



666

por *ssanel Gómez i Ebruch*

Esta aventura escrita con solo 666 palabras, está diseñada para ser jugada por 2 supervivientes de nivel 8.
Y es un homenaje a la obra Berserk de Kentaro Miura.

INTRODUCCIÓN

Los Supervivientes pertenecen a una banda de bandidos conocida como “Halcón” y el líder de la misma, llamado Griffith, es un Ángel Caído del cielo el día de la lluvia de fuego. Suelen luchar para proteger a comunidades y refugios, a cambio de recursos. Los PJs deberán ir a una fortaleza abandonada tras la gran guerra dónde se encuentra el huevo carmesí, un objeto que Griffith necesita.

EL CAMINO

El viaje de los supervivientes durará dos días y, no será un plácido paseo. Usa la tabla de MO 162 cuando caiga la noche y la de CON 29 para algún encuentro en el camino.

LA ANTIGUA FORTALEZA

La misma se encuentra completamente en ruinas y deteriorada. En su interior, solo hay cadáveres y restos de una gran batalla. Usa las tablas de “Las entrañas del infierno” en CON 26, mientras los PJs se mueven por aquí en busca del huevo carmesí. La fortaleza es grande, así que no dudes en usar al menos dos veces cada una de las tablas antes de que se encuentren con Zood. O en su defecto utiliza el mapa y en cada sala, un suceso de las tablas.

EL NOSFERATU

Zood es un Upiro y puede optar a su forma demoníaca en cualquier momento que lo creas oportuno DM. Él, es el Upiro más cercano a Deimos. Estará sentado en un trono de piedra bebiendo sangre que gotea de su enorme espadón dónde tiene a un hombre ensartado. Una tirada de Descubrir Dificultad 13, revelará que lleva un colgante similar a un huevo de color carmesí. Zood hablará con los PJs, incluso les ofrecerá un pacto, trabajar para él trayéndole víctimas a las que chupar la sangre, a cambio, les dejará vivir. Como es de suponer, aquí dará comienzo un terrible combate.

EL REGRESO

Una vez los Supervivientes derrotan a Zood (si lo derrotan) y cojan el huevo carmesí, tendrán derecho a una tirada de Demología Dificultad 6 y si no tienen conocimiento demoníaco para hacer la tirada, una de Teología Dificultad 7, para saber qué se trata de un objeto maligno, llamado Beherit y extraído del propio infierno para invocar demonios.

Ahora, en el viaje de vuelta, utiliza nuevamente la tabla de CON 29 y de MO 162, pero no repitas escenas. Moverse por Medioevo Oscuro, siempre debe suponer un desafío.

LA CELEBRACIÓN

El regreso de los supervivientes supondrá un gran banquete con vino, carne y verduras, dónde Griffith explicará que con este objeto en su poder, todos ellos serán tratados como los antiguos nobles, aquellas personas de alta cuna que tenían privilegios. Serán los aristócratas del Medioevo Oscuro.

Y durante la celebración, mientras todos estén bebiendo y comiendo alegremente, el huevo brillará emitiendo un color rojizo, mostrando que tiene cara, con sus dos ojos, su boca y su nariz... y empezará a llorar sangre, invocando una oscuridad y de la misma, aparecerán varios Yan-Gant-Y-Tan, atacando y masacrando a todos y cada uno de los mercenarios. A su vez, del pecho de Griffith, un extraño símbolo saldrá directamente hacia la piel de los supervivientes, marcando el cuerpo de cada uno de los miembros de la banda del Halcón. Y dará inicio el banquete de los demonios.



EL SÍMBOLO

Se trata del estigma y quien tenga esa marca, será perseguido por los demonios para ser devorado.



DESENLACE

Es de suponer que los supervivientes quieran luchar por sus vidas marcadas y no quieran ser devorados vivos por los Yan-Gant-Y-Tan. Así que deberán derrotar a Griffith y a dos Yan-Gant-Y-Tan. Si lo logran, habrán sobrevivido, pero estarán marcados para el resto de sus cortas vidas. Si mueren, es normal, era su destino. Griffith les utilizó para convertirse en siervo del mal.

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir a esta aventura: 50 PE
- Por una buena interpretación del trasfondo del PJ hasta 10 PE

Ganancias de Bondad y Maldad y pérdidas de Cordura a criterio del DM.

YAN-GANT-Y-TAN				Niv 4
ATAQUE / REF:+6	DEF	PP	M	PV
ARAÑAZO+2 (2D8)	14	20	+1	4D10 (24)
CADEÑAS+3 (3D4)				
COLA/LATIGO+2 (2D4)				
CUERÑOS+2 (2D6)				

Estos demonios altos y delgados, pueden alcanzar entre 2,30 y 3,00 metros. De carácter bastante simplón, son amantes de los enredos y de gastar bromas de mal gusto a los humanos. Tienen un esposito bello por todo el cuerpo de color rojizo o negro y una cola que llega casi hasta el suelo y que usan como látigo. Sus orejas son puntiagudas y por encima de ellas tienen dos cuernos rectos y afilados. Suelen salir por la noche y esconderse a la luz del día, pero desde el apocalipsis, que la luz del sol es menos intensa, es posible verlos a cualquier hora y lugar. Utilizan unas robustas cadenas de hierro como arma, que también les sirven para atar a los humanos que capturan.

Magia: Pueden conocer todos o algunos sortilegios arcanos hasta nivel 4.

PERSONAJES



ZOOD, EL NOSFERATU				Niv 10
ATAQUE / REF:+12	DEF	PP	M	PV
ESPADÓN DE ZOOD +10 (3D8)	20	-	+10	50

Habilidades/especial: Ver Upiro MO138.



GRIFFITH, LÍDER DEL HALCÓN				Niv 10
ATAQUE / REF:+13	DEF	PP	M	PV
ESPADA DE GRIFFITH + 10 (1D12+3)	20	-	+13	66

Habilidades/especial: Ataca dos veces por asalto y causa crítico con 19-20.



LA ANTIGUA FORTALEZA

2. Antigua armería

1. Entrada a la antigua fortaleza

4. Sala de Zood

5. Una fuente roja repleta de cadáveres

6. Sala secreta con varias monedas de oro esparcidas por el suelo

3. Letrinas

7. Altar satánico

