

A cien pies de la salvación



Aventura extrema para
Vieja Escuela: el juego de rol

A cien pies de la salvación

Aventura para

Vieja Escuela — el juego de rol

Aventura escrita por **Mario C. Thorkrim**, gratuita en:

<http://murallasblancas.blogspot.com/>

Mapa (e inspiración) de la aventura por **Eneko Menica**

Original blanco/negro y a color en:

<http://eltomocarmesi.blogspot.com/2018/06/ciempires-gigante.html>

Responsable de la portada y la ilustración interior Mario C. Thorkrim
(*Ilustraciones originales de Pixabay*)

Responsable de la mutilación del mapa original Mario C. Thorkrim

Agradecimiento especial por “algunas ideas reubicadas” a Jose Carlos Domínguez “Kha”

Vieja Escuela: el juego de rol escrito por Javier “cabohicks” García.

Vieja Escuela marca 2016 de Eneko Palencia y Eneko Menica.

A cien pies de la salvación - Vieja Escuela: el juego de rol

Los protagonistas de esta aventura, nuestros sufridos PJ, deberán tomar medidas desesperadas para salir con vida. Primero elige el tipo de historia y la naturaleza del grupo de PJ:

1) Son un grupo de **protectores de la justicia** (*pnj involved*). Un oficial de alto rango o clérigo, ante la corrupción que impera en la capital, les ha encomendado a ellos la recogida y escolta de el/la testigo de un asesinato delicado. Sin embargo, la mayoría de la guardia quiere verlo/a muerta, antes de que llegue a presencia del Rey/Gobernador. Usa los **5 primeros PJ** de la pág. 18 a 22.

2) **Extraños compañeros de cama**. Uno o más de los PJ (*gentes de mal vivir*) son testigos de un crimen, en el que está implicado un alto cargo. Los demás PJ, enviados oficiales, tienen la misión de llevarlos con vida ante el Rey o Gobernador. Por supuesto, el burócrata asesino y los capitanes de la guardia corruptos han enviado a por ellos a todas sus fuerzas. Usa una **mezcla de los PJ pregenerados**.

3) Son un grupo de asesinos, **banda de criminales**, fugados o desertores que, tras un tiempo de fechorías y persecución, han sido acorralados en la espesura, por las tropas del reino. El número de soldados es ingente, creciendo a cada momento. El precio por sus cabezas se paga vivos o

muertos, sean culpables o no, estas pueden ser sus últimas horas. Usa los **5 últimos PJ** desde la pág. 23 al final.

4) El típico **encargo del patriarca o la matriarca** controlador/a de una comunidad floreciente. Su hija/o (*pnj involved*) ha “desaparecido” sin dejar rastro y no puede permitirlo. Promete pagarles una buena suma por devolverlo/a sano/a y a salvo. Su rastro los lleva a territorio salvaje y a una cueva que se presenta como la única ruta probable. Usa **tus propios PJ** o elígelos de los pregenerados.

Si eliges la 1ª historia, les acompaña la molesta testigo, Zondra Gusmaly, una cortesana (o el testigo Benlo Sokly, un cortesano). Está de mal humor pero, entiende que quieren silenciar su boca. Han escapado por los pelos, de un destacamento que les seguía al grito de: “¡Matadlos a todos, que no escape uno con vida!”

Se librarán, de todos los problemas que encuentren, de la manera más inverosímil y aparatosa posible pero, no será de ayuda a los PJ.

Zondra (o Benlo) intentará seducir al PJ más poderoso/a para que huya con ella/él a vivir una vida de aventura y pasión a tierras lejanas y se olvide de la misión. Lleva encima unas gemas robadas, ocultas en un pliegue de ropa.

El Paso Secreto

Los PJ saben o les han contado, los labriegos locales, que oculto en la espesura, hay un paso que lleva a un gran túnel que atraviesa las montañas. Si lo encuentran, les permitirá rodear a las tropas que los buscan. Puede ser su única posibilidad de supervivencia.

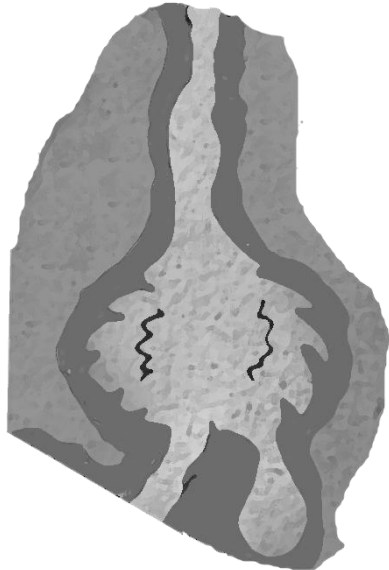
Por supuesto, sin que nadie lo haya descubierto y vuelto para contarlo, un ciempiés gigante ha tomado la gruta como guarida, es fresquita, agradable y cabe. Se mete dentro y se queda descansando durante horas, con la boca abierta. Nada de lo que entra le hace daño y eso que se lleva.

A los PJ se les hace de noche pero, encuentran la entrada que buscaban, están de suerte.

Como les contaron, un pequeño riachuelo entra en la cueva, es esta. Dentro, el terreno se eleva un poco y, aunque húmeda y maloliente, les permitirá secarse los pies al fuego, sin que las llamas se vean desde fuera.

La gruta continúa pero los PJ deciden si quieren adentrarse ya o dormir unas horas primero.

Entrada



Sección A

El humo de la hoguera o de antorchas se despeja rápidamente, moviéndose hacia el interior, está claro que hay corriente de aire.

Al poco de encender un fuego en esta zona empiezan a notar un temblor.
"¡Terremoto!"

El fuego y el humo despiertan al ciempiés que cierra las mandíbulas.

Los PJ ven como la entrada a la cueva se cierra y empieza a manar un líquido amarillento de las paredes y el techo, que apagará la hoguera. Instintos DES 11+ o acabarán rodando por el suelo.

A cien pies de la salvación - Vieja Escuela: el juego de rol

Además, el suelo comienza a acercarse peligrosamente al techo. Si no quieren morir aplastados, deberán adentrarse en la gruta. No sucede rápido pero, si han caído al suelo deberán arrastrarse por esa porquería que, por suerte, se lo pone más fácil.

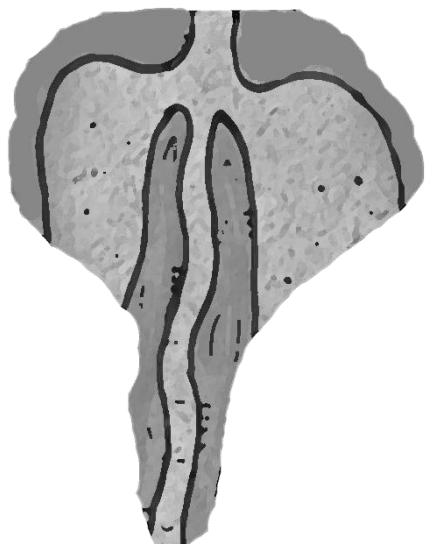
“¡Creo que esto no es una cueva!”

Sección B

A pocos pasos hacia el interior de la gruta, llegan a una intersección en la que hace mucho viento. Pueden seguir por la gruta que sigue frente a ellos, la más estrecha, o probar en las cavernas que se abren a derecha e izquierda.

Derecha

Izquierda



Si se asoman a una de las cavernas o se quedan discutiendo justo en la intersección, repentinamente se levantará un fuerte vendaval que los arrastrará a una de las dos cavernas. Tirada de Instintos DES 11+ para agarrarte a algo y tirada de FUE 11+ para ayudar a otro. Los que han fallado su tirada, si sacaron en el dado número impar, acabarán en la caverna de la izquierda y par en la derecha.

¿Sujetaban algo en las manos? ¿Lo han dejado caer? ;D

Estas cavernas están llenas de ramas enormes por todas partes, suelo techo y paredes. Es el hogar de varios silfos, culpables de los vendavales de aire. Los PJ absorbidos serán zarandeados como muñecos, si no se sujetan a alguna de esas ramas de tacto tan extraño. Tirada de Instintos FUE 14+ o sufrirán 1D6 por los golpes.

Unos segundos más tarde, los que hay dentro, notan que el viento sopla en sentido contrario. Si se atreven a aprovechar el momento y se sueltan podrán salir. En caso contrario, vuelta a repetir. Otra opción es acercarse todo lo posible a la base del tallo de una rama y abrirse camino en esa frondosidad a oscuras. Los silfos no se preocupan por su presencia.

Sección C

La gruta más estrecha es muy larga. Si consiguen una buena tirada de Alerta 17+ escucharán sonidos de criaturas.

"¡No estamos solos!"

Los PJ encontrarán una primera caverna a su izquierda donde dos criaturas muy pálidas, de piel gomosa, emiten pequeños chillidos para comunicarse, intercalados por una palabra, que repiten varias veces, "klobuld". Una tirada de Erudición confirmará que parecen kobolds pero son albinos. Estas criaturas no están usando ninguna fuente de luz.

Si pretenden pasar sin que los oigan, deberán superar una tirada difícil de Subterfugio 14+ o los escucharán. Lo mismo en las demás cavernas.

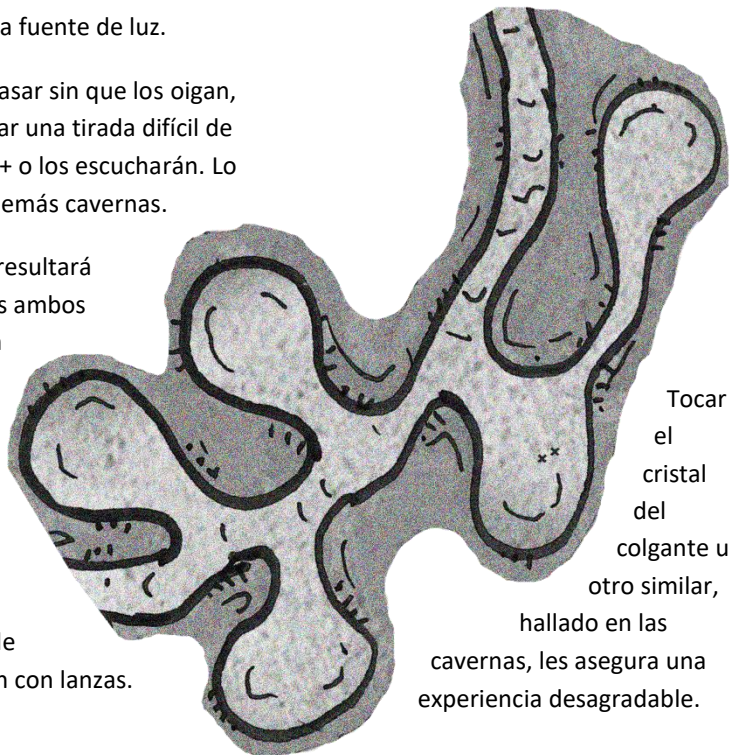
Ese momento resultará aterrador, pues ambos señalan con un dedo hacia los PJ y comienzan a chillar en un tono agudo penetrante. Después les escupirán desde lejos y atacarán con lanzas.

En cada una de las otras 4 cavernas hay 1d4-1 klobulds, que acudirán ante el chillido de alarma.

Klobulds Albinos

Niv 1; Ataque arma (1d6); Defensa 13; Talentos: Eco localización. No les afecta el ácido. Escupidor, 1 vez al día, ciega 1d6 asaltos, éxito en Instinto DES lo evita. Son ciegos, sienten el calor pero no ven la luz.

Cada uno tiene una lanza y un colgante con un cristal amarillo.



Tocar el cristal del colgante u otro similar, hallado en las cavernas, les asegura una experiencia desagradable.

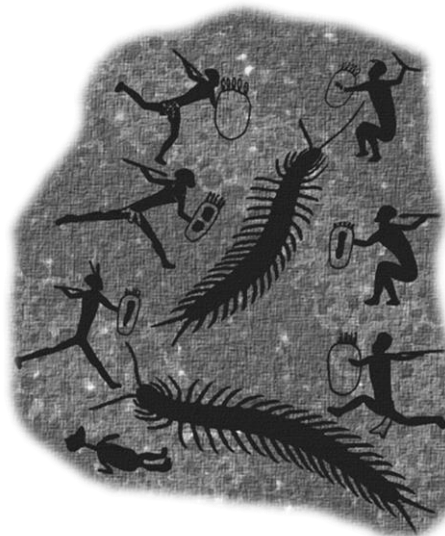
A cien pies de la salvación - Vieja Escuela: el juego de rol

Tocar el Colgante

Visión al primer contacto: Verán como su cuerpo se deshace dolorosamente, quedando solo un charco, después, un ser imposible e inhumano se los bebe. Tirada de Salud Mental, Sabiduría 14+. Si no resisten las visiones, pierden 1d6 SAB según reglas, además, quedarán aturridos 1d6 asaltos. No deberán volver a pasar por esto cada vez.

Las Pinturas

En las cuevas podrán ver una serie de pinturas rupestres un poco extrañas, están por todas partes pero, estos seres klobuld casi no aparecen. Las criaturas humanoides se enfrentan a seres con muchas patas y pinzas. Otras parecen recuerdos de vidas olvidadas.



De las cinco cavernas, la conectada a la primera por un estrecho corredor, vigilada al principio por los 2 klobulds, está repleta de protuberancias que crecen por todas partes, algunas arrancadas, otras incipientes, algunas bulbosas y palpitantes.

“¡No pienso alimentarme de eso!”

Explorando las cuevas y corredores les cuesta bastante distinguir, en paredes, techo y suelo, lo que son estalactitas, columnas, pliegues, depresiones o bultos, de lo que son nuevos pasajes abiertos. Tira en la Tabla de Encuentros Aleatorios (pág. 15).

Si no has hecho aún una tirada por posibles temblores, lee la siguiente página antes de continuar.

Es imposible saber si las escenas ilustradas se produjeron en el exterior o dentro de estas cuevas.

Temblores

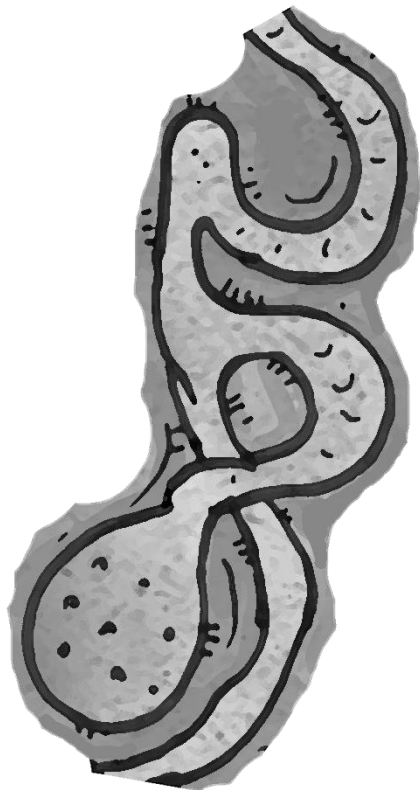
Con el paso del tiempo, el ciempiés se mueve, reacciona a cosas que suceden en el exterior. Los temblores son frecuentes pero, algunos son tan violentos que les hacen perder pie.
“¡Terremoto! ¡La gruta se levanta!”

Cada vez que estén en una nueva sección del ciempiés, empezando en la C y hasta la H, o pierdan mucho tiempo en la misma, tira 1D20:

11+	Cuando estaba todo en calma, se produce otro movimiento violento “¡Terremoto!” Instintos DES o caer al suelo.
14+	Cuando estaba todo en calma, se eleva la zona más cercana a la entrada y los PJ caen hacia el otro lado, si no se agarran a algo. Instintos DES o FUE.
17+	Sucedirá lo anterior, justo cuando estaban intentando ser sigilosos, emboscar, ocultarse, encender fuego o curarse.
20	Sucede, justo cuando los PJ estén en mitad del combate.

Sección D 1

Nada más abandonar la sección C, hay un recodo donde podrían encontrar algo o alguien. Tira en la Tabla de Encuentros Aleatorios (pág. 15).



Dejando atrás el último recodo, a su izquierda sube un pasaje, de elevada pendiente, que se desvía del principal. En lo alto se encuentra una cámara más extraña que las anteriores.

No se ve a ninguna de esas criaturas albinas pero está llena de estanques alargados. Algunos de unos dos metros y otros más largos, con sus bordes sobresaliendo del mismo suelo en el que se hunden.

A cien pies de la salvación - Vieja Escuela: el juego de rol

¿Rescate de un pnj? Pues lo tienen ahí. Si no venían en busca de nadie, (1D20) hay un 11+ de que haya una criatura inteligente del exterior (alguien que entraría en una cueva ¿PJ sustituto?).

La/o encontrarán atada/o de pies y manos, en un sueño profundo. A su lado, un estanque contiene un saco membranoso lleno de líquido viscoso. A través de la membrana traslúcida pueden apreciar la forma de otra persona, sumergida en su interior. ;D

Les cuesta mucho despertar a la prisionera/o y mantenerla lúcida. Si intentan sacar a la persona del estanque, en cuanto rompan la membrana, el ser que hay dentro despertará, agarrará al PJ más cercano y comenzará a emitir un grito horripilante.

“¡Aaaaaah, quitámelos, quitámelos!”

Tirada de Salud Mental, Sabiduría 11+, o pierden 1d6 SAB.

Están en el órgano generador de Klobulds Albinos. No se reproducen. Cuando hacen falta más, si mueren, desaparecen o una infestación exterior requiere un mayor número; meten aquí a los prisioneros, para que se generen “réplicas” albinas del original, engrosando sus filas. Cuantos más

prisioneros, más copias al mismo tiempo. Solo una por cautivo.

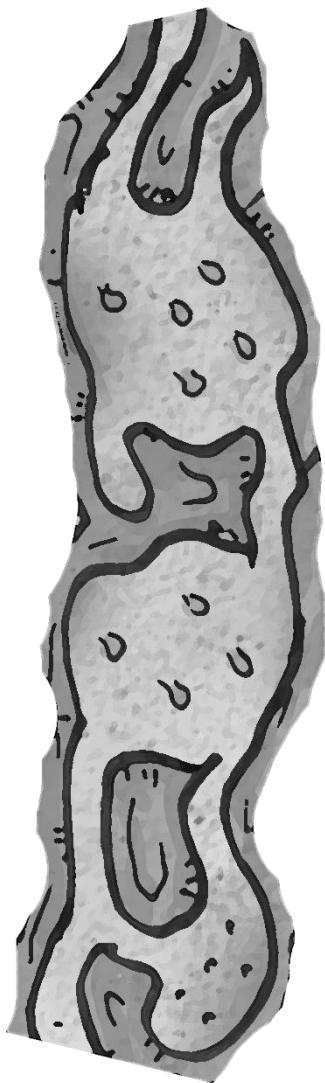
Da la casualidad que, un clan kobold, intentó tomar este “complejo de cuevas”. Si la vida te da kobolds...

Los replicantes son repulsivamente similares a los originales, aunque no hay modo de hacer pasar uno por otro. Usarán las armas o armaduras del cautivo e intentarán repetir alguna palabra mal dicha. No son muy listos.

El pnj rescatado/a intentará seducir al PJ más poderoso/a para que huya con él/ella a vivir una vida de aventura y pasión a tierras lejanas y se olvide de la misión. Lleva encima sus ahorrillos.

Sección D 2

Si siguen por el pasaje inferior, más largo, llegarán a un punto estrecho en el que cuelgan un montón de finos filamentos a modo de cortina. Se mueven ligeramente, seguro que por los temblores. Si los toca un klobuld actúan como una cortina, si pasa otro ser le dará una dolorosa descarga. Si los tocan, Instintos DES 14+, reciben 1d6 daño por descarga, además, Instintos FUE 14+ o 1D6 asaltos paralizado.



Pasado el trance, verán dos grandes cámaras seguidas, en las que, una suerte de columnas pulsantes, sostienen cúmulos de huevas; unas más desarrolladas que otras. En las paredes y huecos ven como cristaliza

una sustancia, los cristales amarillos están por todas partes.

Las criaturas albinas, con su contacto, se sienten más unidas a su dios, comprenden su lugar, su finalidad y ya no sienten miedo o confusión. A parte de eso, estos cristales absorben y retienen las experiencias más extremas de dolor, terror y pánico, ocurridas en estas cuevas, como las de las víctimas al morir. Algo que muestran al primer contacto.

En la primera cámara hay 1d6+1 klobulds (de esos 7, los que no estén aquí, están en la siguiente y acudirán al ruido). Cuidan las huevas de su dios, viven dentro de su dios, hacen sacrificios a su dios y mueren sin dudarle por su dios, es su función.

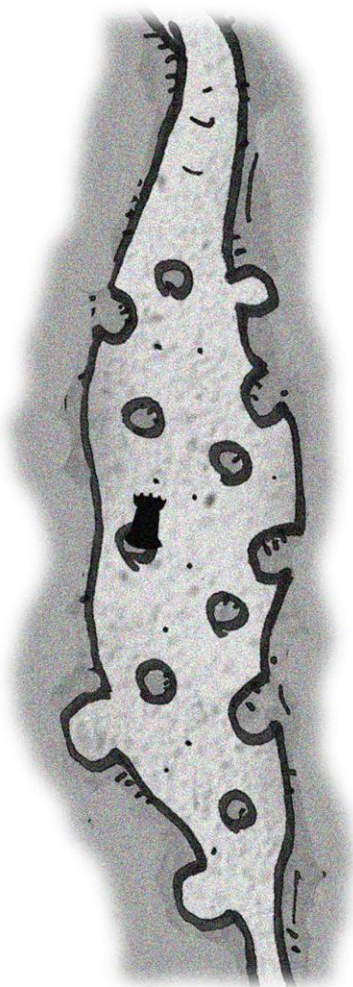
Klobulds Albinos

Niv 1; Ataque arma (1d6); Defensa 13; Talentos: Eco localización. No les afecta el ácido. Escupidor, 1 vez al día. Llevan lanza y un colgante con cristal.

La tercera cámara es más pequeña. Parece que aquí se hallan las huevas más grandes, mientras completan su maduración. Las huevas también son inmunes al ácido. Empujar una es difícil, levantarla sin ayuda es muy difícil. Tira en la Tabla de Encuentros Aleatorios (pág. 15).

Sección E

Aquí la peste es casi irrespirable. El pasillo va descendiendo hasta dar a una gran caverna, inundada por un miasma repugnante que burbujea y expulsa vapores.



La vista no alcanza a ver el final de este lago hediondo, a la luz de unas simples antorchas. Las paredes no presentan asideros seguros a los que afianzarse, aunque parece que puede haber algún islote, por encima del nivel de ese puré pestilente.

¿Hace mucho que no compruebas si hay Temblores? xD

Si dejaron algo vivo, más atrás, y esperan, pueden ver como un grupo de klobulds lleva una hueva a través de la ciénaga fétida. La hueva flota y no parece profundo, tampoco se disuelven (*son inmunes*).

El miasma no es un ácido fuerte, en realidad. El líquido dejará manchas muy feas en el metal, dejará la ropa para tirar y les irritará sus ojos si les salpica, pero con agua los salvan.

Cuando los klobulds generan réplicas de prisioneros, los originales ya están listos para ser sacrificados al dios, los traen aquí y los tiran vivos.

Parece que hay cuerpos medio sumergidos, pegados a las paredes, recubiertos por una masa viscosa muy densa. Si intentan liberar uno, estarán ya muy desechos por lo ácidos. Tirada de Salud Mental, Sabiduría 11+.

A cien pies de la salvación - Vieja Escuela: el juego de rol

Las armas sufrirán daño por ácido una vez toquen esa masa viscosa (*aplicalo cuando salgan de la sección, -1 al daño, -2 si las han empleado a fondo*).

Al intentar cruzar, ya sea a pie, hundidos hasta la cintura de sopa fétida, bordeando por la pared o de otro modo. Las criaturas que moran aquí surgirán lentamente a su alrededor: 1d6 al inicio, rodeando a los PJ, +2 cada 3 asaltos, uno por delante y otro por detrás.

Cienos Gástricos - Hombres Cieno

Niv 2; Ataque arma (apresar); Defensa 11; Talentos: Sienten la vida que pasa cerca, no reaccionan a las réplicas o huevas. Envolver (1 asalto) y disolver a su víctima (1d4 daño por asalto). Las armas que los hieran, acabarán sufriendo daño por ácido, como se explica más arriba. Los Cienos no se alejan del miasma primordial.

Son lentos y sin estrategia. Si los PJ se centran en los que les cierran el paso y avanzar, si no pierden mucho tiempo, el resto no les alcanzará. Repartírselos a todos es un error fatal, pues no paran de generarse nuevos.

Es posible que vean algo, en algún islote o en la orilla, quizá una vez hayan cruzado. Tira en la Tabla de Encuentros Aleatorios (pág. 15).

La Torre Antigua

En un islote, en el centro del lago hediondo, permanecen, aún en pie, los restos de una torre de piedra. En su interior se acumulan monedas y tesoros de incontables reinos y civilizaciones, reunidos probablemente por el anterior, y hace tiempo digerido, propietario. Los cofres de madera no han aguantado el ambiente pero, los metales y gemas que no han tocado el miasma, tienen buena pinta.

Sección F

Si logran atravesar el lago hediondo, llegarán a otra bifurcación. La de su izquierda desciende ligeramente, y ha llegado a verterse hasta allí, parte de esa sopa repugnante. El corredor de su derecha asciende y parece girar más adelante. Esta zona es perfecta para consultar la Tabla de Encuentros.

“¿Qué poder oscuro impulsa a esta cosa en la que nos hemos metido?”

Si bajan por la gruta de su izquierda, llegarán a otra división, un túnel sin salida a la derecha, donde se concentran afloramientos del cristal amarillo, y a la izquierda continua la gruta que asciende otra vez.

A cien pies de la salvación - Vieja Escuela: el juego de rol



Conforme avanzan, se dan cuenta de que algo emite luz en este siniestro lugar, por primera vez. El fulgor verdoso se hace más evidente conforme se acercan a una cámara. No la pueden ver entera hasta que no entren pero, en la pared que alcanzan a atisbar, cuelga de manera grotesca, el cadáver reseco de un ser, retenido en su día por hebras y atravesado por ramas nacidas de la misma pared. Una

tirada de Erudición les hará pensar que se trata de una dríada. Los elfos que lo vean (erudición con ventaja), deberán pasar una tirada de Salud Mental 14+.

Pero, la luz proviene de otro lugar, hacia el fondo, al menos hay otra dríada y aún está viva.

Si no se han acercado con cautela, fallando una tirada de subterfugio, alertarán al guardián de esta caverna.

Si parece un ogro, golpea como un ogro pero es albino, es que es otra cosa. La criatura grita (*aunque no vendrá nadie*), les escupe y ataca.

Uglod Albino

Niv 4; Ataque arma (1d8+1); Defensa 14; Talentos: Eco localización. No les afecta el ácido. Escupidor, 1 vez al día, ciega 1d6 asaltos, éxito en Instinto DES lo evita. Son ciegos, sienten el calor pero no ven la luz.

Tiene un garrote enorme y su colgante con un cristal amarillo.

Si consiguen derrotar al uglod, verán con más calma que aquí hubo tres dríadas, dos ya están muertas. La superviviente es la que emite la luz. Está débil, sufriendo, su mirada implora la ayuda de los PJ.

A cien pies de la salvación - Vieja Escuela: el juego de rol

La docena de ramas clavadas en su cuerpo refulgen también; claramente están drenando su magia. Si la liberan, su rostro se tornará en alivio y aunque débil les agradecerá su ayuda; su luz los bañará y se sentirán mucho mejor. Si han sufrido pérdida temporal de características la recuperarán y todos serán curados de sus heridas en 2d6.

Se girará hacia los cuerpos secos de las otras dríadas, que estallarán en llamas espontáneamente y ella se convertirá en un remolino de hojas luminosas que saldrá disparado por la gruta, quizá hacia la salida.

“¡Demasiado rápida, chicos!”

Si suben por la **gruta de su derecha**, tras una curva, volverán a bajar a un ensanchamiento donde ven dos posibilidades. El túnel de su derecha emite una luz violácea muy leve, el de su izquierda está oscuro y huele realmente mal.

Si no se han acercado con cautela, fallando la tirada de subterfugio, alertarán al guardián de esta caverna, que les sale al paso. Es otro uglo. Grita, les escupe y ataca.

Uglo Albino

Niv 4; Ataque arma (1d8+1); Defensa 14; Talentos: Eco localización. No les afecta el ácido. Escupidor, 1 vez al día,

ciega 1d6 asaltos, éxito en Instinto DES lo evita. Son ciegos.

Porta un garrote enorme y el colgante.

Tras derrotarlo, podrán iluminar la escena de la caverna que protegía. En su interior ven 5 tronos, dispuestos en círculo en torno a una crisálida con un orbe en su interior; en este nace la luz violácea, que no ayuda mucho a iluminar la caverna. Los tronos están ocupados por los cuerpos consumidos de 5 brujos. No fueron inmovilizados, aunque algunas ramas sí que unen sus cuerpos con las paredes cercanas.

Si los PJ se acercan a la crisálida, el cuerpo del brujo más cercano saltará encima del PJ. Pero no pasa nada más, ha sido un *espasmo mágico* ;D y solo sucederá con uno. Otro de ellos llevaba colgado al cuello el Talismán de la Posesión Monstruosa, aunque ahora cueste verlo, ha caído cerca de su coxis (alerta 14+). Y, por supuesto, todos portan sus diademas, brazaletes, anillacos y puñales curvos enojados.

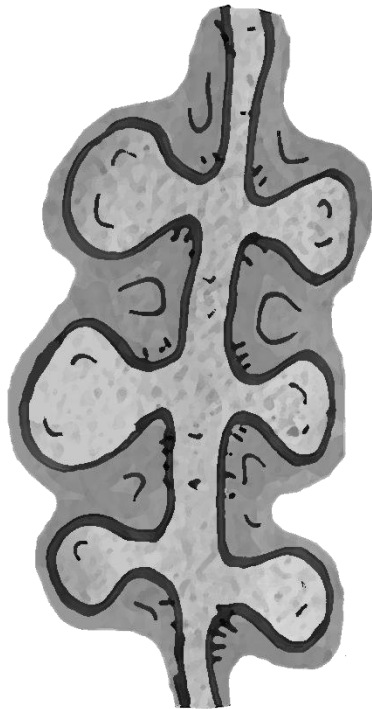
Si desean destruir la crisálida y el orbe, necesitarán asestar varios golpes. Al agrietarse, una oleada mágica morada los tirará de espaldas y la luz cesará. Decide tú, director, si esto pone fin a la vida del ciempiés o provoca unas molestas sacudidas y sigue a la suya.

Talismán de la Posesión Monstruosa

(Sintonizar 14+): al sintonizar se cobrará un punto de Sabiduría del PJ. Permite al portador tomar el control de un monstruo, enfrentando su nivel de dificultad con la tirada de Carisma.

La mente del portador entra en la del monstruo, dejando su propio cuerpo desatendido. Con un 1 natural en la tirada, sus recuerdos se mezclarán con los del ser y pensará que ES la criatura, mientras no supere una tirada de Sabiduría 14+ actuará como tal. Si la criatura muere antes de retornar su mente voluntariamente deberá pasar una tirada de Salud Mental difícil.

“¿Fueron estos los brujos que crearon esta monstruosidad o solo la controlaban?”



Sección G

El túnel oscuro y maloliente serpentea un poco antes de llegar a otro lugar asqueroso. La gruta sigue pero, se halla flanqueada por seis cavernas más. Deben tener cierta profundidad puesto que, los líquidos de desechos que caen a chorro en cada una no inundan el paso, solo lo encharcan. La peste es nauseabunda.

Aunque, ni aquí están a salvo. En estas cloacas viven unas terribles criaturas, que no están para desperdiciar nada.

Cada PJ atraerá a 1d4-1 criaturas.

Larvas fecales devoradoras

Niv 0 (1d6 pv); Ataque mordisco (1d4); Defensa 11; Talentos: sienten la vida que pasa cerca, no atacan a réplicas o huevos. Transmitir enfermedad (1 entre 10).

Sección H

Al salir de las pozas fecales, seguirán pisando charcos de ese líquido maloliente. En esta zona verán paredes, estalactitas y estalagmitas que resaltan por su aspecto flexible. Ya no crecen esas formaciones de cristal amarillo. En algún rincón podrán ver cascaras de huevas rotas y vacías. Lo que hubiera dentro no lo ven.



Al instante de poner los pies aquí, surgirán figuras fantasmagóricas (1d4+1) atraídas por el calor vital de los PJ. Son los espectros de los que sufrieron muertes atroces y aún no han sido expulsados de la criatura. Los cristales amarillos los repelen, pues les hacen revivir esas muertes. Intentarán controlar a quienes no lleven uno.

Espectrosidades

Niv 3; Ataque posesión; Defensa 14 (solo les afectan las armas mágicas); Talentos: sienten a los vivos. Posesión de un ser inteligente, Instinto CAR (13+) para resistirse. Una vez poseída, la víctima debe sacrificar un punto de INT para poder volver a intentar expulsarlo, si nadie le ayuda de otro modo. La experiencia traumática de ser poseído, requiere que el PJ haga una tirada difícil de Salud Mental.

Estas almas en pena quieren (1d6):

1-2 vengarse de las criaturas horribles

3-4 huir despavoridos hacia afuera

5-6 matar enloquecidamente a todo lo que vean.

Una vez posean un cuerpo, harán lo más apropiado según esa voluntad.

A cien pies de la salvación - Vieja Escuela: el juego de rol

La tirada de **Temblores** en esta sección será diferente. Si el resultado indica “se eleva la gruta”, sustituir esto por “evacuación de las pozas fecales”.

Cuando esto suceda las aletas y tentáculos flexibles de esta zona empezarán a oscilar, contraerse y expandirse para ayudar a los desechos a salir. Tiradas de Instintos DES o

recibirán un golpetazo (1d6 daño), además del baño.

“¡A partir de aquí es todo Recto!”

Tira en la Tabla de Encuentros de abajo si estás de humor.

Tabla de Encuentros Aleatorios (2D6):

2	Un guardia de una partida de búsqueda, escondido y aterrado. Ha visto morir a todos sus compañeros. ¿Posible PJ sustituto?
3	Un/a niño/a, único/a superviviente de una familia de granjeros que se mudaba a nuevos territorios con todas sus cosas.
4	Huesos de un animal, caballo o buey, y parte de una carreta con enseres de una familia. Saqueo: 1D10 m.o., 4D6 m.p., herramientas, vendas.
5	Animales (1D6): 1-4 Lobos 1D4, 5-6 Un oso. Está/n vivo/s, con marcas de ácido horribles (superficiales), ataca/n hechos una furia.
6	1D3+3 Klobulds Albinos. En C van sin nada hacia la sección D. En D, E, F o G transportan una hueva (o prisionero hacia/desde el lago hediondo).
7	Un pozo oculto por líquido oscuro en una zona encharcada, Instintos DES. Posibilidad de perder algo, tragar algo, etc.
8	1D4 +1 Guerreros esqueleto de un nigromante, aún activos. El brujo ya lleva tiempo muerto. Niv 1; Ataque arma (1d6); Defensa 11.
9	Armas abandonadas (1D6): 1-3 corroídas, 4-5 comunes en buen estado, 6 poco frecuentes y justo las que necesitan, en buen estado.
10	Cadáver incompleto de una persona (cualquier raza o sexo); recobra el sentido y se aferra a quién se le acerque, para morir segundos después.
11	Cadáver de Klobuld con heridas (elige de qué) y uno de esos colgantes.
12	¡Suerte! Una víctima dejó, en buen estado (1D6): 1) mochila de cuero con vendas x4, 2 antorchas y algo de comer, 2) bolsa con 63 m.o. y medallón protector contra muertos vivientes y espíritus, 3) estuche con 7 viales antiácido, 4) poción curativa (1d8), 5) arma hechizada: hacha de batalla “Abrecaminos” +2, 6) arma hechizada: espada larga “Luminosa” +2

Cuando salga un resultado, si te parece improbable que se repita la situación, márcalo. Si vuelve a salir escoge el anterior o el posterior.

A cien pies de la salvación - Vieja Escuela: el juego de rol

Muñecos de barro

Por fin, los PJ supervivientes, quizá junto a algún pnj, emergen por el extremo opuesto del ciempiés, en un estado deplorable.

Recordemos que habían entrado en esta criatura por un motivo y según este, los lugares en los que pueden aparecer serán distintos.

Si comenzaron con el inicio de historia 1 o 2, esta podría acabar así:

“La gigantesca bestia está muerta, abatida por cientos de flechas, lanzas y proyectiles de balista. El monstruo ha atravesado parte de la capital y está delante del edificio de justicia/palacio del rey o gobernador. Hay docenas de guardias que quedan sorprendidos al veros salir de esa cosa. Bajan sus armas y os permiten acabar la misión.”

Si se eligió el inicio de historia 3:

“Al salir, comprendéis la batalla que se ha librado en el exterior. Los árboles han sido arrancados de cuajo o están ardiendo, rocas desechas por ácido,

sangre verdosa, soldados y monturas muertos o heridos, caballos vagando sin jinete. Y todo para ahuyentar al ciempiés, que se aleja del territorio. Nadie piensa ya en deteneros, la pérdida de soldados os asegura una temporada tranquila para poder recuperaros.”

Si era la historia de un rescate, el ciempiés estará perfecto pero, le importa poco lo que le sale por detrás. Los PJ se encuentran que (1D6):

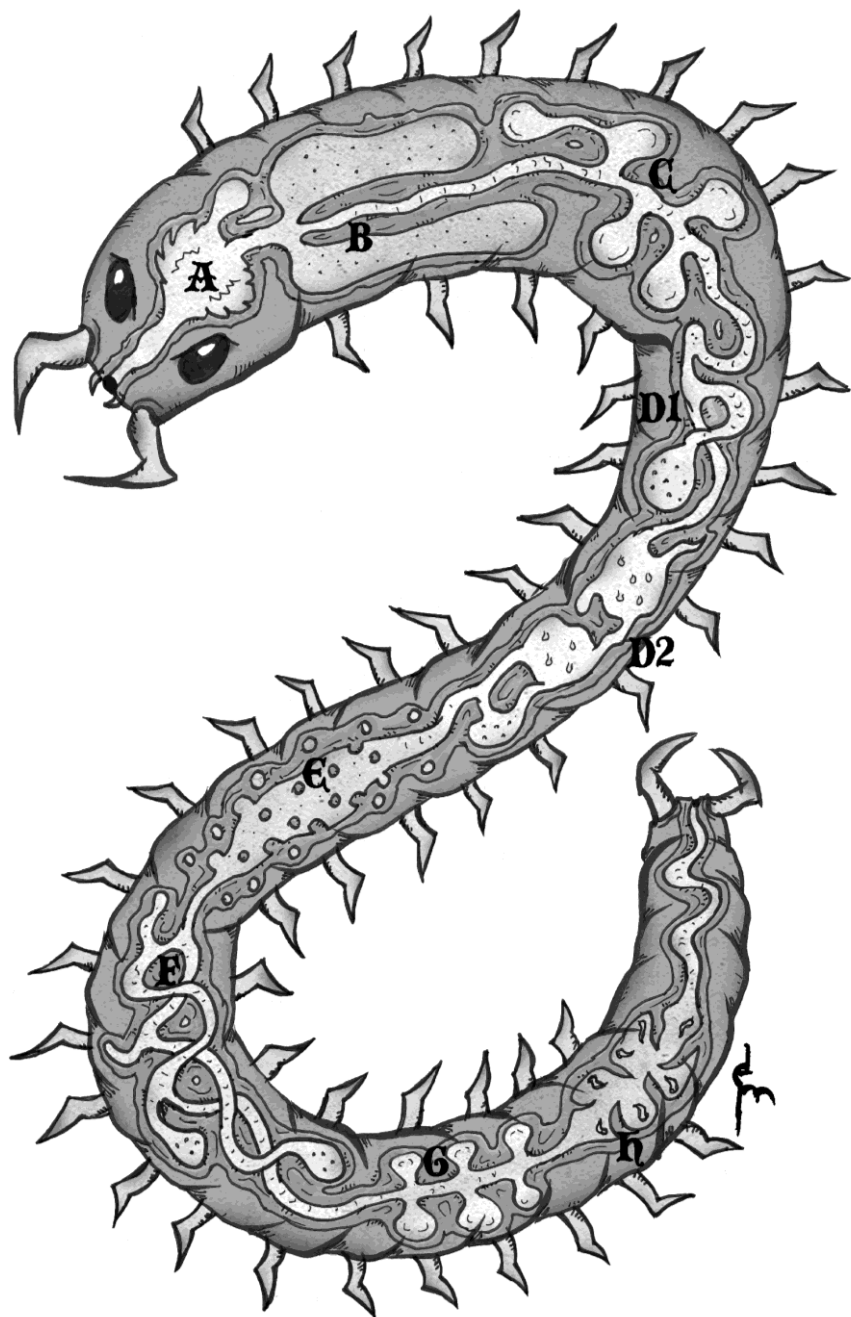
1-2 Una de las crías del ciempiés está en la zona y les ataca, claro, tiene que comer mucho aún.

Ciempiés (3 metros) Niv 2; Ataque mordisco (1d4 + veneno); Defensa 12; Talento: veneno mortal (Instintos CON 12+).

3-4 El ciempiés ha engullido personas y animales de varias granjas de las afueras, ahora puede haber dentro personas vivas.

5-6 Están muy lejos de su destino o zona habitada, en la frontera con otro reino, sin monturas, hechos un asco.

Espero que lo hayáis pasado bien con la aventura y aprendáis a no meteros en cuevas con mal aliento ¡Que os conozco, no os metáis! ¡Y buen Verano!



Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel 3 pr

nombre
Klint del
Bosque Oriental

raza HUMANO clase GUERRERO

talentos

ímpetu Emprendedor, Adaptable,
Ataques Múltiples, Lucha con
Espada Larga y Espada Corta

trasfondos

Oficial de la Guardia en la
Capital. Antiguo explorador de
la legión.

habilidades

alerta +2

comunicación +2

manipulación

erudición

subterfugio +2

supervivencia +2

fue 16 +1

des 17 +1

con 15 +1

int 8 +0

sab 15 +1

car 11 +0

pv 18

mov 12

def 15

atq +1

ins +4

pod 0

armas

Espada Larga 1D8 +1 (+1 talento atq y daño)

Espada Corta 1D6 +1

Arco 1D6 +1 (2*as, 60 mt)

equipo

Cota de Mallas +4 def

Permiso sellado de libre paso

Aljaba flechas: 20/

Cantimplora 2l., Mochila, saco

de dormir, raciones viaje 2 días,

vendas x2, 2 antorchas, yesca,

cuerda 15 mt.

Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel 3

nombre
Shelvia de la
Marca del Norte

raza HUMANA clase BRIBONA

talentos
Ímpetu Emprendedor,
Adaptable, Emboscar,
Dedos Ágiles

trasfondos
Oficial del Servicio de Correo
Real, Agente encubierta del
Duque Lucer

habilidades

alerta +2
comunicación +2
manipulación —
erudición +2
subterfugio +2
supervivencia —

fue 8 +0

des 17 +1

con 15 +1

int 12 +0

sab 16 +1

car 15 +1

pv 16

mov 12

def 13

atq +1

ins +3

pod 0

armas

Espada corta 1D6
Daga 1D4
Ballesta ligera 1D4+1 (1*as, 70 mts)

equipo

Protecciones de cuero +2 def
Saco: raciones viaje x2, vendas x2
Aljaba virotes: 20/
Cantimplora 2l., saco de dormir

Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel 3

nombre

Guildur Puñoferro

raza

ENANO

clase

GUERRERO

talentos

Afin a la Piedra, Infravisión,

Ataques Múltiples, Lucha con

Hacha de batalla y Escudo

trasfondos

Protector de la Representante

enana de Minas del Hierro,

recientemente asesinada

habilidades

alerta +3

comunicación —

manipulación +1

erudición —

subterfugio +2

supervivencia +2

fue 15 +1

des 15 +1

con 18 +2

int 9 +0

sab 11 +0

car 7 +0

pv 21

mov 9

def 16

atq +1

ins +3

pod 0

armas

Hacha de batalla 1D8 +1

Martillo de guerra 1D4 +2

Ballesta ligera 1D4 +1 (1*as, 70mt)

equipo

Escudo +1 def

Cota de Mallas +4 def

Aljaba viroles: 20/

Cantimplora 2l., Mochila, saco
de dormir, raciones viaje 2 días,
vendas x2, 2 antorchas, yesca,
cuerda 15 mt.

Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel 3

nombre
Yolindrea
Vara de Plata

raza ELFA clase HECHICERA

talentos
Vista Aguda, Infravisión,
Sensibilidad Mágica,
Transferir Esencia

trasfondos
Admitida recientemente en el
Consejo de Magos de la capital

habilidades

alerta +2
comunicación +2
manipulación —
erudición +3
subterfugio +1
supervivencia —

fue 9 +0

des 16 +1

con 7 +0

int 18 +2

sab 15 +1

car 10 +0

pv 9

mov 12

def 11

atq +0

ins +2

pod 6

armas

Bastón (2 manos) 1D6
Daga 1D4 (arroj. 4 mts)
Honda 1D4 (1*as, 20 mts)
Bolsita cuero con piedras: 20/

equipo

Libro de conjuros
Cantimplora 2l., Mochila,
raciones de viaje 2 días, saco de
dormir, vendas x4

Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel 3 pr

nombre

Galio de Gamoalto

raza

MEDIANO

clase

BRIBÓN

talentos

Escurridizo, Certero,

Emboscar, Dedos Ágiles

trasfondos

Contrabandista de refugiados,

los saca del territorio ocupado

por el Imperio Teutario

habilidades

alerta +2

comunicación +1

manipulación +3

erudición

subterfugio +2

supervivencia

fue 9 +0

des 18 +2

con 15 +1

int 7 +0

sab 16 +1

car 10 +0

pv 14

mov 9

def 14

atq +1

ins +2

pod 0

armas

Maza pesada 1D6

2 Dagas 1D4

Ballesta ligera 1D4+1 (1*as, 70 mts)

equipo

Protecciones de cuero +2 def

Herramientas de ladrón

Aljaba virotes: 20/

Cantimplora 2l., raciones viaje x2,

saco de dormir

PJ para "A cien pies de la salvación" - Vieja Escuela: el juego de rol

Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel 3

nombre

Cariela Ojosombrío

raza

HUMANA

clase

GUERRERA

talentos

Ímpetu Emprendedor, Adaptable,

Ataques Múltiples, Lucha con

armas de proyectil

trasfondos

Expulsada sin honores por

agredir a un oficial superior.

Arquera de un navío de guerra.

habilidades

alerta +3

comunicación —

manipulación —

erudición —

subterfugio +3

supervivencia +2

fue 16 +1

des 18 +2

con 15 +1

int 9 +0

sab 10 +0

car 7 +0

pb 20

mov 12

def 16

atq +1

ins +4

pod 0

armas (+1 talento atq y daño)

Arco 1D6 +1 (2*as, 60 mts)

Espada Larga 1D8 +1

Daga 1D4 +1

equipo

Aljaba flechas: 20/

Cota de Mallas +4 def

Cantimplora 2l., Mochila, saco de dormir, raciones viaje 2 días, vendas x2, farol con capuchón, yesca, frasco aceite para quemar

Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel 3

nombre
Danashi la Acuchilladora

raza
ELFA

clase
BRIBONA

talentos
Vista Aguda, Infravisión,
Emboscar, Dedos Ágiles

trasfondos
Asesina implacable de la
desmembrada Orden de la
Hoja Silbante

habilidades

alerta +3

comunicación

manipulación +1

erudición

subterfugio +3

supervivencia +1

fue 15 +1

des 17 +1

con 16 +1

int 8 +0

sab 15 +1

car 12 +0

pv 16

mov 12

def 13

atq +1

ins +2

pod 0

armas

Espada larga 1D8 +1

3 Dagas 1D4 +1 (arroj. 4 mts)

Arco 1D6 +1 (2*as, 60 mts)

equipo

Protecciones de cuero +2 def

Pértiga de madera (3 mts)

Aljaba flechas: 20/

Cantimplora 2l., Mochila, saco

de dormir, raciones viaje 2 días,

vendas x2, herramientas ladrón,

cuerda 15 mts, garfio escalada

Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel 3 pr

nombre Kavanuk Rocardiente raza ENANO clase GUERRERO

talentos Afin a la Piedra, Infravisión,
Ataques Múltiples, Lucha con
Hacha de batalla y Escudo

trasfondos Mercenario sin escrúpulos, el oro
hace del bien y el mal algo relativo

habilidades	fue	pb
alerta <u>+3</u>	<u>18</u> <u>+2</u>	<u>23</u>
comunicación <u> </u>	<u>des</u> <u>12</u> <u>+0</u>	<u>mov</u> <u>9</u>
manipulación <u>+2</u>	<u>con</u> <u>17</u> <u>+1</u>	<u>def</u> <u>15</u>
erudición <u> </u>	<u>int</u> <u>10</u> <u>+0</u>	<u>atq</u> <u>+1</u>
subterfugio <u>+2</u>	<u>sab</u> <u>16</u> <u>+1</u>	<u>ins</u> <u>+3</u>
supervivencia <u>+1</u>	<u>car</u> <u>6</u> <u>-1</u>	<u>pod</u> <u>0</u>

armas

Hacha de batalla 1D8 +2
Martillo de guerra 1D4 +3
Lanza 1D6 +2 (arroj. 8 mts.)

(+1 talento atq y daño)

equipo

Escudo +1 def
Cota de Mallas +4 def
Cantimplora 2l., Mochila, saco de dormir, raciones viaje 2 días, vendas x2, 2 antorchas, yesca, cuerda 15 mt.

Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel 3

nombre

Shyrak Vara Oscura

raza

HUMANO

clase

HECHICERO

talentos

Ímpetu Emprendedor, Adaptable,

Sensibilidad Mágica,

Transferir Esencia

trasfondos

Brujo del Sendero Sinuoso,

Custodio del Libro de Marduk

el Errante

habilidades

alerta +2

comunicación +1

manipulación —

erudición +3

subterfugio +2

supervivencia —

fue 8 +0

des 15 +1

con 15 +1

int 17 +1

sab 16 +1

car 12 +0

pv 11

mov 12

def 11

atq +0

ins +3

pod 5

armas

Bastón (2 manos) 1D6

2 Dagas 1D4 (arroj. 4 mts)

equipo

Libro de conjuros de Marduk

Cantimplora 2l., Mochila,

raciones de viaje 2 días, saco de

dormir, vendas x4

Vieja Escuela

• el juego de rol •

nivel 3 pr

nombre Cordil de Entreolmos raza MEDIANO clase BRIBÓN

talentos Escurridizo, Certero, trasfondos Saqueador infame de lugares
Emboscar, Dedos Ágiles sagrados, sin importar quién
los guarde

habilidades	fue	pv
alerta <u>+2</u>	<u>7</u> <u>+0</u>	<u>14</u>
comunicación <u> </u>	des <u>18</u> <u>+2</u>	mov <u>9</u>
manipulación <u>+3</u>	con <u>15</u> <u>+1</u>	def <u>14</u>
erudición <u>+1</u>	int <u>9</u> <u>+0</u>	atq <u>+1</u>
subterfugio <u>+2</u>	sab <u>16</u> <u>+1</u>	ins <u>+2</u>
supervivencia <u> </u>	car <u>10</u> <u>+0</u>	pod <u>0</u>

armas

Lanza 1D6
2 Dagas 1D4
Honda 1D4 (1*as, 20 mts)
Bolsita cuero con piedras: 20/

equipo

Protecciones de cuero +2 def
Herramientas de ladrón
Cantimplora 2l., raciones viaje x2

A cien pies de la salvación - Vieja Escuela: el juego de rol

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its 143 products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation

and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Vieja Escuela Copyright 2016, Eneko Palencia y Eneko Menica.

Vieja Escuela: el juego de rol Copyright 2017, Javier García "cabohicks".