



La sombra de la ciudad olvidada

por Miguel Ángel López aka Uko diablillo Bach

Una aventura para Medievo Oscuro el juego de rol infernal.
Está diseñada para PJs de nivel 2 - 3 y para un grupo de 3 o 4 aventureros.

INTRODUCCIÓN

En un reino sumido en la oscuridad, la ciudad de Vallesombra ha caído en el olvido. Se dice que una antigua maldición pesa sobre sus ruinas desde el día del apocalipsis, donde los ecos de un pasado trágico aún resuenan. Los personajes jugadores (PJs) reciben un mensaje de un misterioso benefactor que les ofrece una recompensa por investigar la verdad detrás de la desaparición de la ciudad.

ESCENARIO PRIMERO

La aventura comienza en la taberna del susurro, un lugar acogedor pero sombrío, con luces tenues de las velas y el olor a verdura asada en el aire. Los murales de madera están decorados con trofeos de caza y mapas antiguos, de la época de Cristo. Los PJs son supervivientes del refugio Nocheboscosa, donde escuchan rumores sobre Vallesombra. Estos los cuentan varios aldeanos, entre ellos un juglar (Billy) que toca una melodía melancólica y un tabernero (Galle) de rostro cansado.

Rumores que pueden escuchar de la boca de Bill, Galle o algún otro parroquiano: 1D4

1D4	TABLA DE RUMORES
1	Desapariciones: "Cuentan que todos aquellos que se aventuran a Vallesombra nunca regresan."
2	Criaturas de la noche: "Las sombras se mueven en la oscuridad, y los muertos caminan entre los vivos, ahí no hay muros que protejan de la peste."
3	Riquezas ocultas: "Se dice que en las ruinas hay tesoros que valen más que el oro y la carne, pero a un alto precio."
4	El demonio: "Por las noches se oye rugir al demonio que allí habita."

Ante el crepitar de la chimenea, un hombre de edad avanzada, con cabello canoso y una mirada profunda y sabia, que lleva una capa raída y un bastón tallado con símbolos antiguos de nombre Gary, les advierte sobre los peligros que acechan en la ciudad. Se acerca a los PJs, notando su interés en los rumores. Con voz temblorosa pero firme, les advierte sobre los peligros de Vallesombra y les entrega un mapa antiguo.

Diálogo Ejemplo: (puedes inventarte tu la conversación DM)
- "Muchachos, no se dejen engañar por las historias de tesoros. La ciudad está maldita, y aquellos que buscan riquezas a menudo encuentran su perdición. He perdido a amigos allí, y sus almas aún vagan por esas ruinas."

A continuación, el anciano saca un mapa arrugado de su capa. Está lleno de marcas y anotaciones, mostrando rutas seguras y peligros conocidos.-

"Este mapa es un regalo y una advertencia. Úsenlo con sabiduría, y recuerden: lo que buscan puede no ser lo que encuentran."

El mapa: El mapa muestra la ubicación de Vallesombra, con símbolos que indican áreas de interés, como la biblioteca, la catedral y el altar oscuro.

Nota al DM: Los PJs pueden decidir si seguir el consejo de Gary, hacer preguntas adicionales sobre la ciudad, o incluso intentar persuadirlo para que les cuente más sobre sus propias experiencias.

Después de la conversación, los PJs pueden aprovechar la taberna para comprar suministros, hablar con otros aldeanos o escuchar más rumores que podrían darles pistas adicionales sobre Vallesombra.





ESCENARIO SEGUNDO

El viaje hasta Vallesombra resulta tranquilo, demasiado incluso, pero gracias al mapa, los PJs llegarán sin problemas. A medida que se acercan a Vallesombra el aire se vuelve denso y pesado, como si el tiempo mismo se hubiera detenido. Las sombras se alargan y el silencio es interrumpido solo por el suave susurro del viento entre los árboles marchitos. La ciudad, una vez vibrante, ahora se presenta como un laberinto de ruinas, donde la naturaleza ha reclamado lo que una vez fue un hogar. Al entrar en la plaza central, son recibidos por la visión de un antiguo pozo en el centro, sus bordes cubiertos de musgo y enredaderas. Las piedras del suelo están desgastadas por el tiempo, y en cada esquina hay estatuas de héroes olvidados, cuyas caras han sido erosionadas por las inclemencias del tiempo.

Una tirada de Oído Dificultad 10, les hará oír un eco lejano de risas infantiles que parece resonar en el aire, es como un recordatorio de días más felices. Sin embargo, un escalofrío recorre la plaza, y un sentimiento de tristeza inunda el ambiente, como si las almas de los que una vez habitaron este lugar aún lloraran por su hogar. Todos perderán 1D4 de Cordura si no pasan Alma Dificultad 10.

El Guardián: Al poco de llegar a Vallesombra, los PJs se encuentran con un espectro que protege las ruinas. Para pasar a explorar cualquier edificio que siga en pie, deberán resolver un acertijo relacionado con la historia de la ciudad. Este acertijo no solo desafía a los jugadores, sino que también les ofrece una pista sobre la historia de la ciudad y su maldición.

Diálogo del Guardián: "Soy el eco de lo que fue Vallesombra, un guardián de los secretos que yacen en estas ruinas. Para avanzar y descubrir la verdad, deberéis responder a mi acertijo. Solo así se os permitirá continuar."

ACERTIJO DEL GUARDIÁN

"En la oscuridad, yo danzo y juego,
a veces soy amigo, a veces un fuego.
No tengo cuerpo, pero puedo abrazar,
puedo ser un susurro o un grito al azar.
¿Qué soy?"

La respuesta es "La sombra".

RESOLUCIÓN Y CONSECUENCIAS DEL ACERTIJO

Si los PJs Responden Correctamente El Guardián sonríe y dice:

*"Habéis demostrado astucia. La sombra es tanto
un refugio como un peligro. Seguid adelante,
y que la luz os guíe en la oscuridad."*

Si los PJs Responden Incorrectamente El Guardián frunce el ceño y dice:

*"La ignorancia es un velo que impide ver la verdad.
Debéis reflexionar y volver a intentarlo."*

Los PJs deben intentar resolver el acertijo nuevamente o enfrentarse al espíritu en combate. El guardián es un Ker (ver Keres MO 145).

ESCENARIO TERCERO

Al avanzar, se encuentran ante la antigua biblioteca, se encuentran ante un edificio imponente, aunque en ruinas. Las grandes puertas de madera están entreabiertas, y el interior está envuelto en penumbra. Estanterías colapsadas y libros polvorientos crean un caos literario, pero entre las páginas desgastadas se pueden vislumbrar libros olvidados. Al explorar, pueden hacer tiradas de Oído Dificultad 8 para escuchar el susurro de voces perdidas que parecen provenir de los libros, y los restos de un antiguo diario cuentan historias de sabiduría y advertencias sobre un culto oscuro. Un brillo tenue en un rincón revela un grimorio abierto, con un conjuro prohibido y relatos de la caída de Vallesombra.

Si los PJs tiran Leer y Escribir Dificultad 12, encontrarán varios libros de interés. Uno habla de la ciudad (Ver "Historia de la ciudad"), otro del apocalipsis y otro sirve para aprender un sortilegio: Copias de brujo.

Mientras exploran, un escalofrío recorre el aire. Una tirada de Descubrir o Intuición Dificultad 15 les alertará, sinó serán sorprendidos. Ya que de repente, las luces de las antorchas comienzan a parpadear y una risa susurrante resuena en las sombras. Del rincón más oscuro de la biblioteca, emergen tantos condenados como PJs, aquellos que fueron atrapados en la oscuridad.

ESCENARIO CUARTO

Los PJs llegan al centro de la ciudad, donde una atmósfera opresiva y sombría envuelve el lugar. Las ruinas de lo que una vez fue una plaza vibrante ahora están marcadas por la decadencia y el olvido. En el centro, un altar de piedra negra se alza, cubierto de musgo y sombras. Los PJs descubren un altar donde se está llevando a cabo un ritual oscuro. Un culto de Necrófagos de Vine, intenta invocar a su maestro. Los PJs deben detener el ritual antes de que sea demasiado tarde.

Con una tirada de Demonología Dificultad 12 verán que el Altar hecho de piedra oscura, está grabado con símbolos satánicos que brillan débilmente. En su cima hay un cuenco de obsidiana, lleno de un líquido negro y viscoso que burbujea lentamente.

Con una tirada de Descubrir Dificultad 12 verán una lanza apoyada al lado del altar. Y no parece una lanza común. Y resulta que es una lanza mágica que otorga +1 al ataque y al daño.

Las palabras que pronuncian son antiguas y llenas de poder. Al unísono, gritan "Vine" una y otra vez.

A medida que el canto se intensifica, el líquido en el cuenco comienza a burbujear más violentamente. Una sombra oscura se eleva desde el altar, tomando forma de una criatura aterradora, un Espectro de la Desesperación que parece alimentarse del miedo y la tristeza de la ciudad. La plaza se llena de una energía palpable, y los cultistas se ven envueltos en un halo de oscuridad.

Hay tantos Necrófagos como PJs+1. La lucha es inevitable.

RECOMPENSAS DE LA AVENTURA

• **Objetos mágicos:** A parte de la lanza y el libro del sortilegio, los cultistas llevan consigo 1D12 pociones aleatorias.

• **Reconocimiento:** Serán respetados en Nocheboscosa por sus hazañas.

Nota al DM: Recuerda otorgar puntos de Bondad y Maldad en función a las acciones de los PJs durante la aventura.



HISTORIA DE LA CIUDAD

Vallesombra fue una vez una próspera ciudad, conocida por su belleza natural y su vibrante comunidad. Fundada hace siglos por un grupo de exploradores que buscaban un lugar donde vivir en armonía con la naturaleza, la ciudad se erigió en un claro rodeado de bosques densos y ríos cristalinos.

Durante su apogeo, destacó por su cultura: Los habitantes celebraban festivales en honor a la naturaleza, honrando a deidades que representaban los elementos. La música y el arte florecieron, y la ciudad se convirtió en un centro de aprendizaje y creatividad. Era una ciudad pagana para el cristianismo, pues adoraban al dios Pan. La biblioteca se construyó como un faro de sabiduría, atrayendo a eruditos de tierras lejanas. Se recopilaban conocimientos sobre magia, medicina y filosofía, convirtiendo a Vallesombra en un lugar de encuentro para pensadores.

Sin embargo, la prosperidad atrajo la atención del mal. Un culto secreto, conocido como los Necrófagos, comenzó a infiltrarse en la ciudad. Este culto veneraba al demonio Vine (MO 131), conocido como el caído en combate o el degradado, buscando poder a través de aquelarres tras el comienzo de la era de Lucifer. Con el tiempo, lograron corromper a algunos líderes de la ciudad, prometiéndoles riquezas y poder. Los sectarios comenzaron a realizar sacrificios en el templo, buscando invocar a su Vine. A medida que los rituales se intensificaron, la ciudad empezó a sufrir. Los ciudadanos comenzaron a desaparecer misteriosamente, aunque realmente era porque se los comían y aquellos que regresaban, huyendo de sus captores, estaban marcados por la locura. La alegría se convirtió en desesperación, y la confianza se desvaneció.

El punto culminante de la corrupción llegó durante un gran aquelarre, cuando el culto logró invocar a Vine. Una oscuridad abrumadora se desató sobre la ciudad. Una sombra cubrió la ciudad, y los habitantes, en su mayoría, fueron consumidos por la oscuridad. Aquellos que sobrevivieron se convirtieron en condenados o espectros errantes, atrapados entre el mundo de los vivos y el más allá. La ciudad fue arrasada, sus edificios se convirtieron en ruinas, y la naturaleza comenzó a reclamar lo que había sido perdido. Vallesombra, se transformó en un laberinto de sombras y gruñidos de condenados.

EXPERIENCIA Y BONDADE

- Por sobrevivir a la aventura: 10 PE
- Por vencer al Ker o adivinar el acertijo: 10 PE
- Por explorar la biblioteca: 10 PE
- Por vencer a los sectarios necrófagos e impedir la aparición del Demonio Vine (MO 131): 30 PE
- Por una buena interpretación del trasfondo del PJ hasta 10 PE.

PERSONAJES

KER				Niv 1
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	M	PV
MORDISCO+1 (1D3) ESTRANGULAR+1 (1D4)	15	6	+1	1D6 (4)

Los Keres son Espíritus malignos. Fieras sangrientas, de mirada severa y dientes afilados. Su físico se compone de una cabeza humana con alas de murciélago en el cuello que se extiende dos metros en forma de cuerpo de serpiente. Estos seres son creados a partir del espíritu maligno de un humano muerto por causas violentas, torturado en el infierno durante décadas al que se le materializa dentro de una serpiente, donde su cabeza se transforma adoptando los rasgos y apariencia del humano antes de morir. Gracias a sus alas sobrevuelan los campos de batalla en busca de heridos caídos a los que se arrojan con ímpetu para satisfacer su deseo de beber su sangre oscura y fresca de la que se alimentan.

Magia: Pueden conocer uno o algunos sortilegios arcanos o infernales de nivel 1.

CONDENADO DE VALLESOMBRA				Niv 2
ATAQUE / REF:+3	DEF	PP	M	PV
TOQUE SOMBRA + 3 (1D8)	12	0	0	10

Poder de la sombra de Vine: Una vez por combate, pueden intentar asustar a un PJ. El PJ debe hacer una tirada de Milagro Dificultad 13 o quedar paralizado por miedo durante un asalto. Estos condenados no contagian de peste, sino que si matan a su víctima, esta se une como un condenado de sombra más. Al morir los condenados de Vallesombra, se vuelven ceniza. Ver estos condenados hace perder 1D4 de cordura.

NECRÓFAGO				Niv 1
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	M	PV
GARRAS +1 (1D3) HOZ +0 (1D4+1)	11	3	+3	6

Hombres malditos que se alimentan de carne muerta. Si ellos mismos matan a su víctima y se la comen fresca, su apariencia se vuelve aparentemente más hermosa, mientras que si no, tienen apariencia cadavérica. Ver más información en el capítulo Sectas y clanes, (MO 84). Debido a su naturaleza humana puede haber necrófagos de mayor nivel.

Magia: Pueden conocer hasta tres sortilegios, ya sean arcanos o infernales, de nivel 1.

ESPECTRO DE LA DESESPERACIÓN				Niv 3
ATAQUE / REF:+2	DEF	PP	M	PV
DESGARRAR VIDA +3 (1D6)	15	9	+3	15

Se trata de un ser mitad no muerto, mitad sombra espectral.

Magia: Pueden conocer hasta cinco sortilegios, ya sean arcanos o infernales, hasta nivel 2.

