



Entre la humareda de los zumbidos

por Robert Soral

Los PJ's (de nivel entre 2 y 3) transitan por el bosque sin rumbo fijo. La idea de esta aventura, es poder incluirla dentro de una campaña o entre aventuras.

EL ENCUENTRO

Lee o parrafea este texto, DM:

Cada vez se alza más la bruma, y se escuchan unos gritos tras un follaje alto y extenso que no permite ver lo que hay detrás sin adentrarse.

Si los PJ's se acercan, escucharán cada vez zumbidos con mayor fuerza e incluso les puede producir dolor auditivo (tirada de Milagro Dificultad 12, si la fallan perderán 1D4 puntos de vida). Cuando se adentren en la zona de alto follaje, verán un lugar llano y repleto de barro, donde unas moscas gigantes están atacando a un muchacho.

El joven es Manzano, un chico alto, flaco y moreno. Este andaba perdido buscando el pueblo de "Las campanas de la piedad" en el cual vive su abuelo Xavier. Los PJ's deberán hacer frente a las moscas (una mosca por PJ) y al terminar con ellas, quien se quede dentro de la zona de combate, sufrirá alucinaciones como:

1. Ver que desde el suelo brota excremento y un olor exagerado a mierda le invade.
2. El paisaje con textura de ala de mosca.
3. Más zumbidos insoportables.

Un síntoma por PJ para que el otro crea que está flipando.

Tras el combate, Manzano, agradecido, les explicará que sus padres murieron por vivir a las afueras del refugio de Santa Eulalia, por culpa de la orda de condenados. Él ahora busca una nueva vida para aprender el oficio de pastor y que su abuelo Xavier le enseñe todos los secretos del arte de la trashumancia.

Manzano después de la trifulca ha quedado malherido y les pide si le pueden acompañar hasta el pueblo cercano para encontrarse con su abuelo, pues es lo único que le queda. Poco después, caerá la noche y la bruma se alzará con más fuerza, tendrán que ir rápido. Cerca del pueblo escucharán una trifulca de bandidos asaltando el pueblo, están en una pendiente descendente, en la cual nada más llegar, cogerán a los PJ's por otro lado y les abrirán las puertas para entrar, mientras los aldeanos soldados les darán apoyo para combatir. Les ofrecerán a cada PJ un arco largo para atacar desde la empalizada.

El combate durará 2D3 asaltos, mientras los PJ's podrán ir defendiendo la empalizada disparando flechas. Después de la trifulca aparecerá Xavier, el abuelo. Un hombre moreno, de voz grave, con entradas y pastor de oficio. Les invitará a su casa a descansar.

Aparentemente el pueblo lo verán sucio y destartalado.

LO QUE EXPLICARÁ XAVIER

El abuelo explicará que ahora más que nunca suelen haber asedios de maleantes bandidos y de seres desconocidos. También aparecen moscas en oleadas, aunque no haya nada que devorar, paseando a sus anchas. Dará a entender que cada vez hay menos gente en el pueblo que antaño fue una gran referencia y ostenta una gran iglesia que ahora ha quedado en casi un recuerdo, donde apenas queda sitio para rezar. Pero pese a ello, ha venido a relevar al cura local, por causa de fallecimiento maldito, el cardenal Malezor, el cual va y viene y hay días que no se sabe de él.

Tras descansar, al día siguiente, la gente hará sus cuestiones cotidianas. El pueblo estará impoluto como recién construido, la gente con ropas perfectas, pero... ¡apenas hay niños!, verán que la gente tiene la mirada fija y apenas si se le pregunta esbozan palabra, irán sin rumbo fijo. Si se le pregunta por sus hijos se quedarán absortos y en unos segundos gritarán el nombre de su hijo/a con la mirada perdida en un punto fijo. Segundos después, seguirán como si nada. Una tirada de Intuición Dificultad 15 desvelará que no son actos propios de ningún humano, sea cuerdo o no. Si superan la tirada de Intuición, tendrán derecho a una de Magia y/o Nigromancia Dificultad 10, pudiendo descubrir que se trata de algún tipo de maldición.

DEJANDO EL PUEBLO

Al salir de la empalizada podrán apreciar algunos cadáveres, nadie se acuerda del asedio del día anterior, pese a que los PJ's tengan sus nuevos arcos de buena calidad. Al acercarse a los cadáveres, si se les toca, saldrá una jauría de moscas de su interior y los PJ's, ante tan desagradable visión, deberán superar una tirada de Alma Dificultad 10 para no perder 1 Punto de cordura.

Xavier le enseñará sus conocimientos sobre la trashumancia a su nieto, comentará que les acompañen porque al final de la senda, a 3 días de viaje, hay una ermita abandonada donde su amigo Héctor, un gran peregrino amigo suyo, dice que hay movimientos extraños.

De camino a la ermita, al alejarse del pueblo impoluto, los PJ verán como arde la iglesia, y todo el pueblo, al alejarse más.

Acamparán, por consejo del abuelo, en una explanada donde hay un monolito, cerca de un riachuelo donde el rebaño de ovejas beberá.

Lee o parrafea DM:

Hacia el norte, rodeando una montaña escarpada por el costado, cuando caiga la noche, escucháis ruidos extraños tras el follaje.



Los PJs podrán hacer tiradas de Oído y/o Descubrir, pero pese a que saquen un 20 natural (crítico) no descubrirán nada. En caso de éxito, descubrirán un sátiro tras los matorrales. Y este es algo hostil.

Durante la noche, si los PJs hacen relevos de vigilia tendrán sucesos nocturnos.

1. El primero escuchará gemidos ociosos de una oveja mientras todas duermen, si se acerca verá que duermen, pese a que solo se escuche el canto de la brisa, verá a una oveja parir una cría con cara de persona (pérdida de 1D3 de Cordura sin derecho a tirada de Alma).

2. El segundo relevo, el PJ tendrá ganas de masturbarse y no vigilará bien (tirada de Resistencia a Dificultad 18 para negarse). La figura de un antiguo amor aparecerá y le hará recordar pasiones pasadas, al acercarse irá viendo que esta bella amada (o amado) se le irá desfigurando la carne hasta irse pudriendo, mientras le grita lo infiel que le fue entre palabras dolorosas (en realidad es una pesadilla, pero el PJ despertará sobresaltado y perderá 1 punto de Cordura sin derecho a tirada de Alma). Una vez despierto, verá a una Lamia que aparecerá entre las ovejas y le atacará.

3. El tercero despertará ante la bella melodía de una flauta. Será atraído poco a poco y se alejará de todos y aparecerá un sátiro para atacarle. Si el PJ avisa a gritos o de alguna otra forma al resto de PJs, aparecerán 3 sátiros más.

Al día siguiente, y en la transición del segundo día, escucharán el estertor de un muchacho caído entre unos matorrales. Es el peregrino Héctor y está malherido (tiene muchas heridas y arañazos y está infectado de la peste) por una horda de condenados que le han asediado y comentará a los PJs que viene de la ermita y allí hay una mujer hierbatera que iba de camino y que vive por la zona.

Esta mujer, les puede dar plantas medicinales a los PJs (simple que te sientas generoso DM).

Lee o parrafea este texto, DM:

Héctor dice a los PJs: *Los tiempos están más revueltos que nunca por la zona y no deberíais ir por el bosque.*

Cuanto más rato pase, Héctor más raro se pondrá y empezará hacer ruidos agresivos, hasta atacar a un PJ al azar, al convertirse en condenado. Al seguir, los PJs ven una horda de condenados que van a por ellos.

Xavier comenzará a correr, abandonado al grupo, huyendo hacia un lugar que conoce, los deja atrás. Los condenados perseguirán a los PJs pero a no ser que se queden atrás, no les alcanzarán.

Lee o parrafea este texto DM:

Os adentráis en una zona más vieja del bosque, corréis hasta llegar a una gruta estrecha donde caben dos personas. En la gruta veis a Manzano que empieza a hacer una barricada gracias a piedras y muchos troncos (esa era una zona de leñadores). Se adelantan 3 condenados en respecto a una multitud.

En este lugar hay una cuenta atrás de 10 asaltos, para que los PJs peleen con los 3 condenados mientras que los otros suben dentro de la gruta estrecha donde caben solo 2 personas, y luego tendrán que hacer una tirada de Agilidad Dificultad 12 para saber si suben bien o no la parte escarpada, la cual los condenados no podrán subir (Xavier será mordido, pero solo lo descubrirán los PJs si alguno saca un crítico en Descubrir).

Al subir y dejar atrás a todos los muertos vivos. Entrarán en una caverna, resguardados, pero muchas ovejas habrán muerto y otras estarán malheridas. Deberían pasar la noche aquí. Al amanecer seguirán el camino hacia la ermita. Una zona donde verán muchos zarzales de morera. El objetivo de su periplo está en lo alto de una colina con vistas a un lago. Al subir la colina, el abuelo Xavier atacará a un PJ al azar (nunca al mismo que atacó Héctor).

LA ERMITA

Manzano al no tener a su querido abuelo, decide ayudar a los PJs en la misión, si ellos lo aceptan en el grupo. (Detalle: Manzano tiene una dosis de unas hierbas muy raras casi extintas que le dieron sus padres y que solo servirán en caso extremo, si un PJ es lastimado de gravedad él vendrá y se la ofrecerá).

Tras dejar atrás el camino oculto del bosque, llegarán a una colina repleta de zarzales de morera. Donde en lo alto está la ermita desgastada y abandonada por el paso del tiempo. Los PJs al subir verán unas estatuas de piedra de unos ángeles, en las cuales tienen que superar un acertijo para encontrar una llave oculta. El lugar es antes de la puerta de la ermita hay una pequeña plazuela donde están las estatuas y en una de ellas está una llave (es en una baldosa rota necesaria tirada de Descubrir Dificultad 18).

El acertijo: Las estatuas de ángel tienen un pequeño pedestal y en todas ellas yace escrito:

*“En los opuestos hallarás la clave,
pero en la desolación si verás el enclave”.*

Y es que cada una de las estatuas tiene una expresión en su rostro: Alegría, Tristeza, rabia y enamoramiento. Bajo la estatua triste se encuentra la baldosa rota y en su interior, la llave.

Dentro de la ermita, hay un cadáver momificado, una tirada de Medicina Dificultad 10, les hará saber que parece de una mujer (es la hierbatera muerta “tiene un mejunje que ayuda a estabilizar y curar heridas y da más energía. Si lo consumen recuperan 2D4 PV y sus Reflejos se multiplican x2 durante 1D8 asaltos). Dentro es una capilla, vieja y repleta de polvo. Todo parece estar en su sitio, como si se hubiera dejado todo tal cual de manera abrupta. Hay unas escuetas y abocinadas ventanas, bancos carcomidos por las termitas, una alfombra descolorida y alargada donde encima está postrado el cadáver de la hierbatera con un olor nauseabundo, detrás, más al final hay un pequeño altar donde hay una trampilla, que podrán encontrar con una tirada de Descubrir Dificultad 5.

EL SUBTERRÁNEO (planta -1)

1. Gente del pueblo encadenada muerta, parecen succionados.

2. Sala con una pila de cuerpos mutilados y descompuestos donde hay ratas comunes comiéndoselos. Detrás hay un foso donde corre agua subterránea.

3. Hay palomas y cuervos encerrados en jaulas “algunos muertos, otros sanos y otros famélicos ensangrentados. Al entrar los PJs unos cuervos se escaparán de unas jaulas abiertas y si los PJs no superan una tirada de Milagro Dificultad 11, serán impactados por ellos, perdiendo 1D4 PV.

4. Un objeto de la tabla de objetos aleatorios del manual.

5. Sala con unas escaleras descendentes que conducen al aljibe de la planta inferior.

6. Gente del pueblo, convertidos en condenados (número igual a PJs +1).



EL ALJIBE (planta -2)

Es trata de un lugar rectangular con tres filas de pórticos y pilares que subdividen la estancia en 3 pasillos. Al final del paso hay un altar y detrás de este una salida hacia el pueblo de Las campanas de la piedad, donde residen los asedios.

Los PJs al descender se encontrarán, con un rito satánico.

7. En la parte izquierda, casi ahogándose, están atados algunos niños y mujeres del pueblo; las cuales las usan para sacrificarlas y torturarlas.

8. En la parte derecha de la sala hay personas transformándose en condenados.

9. En medio hay un gran engendro, una abominación. También está atado por una pesada cadena la cual solo le permite moverse por la parte del medio y algunas partes de los pilares, las que se puede hasta en revesar en ellos. Este al golpear puede romper las cadenas de algunos condenados y matar a algunos aldeanos a discreción del DM.

10. En la parte del fondo hay un altar ancho de diferentes niveles que empiezan una cuenta atrás (7 asaltos), de 7 acólitos los cuales están esbozando palabras ininteligibles y en cada asalto un acólito rebanará la cabeza a un niño que tiene maniatado enfrente. En consiguiente el maestro de ceremonias, que será el octavo, el cual tiene capucha pero en realidad es Malezor, el cardenal; Ira luego después de que el acólito sacrifique al niño, el cardenal sacrificará al acólito. En cada sacrificio aparecerá la cabeza del diablo Mosca, Belcebuth, cada vez más tangible.

DESENLACE

En esta parte, la cosa es, que en la parte antes de bajar, según la vida de los PJs, aparecerá un caballero y más aldeanos familiares dispuestos a ayudar. Los cuales estaban encerrados previamente. La abominación, ira soltando de forma torpe a condenados y matará a inocentes, quedando pocos con vida. Para dar más emoción al asunto. Cuando estén todos los condenados y la abominación muertos. El nigromante Malezor empezará a atacar, pero los acólitos no pararán su invocación y al pasar esto, Belzebuth empezará a blasfemar y retumbará la estancia, hasta hacer sangrar los oídos (tirada de Milagro Dificultad 16 para no perder 1D3 PV).

Si los PJs no superan el baremo del tiempo, literalmente se materializa el demonio y atacará. Si ganan, se darán cuenta de que el sacerdote tenía este lugar, porque el aljibe tiene un pasadizo que lleva directo al pueblo de forma subterránea. Acortando con creces el tiempo del desplazamiento entre ambos, por eso al escapar el cardenal Malezor tardaba menos de un día y en cambio los héroes tres en llegar.

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir: 30 PE
- Por matar a Malezor: 5 PE
- Por impedir que Belzebuth aparezca completo: 15 PE

Por cada humano que maten, aunque sea en defensa (asaltadores, acólitos etc) +2 Maldad.

Ser testigos del rito satánico y de la aparición del demonio Belzebuth hará perder 2D8 de cordura.

PERSONAJES

CALLIPHORIDAEΣ				Niv 3
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	Μ	PV
PICADA +3 (2D4)	11	-	+2	9

ΑΣΑΛΤΑΔΟΡΕΣ				Niv 1
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	Μ	PV
ARCO C. +1 (1D8)	11	-	+1	4
PORRA C.+1(1D3+1)				

ΚΟΝΔΕΝΑΔΟΣ				Niv 1
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	Μ	PV
PELEA (1D4)	10	-	+1	5
ΜΟΡΔΙΣΚΟ (1D3*)				

Ver páginas 154 y 155 de MO y la enfermedad Peste en la 81.

Defensa: Es inmune al sortilegio encantar.

ΑΒΟΜΙΝΑCΙΟΝ				Niv 6
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	Μ	PV
ΚΑΔΕΝΑ+4(1D12+4)	12	-	+0	30

ΑΒCÓΛΙΤΟΣ ΔΕ ΒΕΛΖΕΒΥΘΗ				Niv 1
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	Μ	PV
ΔΑΓΑ CΕΡΕΜΟΝΙΑΣ +0 (1D4+1)	11	2	+2	3

ΜΑΛΕΖΟΡ ΚΑΡΔΕΝΑΛ ΝΙΓΡΟΜΑΝΤΗ				Niv 5
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	Μ	PV
ΔΑΓΑ CΕΡΕΜΟΝΙΑΣ +0 (1D4+1)	11	10	+2	21

Magia: Conoce 1 sortilegio infernal de nivel 1 y tantos sortilegios arcanos como un brujo de nivel 5.

ΒΕΛΖΕΒΥΘΗ				Niv 10
ATAQUE / REF:+17	DEF	PP	Μ	PV
ΑΓΥΙCΙΟΝ+5 (3D8+5)	20	50	+10	99
ΜΟΡΔΙΣΚΟ+5 (4D4+5)				

Conoce todos los sortilegios arcanos e infernales hasta nivel 5. Ataca 2 veces por asalto (mordedura y picotazo).

Para más información sobre Belzebuth ver MO 107.



PLANTA DE LA IGLESIA



SUBTERRÁNEO I LAS MAZMORRAS



ENTRE LA HUMAREDA DE LOS ZUMBIDOS



SUBTERRÁNEO 2 EL ALJIBE