre el pueblo. Sus palabras son verdaderas, y encierran la principal misión de los PJs, ir a la iglesia, por lo que has de leer con detenimiento este texto.

-Escuchadme... soy la hija del alcalde. Mi padre y los suyos han ahorcado a mi amado, y la venganza del mal ha caído sobre nuestro pueblo. Creedme, mi amado no sería capaz de hacer esto ni después de la muerte. He visto la luz, y se que una entidad maligna ha ocupado su cuerpo para traer la destrucción a estas tierras. ¡Aaaahhh! Escuchadme... Solo unos pocos merecen ser salvados. Id a la iglesia, en el centro del pueblo. Los únicos inocentes esperan allá ser salvados, pero, ¡cuidado!... El mal intentará impedirlo. En cuanto a mí... ¡Ahh! Me temo que mi propio hijo ha sido poseído por el mal. Estoy embarazada de tres meses, y ya parece a punto de salir. Siento que no es humano, sino otro servidor del caos. Haced lo que debéis de hacer. No flaqueéis. Tenéis que... ¡AAAHHH!

¿Qué es lo que sucede aquí? Bien, cuando el espíritu del mal poseyó el cuerpo del elfo, no se le ocurrió nada mejor que invocar a un demonio para que naciera en este mundo, y para ello hizo que se encarnara en el feto ilegítimo, ya que los demonios que nacen en un cuerpo mortal no pueden ser expulsados por la magia. Si el demonio llegase a nacer, colaboraría mucho en su afán destructivo.

La mujer muere tras el grito, pero el demonio-bebé intenta continuar naciendo. Ésta es una de las partes más dramáticas de la aventura. Los PJs deberían decidirse a matar al demonio. Antes de nada, lee esto.

Pese a la muerte de su madre, el feto continúa moviéndose. El cuerpo de la joven se agita, y se escucha como los dedos del bebé rasgan el interior del cuerpo de la madre. Pronto, se desgarran el vientre de ésta, y aparece una mano que más bien recuerda una garra, manchada de sangre y vísceras-

Es de suponer que los jugadores adivinen ya la verdadera naturaleza del feto. Sin embargo, la sirvienta se opondrá a su muerte, no queriendo reconocer lo obvio, que ese niño no es humano ni nada que se le parezca. De todas maneras, la buena mujer no es difícil de apartar, aunque sus gritos de "¡asesinos!" pue-

den impresionar a los PJs. Si atraviesan el vientre hinchado de la madre con una espada o algo así, lee.

La boca de la madre entona un grito horrible, como el gemido de una banshee, que se une al grito del bebé. De repente, la criatura deja de agitarse, y surge una sustancia verde oscura de las heridas en el vientre. Entonces, el cuerpo de la madre se relaja, y, extrañados, veis como se ha formado una pacífica sonrisa en su boca, mientras sus ojos se cierran solos.

Es la decisión correcta. El alma de la mujer descansa ahora en paz, y el espíritu del demonio ha vuelto al infierno por unos cuantos centenares de años. Si le dejan salir, lee lo siguiente. Si le han matado, pasa de esto.

Acaba de salir una figura deforme, con los rojos miembros desproporcionados. De sus manos surgen largas garras, y sus grandes ojos totalmente negros cruzados por multitud de pequeñas arterias os miran sin párpados. Se alza torpemente sobre los restos de su madre, y lanza un grito de hambre.

Última oportunidad. Cualquier golpe que quiera matarlo lo consigue, y entonces continúa con la aventura del modo normal. Si no lo matan, el demonio recoge todo su poder para destruir una gran parte del mundo, aunque los PJs nunca llegarán a saberlo, puesto que han sido los primeros despedazados por el demonio. Sin tiradas que valgan, por blandengues.

MUERTE SOBRE Y BAJO TIERRA

Tras esta pavorosa escena, salís de nuevo a la calle, donde todo sigue igual. La sirvienta lanza de repente un grito, y cae atravesada por una fina hoja de acero. Os volvéis, para ver como un jinete se había ocultado tras de la puerta. Os mira con sus ojos furiosos vacíos de vida, y lanza un arco letal con su guadaña.

Lucha a muerte con un heucuva y su caballo. Recuerda que hay ocho en el pueblo, no te pases de número. El caballo continuará luchando hasta su muerte, sin que pueda ser montado.

Continuáis andando entre las callejas, esquivando el fuego y los muertos vivientes. De repente, de una casa surgen las figuras de varios campesinos dementes, que han perdido todo resto de humanidad.

Son siete campesinos enloquecidos. Ver apéndices. Selecciona las armas al azar. Atacan sin pensar, pero no deben ser ningún obstáculo serio para los jugadores.

De repente, surge entre las esquinas un enorme grupo de muertos vivientes comandados por tres jinetes del mal. No parecen haberos visto, pero están rodeando la zona donde os encontráis. Parece ser que los jinetes están organizando las hordas sin control, para arrasar el pueblo por completo.

Efectivamente, eso está sucediendo. Si algún jugador saca una tirada de inteligencia, lee lo siguiente. Si no, R. I. P.

Encontráis la oscura boca de una alcantarilla semisumergida entre el barro, que debe conducir los dioses saben dónde.

Es de suponer que se lanzarán de cabeza hacia la única oportunidad que tienen de salir con vida de aquí. La alcantarilla es muy estrecha, pero todos los PJs logran arrastrarse por ella. Es bastante antigua, y de hecho tiene bifurcaciones que llevan a catacumbas olvidadas.

SORPRESAS BAJO EL LODO

Cuando los personajes se decidan a continuar por los túneles (salir de nuevo sería una idea muy mala) lee:

Os arrastráis varios minutos por el apestoso y estrecho túnel, que constituyen las antiguas cloacas de la ciudad. Al menos el aire es respirable, aunque huele asquerosamente.

Como hemos dicho, los viejos canales se mezclan con catacumbas aún más viejas. Esta es una parte estilo dungeon, aunque muy cortito, ya que los PJs deben volver a la superficie para terminar la aventura antes de que amanezca. Hay que vacilar a los personajes y hacer que se pierdan adentrándose más y más en el entramado de túneles. Para ello, nada mejor que preguntarles qué bifurcaciones toman, e independientemente de lo que digan ir conduciéndoles hacia las catacumbas más antiguas. Por ejemplo:

Apenas hay agua en el suelo, sólo unos charcos, pero las paredes están húmedas, unos finos hilillos caen por ellas. El techo, bajo y que os obliga a agacharos, es muy irregular. Estáis en unas viejas canalizaciones que se llevaban las aguas fecales, parece que no se usan desde hace años. Llegáis a otro bajo corredor que va a izquierda y derecha. ¿Qué camino elegís?

Como hemos dicho, da igual la dirección.

El techo cada vez es más bajo y vuestros pies chapotean en el agua estancada. Las antorchas iluminan más bien poco, y el humo, que no escapa por ningún lado, se hace molesto. Poco más allá, hay unas sombras negras alargadas.

Tranquilos, que sólo son un efecto óptico producido por la luz en unas entradas a las viejas catacumbas, como descubrirán cuando se acerquen a ellas (aunque no sabrán que llevan a las catacumbas, claro).

Es difícil deducir cuáles eran entradas originales y cuáles se han derrumbado uniendo pasajes anteriormente independientes. El conducto en el que estáis se va haciendo cada vez más bajo.

Si siguen por él pronto se hará impracticable, o puedes decidir que arrastrándose logran llegar a una estancia más amplia. En cualquier caso, ya sea siguiendo por el túnel o introduciéndose por las aberturas, acabarán en las catacumbas. Según los PJs vayan avanzando, podrán irse dando cuenta de algunas cosas, según vayan observando los pasillos, o si no al pasar tiradas de INT. Los detalles que pueden notar, según vayan avanzando, son las siguientes

La piedra ha ido sustituyendo al adobe, y podéis andar más cómodamente, aunque el aire se enrarece.

Al observar las paredes os dais cuenta de que esta zona fue excavada con más habilidad, y a la vez es mucho más antigua que las anteriores.

Otra tirada, por ejemplo al explorar, revelarán la presencia de nichos en las paredes:

Los agujeros de las paredes parecen profundos y oscuros, y están distribuidos aleatoriamente, como si hubieran aprovechado las pequeñas oquedades naturales para agrandarlas. Al acercar la luz a una de ellas, descubriréis unos restos humanos casi destruidos por el tiempo y la humedad.

Las paredes siguen mostrando estos nichos mortuorios a ambos lados durante bastantes metros. Os encontraréis en un antiguo osario.

Por suerte estos esqueletos no son muertos vivientes, sencillamente porque están tan desgastados y les faltan tantos huesos, que no han logrado transformarse. Por supuesto los PJs no tienen por qué saber esto de inmediato, especialmente si están nerviosos y al tocar uno de los cadáveres este resbala y les cae encima como si estuviera vivo. No quedan pertenencias de interés en los restos.

SE OS CONGEDE UNA AUDIENCIA

Tras unos minutos de avance por las catacumbas, llegáis a una especie de portal de piedra, aunque parece que nunca poseyó una puerta. Tras esta especie de entrada, el pasillo es mucho más recto, construido completamente por la mano del hombre.

Nos acercamos a la tumba de Lord Augym, donde hay dos cosas interesantes: una pelea durísima y una información capital para entender lo que está sucediendo. Es de suponer que los PJs marcharán por el regular pasillo con precauciones. Si están a oscuras podrán vislumbrar un leve resplandor al fondo, espe-

cialmente si alguien tiene infravisión.

Llegáis a una abertura que parece conducir a alguna estancia subterránea, cuando el túnel hace una apurada pendiente, y el barro os hace resbalar.

DES/2 o caer. Los que caigan se encontraran en medio de una curiosa escena. Los que no, llegan a ella tranquilamente.

Rodáis unos metros para caer sobre un duro suelo de piedra labrada, alumbrado por antorchas. Cuando os levantáis, veis que la sala entera está ocupada por una docena o más de antiguos y pesados féretros de piedra, desgastados por la humedad y los siglos. Las tumbas rodean un trono donde yace sentado un cadáver, bien vestido, y armado con una maza, aunque también putrefacto, al que la muerte ha dado una profunda expresión de tristeza.

La tumba de Lord Augym

- ❖ 1 Portal (no tiene puerta)
- ❖ 2 Pendiente brusca
- ❖ 3 Tumba y trono
- ❖ 4 Armadura
- ❖ 5 Escaleras de salida



Se trata de Lord Augym, que por ahora se comportará amistosamente, aunque en realidad es un lord de los Zombis. Cuando los personajes se acerquen un par de pasos a él, moverá los labios y empezará a hablar, lo cual puede sobresaltar a los PJs.

-Saludos viajeros. ¿Qué hacéis en esta infortunada tierra?

El saludo es lo suficientemente amable como para disuadir a los PJs de atacar por el momento. No deberían hacerlo porque la conversación con Lord Augym es esencial, pero si cargan contra él no les dirá nada y sus zombis acudirán en su ayuda de inmediato (ver abajo).

La historia del pueblo maldito

Estas son, vistas por encima, las razones que han provocado todos los horribles incidentes de esta noche (y los que quedan). Debido a lo extraño de la historia, es probable que no encaje bien en el trasfondo de tu campaña, así que siéntete libre de alterarla a placer. Lo único importante es que haya una tremenda maldición que pesase sobre el pueblo esperando a que se cometiera un irreparable acto de injusticia para desencadenarse.

Hace mucho tiempo (siglos), estas tierras pertenecían al infierno, al abismo de la muerte y el fuego, porque aquí estaba el linde entre la tierra de los vivos y la de los muertos. Algunos grandes héroes, Lord Augym entre ellos, lucharon por arrancarle este pedazo de tierra al Hades y sellar el paso entre el reino del mal y éste. Y lo consiguieron.

Y esas tierras pasaron a tener el mismo aspecto que cualquier otras, los viejos héroes murieron, las torres que antaño vigilaban los movimientos de las tropas infernales fueron derribadas (ya no había nada que vigilar), y en lo que había sido la mismísima puesta al infierno se fue levantando un pueblo (este pueblo) en el que se recordaban las leyendas y poco más. Es decir, un pequeño pedazo de tierra indistinguible de los demás que llenan el mundo.

Pero nada se toma del infierno para siempre. Con su pureza y su ardor, los héroes habían logrado que la naturaleza de la tierra cambiara. Pero ese mismo día cayó la maldición. Cuando ese bien que echaba de allí a los muertos y a los demonios desapareciera, y cuando la injusticia y el mal reinaran, traídos por las manos de los propios descendientes de esos héroes, entonces el infierno volvería a por lo que era suyo.

Y eso es lo que sucede esta noche.

Mala cosa para que te pille en medio.

Suponiendo que todo se desarrolle pacíficamente, debes jugar la conversación con Lord Augym, que no se levantará mientras dure. No podemos dar las frases exactas que pronuncia el lord zombi porque depende de lo que hagan y digan los jugadores, pero aparte de la información dada arriba, y que deberían obtener de él, algunas frases, en el tono ampuloso y enigmático que usa el lord, podrían ser las siguientes:

-¿No comprendéis lo que está sucediendo esta noche? Es lógico, vosotros no estabais llamados a padecer la maldición que pesa desde hace siglos sobre esta tierra y sobre sus gentes. La profecía se ha cumplido, y el mal se ha encarnado en alguien que ha muerto a causa de la maldad de los hijos de esta tierra, de modo que pueda devolvernos al infierno y a la muerte.

-Eran otros tiempos cuando yo estaba vivo, luchábamos contra la presencia del maligno, las fronteras del averno se veían desde las torres más altas, esto era un trozo de tierra robado al mal para ser dado a los hombres y que en él prosperaran con bondad. Pero esa bondad ha desaparecido, el mal ha vuelto a anidar en los pechos de los habitantes de este pueblo, y ahora que le hemos admitido entre nosotros, ese mal va a devolver estas tierras al infierno.

-Ahora el mal no tiene fronteras, está en todas partes a la vez. Y sin embargo, la antigua maldición persiste. Nada puede ser arrancado al mal para siempre, lo que se toma del infierno, se paga; y para nosotros ha llegado la hora de pagar.

-¿Habéis matado al niño demonio? Eso retrasará el final, pero no lo impedirá, antes de que amanezca este pueblo se hundirá en el infierno para siempre.

Y finalmente, cuando los PJs intenten irse, o le pidan ayuda o consejo, etc, Lord Augym se levantará por fin y con voz de ultratumba, más fuerte que antes, dirá:

-No seáis estúpidos, ¿a quién creéis que sirvo ahora?

Con esto, los zombis, su antigua guardia de honor, harán añicos de un golpe las tapas de sus viejas tumbas y entre el polvo se alzarán con rapidez para atacar a los PJs.

Hace un gesto, y los zombis os atacan.

Los muertos que descansaban en esta sala han vuelto también a la vida, pese a que eran grandes luchadores legales. Augym es un Lord de los Zombis, y le sirven catorce zombis. Recuerda el poder de los lores de los zombis. Posee una maza de disrupción, que a él solo le vale como maza +1. No le destruye puesto que ha sido suya desde que vivía. Llama la atención sobre ella ya que es muy útil contra tanto muerto viviente. En el cadáver del lord de los zombis se puede descubrir una profunda y extraña herida mortal de espada. Las antorchas tienen un conjuro de 'luz eterna' encima, son seis.

Durante la pelea, los zombis intentarán rodear a los PJs para que no huyan (porque nos conviene que sigan adelante y no atrás). Si han estado hablando de cerca con el lord, puede suponerse que se han colocado en tal posición que las tumbas les rodean y por lo tanto cuando los zombis vuelvan a la vida les atacarán también desde atrás impidiendo la huida. Sin embargo, quizás alguno o todos los PJs sean precavidos y no se hayan metido dentro del círculo de sarcófagos, y logren huir por donde vinieron. En tal caso, para no fastidiar la aventura, hay que hacer un cambio: algunos sucesos tienen lugar en las salas que hay tras esta tumba. Pues bien, simplemente trasládalos a otro pasillo que haya en las catacumbas, cerca del portal de entrada a la tumba.

Cuando registren la sala, lee.

Al fondo de la sala vislumbráis una antigua puerta, atrancada. Sin embargo, no resiste una buena patada. Alumbrandoos con las antorchas, encontráis una placa con una inscripción en común antiguo, que dice:

"Lord Augym y su Legión de la Luz, muertos en heroico combate contra el mal en la batalla de las Mil Lunas. Sus almas están con los dioses, que sus cuerpos reposen en paz para siempre."

UN LEJANO REGUERDO DE LA LUZ

El pasillo continúa en la semioscuridad, hasta que alcanzáis a ver una figura erguida delante de vosotros.

Al acercarse más, descubrirán que no hay peligro.

Veis que se trata de una armadura vacía, como las que adornan antiguos palacios. Os da la espalda, portando un escudo brillante y una lanza larga en sus manos. Las llamas de vuestras antorchas arrancan reflejos en su oxidada armadura de caballero, muy decorada en las junturas de las piezas. Por lo que observáis, en tiempos debió de ser esplendorosa.

No tiene nada de especial. Al pasar por su lado, los PJs la rozan ligeramente y... (Si la desmontan o mueven, no leas el siguiente texto).

El espacio para pasar a sus lados es estrecho, y, sin poder evitarlo, golpeáis ligeramente la armadura, que se desmonta y cae llenando de ecos todas las catacumbas. Entonces, os fijáis que el escudo parece tener algo grabado por su anverso.

Si lo leen, iluminados de algún modo.

¡Escucha, saqueador! Huye de esta tumba, pues el gran Lord Augym es quien descansa eternamente aquí, muerto por las heridas de la espada de un cobarde, una noche de invierno del año del Ciervo tras el Árbol. Y en su lecho de muerte, dijo las palabras que quedan grabadas por siempre. "Yo os digo que el Maldito renacerá de su túmulo, y traerá con él de nuevo su negra espada. Y cuando ese día llegue, el Maligno poseerá un cuerpo muerto en inocencia, y traerá a la vida a su Señor, aquel que nacerá de mujer pero no será hombre, pues la destrucción del mundo viene con él, y sus servidores serán legión".

¡Escucha, y huye lejos, antes de que el día llegue, pues nada podrá salvarte de su regreso!

Ni la armadura ni las armas son utilizables, por oxidadas, salvo quizás los guanteletes, y alguna pieza pequeña resguardada tras otras. Sí, el Maligno es el espíritu que ha poseído al elfo, con espada incluida. En realidad, si el elfo aun no ha atacado personalmente a los PJs, es porque ha ido a las cercanías del bosque, donde se encuentra su túmulo, a recuperar el arma de allí, pues sin ella es vulnerable a la destrucción del pueblo, como sus tropas de muertos en vida.

Llegáis a una sala vacía, no hay absolutamente nada en ella, salvo unas escaleras que llevan a unas viejas y corroídas puertas.

Que por cierto no se abren por las buenas (abrir puertas, hasta dos PJs pueden colaborar para forzarlas).

Al abrirla, os encontráis de nuevo en el pueblo. Al daros media vuelta descubrís que habéis emergido de un viejo monumento funerario, pero que en absoluto se asemeja a la entrada a una tumba. De hecho, las puertas que tanto os ha costado abrir ni siquiera parecen puertas desde fuera, sino dos lisos paneles de piedra. No se ve a la horda de monstruos por ningún lado, pero muchos otros vagan de aquí para allá libremente.

La batalla de las Mil Lunas fue hace muchos siglos, la más importante confrontación entre los Primeros Nacidos y el Mal. Con el rodeo subterráneo, han despistado un rato a las hordas de muertos vivientes.

GALLES MORTALES II...

Continuáis avanzando sin descanso hacia el centro del pueblo, pero a menudo tenéis que dar grandes rodeos para esquivar a los muertos vivientes. Muchas casas ya han ardido por completo, y un gran número de cadáveres destrozados jalonan las calles. En uno de los lados, hay un montículo de campesinos muertos por las garras de los monstruos. Un joven con una antorcha acaba de recogerlos, pero al verlos se asusta.

El joven es lo que aparenta. Debe ser el único que conserva la mente despejada, aunque no demasiado, pues piensa más en las almas de los muertos que en la suya. Si le tranquilizan, y le ayudan, lee.

Os cuenta que su propósito es dar descanso eterno a los campesinos, quemando sus cuerpos, y os pide vuestra ayuda. Cuando está todo listo, lanza la antorcha al centro, y los cadáveres comienzan a arder. De repente, sale un horripilante grito de ellos.

-¡Hay alguien vivo!- exclama el joven, y se dirige a apartar los cadáveres. Cuando lo ha hecho con un par, una mano fortísima le agarra del cuello, y le parte la columna. ¡Los cadáveres comienzan a levantarse!

Aquí hay menos vivos que turistas en Marte. En fin, a lo nuestro. Son quince zombis recién creados. Eso les está pasando a la mayoría de los campesinos muertos por los monstruos. Aun así, este proceso es mucho más rápido para los campesinos que para los PJs. A tu discreción queda si los personajes muertos pasan a ser muertos vivientes. Unos asaltos después, lee.

En un callejón, veis como un hombre se defiende de un grupo de esqueletos, mientras grita:

-Alejaos, seres de la oscuridad. ¡No mataréis a mi mujer!

El hombre está loco, pero eso los PJs no lo sabrán hasta más adelante. Por ahora, está siendo atacado por doce esqueletos, armados con espadas largas.

Cuando los esqueletos han sido destruidos, el hombre suelta su espada, y se vuelve junto a un cuerpo envuelto en ropas, musitando palabras de amor. Veis claramente el cadáver de una mujer que debió de ser muy bella. El hombre dice:

-Descansa. No me iré hasta que despiertes, tranquila...

Cualquier intento de convencer al hombre será inútil. Aunque no se enfadará con los personajes, se resistirá si intentan separarle de su 'mujer dormida'. Es irre recuperable, pero al menos la mujer no es un muerto viviente. Recuerda a los personajes que no tienen mucho tiempo para perder. Cuando salgan del callejón, lee.

Impotentes para convencer al hombre, os alejáis lentamente de allí, dejándolo solo con su locura y su amada. Cuando solo habéis andado unos metros, las paredes del callejón se derrumban, sepultándolo vivo, sin que suene un solo grito.

Dos víctimas más de la maldición que ha caído sobre el pueblo. No se puede hacer nada para salvarle. Ahora hay menos muertos vivientes, porque se están reuniendo en otra parte, como verán los jugadores en su próximo encuentro.

¡A POR ELLOS, QUE SON POCOS Y COBARDES!

De repente, vislumbráis de nuevo la gran horda de muertos vivientes. La mayoría de los que restan deben de ir en ese enorme grupo. Lo que es peor, ellos también os han visto a vosotros. La calle es bastante larga, pero no se ve ningún sitio donde refugiarse. Los muertos vivientes se acercan a un rápido ritmo.

No hay ningún sitio lo bastante grande para huir, ni lo bastante oculto para defenderse. La mejor posibilidad, aparte de morir de una vez, es correr hacia el final de la calle, con los muertos vivientes detrás, aunque van mucho más lentos. Los tres heucuvas a caballo no dejarán el comando de la tropa para perseguir a los PJs, pero irán al frente del grupo vaya donde vaya.

Llegáis a la bocacalle por la que habíais venido, pero, desesperanzados, veis como por allí también se acercan un gran número de monstruos.

Una verdadera encerrona letal. Pero, mientras hay vida, hay esperanza. Si alguien saca una tirada de inteligencia -4, verá que:

Hay un gran edificio tras vosotros, con las puertas abiertas, que parece conservarse sin daños.

Ésta es la oportunidad de cargarse de una vez a casi todos los muertos vivos, al menos los más poderosos. Los PJs tienen el tiempo justo de refugiarse en la casa, si lo dicen inmediatamente. Dale presión a este encuentro, como si hubieran hecho algo mal, y este es el lugar donde van a morir lo más heroicamente posible.

Entráis rápidamente y atrancáis las puertas con unos maderos junto a ellas. Os volvéis, y descubrís que os encontráis en un almacén. Hay sacos de comida, y enormes barriles de vinos y aceite, junto a especias, alimentos en salazón, etcétera.

Si los jugadores no se dan cuenta de las implicaciones de esta descripción, mátalos por inútiles. Efectivamente, con un poco de habilidad, se puede hacer un flambeado de muerto vivo. Para ello, hay que esperar a que los monstruos entren en el almacén, derribar el aceite y el vino contra ellos, y saltar muy lejos de allí, mientras se añade el ingrediente principal, una bonita antorcha ardiente. Si los personajes intentan romper los toneles, han de subir al piso superior. Desde allí, lee.

Los muertos vivos empiezan a golpear las puertas fuertemente, mientras los maderos crujen de forma alarmante. Os afanáis en vuestro trabajo, pero la madera de los toneles es muy resistente. Los monstruos derriban con su fuerza sobrehumana el portón, y empiezan a atestar el suelo. Al fin rompéis la madera, y el aceite salta en cascadas sobre ellos, aunque no parece importarles demasiado.

Aun quedan unos veinte segundos hasta que todos los muertos vivos estén en el interior del almacén, heucuvos incluidos. Lo más lógico es que un personaje se quede hasta el momento justo, y que los demás se descuelguen ocultamente a la calle, donde, afortunadamente, no espera ningún monstruo. Si no se ocultan, les atacarán 1d10 zombis.

Lee al jugador cuyo personaje se ha quedado.

Esperas hasta el último momento, mientras los muertos vivos están casi arriba, muy cerca de ti. Entonces, saltas hacia la ventana, mientras lanzas atrás la antorcha.

Si saca una tirada, por ejemplo, de des/2, todo va bien, si no, no arde el almacén, y los personajes mueren, por lo que intenta que no fallen. A tu discreción, pero lo más adecuado es que se quede el más diestro. Si lo consigue, léele.

Vuelas un par de metros hacia el suelo, donde no se ve ningún monstruo. Como sucede a veces en momentos especiales, parece que los acontecimientos transcurren a cámara lenta. El aire resuena en tus oídos, tu cuerpo sigue en una retardada caída libre. No tienes concepción del tiempo, y te parece que no ha funcionado, cuando, de repente, sientes una oleada de calor insostenible tras de ti, y una luz increíblemente fuerte te inunda, mientras eres empujado varios metros hacia delante por una extraña fuerza. Entonces te llega el sonido. Afortunadamente, pronto supera tus límites de audición, pero ha bastado para destrozar el concepto que tenías de un ruido extraordinariamente fuerte. Caes al suelo rodando más de veinte metros, golpeándote una y otra vez.

Se hace unos simples 2d6 de daño, aunque si está muy débil, puedes reducirlo a 1d6. A los demás, si se han alejado prudencialmente, lee.

Veis como vuestro compañero salta desde una ventana, y un breve resplandor que debe ser la antorcha. Entonces, durante un segundo, nada. Y, de repente, todo el edificio explota con una fuerza increíble. La enorme bola de fuego se expande y se diluye en pocas décimas de segundo. Con los ojos dañados por el fortísimo brillo, veis como caen al suelo a decenas de metros trozos de maderas, y algún trozo irreconocible de monstruo. El almacén ha quedado totalmente destruido, con muchas formas en su interior que se terminan de consumir. Nada se mueve, pero aún hay más monstruos en el pueblo, y el brillo ha sido mayor que el de un caluroso mediodía, por lo que no deben andar muy lejos.

Y GALLES MORTALES III

La verdad es que no queda nadie cerca, pero hay que dar velocidad a la aventura. Estamos cerca del final. Si has ido contando, quedan aun cuatro heucuvos. ¿Han huido? Noo, tranquilo. Están aquí:

Estáis ya cerca de la plaza central del pueblo, donde debe hallarse la iglesia. Al llegar a una encrucijada, os dais cuenta de que el silencio ha invadido la zona. Las nieblas de la noche se enredan, húmedas, por las maderas calcinadas. De repente, resuena un relincho adelante, que crea ecos por toda la calle. De entre la niebla, surge la esquelética forma de un caballo, con uno de sus cadavéricos jinetes, armado con una afilada guadaña, que refleja los brillos de la luna que se cuelan entre el humo. El caballo empieza a andar lentamente hacia vosotros, y el sonido de sus cascos es amplificado por uno y otro lado. Cuando dais la vuelta, veis otro jinete que se acercaba por vuestra espalda. Miráis a uno y otro lado, y, efectivamente, cuatro muertos vivientes os van encerrando lentamente. En ese momento, se detienen a la vez, alzan sus guadañas, y los agujeros vacíos de sus ojos brillan con odio. En un instante, hacen galopar a sus monturas en una letal carga sobre vosotros.

Éste es el encuentro definitivo con los heucuvras que restan. El combate es a muerte, y no hay ningún sitio donde huir. Acuérdate de los beneficios por carga, y por prepararse a resistirla. Los heucuvras llevan sus guadañas +1. Por suerte, no hay más luchas hasta llegar a la iglesia.

Llegáis al fin al centro del pueblo, una pequeña plaza que rodea una antigua iglesia, dedicada a un dios olvidado. La rodean varias decenas de muertos vivientes, que ya han conseguido que el fuego se extienda por su parte superior. Sin embargo, parece que la santidad del lugar está enlenteciendo su entrada en ella.

LA IGLESIA ARDIENTE

Información para el DM

Esta es la culminación de la aventura, que debería ser conducida en un crescendo que termine en la feroz lucha contra el espectro. La gente en el interior de la iglesia también está perdida, pero si mueren en gracia, al menos no se transformarán en muertos vivientes. Los niños que acompañan a los PJs son una buena fuente de interés para los jugadores, por lo que no debes olvidarlos en medio de las luchas. En las pruebas de juego se utilizaron las tiradas por iniciativa para establecer si los aventureros lograban avanzar una unidad tras destruir al esqueleto en posición frontal, pero ten en cuenta que este sistema ralentiza ligeramente el desarrollo.

LUGES DANZANTES

La iglesia es un edificio antiguo, bañado en cal, de unos veinte metros de altura, con una nave central con dos grandes ábsides a sus lados. Las cristalerías debieron ser en su tiempo muy valiosas, pero ahora están rotas, y los fragmentos yacen en el suelo varios metros por debajo. Hay al menos treinta o cuarenta esqueletos y necrófagos intentando entrar, pero, pese a que los portones han caído, y todo el techado y las vigas de madera están ardiendo, no logran abrirse paso.

La santidad del lugar les impide por ahora penetrar en la iglesia, pero pronto lo conseguirán. Y aunque no lo logren, la iglesia está en llamas, así que tampoco importa mucho. Los PJs deberán abrirse paso entre ellos, o quizás escalar y entrar por alguna ventana, pero esa es una tarea lenta y muchos de los muertos vivientes se lanzarían contra los más lentos en trepar.

La lucha por entrar no tiene por qué implicar la destrucción de todos los muertos vivientes. Empecemos a diez metros de las puertas, y cada enemigo en posición frontal vencido, un paso adelante. Recuerda que siempre habrá uno al menos, cada asalto, enfrente, pero casi con seguridad varios a los lados, aunque quizás no al final. Cuando logren entrar:

Sobrepasáis las caídas puertas, y echáis una mirada al interior. El humo dificulta la visión, y ya hay maderos ardientes caídos en el suelo. Escucháis con claridad el sonido de un rezo entonado por muchas voces. Cuando os adentráis más, veis arrodillados en los bancos centrales a unos cuarenta hombres y mujeres, que, con los ojos cerrados, rezan una letanía sagrada. El clérigo que preside la ceremonia alza la cabeza al veros, y pone cara de alarma, al tiempo que agita un símbolo sagrado en vuestra dirección.

Si los PJs le hacen algún gesto de amistad o de venida en son de paz, como alzar las manos o guardar

las armas, lo que sería lo más lógico, lee:

El sacerdote se tranquiliza, y os indica que os acerquéis en silencio. Los creyentes siguen sumidos en su trance religioso. Os dice:

-¡Gracias al Bien que habéis venido! Los dioses os envían como sus desfacedores del caos. Seguidme.

Os acompaña a través de varios arcos hasta el altar de la iglesia. Allí se encuentra un grupo de niños y niñas, atemorizados, junto a dos o tres mujeres que les abrazan y les consuelan. El clérigo dice:

-Éstos son los únicos inocentes que merecen ser salvados. Intentad que al menos ellos puedan sobrevivir para luchar contra la Oscuridad.

¡Menudo lío! Todo este jaleo, y encima tener que salvar a unos niños. Déjales un minuto para hacerse a la idea, y continúa.

Una de las mujeres se resiste a dejaros a su hijo, pero las otras la convencen, y, llorando, os encomienda su vida. El clérigo se acerca de nuevo a vosotros, y veis que viene acompañado de varias niñas más mayores, de unos once a trece años, muy asustadas.

-Creo que será mejor que ellas también os acompañen. Es arriesgado, pues es posible que sean ya demasiado mayores para estar entre los que deben ser salvados, pero he pensado que, si no, os será muy difícil combatir y preocuparos por los niños al mismo tiempo. La decisión está en vuestras manos, pues mi experiencia en estos temas, es afortunada o desgraciadamente, nula.

Efectivamente, si llevan a las chicas, los monstruos les atacarán con más fuerza, pero creo que compensa no tener que quitar al menos un PJ cada lucha que se encargue de sujetar a los niños. Los datos siguientes están dados pensando en que admiten a las niñas. Si no, divide por dos los números de monstruos, tirando hacia arriba. La lucha con el espectro se queda igual. Decidan lo que decidan, el clérigo estará de acuerdo. Las pruebas de juego en las que los aventureros aceptaron a las muchachas tuvieron mejor ritmo, por lo que podrías aconsejarles en tal sentido.

-Bien -responde el clérigo-, lo mejor será que os marchéis cuanto antes. Yo he de volver con los fieles.

Y se aleja de los jugadores, acompañado por las madres de los niños que estaban allí.

LOS ACONTECIMIENTOS SE PRECIPITAN...

En ese momento, cae un enorme madero del techo, envuelto en llamas, que golpea contra el portón, abriéndolo de par en par y destruyéndolo. Como si esto les hubiera liberado de una atadura invisible, los muertos vivientes gritan enfebrecidos, y se abalanzan al interior. Los fieles continúan rezando, ignorando a los monstruos, que se expanden por la planta, degollando o mutilando a los humanos. Además, el fuego ha prendido casi toda la primitiva estructura, y comienzan a derrumbarse zonas enteras de las paredes, sepultando por igual a no-muertos y pueblerinos.

Un avistamiento de la situación, con un poco de calma, (es decir, no lanzarse al combate inmediatamente), hará al PJ darse cuenta de que...

Las muchachas están realmente muy asustadas y temerosas, pero al menos cumplen bien su cometido. Los niños están pegados a sus faldas, llorando la mayoría, pero quietos. La zona más segura parece ser la entrada principal, pues todo el arco frontal es de un solo bloque de piedra, que, aunque antiguo, parece muy resistente. Lamentablemente, aunque la mayoría de los monstruos se dedican a asesinar a los fieles, aun quedan bastantes en la salida.

Si alguien saca sab/2 ó int/2, lo que tenga más alto, lee:

Los muertos vivientes que están fuera no parecen estar muy preocupados de lo que pasa en el interior del templo, si no que se dispersan ligeramente por la zona de la entrada.

Lo que hacen es esperar a que el espectro entre en la iglesia a tomar posesión del lugar santo, pero eso los jugadores no pueden saberlo aún. De todos modos, también implica que no es muy difícil salir por la

puerta principal, salvo que...

Unos pocos monstruos, que no han encontrado presas más fáciles, os cierran el paso. Son solo esqueletos ligeramente quemados por las ascuas y el fuego que ha prendido ya por toda la edificación. Sin embargo, los niños, e incluso varias chicas, comienzan a gritar presas del pánico, lo que atrae a otros monstruos.

Siete esqueletos, y tres ghouls dos asaltos después. Ver en los apéndices de monstruos.

LA LUCHA FINAL

Llegáis al arco principal, que aun resiste los embates del fuego, aunque os parece que el resto de la iglesia no puede seguir en pie mucho tiempo más. Salís dispuestos a enfrentaros a los muertos vivientes que os puedan aguardar, pero os frenáis de improviso. Allí, en las escaleras que suben hacia la entrada, una persona conocida os espera, aunque su cuerpo está muy desfigurado por la acción del mal en su interior. El elfo, cuyos ojos parecen ascuas del infierno, os mira fijamente, y esboza una sonrisa nada agradable. Las chicas y los niños se refugian detrás vuestro, silenciados por el temor ante la aparición ultraterrena. Ésta comienza a subir los escalones que la separan de vosotros, lentamente. Despide un aura de poder maligno espeluznante que os obliga retroceder al tiempo que ella avanza, sobrecogidos, con apenas control sobre vuestro cuerpo. Va armado con una atemorizante espada de dos manos, negra, con grabados rúnicos sobre ella. Os encontráis ya dentro de nuevo de la iglesia, rodeados de los cadáveres de los fieles indefensos.

No hay tiradas que valgan. Prepárate para la mejor lucha nunca vista. Tira en secreto por int, aunque no importa lo que saquen. Lee entonces, dando ecos a la voz del espectro, para que sea más creíble:

Los muertos vivientes que se encontraban en el edificio se disponen en un semicírculo alrededor de vosotros, mientras el fuego ilumina ya la sala como si fuera de día. El elfo habla con una voz puramente de ultratumba:

-Intentáis salvar a unos niños... ¡Ja, ja, ja! Pobres estúpidos, hubierais hecho mejor en correr lejos de este pueblo para salvar vuestras vidas... y vuestras almas. En definitiva, aquí se acaba vuestro estéril camino.

Y ondeando por encima suyo la espada, ataca fieramente.

Utiliza las reglas de los apéndices. El monstruo va armado con Segadora de Almas, que también viene en los apéndices. Primer asalto iniciativa de los jugadores con un malus de 4. Es una lucha difícil, pero no debería ser necesaria ninguna ayuda del DM (es en combates como éste donde se forjan las leyendas). Cuando muera, lee:

El elfo no cae, sino que retrocede agitando los brazos como si tuviera más articulaciones en ellos de las normales, y alza la cabeza, gritando con una fuerza descomunal un agudo que hace que os duelan los oídos. De su abierta boca, que parece expandirse lentamente, la calavera intenta salir al exterior. Veis como los dientes y la mandíbula surgen por ella, y la masa encefálica chorrea por las fosas nasales y las orejas. Entonces, el cráneo entero estalla esparciendo sustancias irreconocibles por la sala. En cuestión de un segundo, los muertos vivientes que quedaban caen al suelo, y se licúan, quedando bulbos palpitantes de carne que estallan uno tras otro. La tierra comienza a temblar, y las vigas principales de la iglesia caen al suelo calcinadas, mientras todo el edificio se cae sobre sí mismo.

Un asalto para salir corriendo de aquí. Si han luchado bien, déjales recoger la espada. Si no, no hay tiempo antes de que la iglesia se caiga sobre sí misma. Tira Destreza/2 por todos los PJs, y el que no pase, al otro mundo.

Con varios de los niños histéricos o desmayados, los cogéis y corréis como alma que lleva el diablo fuera de allí, mientras, con un estruendo formidable, la iglesia se derrumba. Madera y piedra por igual saltan por todas partes, mientras el suelo comienza a resquebrajarse.

GENIZAS EN EL VIENTO

HUIDA DEL PUEBLO

El temblor de tierra que va a tragarse al pueblo crece por momentos, amenazando con tragarse a los PJs y sus protegidos. Los personajes deberían hacerse cargo de los niños (y de las muchachas, probablemente), de lo cual se darán cuenta con este texto.

Las grietas se extienden por doquier, tragándose casas enteras. No se ve nadie por todo el pueblo, salvo extraños restos por las calles. Los niños no saben que hacer, y varios se quedan paralizados ante el dantesco espectáculo.

Coger a uno o dos niños en brazos y correr con ellos, reduce el ritmo en un grado (de doce a nueve, etc...). Esto también se aplica para la carrera. Una de las muchachas les indica, si ellos no tienen ni idea, que hay un camino corto desde allí a las afueras del pueblo, que revelará no ser más largo que un minuto corriendo a romper el alma. Lo dividiremos en sucesivos asaltos de carrera, de diez segundos cada uno, aunque duren más en otras acciones.

Primer asalto:

Las placas de tierra se quiebran y suben unas sobre otras, al tiempo que una enorme grieta se va extendiendo a lo largo de todo el pueblo dividiéndolo en dos mitades. Es difícil mantener el equilibrio entre los temblores.

Destreza sobre 20 para no caerse al suelo y sufrir 1d4 de daño. Si hace falta, supón que las muchachas tienen des 9.

Segundo asalto:

Los pocos esqueletos que quedan se mueven sin sentido por las derrumbantes calles. Veis como muchos caen en silencio a la lava que salta en el fondo de las grietas. A vuestro lado, una de las últimas casas cae hacia la calle, un poco por detrás de vosotros, haciendo saltar sus grises piedras.

Sólo si alguien está corriendo a 6 ó menos debe hacer un tiro por destreza sobre veinte para no sufrir una caída (1d2 y velocidad a la mitad el siguiente asalto).

Tercer asalto: (Tras pasar inteligencia sobre 20)

Una gran fachada en llamas parece a punto de caer sobre los niños que van un poco por detrás. Formaba parte de una mansión de madera de casi dos pisos de altura.

Llegó la hora de utilizar fuerza. Una fue combinada de 30, permite hacer control sobre 20 por cada uno que sujeta la caliente fachada. Si todos la pasan, no cae sobre los niños y las muchachas. Pero aun quedan ellos por salir. Yo pediría des/2 para rodar justo lejos de alcance en el par de segundos desde que la fachada empieza a caer hasta que aplasta el suelo. Eso sería muerte automática, o, para un guerrero, 10d10. Puedes permitir hasta un bono +3 por buenas ideas.

Cuarto asalto:

Seguís corriendo haciendo caso omiso de los gritos de los necrófagos y ghouls que se precipitan al vacío, mientras casi todo el pueblo ha sido ya sepultado con lo que pudiera quedar vivo en él. De repente, una enorme grieta se abre por delante de vosotros. Desde la falla salpica la lava incandescente, como ávidas manos infernales. Cuando deja de expandirse, hay un espacio de unos tres metros o tres metros y medio en el punto más estrecho.

Cuidado aquí, es un momento delicado. Has de conseguir que queden al final uno o dos PJs, para el siguiente asalto. Cualquier adulto puede saltar tres metros. Entre los métodos que pueden usar los PJs para pasar a los niños, estudiemos:

a) Saltar el foso. Si un personaje tiene movimiento máximo, salta sin problemas, suponiendo que coge un poco de carrerilla, etc. Uno a 9 deberá hacer des+3, con 6 des sobre 20, con 3 des/2. Llevar un niño o más baja un nivel de velocidad por cada individuo extra. Lógicamente puedes permitir modificaciones a per-

sonajes con enorme fuerza, y los PJs son libres de dejar equipo en el suelo, o atarlo para pasarlo después.

Esto supone el problema dicho anteriormente. Para conseguir dejar a un par de PJs atrás, aduce que hay más niños y muchachas que brazos de personajes. Un tiro de Car/2 puede convencer a las muchachas de que salten solas (Des 9, tira sobre 20). Alguien esperándolas al otro lado puede coger a las que lleguen (modificador +3 al salto). Un rápido tiro de des podría coger a alguien que no llegue por poco, a tu discreción.

b) Tirarlos de un lado a otro. Suena un poco bestia, pero no es tan mala idea. Hace falta fuerza sobre 20 para lanzarlo bien, y des para recogerlos sin daños. Un asalto preparándose permite un bono +3. Cuando estén los niños pasados lee el texto siguiente.

c) Pasarlos con una cuerda. Muy buena idea. Uno salta al otro lado, le pasan la cuerda, y la sujetan o atan. Habrá problemas (¿atarlo a dónde?, ¿resiste la cuerda el calor?, ¿cómo hacer que los niños pasen bien?, ¿alguien trajo poleas?), pero nada que no pueda ser solucionado con un poco de lógica por parte de los jugadores. Además, implica que se quedará alguien el último para pasar el equipo, sostener o vigilar la cuerda, mandar a los niños... Lee igualmente el siguiente texto.

El campo está apenas unos metros más adelante, y las muchachas y los niños corren hacia él, mientras los que os habéis quedado al otro lado tomáis unos pasos de carrerilla para saltar sanos y salvos al otro lado, (dependiendo de si los demás PJs les esperan o no) donde vuestros compañeros os ayudan. / donde veis que vuestros compañeros os hacen gestos para que corráis hacia la salvación.

Quinto asalto:

A uno de los PJs más retrasado.

Corres rápidamente hacia el bosquecillo, cuando sientes el suelo temblar. En ese instante, una falla se abre bajo tus pies, con la asfixiante lava apenas unos metros más abajo.

Lo ideal sería que alguien que estuviera junto a él saltara en ese momento para atraparlo. El PJ que cae tira, por ejemplo, des/4, falla (como es habitual en ellos), y su compañero le coge cuando se precipitaba sin remisión a una muerte horrible, pero, eso sí, muy rápida, sacando un mísero des/2. Pero eso no implica que le pueda alzar. Está tumbado en el suelo, sin agarrarse a nada, sin apuntalarse, y soportando el peso total del personaje. Éste puede, heroicamente, sacrificar parte de su equipo u oro para quitar peso, o pueden esperar a que se acerquen más personajes. Éste es el último momento emocionante de la aventura, así que desarróllalo lentamente. Las manos se van resbalando por el sudor lentamente, la lava salpica las botas del caído, los dos se acercan peligrosamente al borde... Hasta podría estar bien ir latido a latido, como en cine a cámara lenta. No te puedo dar una descripción completa para ello... ¡Bah, claro que puedo! Pero quedaría muy falsa, yo hice una adaptándola a mis PJs y fue emocionante.

Finalmente, una idea adicional. Si no has matado muchos personajes, (al fin y al cabo es posible), quizás se te ocurra que sea un niño el que se caiga, el PJ se agarra a un trozo de lo que sea que sobresale de la tierra para salvarle, pero los demás no pueden cogerle a él, y muere heroicamente. (Esto les enseñará a no ser LB). Pero es solo una sugerencia.

Sexto asalto.

Corréis agotados hasta los acogedores arbolillos, donde os esperan las muchachas con los niños. Tras de vosotros, el pueblo entero es tragado por las dantescas llamas, casas enteras que se precipitan en la piedra derretida. Quizás veis algunas figuras que se mueven antes de que el magma lo sepulte todo, pero el humo os impide confirmarlo. Finalmente, el terremoto parece detenerse, hasta que las grietas se cierran de nuevo sobre sí mismas.

Y éste es el final. Recuerda: Dust in the wind. All we are is dust in the wind.

EPILOGO

El primer rayo de sol se cuela entre los árboles, anunciando el nuevo día. Los pájaros empiezan a piar, y el bosque despierta lentamente.

Vosotros, cansados, cubiertos hasta las cejas de hollín, rodeados de niños casi dormidos, demasiado asustados para llorar, observáis la columna de humo negro que se eleva lentamente. Cuando su manto se alza, veis la gris planicie allí donde se levantaba el pueblo. No queda ningún cuerpo, ninguna madera, ni

siquiera una roca que señale la tumba de tantas vidas.

Nada.

Tan solo un poco de ceniza elevada por el viento.

POST SCRIPTUM

El camino a la civilización, aunque no exento de ciertas dificultades, teniendo que marchar con los niños, no merece la pena ser contado. Digamos tan solo que fueron acogidos en un convento cerca de Boremium, dedicado a los dioses sencillos de los campesinos.

En cuanto a los héroes, intentaron encontrar información sobre el pueblo maldito, pero nadie parecía haberlo conocido, o, al menos, no se acordaban. Unas semanas después, repuestos de las penalidades sus cuerpos, y reposados sus espíritus, se pusieron de nuevo en camino, y vivieron otras aventuras.

Pero eso es otra historia, y debe ser contada en otra ocasión.

APENDICES

REGOMPENSAS

No es difícil de decir. Lo que sacaran del pueblo es suyo, y lo que dejaron es ya historia. Nadie ha sobrevivido al desastre más que ellos. Aparte el oro que encontraran, y las armas mágicas, unas recompensas en puntos de experiencia podrían ser las siguientes:

- 5000 px por acabar con vida la aventura (habiéndola jugado correctamente)
- 1000 px por jugar seriamente y llevar con lógica su personaje
- 1500 px por jugar la aventura inteligentemente
- 2500 px por haber "vivido" la aventura

Esto daría un mínimo de 5000 px para cada uno y un máximo de 10000 px, lo que no permite pasar casi dos niveles seguidos. Quizás sea un poco exagerado, pero no hay px por monstruos derrotados. De todos modos, no dudes en reducirlos si no han jugado a tope una aventura tan buena (modestia en huelga).

APENDICE I. MONSTRUOS

Caballo muerto viviente (8) Ciclo: Noche; Dieta: No; Int: 0; Tes: No; Al: N; CA: 7; Mov: 18; PV: 22; Gac0: 17; #At: 3; Daño: 1d6, 1d6, 1d4; At esp: Gas debilitador si se falla el TS aliento; Def esp: Normalmente 1/2 Daño; Res mag: No; Tam: G; Moral: 20; Valor PE: 270; Entrada: CM10 Ravenloft, Strahd's Skeletal Steeds.

Campesino enloquecido (Variable) Ciclo: Cualquiera; Dieta: Omnívora; Int: 9; Tes: No; Al: N; CA: 7; Mov: 12; PV: 8; Gac0: 20; #At: 1; Daño: Arma +1d4; At esp: Locura Berserk; Def esp: Resistencia Berserk; Res mag: No; Tam: M; Moral: Fanática; Valor PE: 0; Entrada: No disponible.

Espectro (1) Ciclo: Oscuridad; Dieta: No; Int: Alta (14); Tes: No; Al: LM; CA: 2; Mov: 15; PV: 52; Gac0: 13; #At: 1; Daño: 1d8; At esp: Drenar 2 niveles; Def esp: arma +1 o mejor; Res mag: MV; Tam: M; Moral: 15; Valor PE: 3000; Entrada: CM1, Espectro.

Esqueleto (Variable) Ciclo: Cualquiera; Dieta: No; Int: 0; Tes: No; Al: N; CA: 7; Mov: 12; PV: 5; Gac0: 19; #At: 1; Daño: 1d6 ó arma; At esp: No; Def esp: Normalmente 1/2 Daño; Res mag: MV; Tam: M; Moral: Especial; Valor PE: 65; Entrada: CM1, Esqueleto.

Ghast (Variable) Ciclo: Noche; Dieta: Cadáveres; Int: Mucha (11-12); Tes: No; Al: CM; CA: 4; Mov: 15; PV: 25; Gac0: 17; #At: 3; Daño: 1d4, 1d4, 1d8; At esp: Nauseas, parálisis; Def esp: No; Res mag: No; Tam: M; Moral: élite (14); Valor PE: 650; Entrada CM1, Ghoul.

Ghoul (Variable) Ciclo: Noche; Dieta: Cadáveres; Int: Baja (5-7); Tes: No; Al: CM; CA: 6; Mov: 9; PV: 14; Gac0: 19; #At: 3; Daño: 1d3, 1d3, 1d6; At esp: Paralización; Def esp: No; Res mag: No; Tam: M; Moral: 12; Valor PE: 175; Entrada: CM1, Ghoul.

Heucuva (8) Ciclo: Cualquiera; Dieta: No; Int: Semi (2-4); Tes: No; Al: CM; CA: 3; Mov: 9 (montados: 18); PV: 15; Gac0: 16; #At: 1; Daño: 1d6 ó por guadaña (2d4+1); At esp: Enfermedad; Def esp: Golpeado por plata ó +1; Res mag: Hechizos mentales; Tam: M (1'5-2m); Moral: Élite (16); Valor PE: 270; Entrada: CM2, Heucuva.

Lord Zombi (1) Ciclo: Noche; Dieta: Mejor no mencionarla; Int: Media (8-10); Tes: Joyas por valor de 2000 mo, maza de interrupción; Al: NM; CA: 6; Mov: 6; PV: 42; Gac0: 15; #At: 2; Daño: 2d4, 2d4; At esp: Animar muertos a los vivos; Def esp: Olor de muerte; Res mag: MV; Tam: M; Moral: 10; Valor PE: 650; Entrada: CM10 Ravenloft, Zombi Lord.

Muchacha o niño (5 y 12) Ciclo: Cualquiera; Dieta: Omnívora; Int: 8 / 3; Tes: No; Al: NB; CA: 10; Mov: 9; PV: 2; Gac0: 22; #At: 1/3; Daño: 1d2; At esp: No; Def esp: No; Res mag: No; Tam: P (1'50m / 1'10m); Moral: 9 / 4; Valor PE: 0; Entrada: No disponible.

Zombi (Variable) Ciclo: Noche; Dieta: No; Int: 0; Tes: No; Al: N; CA: 8; Mov: 6; PV: 8; Gac0: 19; #At: 1; Daño: 1d8; At esp: No; Def esp: No; Res mag: MV; Tam: M; Moral: Especial; Valor PE: 65; Entrada: CM1, Zombi.

APENDICE II. FIGURAS

Las figuras mínimas necesarias para la aventura, aparte de las de los jugadores, serían:

15 figuras de zombis.

12 figuras de esqueletos.

1 figura especial de un zombi para Lord Augym.

12 figuras de ghoules.

3 figuras adicionales de ghouls, para simbolizar a los indistinguibles ghastrs. Pero que tú sí puedas diferenciarlas.

4 figuras de caballos muertos vivientes. Son ocho, pero cuatro el mayor número que aparecen juntos.

4 figuras de heucuvras o esqueletos mejor armados. Lo mismo dicho arriba.

1 figura de un muerto viviente elfo para representar al espectro.

Un buen número de figuras de humanos normales, para los campesinos. Al menos una docena.

Unas cuantas figuras humanas pequeñas para representar a los niños y las muchachas. Unas cinco o seis deberían bastar para simbolizar al resto.

APENDICE III. ARMAS MÁGICAS

Guadañas +1: Valor PE: 500. Las llevan los heucuvras. Deberías restringir su uso, ya que utilizar una guadaña sin pericia es muy peligroso. Por ejemplo, una pifia de 1 ó 2 puede dar todo el daño al poseedor o a sus compañeros. Lo ideal es que, si es necesario, solo uno de los PJs, que no tenga armas mágicas, y esté especializado al menos en armas de asta, la utilice.

Maza de disrupción: Valor PE: 2000. Parece ser una maza +1, y así la usa el Lord Zombi, pero tiene un alineamiento neutral bueno, y cualquier personaje malvado que lo toque, salvo Lord Augym, recibirá 5d4 de daño. Si una maza de disrupción golpea una criatura muerta viviente o malvada de los planos inferiores, puede destruirla. Esqueletos, zombis, ghouls, sombras, preternaturales y ultraterrenos, si son golpeados se destruyen automáticamente. Otras pueden intentar hacer tiradas de salvación según viene en la página 186 de la GDM. Sin embargo, el espectro de esta aventura, al estar encarnado, no puede ser destruido por la maza, aunque sí recibe doble daño por cada golpe.

Segadora de Almas: Valor PE: 5000. Espada de dos manos +4, cada golpe con éxito añade 1d8 de daño por frío de ultratumba. Las criaturas resistentes al frío normal sí son dañadas por la espada, pero no las de los planos exteriores o negativos resistentes a frío mágico. Una tirada de 20 natural significa que la espada ha absorbido el alma de la víctima, siempre que fuera humanoide, matándola sin posibilidad de resurrección, y proporcionando a su usuario los siguientes beneficios: Sumar los PV que la víctima tuviera justo antes de segar su alma a los suyos durante 2d10 asaltos, hasta un máximo de 10 por nivel del personaje, más bonificaciones de constitución por nivel (así, un guerrero de nivel 10 con constitución 15 tendría un máximo de 110 pg.), y hablar (pero no leer) los idiomas que supiera la víctima durante 1d4 turnos.

Nótese tres precisiones. Primer, si al perderse los PG adquiridos el poseedor quedara con cero o menos, morirá de inmediato. Segundo, por definición, los muertos vivientes no tienen ya alma, con lo cual, todos los poderes del arma, salvo el daño por espada de dos manos y la bonificación mágica +4, no son aplicables. Tercero, la imposibilidad de resurrección no implica la anulación de poderes de regeneración natural o mágica.

Si se clava en una criatura humanoide recién muerta, se supone un 20 automático (aunque, evidentemente, esto no supone ningún aumento de pg.). Una vez es pronunciada la voz de mando, que viene escrita en rúnico en la hoja, la espada puede convocar una vez al día las almas segadas desde el último uso, con un máximo de 100, que se transforman en ese número muertos vivientes según la siguiente tabla:

Tabla de creación de muertos vivos por Segadora de Almas

Nivel del usuario	Muerto viviente creado
1-5	Ninguno
6	Esqueleto
7	Zombi
8	Ghoul
9	Sombra
10	Preternatural
11	Ultraterreno
12	Furia
13	Momia
14+	Espectro

Hasta llegar a nivel 6 no se puede utilizar este poder. A partir de ahí se crea un número del tipo de no-muerto señalado igual al número de almas segadas desde la última vez. Los muertos vivos no mantienen ningún recuerdo ni relación con su vida anterior, y son expulsados como si fueran tres dados de golpe superiores, pero sólo a efectos de expulsión, no en PV.

Desgraciadamente, el arma tiene un alineamiento CM, y cada uso del poder de creación de muertos vivos requiere una tirada de salvación contra conjuros. Esta tirada ha de ser efectuada por el DM en secreto. Cada fallo supone un paso hacia el caótico malvado, en esta dirección: LB, NB, CB, LN, NV, CN, LM, NM, CM. El cambio de alineamiento solo empieza a actuar una vez se alcanza el CM. El propietario solo puede ser revertido a su alineamiento original con un hechizo de *deseo*, y tras librarse de la espada para siempre. Si la vuelve a coger, pasará de inmediato a CM, ahora permanentemente. En cualquier momento que el PJ alcance el alineamiento de CM por efecto de la espada (o nada más cogerla si ya era caótico malvado), Segadora de Almas se apodera por completo de su alma y su conciencia, pasando a actuar como un PNJ al servicio de los oscuros objetivos del arma.

No os pido que me creáis, ha pasado ya tanto tiempo, que algunos días, a la luz del sol, hasta yo mismo dudo de que la mayoría sea cierto. Pero, si pasáis alguna vez por un bosquecillo al sudoeste del Gran Bosque, quizás os encontréis con una explanada gris, cubierta de ceniza, en la que ni siquiera la hierba se atreve a crecer. Y dicen que las noches más oscuras se pueden escuchar lejanos gritos de sufrimiento, y algunos incluso afirman haber visto los árboles iluminados por extrañas luces rojas, como de un incendio que no estaba allí...

Entropía.
Madrid, a 14 de Febrero de 2000

entropia_@hotmail.com