



Sangre y piedra

por Guillermo Arenal Seco

Partida para un grupo de entre 3 y 5 supervivientes

INTRODUCCIÓN

Año 1066 del calendario de Lucifer. Los PJ llegan a una pequeña fortaleza amurallada donde un grupo de 15 salvadores del nuevo mundo, protegidos por 3 caballeros de la santa luz, tratan de rehabilitar este viejo enclave semiderruido para fundar un nuevo asentamiento desde el que reconstruir la civilización y enfrentarse a los ejércitos del mal.

LOS SALVADORES

Serán recibidos por el líder de los salvadores, Honorio, acompañado por los tres caballeros y varios salvadores armados principalmente con herramientas del campo y de construcción. Los PJ serán sometidos a un interrogatorio y si consiguen ganarse la confianza de Honorio, podrán deambular libremente y mantener sus armas. De lo contrario, sus armas serán confiscadas hasta que abandonen el emplazamiento y se les cobrará su manutención.

El enclave se encuentra en obras. Tienen algunos huertos para subsistir y un pozo. Entre los salvadores destacan Manolo el médico que podrá tratar a los PJ sus afecciones y vender hierbas y ungüentos medicinales, Guzmán el maestro constructor, encargado de dirigir las obras de reconstrucción, quien podrá asignarles trabajos para contribuir a la comunidad, y Julián el herrero, al que podrán comprar materiales o pedir que repare su equipo.

A los PJ les llamará la atención que a lo largo de las murallas y en la cima de la pequeña fortaleza se encuentran distribuidas 5 gárgolas de piedra conservadas en perfecto estado para cómo se encuentra la muralla.

ESTATUAS DE PIEDRA DE DÍA, GUERREROS DE NOCHE

Resulta que las gárgolas no son simple piedra. Fueron insufladas con vida mediante el hechizo "Crear gárgola" por un brujo que habitó esta fortaleza pero en algún momento desapareció sin dejar rastro. Durante el día permanecen convertidas en fría piedra pero durante la noche cobran vida y se mueven libremente. Cuando los salvadores del nuevo mundo llegaron a la fortaleza y se encontraron con esta situación, para evitar un derramamiento de sangre Honorio llegó a un acuerdo con el líder de las gárgolas, Goliath. Durante el día, los salvadores repararían el enclave y se encargarían de que nada les ocurriera mientras permanecieran en letargo como piedras. A cambio, las gárgolas custodiarían la fortaleza de noche y harían frente a los condenados y otros peligros que pudieran acechar.

Cualquier personaje puede informar a los PJ de la relación existente con las gárgolas si estos preguntan. De lo contrario, antes de caer la noche, Honorio irá a informar personalmente a los PJ para evitar disgustos innecesarios.

Si los PJ deciden salir de noche, podrán interactuar con las gárgolas. Goliath en calidad de líder se acercará a conocer a los nuevos visitantes, e informarles de cómo acabarán si tienen intenciones espurias. Podría llegar a congeniar con algún guerrero o si alguno conoce historias capaces de saciar su curiosidad. En este caso y previa tirada de Persuadir Dificultad 10, les dirá que poco le importa quien rija la fortaleza mientras pueda garantizar la supervivencia de los suyos.

LA SANTA LUZ

Aunque todos parecen contentos con sus guardianes nocturnos, esto no es así para todos. Hernán, el líder de los caballeros de la Santa luz, y sus compañeros Nuño y Lucrecia la monja Guerrera, no ven con buenos ojos que unas criaturas malignas y creadas con hechicería puedan deambular libremente de noche mientras ellos duermen.

¿Quién sabe cuándo podrían volverse contra ellos?

No obstante, los salvadores del viejo mundo están dispuestos a combatir el fuego con fuego y siendo tan solo 3 contra 15, han preferido mantenerse sin hacer nada pero esto va a cambiar con la llegada de los PJ.

Si alguno de los PJ es un caballero de la Santa luz, o una monja guerrera, Hernán se les acercará para recibirles, ofrecerles apoyo, facilitar información y según avancen los días, hacer una propuesta: Durante el día, las gárgolas son vulnerables y fáciles de destruir, pero siendo tan pocos, los salvadores podrían detenerles antes de completar el trabajo, pero con la ayuda de los PJ y a la primera luz del amanecer, podría ser factible.

Si ninguno de los PJ cuenta con dichas profesiones, los caballeros les tantearán y podrán hacer la oferta o incluso ofrecer una recompensa por su ayuda.

LA DECISIÓN

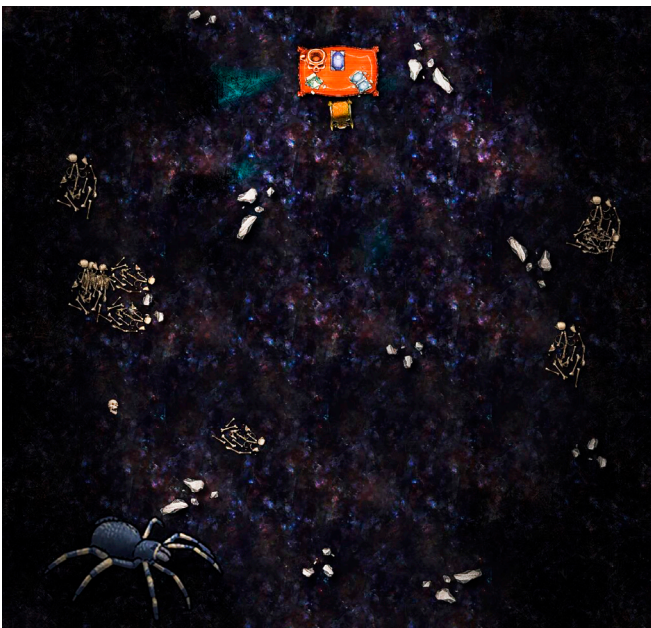
Si deciden destruir a las gárgolas, deberán escabullirse al amanecer tratando de no ser descubiertos por los guardias con una Tirada de Sigilo Dificultad 15. Si se descubre el plan darán la voz de alarma y tratarán de capturar a los PJ. Si estos deciden pelear, los caballeros les apoyarán pero si aún no ha salido completamente el sol, las gárgolas se unirán al combate.

Por el contrario si deciden comunicar a Honorio los planes de Hernán, este le expulsará del enclave junto a sus compañeros. Como recompensa, Honorio les hablará de una gruta secreta dentro de la fortaleza. Según le contó Goliath, era el lugar de trabajo de su creador, pero tras mandar varios hombres a explorarla, ninguno volvió por lo que nadie sabe qué hay ni que tesoros puede albergar. Si los PJ consiguen cruzarla, podrán quedarse con lo que deseen.



LA GRUTA

Se trata de un pasillo muy oscuro por el que hay que pasar en fila de a uno, que se adentra en las entrañas de la tierra. Tras un kilómetro, el pasillo desemboca en un espacio amplio lleno de telarañas con lo que parece un escritorio al fondo. Si no pasan una tirada de Descubrir Dificultad 15 o 10 si llevan antorchas, serán emboscados por el guardián de la sala: ¡Una araña gigante! Si consiguen vencerla, encontrarán un grimorio que contiene los hechizos: “Crear gárgola”, “Luz” y “semilla del mal”.



EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir: 30 PE
- Por alinearse con Honorio: 15 PE
- Por alinearse con Hernán: 10 PE
- Matar salvadores o caballeros: 2 de Maldad.
- Matar gárgolas: 1D4 de Bondad.
- Matar a la araña: 1D4 de Bondad.

El DM puede otorgar puntos extra si así lo estima.

PERSONAJES

GÁRGOLA				Niv 6
ATAQUE / REF:+1	DEF	PP	M	PV
GARRAS+3 (2D8)	16*	-	+2	6D12 (46)

Defensa: Los proyectiles no le causan daño alguno.
Descripción: Ver MO 142.