



Bajo la abadía de San Marcos

por Héctor Castro Guillén

Partida para un grupo de 2 a 3 supervivientes de nivel 3, donde los PJs son engañados por un demonio para liberar a otro.

INTRODUCCIÓN

Año 1020 cerca de la abadía de San Marcos los caballeros de la santa luz guiados por el bravo guerrero Teodoro, consiguieron con el mayor de los esfuerzos, contener a uno de los demonios que atormentaban los refugios cercanos, consiguieron mantenerlo atado y encerrado bajo la abadía gracias a los poderes divinos del padre Tomás. Durante un tiempo pudieron detenerlo, pero este (Samigina) acabó envenenando la mente de uno de los monjes, el cual asesinó al padre Tomás e hizo un sortilegio para transformar a algunos de sus compañeros en hombres insectos y que acabarían con el resto de monjes. Pero no contaba con que también acabarían con él.

Tiempo ha pasado y el demonio, aún cautivo en una jaula, intenta liberarse sin éxito... pero tiene un plan trazado que puede hacer posible su liberación.

Ojalá algunos supervivientes se crucen en mi camino y podré aprovecharme de ellos como si fueran marionetas en una función, de tal forma pensarán que han hecho un favor a la humanidad y es justamente todo lo contrario...

EN LAS TRIPAS DE SAN MARCOS

En un claro en medio del camino, el grupo de PJs se encuentra a un soldado herido que está en las últimas y les ruega para que los supervivientes le ayuden. Les cuenta que le han mandado de un refugio cercano para explorar la abadía de san Marcos, el sitio posiblemente ya haya sido saqueado, pero encontraron un escrito antiguo que hablaba de un pasaje oculto debajo de la abadía y allí posiblemente si queden restos sin saquear. En los escritos se cita una reliquia escondida allí, que seguramente los supervivientes puedan darle un buen uso.

Nota al DM: El herido es en realidad el demonio menor Zepar el rojo, quien desea liberar a Samigina para formar una alianza. Sabedor de que solo podrán liberarla humanos con bondad en sus almas, se hace pasar por un humano para engañar a los PJs.

Una vez cerca de la abadía, esta se encuentra en un estado de deterioro total, parte de la fachada ha caído y parte del tejado está abierto. Allí dentro está todo saqueado, pero si los supervivientes buscan bien encontrarán una trampa que ha aguantado todo este tiempo, al abrirla se revela el pasaje oculto. Unas escaleras descienden en forma de caracol hasta la oscuridad. Los escalones son de piedra y están algo húmedos debido a que se ha filtrado algo de agua por las lluvias, al final de las escaleras se puede ver una estancia un tanto tétrica.

1. Comedor: La estancia desprende un olor fuerte a humedad, en medio de la sala se encuentra una mesa con 3 esqueletos con túnicas (antiguos monjes guardianes que atacarán si los PJs fuerzan la puerta). En una esquina hay unos sacos (semillas y harinas en mal estado) y en el otro extremo un charco ocupa gran parte de la sala. En la parte derecha se puede ver una puerta de madera bufada por la humedad. A la izquierda unas pequeñas escaleras descienden a otra sala (2) y al fondo un pasillo se pierde en la oscuridad... (3).

2. La Cocina: La estancia es una cocina, está repleta de utensilios de cocina y demás herramientas. Hay algunas ollas con restos pestilentes y otras con restos de algún tipo de sortilegio. Si un PJ supera una tirada de Necromancia Dificultad 11 detectará que se realizó el ritual del sortilegio infernal Maldición del hombre insecto.

3. Pasillo: Un pasillo estrecho y poco iluminado, con una parte en pendiente inclinada. Los PJs deben pasar Agilidad Dificultad 13 para no resbalar con el moho o sufrirán una caída de 1D2+1 PV. Al final del pasillo se puede ver una puerta (4).

4. Dormitorio del Padre Tomás: Una habitación que contiene un camastro, un escritorio y un armario al fondo de ella. En el camastro se encuentra un esqueleto con un cuchillo clavado en el pecho (padre Tomás) y en el escritorio se encuentra el diario del padre Tomás, que está en mal estado y solo se puede leer la última página...

"Parece que todos estamos perdiendo la cabeza poco a poco, solo quedamos unos pocos refugiados debajo de la abadía, todo ha quedado destrozado y aun así parece que esas bestias no descansan nunca... por suerte aquí estamos a salvo... ellas no pueden entrar... pero tengo mis sospechas que alguno de nosotros no es de fiar, ha sido corrompido por el mal y está acabando con nosotros poco a poco. Últimamente me siento muy débil..."

En el armario hay algunas túnicas y al fondo, pasando una tirada Descubrir 16, encontrarán un objeto envuelto en un saco negro. Es una bola de cristal del tamaño de una mano (es un orbe del mal, si se mira fijamente otorga 1D4 de maldad al día, quien la posea tendrá ganas de hacer el mal. Por cada día que pase en posesión de alguien, este debe tirar Milagro Dificultad 12, si falla realizará un acto de maldad sin poderse resistir).

5. Barracones: Diversos jergones apilados en la sala, también se puede ver un armario con armas (todas bendecidas por el Padre Tomás) y varios esqueletos con puñales clavados. Al fondo un gran charco negruzco inunda la puerta (6), lo que dificulta su apertura (tirada de Maña Dificultad 15 o Cuerpo Dificultad 10).

6. Pasillo inundado: Se trata de un pasillo parcialmente inundado donde es difícil moverse con soltura y parece que en mitad del pasillo hay algo dentro del agua. Se trata de un Cuerpo Blando, un ser horripilante, una masa de forma gusanoide con dos bocas, una a cada extremo. Al final del pasillo se encuentra otra puerta (7).



SÓTANO DE LA ABADÍA DE SAN MARCO



7. Nido de los hombres insecto: En una gran habitación con un sinfín de cadáveres de víctimas a medio comer, humanos y animales por igual, se encuentran tres Hombres insecto devorando a lo que parece ser una de sus últimas víctimas. Se escuchan unos gritos de mujer que parecen venir de la sala del fondo, en ese momento los Hombres insecto se giran hacia los supervivientes. Tienen un aspecto humanoide pero sus facciones son repugnantes, sus rostros tienen ojos de mosca y unas antenas en la parte superior de la cabeza, sus mandíbulas se dividen en dos y babeaban los restos de la víctima. Sus cuerpos recubiertos por un caparazón blando y unas alas insectoides en la espalda. Se disponen a atacar a los supervivientes. Cuando estos acaben con ellos podrán ver un agujero en la pared frente a la entrada y pasando Minería Dificultad 11 determinarán que es un pequeño túnel hecho por los Hombres insecto para poder salir de caza al exterior.

8. Sala de la jaula: En esta sala se encuentra una mujer atrapada en una jaula de metal mágica, capaz de retener demonios en su interior. La sala se encuentra parcialmente inundada, en mitad del agua aparecerán unos Tentáculos del infierno con intención de llevárselos al inframundo. La mujer pide ayuda de forma desesperada, aunque está algo herida y sucia se puede apreciar que tiene una gran belleza. Tras presentarse como Miriam les explica a los PJs que fue raptada por los Hombres insecto juntos a su marido (miente, en realidad se trata de Samigina, el borrico o la mujer, el demonio que fue atrapado gracias a Teodoro y al Padre Tomás) y les pide que la liberen de la jaula en la que está atrapada, esta solo podrá abrirla un humano con 50 o más en Bondad y pasando una tirada de Milagro Dificultad 14.

CONCLUSIÓN

Si liberan a Samigina, cuando los PJs salgan a la superficie, la mujer se quedará mirando a estos, cuando de golpe se transformará en un gran borrico, les dará las gracias con una voz grave y ronca y saldrá trotando delante de los horrorizados supervivientes... que no sabrán si han hecho bien o mal en salvarla.

Si algún PJ, mediante el sortilegio de Anular maldición o el poder divino Quitar maldiciones, consigue revertir el hechizo de los Hombres insecto, estos volverán a su forma de monje y a la edad que tenían antes de ser embrujados. Agradecidos, explicarán la verdadera historia de la abadía a los PJs. Si entonces deciden no salvar al demonio enjaulado, al salir al exterior, Zepar, muy enfadado, revelará su auténtica naturaleza y les lanzará un ultimátum. O entran de nuevo y salvan a su compañera o deberán enfrentarse a él. ¿Que decisión tomarán los PJs?

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir: 50 PE
- Se pueden otorgar más puntos por una buena idea o por una buena interpretación del trasfondo de los PJs.

El DM puede otorgar a los PJs más puntos de Bondad y Maldad o de experiencia si cometen acciones que no están contempladas en la aventura.

PERSONAJES

CRATURAS DE LA AVENTURA	PÁGINA
Esqueletos	MO 144
Cuerpo Blando	MO 142
Hombre Insecto	MO 143
Tentáculo del infierno	MO 143
Zepar el rojo	MO 131
Samigina, el borrico o la mujer	MO 130