

INTRODUCCIÓN

Este es un módulo NO oficial para el juego de WhiteWolf MAGO: La Ascensión. Está pensado para ser jugado por 3-5 personajes con algo de experiencia (Al menos una esfera a nivel 3, una o dos a nivel 2 y otras 3 a nivel 1). La trama principal transcurre en España (Madrid y La Coruña). De todas formas, la información referente a Madrid es tan poca que se puede adaptar fácilmente a cualquier ciudad del mundo.

En realidad no es un módulo exactamente. Es algo entre módulo y campaña. Tal vez sea una campaña corta. Ten en cuenta que, a pesar de la extensión del documento, no es más que un pequeño guión de la historia. Hay muchas escenas y sucesos que no están más que indicados, como por ejemplo un pequeño altercado con una secta demoníaca en la que tendrás que ser tú el que añada los detalles. Así que, a pesar de que te facilita el camino, no pienses que éste módulo es coser y cantar. Tendrás que leerlo y poner un poco de tu parte.

PRELUDIO: Una historia de la Antigüedad

“Hijo mío, no vuelas tan alto, que si te acercas demasiado al Sol corres peligro de que éste derrita tus alas de cera, y ya no podrás volar.”

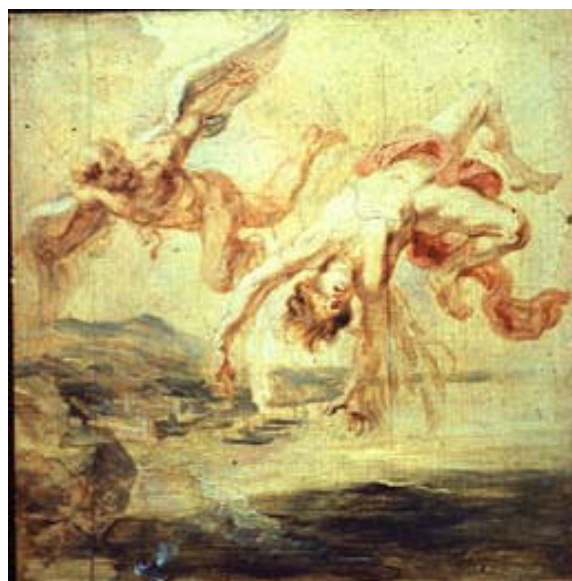
- Dédalo, Leyenda del vuelo de Ícaro.

Los hechos que a continuación se relatan están inspirados en la mitología griega que gira en torno al Minotauro de la isla de Creta. Pido perdón a los eruditos en el tema por las posibles incorrecciones que pueda haber cometido y por las libertades y cambios que haya podido hacer. Esto es un juego y la historia debe adaptarse a las condiciones del mismo.

En aquel tiempo el rey Minos gobernaba en la isla de Creta junto con su hermosa mujer, Pasifae. Y su poder era conocido en todo el mundo griego. Sus veleros y sus falanges eran temidas en todas las costas. Pero quiso el azar que Pasifae enojara a los dioses y éstos como castigo transformaron a su hijo convirtiéndolo en un monstruo horrible con cuerpo de hombre y cabeza de toro. Ésta bestia horrible que comía carne humana y atemorizaba sólo con la mirada fue llamado Minotauro.

Mínos, en un principio horrorizado, mandó encerrar a su propio hijo, pero más tarde, compadecido decidió construir un lugar donde pudiera vivir. Y encomendó dicha tarea a Dédalo, un ingeniero griego de alto renombre. Éste, conocido por su ingenio, diseñó un recinto de grandes dimensiones al que se accedía por una sola puerta y que tenía tal estructura que hacía que aún el más astuto se desorientara y perdiera rápidamente. Allí fue donde Mínos encerró a su hijo Minotauro.

Pero quedaba un cabo por atar. Dédalo conocía perfectamente el intrincado diseño de la construcción puesto que lo había diseñado. Así que el rey Mínos, para asegurarse de que nadie jamás desvelaría el secreto del laberinto, acusó a Dédalo de tratar de seducir a su mujer, Pasifae, y lo condenó a ser encerrado en el laberinto junto con su hijo Ícaro.



Desesperado, Dédalo buscó un lugar escondido dentro del laberinto mientras pensaba como escapar. Y así fue como el griego, que era un mago ingenioso, pronto comenzó a construirse unas alas de cera y plumas de pájaros. Justo cuando el Minotauro les iba a dar caza completó su obra y dándole un par de alas a su hijo, partieron volando por encima del ancho mar hacia Grecia.

Pero Ícaro, su hijo, fascinado por la capacidad de volar, comenzó a subir cada vez más alto. Entonces Dédalo le advirtió: “Hijo mío, no vuelas tan alto, que si te acercas demasiado al Sol corres peligro de que éste derrita tus alas de cera, y ya no podrás volar.” Pero Ícaro era joven e impetuoso y siguió subiendo, desoyendo el consejo de su padre. Mas al acercarse al Sol, éste, con sus rayos, comenzó a derretir sus alas, e Ícaro cayó al mar, lejos de cualquier costa ante los ojos, llenos de lágrimas, de su padre.

Al fin, Dédalo voló hasta llegar a la costa, y allí descendió hasta la ciudad de Eritrea, donde el rey le acogió y escuchó horrorizado la historia del Minotauro. Aún así, el rey Minos era demasiado poderoso como para tratar de hacer algo contra él. Y cuando llegaron los mensajeros del rey Minos exigiendo que le entregaran al fugitivo Dédalo, el rey de Eritrea no tuvo valor para oponerse. Mas por petición de Dédalo, urdió un engaño. Así, mandó apresar y matar a Dédalo para entregar a los mensajeros su cuerpo, pero, merced a la magia de Dédalo, éstos fueron engañados, y creyendo presenciar la muerte del sabio, se marcharon satisfechos a darle las nuevas a su rey.

Pero Dédalo no había muerto...

Años más tarde, el primogénito del rey Minos (sin contar al Minotauro, claro) viajó hasta Atenas para participar en las Olimpiadas griegas. Y tales eran su fuerza y destreza que ganó en muchas de las pruebas. Los atenienses, envidiosos de la habilidad del joven, lo asesinaron imprudentemente. Cuando la noticia llegó a oídos del rey cretense, enfurecido, mandó a sus ejércitos contra la ciudad griega. Éstos al ver lo que les venía encima, decidieron negociar con Minos. El cruel tributo que tendría que pagar la ciudad consistía en diez jóvenes y diez doncellas que serían entregadas cada año para satisfacer el hambre de su otro hijo, el Minotauro.

Pasaron dos años y la ciudad pagó sus correspondientes tributos. Pero al hacer el tercer sorteo de jóvenes, el hijo del rey ateniense, Teseo, se ofreció a ir a Creta entre los elegidos para enfrentarse al horrible Minotauro. El rey Egeo, trató de disuadirle pero éste estaba decidido. Cuando embarcaban en los navíos de velas negras, como símbolo de luto, Egeo le pidió a su hijo que si triunfaba, al volver cambiara las velas por unas blancas. Así podría saber a distancia el destino de su hijo.

Partió, no sin antes hacer una visita a un viejo enemigo del rey Minos, Dédalo. Éste le entregó un talismán que le ayudaría. Se trataba de un medallón de simpatía, que le daba el don de despertar la compasión de aquel que pudiese ayudarte en momentos de necesidad.

Y así partió rumbo a Creta. La noticia corrió rápidamente por todo el mundo antiguo, y así fue como, al llegar a Creta, las hijas del rey Minos se escondieron de forma que pudieran espiar la llegada del famoso y apuesto ateniense. Y quisieron las musas, sirvientas de Venus, que la mayor de las dos se enamorara de Teseo. Su nombre era Ariadna. Y así, animada por su hermana Fedra, que había caído bajo los efectos del medallón de Dédalo, acudió a las celdas donde encerraban a los griegos hasta que les tocara su turno en el laberinto y le entregó una daga y una larga bobina de hilo. Y le dijo: “Tomad, hermoso príncipe, esta bobina de hilo. Así, si cuando entréis en el laberinto la atáis cercana a la salida y la vais desenrollando, luego podréis volver a salir con facilidad, y coged también este cuchillo con el que podréis hacer frente a la horrible criatura que allá dentro habita. Como único pago, tan sólo quiero que me llevéis con vos si salís con vida.” Y Teseo aceptó.

A partir de aquí, las leyendas y las historias toman todas un camino erróneo. La astucia del ser que tramó el engaño, despistó a todos los historiadores de la época y de tiempos posteriores. Pero yo descubrí su engaño, porque por desgracia nos conocíamos demasiado bien, y esto es lo que ocurrió realmente.

Al día siguiente, Teseo entró en el laberinto y siguiendo su consejo, ató el hilo de Ariadna cerca de la entrada y corrió en busca del Minotauro que ya mugía hambriento. Pero Teseo no era adversario para el Minotauro, ni aún con el puñal que le diera Ariadna. Pues el Minotauro había heredado de su madre,

Pasifae, los poderes de la magia negra, y los años de reclusión los había dedicado a profundizar en los recovecos de este oscuro arte. Así fue como, avisado que Teseo príncipe ateniense venía a enfrentarse con él, vio su oportunidad de escapar. Para ello, mató al desafortunado Teseo y con un sortilegio intercambió sus aspectos. Así escapó por fin del laberinto.

En el viaje de vuelta, Ariadna, que había estado enamorada del joven Teseo, descubrió el engaño, pero el malvado Minotauro la engañó a su vez, y la abandonó en la isla de Nossos donde terminó sus días mucho tiempo después. A su vez, al no conocer el Minotauro el acuerdo entre Teseo y su padre el rey Egeo, las velas negras del barco no fueron cambiadas, y el rey, desesperado al verlas llegar, se arrojó al mar, que hoy día lleva su nombre.

Yo no hubiera sospechado en absoluto si la retorcida mente del Minotauro no hubiera reconocido mi marca en el medallón de Teseo. Pero la maldad de la criatura era demoledora. Su retorcida mente sabía los motivos que tenía para odiarla y decidió exterminarme antes que yo acabara con él. Aquella noche en Esparta, estubo a punto de acabar conmigo, pues debo reconocer que sus habilidades mágicas son impresionantes, pero escapé. Desde entonces hemos vivido odiándonos mutuamente. He vivido desde entonces buscando la forma de destruir al Minotauro. Varias veces hemos luchado uno contra otro. Algún día uno de los dos dará con la forma de acabar con el otro y ese será el fin de la cacería.

TRASFONDO: Una larga historia

¿Qué es lo que pasó con Dédalo y el Minotauro? Sin duda os lo estaréis preguntando.

Muchos años pasaron. Tuvieron varios encuentros en los que nunca había un claro dominador. Lucharon incesantemente durante siglos, retirándose a sanar sus heridas cuando éstas se hacían insoportables. El Minotauro, una vez descubierto por Dédalo, huyó hacia el norte. Dédalo lo perdió de vista hasta que años más tarde oyó rumores de un senador Romano con inquietantes vicios. En su segundo enfrentamiento, el Minotauro resultó seriamente herido, pero logró escapar a tiempo.

Más tarde, mientras Dédalo ayudaba en la reconstrucción de las murallas de Roma en el siglo II, el Minotauro se presentó por sorpresa. Dédalo lo hirió de nuevo, pero descubrió horrorizado que el poder de su adversario había aumentado notablemente. Comenzó a buscarlo más activamente y tuvieron varias confrontaciones mientras el Minotauro se replegaba hacia el Oeste de Europa.

Ya en el siglo X, y con la ayuda de un sarraceno de la península Ibérica, el Minotauro volvió a atacar y esta vez a punto estuvo de acabar con el sabio mago. Entonces éste huyó hacia el norte donde conoció a un viejo brujo sajón que le enseñó nuevas formas y sortilegios, y le reveló un secreto mucho tiempo guardado. Armado con sus nuevos hechizos partió en busca del Minotauro, pero éste no había estado ocioso. Cuando al fin se encontraron la lucha fue terrible. Los lugareños nunca olvidaron el clamor de la lid, y de hecho en el lugar, un pequeño pueblo de Orense llamado Ansun do Mar, aún en nuestros días hay una vieja leyenda que habla de una terrible lucha mágica entre el bien y el mal que se libró en sus tierras. Esto fue en el siglo XVIII.

Aunque la lucha fue muy reñida y ambos terminaron muy debilitados, el vencedor fue, sin duda, el Minotauro, que logró encerrar a Dédalo en un extraño reino del Horizonte, semejante a uno de los creados por la Paradoja. El Minotauro se retiró a un lugar seguro mientras se reponía de la batalla. Casi un siglo le llevó recuperarse del todo.

Desde entonces se ha dedicado a ir aumentando su poder, poco a poco, en un mundo que hace tiempo que cree que su existencia no es más que una vieja leyenda. El astuto Minotauro ha ido aprendiendo a adaptarse al mundo actual. Poco a poco ha ido descubriendo y aprovechando las nuevas tecnologías. Mas la tecnología que más le sorprendió y atrajo desde el principio fue, sin lugar a dudas, la Telaraña Digital.

Un mundo en el que puede crear un nuevo laberinto en el que atrapar a la humanidad entera. Aprendió rápido a manejarse en el nuevo entorno y su poder crece cada día.

Pero sus extraños vicios, los mismos que le traicionaron en Roma (No es corriente que a alguien le guste comer carne humana y en especial la de los despertados), están a punto de jugarle otra mala pasada. ¿Será definitiva? Evidentemente, y por si había alguna duda, el Minotauro es un Nefandi en toda regla.

EL OLIMPO DE HADES

Esto pretende ser un resumen del módulo completo así como un informe de la historia en sí. Esta es la situación que se van a encontrar los personajes:

El Minotauro, tras encerrar a su enemigo Dédalo en un reino del Horizonte, se escondió a curarse de sus heridas. Le costó mucho esfuerzo y mucha magia, y cuando estuvo sanado y volvió a la vida normal descubrió, con cierto regocijo, un nuevo lugar desde el que actuar en secreto, la telaraña digital. Allí se escondió y comenzó a trazar su nuevo y genial plan, crearía un laberinto en la telaraña digital mucho mejor que el que creara Dédalo. Un laberinto para atrapar a la humanidad entera. Pero semejante hechizo no era nada sencillo y comenzó por crear un ingenio que le permitiera robar y almacenar puntos de Quintaesencia. Se trataba de un mundo virtual al que cualquiera podía acceder. Pero todo el que accedía era robado, perdía cierta energía interna (o quintaesencia si era un despertado). El mismo programa almacenaba dicha energía y la convertía en quintaesencia.

Las cosas le iban muy bien hasta que se entrometió una joven Adepta Virtual que estuvo a punto de destruir su programa y a la que consiguió rechazar a duras penas. Entonces decidió llamar a sus antiguos amigos, un viejo demonio y sus tres servidores (que llegaron con una agradable sorpresa, 2 hellhounds) y a su viejo amigo sarraceno Abdal. Más tarde se le unió también un joven Nefando llamado Tomas Roma. Y entonces aparecen los personajes...

Tras la visita a un joven despertado, en la que conocerán al Minotauro (y que será una de las pocas veces que lo vean hasta el final), tendrán como única pista una página Web. Mientras estén explorándola, les sorprenderá el Minotauro interrumpiendo la conexión. Sólo habrá una forma de seguir con la investigación, introducirse en el misterioso mundo de la Telaraña Digital.

Entonces se darán cuenta de que su enemigo no se anda con chiquitas. Tendrán que huir ante el poder del Minotauro en la TD. Lo que empezó como una cacería (los magos tratando de capturar a un extraño ser), pronto se convertirá en huida (los magos huyendo del mismo para salvar sus vidas). Bien, si para entonces ya se han dado cuenta de que el Minotauro es un enemigo muy superior estupendo, si no, el Minotauro, sabedor de que los magos saben cosillas sobre su proyecto Greca que es mejor ocultar, les dará caza.

Una vez fuera de la TD, tendrán que buscar información para averiguar como acabar con su enemigo. Parece ser que tenía un enemigo ancestral. En libros de mitología, o consultando a expertos, no parece tener puntos débiles y aunque tuvo un enemigo terrible en un mago de la antigua Grecia que se llamaba Dédalo, éste murió hace ya muchos años, o al menos eso es lo que se cree. Sin embargo, si consultan con algún experto en mitología y preguntan por el mayor exponente en dicho conocimiento les conducirán hasta un ermitaño llamado Blas Fernández que vive en un pequeño chalet en el Escorial. Éste hizo hace tiempo una investigación que le llevó a adivinar parte de la historia que se relata en el prelude (Una historia de la Antigüedad). Llegó a dichas suposiciones gracias a que el Minotauro era un ser único y si Teseo hubiese terminado con él, ¿cómo podríamos explicar el que apareciera en diversos lugares más tarde?. Por ejemplo, aquella vez que apareció en Ansun do Mar en Galicia. Lo que Blas no sabe es que el enemigo con el que luchó en aquella ocasión era Dédalo, pero si se le pregunta al respecto, dirá que aunque podría ser así, dado el odio que los atraía, no lo cree posible, puesto que Dédalo no era más que un humano y no podría haber vivido todos estos siglos.

La única pista que tendrán entonces será por tanto el pequeño pueblo gallego llamado Ansun do Mar. En el pueblo descubrirán una extraña secta que adora a una especie de Minotauro que representa al demonio. Su mayor tesoro son las alas del ángel caído (que en realidad es el artefacto mágico que creara Dédalo para volar). Éstas alas serán la prueba definitiva de que Dédalo vive. Pero encontrarlo no será una tarea fácil. Tendrán que buscar algo que les permita crear un campo de resonancia para que el hechizo de búsqueda tenga efecto.

Puedes crear más puntos donde la resonancia sea grande, aunque en el módulo se describe uno. Cualquier hechizo de empatía detectará el horror y el sufrimiento que llevan impreso las paredes del lugar, pero es el único lugar desde donde se puede acceder a la celda donde está confinado Dédalo en la Umbra. Allí vivirán una extraña aventura mágica llena de misticismo y poder y en la que conocerán y tal vez rescatarán a Dédalo.

Con éste podrán volver al plano primario y trazar un plan para acabar con el Minotauro. Pero éste vive en una muy protegida región de la Telaraña Digital y Dédalo no está acostumbrado a este nuevo entorno. De la pericia e inteligencia de los personajes dependerá el desenlace final.

Suerte.

CAPITULO 1: La cacería

“... Las piedras no devuelven los golpes.”

- Bruce Lee, Operación Dragón.

En este capítulo veremos como los personajes tienen una primera toma de contacto con el que será su enemigo a lo largo de todo el módulo. Ese primer contacto, que puede terminar muy sangrientamente sólo servirá para descubrir que no se enfrentan a un enemigo cualquiera.

Escena 1: El Enemigo

Resumen: Se les encarga a los personajes una tarea sencillita, visitar a un joven despertado. Pero las cosas se complican. El Minotauro había llegado apenas dos horas antes y ya se estaba alimentando con la sangre del pobre mago. Aunque les plantará cara, huirá pronto. Los personajes tendrán el tiempo mínimo para hacer algunas investigaciones y huir antes de que llegue la policía.

Madrid, en nuestros días. Todo parece calmado en torno a la vida de la cábala. Por increíble que parezca llevan unas semanas de completa tranquilidad. Es entonces cuando, bien por iniciativa propia o por petición de algún maestro o superior, los personajes deciden hacer una prometedora visita. Se trata de un joven ser hueco, Miguel Saza, que se ha instalado en el madrileño barrio de Chueca.

Al parecer lleva ya más de un año viviendo en Madrid, pero hasta ahora había pasado completamente desapercibido. Todo cambió cuando comenzó a organizar pequeñas reuniones de espiritismo. Puso un par de anuncios en periódicos y pronto comenzó a recibir clientes. Un conocido de alguien cercano a los magos fue y éste es el que los ha informado.

La misión de los magos será sencillamente ir a presentarle los respetos de la cábala y comprobar que no se está pasando de la raya, y así evitar sencillamente posibles altercados con la Tecnocracia. Jugar con los espíritus, siendo un simple novato, puede ser peligroso. Es importante destacar que su misión no es impedir que el ser hueco deje de celebrar sus sesiones de espiritismo, sencillamente se trata de supervisar que no se está sobrepasando, el hubris es muy peligroso. Para ello pueden pasarse por simples clientes o presentarse directamente y comprobar que no hay nada malo (de hecho no lo hay, el joven mago, con su esfera de Espíritu a nivel 2 se limita a tratar de contactar con ciertos espíritus menores en busca de las respuestas a las preguntas que sus clientes le formulan).

Vayan cuando vayan se encontrarán una desagradable sorpresa. La puerta de su casa, en la quinta planta del número 12 de la calle Arce, estará entreabierta. Aquí comienzan todos los problemas. Hace tan sólo unas horas, llegaron un grupo de amigos que venían a completar unas sesiones de espiritismo. Entre ellos llegó una extraña criatura. A pesar de su aspecto humano, era un ser horrible que se alimenta de carne humana y disfruta bebiendo la sangre de los despertados. Hablamos, obviamente, del Minotauro. Cuando se había asegurado que el joven Ser Hueco era un despertado, se lanzó al ataque. No le costó demasiado asesinar a los otros dos visitantes y al novel mago. Justo cuando los personajes lleguen estará disfrutando del succulento festín que se ha proporcionado.

El Minotauro plantará cara en un principio, pero en cuanto vea que sus adversarios son todos magos (3 ó 4 asaltos) huirá. Sabe que es poderoso pero no se va a atrever contra varios magos completamente desconocidos que le están atacando.

Los personajes podrán entonces examinar la casa. Parece que Miguel vivía bastante bien. Trabajaba desde su casa en algo relacionado con la informática y tiene un equipo que daría envidia a muchos Adeptos. Pueden mirar a lo largo y ancho de la casa que no encontrarán nada que se salga de lo corriente, pero una miradita al ordenador (que estará encendido, pues Miguel estaba jugando al Caesar II cuando llegaron sus clientes) revelará que el propietario ha visitado incesantemente una página WEB, el Olimpo de Hades. En cuanto averigüen esto, oirán unas sirenas de policía acercarse. Un vecino ha llamado asustado por los ruidos que había oído. Lástima, no tendrán tiempo ni de echar un vistazo a la WEB. Dales caña con la policía, que estén a punto de pillarlos y eso...

Escena 2: Comienza la cacería

Resumen: Los magos comienzan a investigar sólo para descubrir que su adversario es mucho más de los que ellos creían y sus intenciones mucho más perversas.

Bueno, examinemos la situación: Los personajes han visto a un extraño ser que había completado una brutal matanza y como única pista tienen una dirección web y un nombre mitológico, Minotauruo.

La página Web podrán visitarla siempre que quieran (ver ficheros html adjuntos). Pero lo que podrán encontrar lo resumo a continuación.

Parece ser una página Web de mitología sin más, con sus historias, sus imágenes y sus sugerencias. Todo es pura parafernalia y decorado salvo una sección. En la pantalla de Grandes Proyectos, entre varias ideas de buscadores de mitos y demás, hay un proyecto que se llama el Nuevo Laberinto.

Aquí está el verdadero meollo de la WEB.

Hay dos cosas que tendrás que tener en cuenta. La información que los magos pueden enviar al Minotauro (si es que son tan poco precavidos como para enviar algo) y la sección Greca que explicamos a continuación.

La información que pueden enviar es, básicamente, la dirección de E-MAIL del personaje. En ambos casos está preparada la página WEB para que les salga un mensaje a los jugadores para que avisen a su narrador.

En la sección de Greca, que cuenta como se está programando un mundo virtual al que se podrán conectar desde casa ambientado en la Edad Mítica Griega, hay una sección llamada El Laberinto. Esta sección pide un password para acceder. En realidad es un acceso al canal desde donde el Minotauro pretende controlar y encarcelar a los visitantes de Greca (tendrán que superar los correspondientes chequeos de habilidad). Cualquier personaje con conocimientos de informática podrá detectar sin mucha dificultad instrucciones muy extrañas y enrevesadas. Cualquiera que haya usado magia en la red o cualquier Adepto Virtual se dará cuenta de que una especie de sortilegio acecha escondido. Justo entonces, la pantalla se pondrá en negro y aparecerá un mensaje que se escribe lentamente: “Bienvenidos, navegantes. ¿Es que no sabéis que meter las narices donde no os llaman es de mala educación?”. Es el Minotauro que, alertado por su sistema de seguridad, ha cancelado la exploración y se ha puesto en contacto. Podrán mantener una pequeña conversación (tú verás) a través de internet, pero no les des demasiadas pistas.

NOTA: En la página web hay ciertas ventanas marcadas con una música especial en las que pide al jugador, que contacte con el Narrador. Esto significa que han enviado algo al Minotauro, su dirección Mail, sus datos, lo que sea. Esto significa que el Minotauro puede rastrearlos hasta dar con su paradero.

Por favor, no juegues esta partida sin echarle un buen vistazo a la WEB “El Olimpo de Hades”. Tiene mucha información relacionada tanto con la aventura como con la mitología que, aunque no es imprescindible le da gran color a la partida.

3. Cazadores cazados

Resumen: El Minotauro comienza a perseguir a los personajes cruelmente y con claras intenciones homicidas.

¿Qué harías tú si tus malvados planes para controlar el mundo fueran descubiertos por un atajo de entrometidos mucho menos poderosos que tú? Pues eso. El Minotauro comenzará a cazar a los personajes.

Ahora bien, ¿cómo tratarías de matarlos si fueras tú?. Evidentemente mandarías a tus secuaces e irías uno a uno, tendiéndolos emboscadas y matándolos fría y rápidamente. Pues eso es lo que va a intentar el Minotauro. Si eres malo, tira al azar para ver el orden de las víctimas, si eres bueno, elige primero a uno que pueda teletransportarse o algo parecido para que avise a los demás y no mate a ninguno.

Es muy probable que los magos traten de tenderle una emboscada. Sea como sea, no debe suponer un grave problema para el Minotauro darles una buena respuesta. Se trata de que les dejes claro que el Minotauro es un rival demasiado poderoso pero sin cargártelos a todos (que sino se acaba el módulo).



Hades raptando a Perséfone, mientras es contemplado por Démeter

CAPITULO 2: La búsqueda

“Tendremos que salir por la cocina”

-Tanis Semielfo, Crónicas de la Dragonlance

Los personajes se enfrentan a un enemigo superior, ¿hay alguna forma de derrotarle?. En este capítulo los personajes investigarán sobre su adversario y tratarán de encontrar un punto débil, si es que existe...

1. Nuevos Comienzos

Resumen: Los magos tendrán que comenzar a investigar una solución para su nuevo y mortal problema. Hay muchas formas para tratar de hallar información, creemos que ésta es la mejor. Pero, por supuesto si tus personajes tiran en otra dirección y a ti te parece coherente darles la información, no lo dudes, hazlo.

Bien, ¿cómo enfrentarse a un enemigo que, aún uniendo fuerzas, es más poderoso? Hay que encontrar algún punto débil, algo con que atacarle. Podrán buscar información en libros y demás medios de información o divulgación, pero realmente sólo habrá una forma de dar con una pista. Si hablan con expertos en mitología e historia antigua todos parecen estar faltos de imaginación, de no poder comprender o imaginar que uno de los seres mitológicos viva realmente. Pero si preguntan por el mayor experto en mitología en España les hablarán de un filólogo de lenguas muertas llamado Blas Fernández que vive en un chalet en el Escorial.

Blas es un estudioso que, aunque muchos colegas suyos consideran algo chiflado, tiene un control de la mitología de todos los tiempos excepcional. Además, indagando en la mitología moderna ha logrado lo que ninguno de sus compañeros había logrado, comenzar a comprender verdaderamente la mitología. Así, por ejemplo y siendo el tema que nos interesa, hizo un estudio del Minotauro. En éste se preguntaba cómo una criatura única en la mitología podía haber muerto a manos de Perseo, pero volver a aparecer repetidas veces a lo largo de la historia. Hizo un seguimiento exhaustivo y llegó a la conclusión de que el Minotauro existía realmente. La última vez que apareció en este mundo fue en el siglo XVIII en un pueblo de Orense llamado Ansun do Mar, donde luchó con algún enemigo, sin determinar, y que debió acabar con él definitivamente, puesto que no ha vuelto a aparecer desde entonces. Si le preguntan por Teseo o por Dédalo, opinará que ambos, aunque grandes enemigos del Minotauro, deben estar muertos los dos.

Tendrás que darles esta información en el orden y con la rapidez que quieras, pero debes dejarles claro que la única pista caliente que les queda es ir al pueblo gallego a ver que pueden averiguar. Además, ten en cuenta que Blas, aunque no es un despertado, puede ser un buen aliado, experto en todo lo relacionado con la mitología y la investigación histórica.

2. Alas para vivir

Resumen: Después de la calma del escenario anterior, viene de nuevo la acción. Pero esta vez les toca a los magos desquitarse. Veremos como lo hacen. En Ansun do Mar una extraña secta demoníaca adora a un ser demasiado semejante al Minotauro. Los personajes podrán encargarse de ellos y descubrir uno de sus secretos mejor guardados, Dédalo tal vez viva todavía.

Ansun do Mar es un pueblecillo tranquilo en medio de los montes de León. Su altura hace que sea inquebrantablemente frío. Una única carretera lo une con el resto de la civilización. El pueblo tiene unos 800 habitantes en lo que es el núcleo principal y unos 100 más en las granjas que lo rodean. Sus principales industrias son el ganado (vacuno, leche) y la agricultura (trigo, cebada). Aunque no hay nada a primera vista que lo distinga de cualquier pueblo gallego, guarda un peligroso secreto. Lo único que se sale de lo normal son las ruinas de una vieja fortaleza cristiana de la época de la reconquista. Aunque en

todos los libros aparece como un cuartel amurallado, los lugareños están orgullosos de las ruinas de su castillo y no aceptarán que nadie lo menosprecie llamándolo fortaleza o cuartel, solo castillo.

La llegada de los personajes supone un acontecimiento extraño en la pequeña población. Es muy probable que en el curso de dos horas todo el pueblo sepa que han llegado unos forasteros de la capital. Los personajes serán libres de inventar una excusa para su visita o no. Algunas ideas serían, por ejemplo, investigar sobre sus antepasados (sobre todo si uno de los personajes tiene ascendencia gallega puede decir que según algún libro de genealogía su familia provenía de este pueblo) o que viene a hacer un estudio de las ruinas del “castillo” (asunto que será seguido con gran interés para los del pueblo siempre que lo llamen castillo y no fortaleza o cuartel amurallado).

Si preguntan sobre la historia del pueblo, cualquiera les podrá contar un cuento popular local que habla de un horrible monstruo hijo de una meiga y un toro que asoló el pueblo hace ya muchos años con sus fechorías. Lo llaman el Aigode o El Cornudo. Por fortuna un héroe medieval llamado Denis Hombre-Bueno se enfrentó a él y lo encerró para siempre en lo más profundo de la tierra. Pero según dicen, en nuestros días, todavía hay noches en que logra burlar la guardia de Denis y escaparse para devorar a los niños malos antes de que Denis vuelva a capturarle.

La leyenda, sin embargo, tiene mucho fundamento. El Minotauro derrotó aquí definitivamente a Dédalo y fundó una pequeña secta demoníaca para proteger el único artefacto que Dédalo dejó, sus alas. Ésta secta cree haber estado en presencia del mismísimo demonio (no se equivocan mucho) y guardar una reliquia, las alas del ángel caído. Crea un poco tu ambiente en el pueblo. Recuerda que son gente de pueblo, desconfiada y sencilla pero astuta. La secta está dirigida por un viejo de campo llamado Santiago Arrúi, y tiene unos 100 adeptos más, con los que se reúne en las ruinas del castillo. Pónselo difícil, y ten en cuenta que si los demás lugareños ven a extraños atacando a sus vecinos, puede montarse una muy gorda. Si los sectarios se enteran de que los personajes están investigando las ruinas, tratarán de convencerles de que se vayan con amenazas (justificadas con el cuento de que no necesitan a ningún historiador de pacotilla que venga a menospreciar su castillo). De cualquier otra forma, los personajes observarán una extraña zona débil en el tejido de la realidad que parece tener su centro en el castillo semiderruido. Allí, en las cavernas donde se reúnen los sectarios, está el altar maligno con las alas de Dédalo. Aunque nadie les podrá dar información sobre el Minotauro, las alas tienen la clave para dar con la pista de su dueño. El mayor peligro con el que se van a encontrar es un extraño Umbrole que invocó el Minotauro para ayudar a sus sectarios (ver al final, uno de los hellhounds).

Los personajes podrán comprobar que la magia de las alas no son, ni por casualidad, magia nefandi. Y si intentan algún hechizo de tiempo, mente, materia, correspondencia ó espíritu para tratar de averiguar la historia de las mismas, verán que pertenecieron a Dédalo. Verán una escena del famoso vuelo de Ícaro huyendo de Creta y, al final, casi imperceptible un susurro, una especie de llamada: “Sí, estoy aquí, búscame”.

3. Dentro del Laberinto

Resumen: Los personajes tendrán que buscar un lugar donde la empatía les acerque a Dédalo para poder localizarlo. Todo para descubrir que Dédalo está mucho más lejos de lo que ellos se imaginaban. No será fácil ir en su búsqueda.

Situación de Dédalo: La maldad del Minotauro es infinita. Muestra de ello es que no se conformó con encerrar a Dédalo. Lo condenó a ver los crímenes que cometerían en su honor. Para ello creó la secta y construyó el altar de sacrificios. Junto al altar colocó una estatua de obsidiana de forma humanoide y lanzó un hechizo de forma que siempre que se hiciera un ritual de sacrificio en el altar, Dédalo viera a través de los ojos de la estatua el crimen. Además, colocó con sorna las alas del griego en la estatua como si de un ángel se tratara.

Cualquier intento que hagan los personajes para localizar a Dédalo mágica o mundanamente fallará. Si es necesario ayúdales con algún consejo (del tipo “es como si estuviera demasiado lejos, necesitáis algo que potencie vuestro hechizo”), pero tienen que comprender que la única forma de localizarlo es buscar algo

que cree resonancia, algo que haga más fácil la magia. Hay muchas formas de conseguirlo, y las alas pueden ser parte de la ayuda que necesitan. Pero el lugar idóneo es el Altar Oscuro, junto a la estatua de obsidiana. No es fácil llegar a ésta conclusión por lo que trata de darles algunas pistas (por ejemplo que uno de los sectarios les diga “El enemigo de nuestro señor, ve a través de los ojos de la estatua”)

En este lugar la Umbra está muy próxima (Dificultad de la magia -2 para espíritu). Los muertos pueden llegar a ser vistos por ojos atentos. Multitud de wrights están encadenados a este lugar. El Minotauro los encadenó y los mantiene presos. Desde aquí podrán acceder a un túnel que les lleve hasta el reino donde se encuentra Dédalo. El problema es que este túnel está guardado por la misma criatura que tortura y retiene a los wrights. Si entran en la Umbra para acceder al túnel (o como sea que intenten acceder al túnel) se encontrarán en una sala semejante a la del plano primario. Pero verán que las paredes se mueven, como si cientos de personas estuvieran atrapadas dentro. Una extraña criatura los observa desde el centro de la sala. Es un Ukg, un umbrole especial (ver al final). Si le derrotan, los wrights tendrán una gran deuda para con los magos y además podrán acceder al túnel ...

4. Nefandii Conjurae

Resumen: Los magos llegan al reino del horizonte en el que está encerrado Dédalo. Los cuentos de niños de nuestro mundo pueden ser muy reales en otros lugares. Este es uno de los ejemplos más claros. Bienvenido.

Pues sí, los personajes sentirán un extraño mareo mientras se precipitan a velocidad de vértigo por el túnel de la Umbra. Quedarán medio dormidos, para cuando comiencen a recobrase, comprobarán que se encuentran en medio de lo que parece ser un campo de trigo recién segado (con los típicos montones de paja repartidos por todo el terreno). De pronto repararan en que suena una extraña musiquilla (yo recomiendo una de Luarna Lubre) que viene como de uno de los montones de paja.

Cuando los personajes se acerquen descubrirán que se trata de un joven, con ropas de labriego un poco anticuadas que está tocando la flauta tras uno de éstos montones. Cuando los vea, saldrá corriendo en dirección a un pueblo que se ve a lo lejos mientras grita “Socorro, nos atacan”. Si es atrapado no dejará de decir incoherencias del tipo: “don Denis ha fracasado, ¿verdad?”, “Vais a devorarme, a matarme, ¿verdad?”. De poco servirá lo que digan los personajes para tranquilizarle, pero responderá a las preguntas que se le hagan. Cuando lleguen al pueblo podrán comprobar que está completamente desierto. además, es como si hubieran retrocedido en el tiempo, todo parece medieval. Si le preguntan al niño dirá que todos están en la iglesia, hoy es domingo. Mientras se acercan a la iglesia podrán oír un hermoso canto a la Virgen (Otra de Luarna Lubre podría ir bien, pero eso va según como te lo quieras currar). En la iglesia todos se comportarán con temor, y los tratarán con cierto recelo, como si estuvieran esperando ser aniquilados por los magos en cualquier momento. Todos van vestidos como en la edad media (de hecho no es más que una versión de Ansún do Mar del siglo XV). Si preguntan por don Denis, les contarán poco más o menos el cuento para asustar a los niños que los contaron en Ansun do Mar, solo que en esta ocasión el tal Denis Hombre-Bueno vive en el castillo del pueblo (que evidentemente se halla en perfecto estado).

¿Qué está pasando realmente? Denis es realmente Dédalo, pero no recuerda su verdadero nombre. Cada noche se enfrenta a un demonio que lo atormenta y lo atosiga. Es un hombre destrozado, que apenas duerme y se alimenta malamente. Viste una pesada armadura de campaña y lleva siempre una poderosa espada de dos manos. Cada vez que falla en su lucha con el demonio, éste va al pueblo y rapta a un joven para torturarlo y matarlo. Los personajes tendrán que convencerle de que es realmente Dédalo y que tiene que volver con ellos. Lo primero será complicado, pero no imposible, pero lo segundo será una tarea ardua. Él no cree que esté en un mundo imaginario, puesto que a él le parece muy real, y no está dispuesto a dejar a las pobres gentes de Ansun do Mar sin protección. ¿Cómo se las apañarán los personajes?

En principio bastará con que los personajes destruyan al enemigo que ataca a Dédalo cada noche, pero pronto descubrirán que no todo es coser y cantar.

CAPITULO 3: El final

*“Dame veneno que quiero morir, ay dame veneno ...
Antes prefiero la muerte que vivir contigo, ay dame veneno...”*

- Los Chunguitos, Dame veneno

Bueno, llegamos a la parte final. Todo comenzará a acelerarse vertiginosamente, por lo que es muy importante que estés muy al loro en esta parte final para que, ni a ti se te escape el control de la aventura, ni a los personajes les de la sensación de haber perdido el control.

La acción abunda en este último capítulo. Las oportunidades de morir se suceden ante los personajes y el peligro acecha a cada paso. No tengas piedad, pero tampoco te cargues la aventura al final...

1. En la telaraña Digital

Bueno, por fin algo de ayuda. Los personajes conseguirán por fin las pistas necesarias para acabar con su enemigo, pero nadie dijo que fuera fácil. Comenzarán con una búsqueda misteriosa de algo perdido en la memoria de los hombres para terminar en un enfrentamiento brutal pero revelador.

Así pues, los personajes al fin encontraron a Dédalo. Tanto si le convencieron como si no, Dédalo les contará la pista fundamental que necesitan para encontrar al Minotauro, y es que éste estaba perdidamente enamorado de su hermana Fedra (hasta para el amor era retorcido el jodio). Los personajes tienen como único objetivo encontrar la guarida de éste. Y no será difícil que se les ocurra buscar en internet cualquier alusión a éste nombre. En seguida encontrarán un dominio llamado www.fedra.com. En éste dominio no parece haber muchas webs de interés, pero si se introducen en la telaraña digital enseguida comprobarán que se trata de una enorme fortaleza y que (por si usan contactos o amigos más expertos en la TD) nadie sabe muy bien a quién pertenece. Dentro se encuentra el Minotauro. Pero no lo pongas fácil, en el camino de retorno a Madrid o en lo que comienzan a conectarse a internet haz que aparezca otro de los demonios menores, que sufran un poco, además ten en cuenta que si no se han despachado, al menos a dos de los demonios menores, lo van a tener muy chungo en el capítulo final.

2. El reencuentro

Todo lo que empieza, tiene un final. Y aquí terminará esta aventura, para bien o para mal. Esta escena es una lucha final, el peligro es enorme y es muy probable que se suceda alguna baja entre los personajes. Necesitarán todo su poder y, aunque si está Dédalo tendrán alguna posibilidad (puesto que los ataques de todos se concentrarán en él) va a ser duro.

Los personajes entran en la fortaleza. Parece como si los estuvieran esperando. Las puertas se abren a su llegada y una cierta intuición les indica por dónde tienen que ir. Llegarán al gran salón donde esperan el Minotauro y sus compinches. La lucha va a ser cruenta sin duda, pero ¿quién vencerá?

FINAL

Bueno, esto es todo. Espero que disfrutéis de la partida. Si no consiguen terminar con el Minotauro, puedes inventar un final alternativo que conlleve el terminar con la horrible máquina-laberinto y así con el oscuro plan del Minotauro, y así tendrás un archienemigo para usar en otras partidas. Sea como sea, que la magia esté contigo.

ANEXO: Dramatis Personae

Minotauro

Naturaleza: Confabulador.

Conducta: Perverso.

Esencia: Buscadora

Tradicción: Nefando.

Atributos: Fuerza 6, Destreza 4, Resistencia 6, Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 4, Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 5, Callejeo 1, Consciencia 5, Enseñanza 3, Esquivar 4, Expresión 1, Intimidación 5, Intuición 1, Pelea 5, Subterfugio 1, Armas C.C. 5, Armas de Fuego 1, Conducir 1, Do 1, Documentación 3, Etiqueta 1, Liderazgo 5, Meditación 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Tecnología 1, Ciencias 1, Cosmología 3, Cultura 2, Cultura y Sociedad 4, Enigmas 3, Informática 5, Investigación 2, Leyes 1, Lingüística 5, Medicina 1, Ocultismo 5.

Trasfondos: Aliados 3, Arcano 4, Avatar 5, Biblioteca 3, Capilla 0, Destino 0, Familiar 0, Influencia 2, Mentor 0, Nodo 2, Recursos 2, Sanctasanctorum 5, Sueño 0, Talismán 5.

Esferas: Cardinal 5, Correspondencia 3, Entropía 3, Espíritu 2, Fuerzas 4, Materia 5, Mente 3, Tiempo 4, Vida 5.

Fuerza de Voluntad 8, Areté 7.

Quintaesencia 13, Paradoja 7.

Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Incapacitado.

Historia: Que más se puede contar que no se haya dicho ya.

Descripción: Su aspecto físico habitual, por extraño que pueda parecer en principio es el de un griego bastante apuesto, en realidad su cuerpo es el de Teseo el hijo del rey Egeo de Atenas.

Equipo: Medallón de amistad (Mente 3), Armadura de Elor (Materia 4, Cardinal 3, Entropía 2: Protección +4, Dardos de luz de 1 de daño cada uno imposible de resistir si dan, Antimagia +2), Espada Dreza Dif 8, Daño Fue+5 más un punto de Fuerza de Voluntad.

Nefandos (Adbal-al-Re y Tomás Roma)

Naturaleza: Confabulador.

Conducta: Perverso.

Esencia: Buscadora

Tradicción: Nefando.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 4, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 4, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 3, Consciencia 4, Enseñanza 1, Esquivar 2, Expresión 1, Intimidación 3, Intuición 1, Pelea 3, Subterfugio 1, Armas C.C. 2, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Do 1, Documentación 3, Etiqueta 1, Liderazgo 2, Meditación 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Tecnología 1, Ciencias 1, Cosmología 3, Cultura 3, Cultura y Sociedad 4, Enigmas 3, Informática 5, Investigación 2, Leyes 1, Lingüística 5, Medicina 1, Ocultismo 5.

Trasfondos: Aliados 3, Arcano 3, Avatar 3, Biblioteca 3, Capilla 0, Destino 0, Familiar 0, Influencia 0, Mentor 0, Nodo 2, Recursos 2, Sanctasanctorum 4, Sueño 0, Talismán 5.

Esferas: Cardinal 3, Correspondencia 3, Entropía 0, Espíritu 3/0, Fuerzas 3, Materia 3, Mente 0, Tiempo 0/3, Vida 0.

Fuerza de Voluntad 7, Areté 4.

Quintaesencia 6, Paradoja 4.

Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Incapacitado.

Historia: Abdal-al-Re se unió al Minotauro hace ya mucho tiempo, cuando éste llegó a España. Por aquel entonces él era un Mago oscuro a las ordenes del comandante musulmán. Tomás Roma era un joven adepto virtual catalán que cayó bajo el influjo del Minotauro y ahora no es más que su perrito faldero.

Descripción: Abdal es mahometano. Viste como los antiguos moros con ropas de seda de colores brillantes. Tomás es bajo y regordete pero está más en forma de lo que cabría esperar de semejante ser.

Equipo: Ambos llevan armas de fuego (revolver) Dif 7, Daño 6, Cadencia 2.

Demonios menores

Naturaleza: Confabulador.

Conducta: Asesinos.

Esencia: Dinámica

Tradicción: Espíritu (Demonio menor).

Atributos (Materializado): Fuerza 6, Destreza 5, Resistencia 6, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 1, Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 5, Callejeo 1, Esquivar 3, Expresión 1, Intimidación 3, Intuición 1, Pelea 5, Subterfugio 1, Armas C.C. 3, Armas de Fuego 1, Liderazgo 1, Meditación 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Cosmología 3, Cultura y Sociedad 3, Enigmas 1, Informática 1, Lingüística 1, Ocultismo 3.

Hechizos: Armadura, Corrupción, Descargar llama, Crear Fuego.

Fuerza de Voluntad 6

Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Incapacitado.

Descripción: Su aspecto físico habitual es el que les dio el Minotauro, es decir, el de un minotauro de la mitología. Atacan con sus fuertes brazos, haciendo presas y dando fuertes puños y coces (Todo +1 a lo que pone en los libros de reglas).

Hellhounds (Perros del Infierno)

Naturaleza: Psicópata

Conducta: Asesinos.

Esencia: Dinámica

Tradicción: Umbrole

Atributos: Fuerza 6, Destreza 6, Resistencia 6, Carisma 1, Manipulación 1, Apariencia 1, Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 5, Atletismo 5, Esquivar 1, Intimidación 3, Pelea 5, Subterfugio 3, Sigilo 4, Supervivencia 1.

Hechizos: Armadura, Corrupción, Descargar llama, Crear Fuego.

Fuerza de Voluntad 4

Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Incapacitado.

Descripción: Son enormes perros de pelo oscuro y con ojos de fuego. Pueden además lanzar alientos de fuego (de forma semejante a los dragones) que hacen 5 dados de daño por fuego a todos en un área de 5 metros de radio. Su ataque cuerpo a cuerpo lo hace con su potente mandíbula Dif 5 Daño Fue+3.

Demonio mayor (Gibran)

Naturaleza: Confabulador.

Conducta: Asesino.

Esencia: Dinámica

Tradición: Espíritu (Demonio mayor).

Atributos (Materializado): Fuerza 7, Destreza 6, Resistencia 8, Carisma 1, Manipulación 4, Apariencia 1, Percepción 4, Inteligencia 5, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 5, Callejeo 1, Esquivar 4, Expresión 1, Intimidación 3, Intuición 1, Pelea 6, Subterfugio 1, Armas C.C. 4, Armas de Fuego 0, Liderazgo 3, Meditación 1, Sigilo 1, Supervivencia 1, Cosmología 3, Cultura y Sociedad 3, Enigmas 1, Informática 1, Lingüística 1, Ocultismo 3.

Hechizos: Armadura, Corrupción, Descargar llama, Crear Fuego (Pero todos más potentes que los de los demonios menores, por ejemplo, si Armadura de los demonios menores les da 3 puntos de protección, a Gibran, le proporciona 6)

Fuerza de Voluntad: 10

Niveles de Salud: OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Incapacitado.

Descripción: Su aspecto físico habitual es el que les dio el Minotauro, es decir, el de un minotauro de la mitología. Atacan con sus fuertes brazos, haciendo presas y dando fuertes puños y coces (Todo +1 a lo que pone en los libros de reglas).

Ukg (Umbrole)

Naturaleza: Psicópata

Conducta: Torturador.

Esencia: Dinámica

Tradición: Umbrole

Atributos: Fuerza 8, Destreza 2, Resistencia 9, Carisma 0, Manipulación 0, Apariencia 0, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 1.

Habilidades: Alerta 3, Pelea 5, Subterfugio 3, Sigilo 4.

Habilidades especiales: Armadura (4 puntos), 4 tentáculos con los que puede atacar independientemente a blancos distintos.

Fuerza de Voluntad 9

Niveles de Salud: OK, OK, OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -5, Incapacitado.

Descripción: Una enorme masa de alguna sustancia negruzca semejante al crudo que parece estar en movimiento continuamente. Sus tentáculos pueden golpear (3 o menos éxitos) o apresar (4 ó más éxitos). Si golpea hace Fue+1 dados de daño, mientras que si apresa, cada turno hará Fue dados de daño automáticamente, pues se dedicará a alzar por los aires y estampar a su víctima contra el suelo.