

RuneQuest



El Día de los Muertos.

Modulo para RQ por Diego Vivo.

El Dia de los Muertos.

Esta aventura es adaptable a cualquier campaña y mundo aunque yo la diseñé pensando en el mundo de Glorantha ya que es donde se desarrollan mis campañas de juego. Esta aventura lo que pretende es crear un ambiente terrorífico al estilo de las pelis de zombies donde el objetivo principal es la supervivencia. Lo ideal sería un grupo no muy extenso, de unos 3 o 4 jugadores. Cada master puede adaptar la dificultad y el número de enemigos en función de los jugadores de que disponga y de su nivel de experiencia.

Capítulo 1: En la Helada Noche.

“La noche se cierra bajo un techo de espesas nubes que descargan su lluvia en medio de un fuerte viento. En una oscura calle camina una oscura figura con un pesado caminar iluminada únicamente por los fugaces rayos. Uno de los vigilantes nocturnos se acerca para identificarlo cuando se produce la alarma.”

A la mañana siguiente la ciudad está totalmente alborotada. Parece ser que la siniestra figura atacó al centinela tratando de matarlo con sus propias manos. Según el testimonio del propio centinela trataba de “comérselo vivo”. En la lucha el centinela le hundi6 el cráneo al extraño quedando muerto en la calle donde aún permanece.

Comienza la investigación.

Si los Pjs tratan de investigar lo sucedido contarán únicamente con el cadáver y con el testimonio del centinela como únicas pruebas.

- Lo que sabe el centinela:

Yo iba haciendo mi ronda y lo ví por el centro de la calle en pleno aguacero. Caminaba con dificultad por lo que pensé que estaba borracho o herido. Me acerqué con el farol en alto para preguntarle si estaba bien y entonces pude ver su cara desfigurada y se abalanzó sobre mí. Traté de defenderme sujetándolo porque no hacía más que tratar de agarrarme. Me dio un mordisco en el brazo (les enseña la herida que está a todas vistas infectada) y entonces fue cuando le golpeé con mi porra en la cabeza, con tan mala fortuna que le aplasté el cráneo.

- El cadáver:

El cadáver presenta un aspecto realmente inquietante. Una tirada de Con Humano o Mundo revelará que presenta múltiples lesiones, además de algunos huesos rotos y que además está en pleno estado de putrefacción, como si llevara muerto al menos una semana. Las vestiduras son las de un pescador normal y corriente.

Estos sucesos no son muy habituales en una ciudad pequeña, por lo que las autoridades se interesan por el asunto, pero realmente no hay mucho que investigar.

Capítulo 2: Haciendo demasiadas preguntas.

Al día siguiente, llega al pueblo una chica. Tiene unos rasgos muy peculiares que casi nadie ha visto nunca. Será necesaria una tirada de Conocimiento Humano para averiguar que se trata de una mujer kralorí (el equivalente asiático gloranthano) Esta chica además de llamar la atención por exótica belleza destaca por utilizar como arma unas

espadas muy poco comunes y por su desmedido interés sobre lo ocurrido la noche anterior.



Auki Nakamura

FUE 12 Mov.3
CON 14 PG: 13
TAM 11 PF: 26-9= 17
INT 15 PM: 15
PER 15 MR-DES: 2
DES 16 MR-TAM: 2
ASP 16 Mod Daño: +1d4

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	2	5
Pierna I	05-08	04-06	2	5
Abdomen	09-11	07-10	2	5
Pecho	12	11-15	2	6
Brazo D	13-15	16-17	8	4
Brazo I	16-18	18-19	2	4
Cabeza	19-20	20	2	5

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Katana	6	65	1d10+1	55	10
Daga	7	55	1d4+2	30	6
Shuriken	1Mr	60	1d3		

Armadura: Cuero duro en todo el cuerpo excepto el brazo derecho que lleva el equivalente a coraza.

Magia: De Combate 68% : Curación-4; Protección-3; Luz (1)
Habilidades: Esquivar 65%; Arrojar 60%; Correr 50%; Nadar 60%; Remar 60%; Saltar 55%; Trepar 70%; Habla Fluida 80%; Oratoria 70%; Leer/Escribir Común 30%; Con. Mundo 50%; Navegación 20%; 1º Auxilios 40%; Escuchar 60%; Otear 70%; Escondarse 50%; Mov. Silencioso 50%

Auki además de la armadura lleva sus dos katanas, que podrá emplear como armas a una o dos manos y 10 shurikens. Todas sus armas son de plata. También lleva consigo 750p para sufragar los gastos de su aventura. Además lleva 3 raciones de un antídoto de hierbas para evitar la conversión en zombi. Las posibilidades de que funciones son del 50%+ la CON de la víctima.

Auki Nakamura.

Esta joven Krarolí de 19 años se ha embarcado en un viaje a través de medio mundo persiguiendo a un malvado hechicero llamado Ando Nakamura, su hermano mayor. Cuando su mujer enfermó hizo todo lo posible por curarla pero no pudo evitar su muerte. Después de esto enloqueció y dedicó todo sus esfuerzos en devolverle la vida a los muertos frente a la oposición de su padre Hiro, que es defensor del orden natural de las cosas. Finalmente Ando asesinó a su padre y huyó dejando detrás de si un caos de destrucción. Le ha seguido la pista hasta esta isla donde sospecha que se está haciendo con un ejército de muertos vivientes y otras siniestras criaturas para someter probablemente a toda la isla. Quiere a su hermano pero ha deshonrado a su familia y ha perdido toda humanidad.

Auki llevará a cabo algunas investigaciones por la ciudad y tratará de informarse acerca de algunos aventureros "de noble corazón" es consciente de que ella sola no podrá detener a su hermano por lo que pedirá ayuda a los aventureros. No podrá prometer ningún tesoro, pero está segura de que su hermano debe de tener objetos mágicos de gran valor. Además, si nadie le detiene pronto no habrá lugar donde esconderse. Auki ha averiguado que el atacante misterioso de la noche pasada proviene de un pueblo de pescadores que está a una semana de camino y propone que ese sea el primer destino.

Capítulo 3: Viajando hacia la perdición.

El viaje no reviste demasiado peligro. Viajarán por zonas mas o menos transitadas durante los tres primeros días y a partir del cuarto día se adentrarán en tierras mas peligrosas. Tirar 1d10 en la siguiente tabla para determinar los posibles encuentros y otro para decidir si serán encuentros diurnos o nocturnos (par o impar bastará).

1 - 5	No hay encuentros de interés.
6	Emboscada de una partida de 1d3+2 Broos.
7 -8	Manada de 1d6+2 lobos.
9	Patrulla de reconicmiento de 1d4+1 Orcos.
10	Un grifo solitario busca un aperitivo.

CAZADORES BROO

FUE	14	Mov. 3
CON	13	PG: 13
TAM	13	PF: 27
INT	11	MR-DES: 2
PER	14	MR-TAM :2
DES	15	Mod daño +1d4

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	2	5
Pierna I	05-08	04-06	2	5
Abdomen	09-11	07-10	3	5
Pecho	12	11-15	3	6
Brazo D	13-15	16-17	2	4
Brazo I	16-18	18-19	2	4
Cabeza	19-20	20	3	5

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Cornada	9	45	1d6+1d4	-	3
Cachiporra	7	50	1d10+1d4	30	9
Lanza 1M	6	30	1d8+1+1d4	30	8
Escudo Diana	6	-	1d6+1d4	35	8

Magia: Curación 2, Cuchilla Afilada 2

NOTA: Buscan presas fáciles por lo que tratarán de huir si ven la cosa complicada. Tratarán de emboscar por la noche.

LOBOS

FUE	12	Mov. 7
CON	10	PG: 11
TAM	11	PF: 22
INT	5 (Fija)	MR-DES: 1
PER	14	MR-TAM: 2
DES	17	

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Cola	01-02	01	2	3
Pierna D	01-04	01-03	2	4
Pierna I	05-08	04-06	2	4
Abdomen	09-11	07-10	2	4
Pecho	12	11-15	2	5
Brazo D	13-15	16-17	2	3
Brazo I	16-18	18-19	2	3
Cabeza	19-20	20	2	4

Arma	MR	AT%	Daño
Mordisco	7	35	1d8

Armadura: 2 puntos de pelaje.

Habilidades: Esquivar 35%, Rastrear 85%

ORCOS

FUE	16	Mov. 3
CON	12	PG: 11
TAM	10	PF: 28
INT	11	MR-DES: 2
PER	9	MR-TAM :2
DES	19	Mod daño +1d4

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	4	4
Pierna I	05-08	04-06	4	4
Abdomen	09-11	07-10	4	4
Pecho	12	11-15	4	5
Brazo D	13-15	16-17	4	3
Brazo I	16-18	18-19	4	3
Cabeza	19-20	20	4	4

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Cimitarra	8	40	1d6+2+1d4	20	10
Lanza	7	45	1d8+1d4	15	8
Escudo Medio	8	-	1d6+1d4	35	12
Puñal	9	-	2d4+2	15	6
Arco Compuesto	3/9	35	1d8+1		7

Armadura: armadura de anillos y casco abierto (4ptos).

Magia: No poseen magia alguna.

GRIFO

FUE	35	Mov. 5/12 (en vuelo)
CON	24	PG: 30
TAM	36	PF: 59
INT	6 (Fija)	MR-DES: 1
PER	13	MR-TAM: 2
DES	26	

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pata TD	01-02	01	6	8
Pata TI	01-04	02	6	8
Cuartos T	05-07	03-07	6	12
Cuartos D	08-10	08-12	6	12
Ala D	11	13-14	6	8
Ala I	12	15-16	6	8
Pata DD	13-14	17	6	8
Pata DI	15-16	18	6	8

Cabeza	17-20	19-20	6	10
Arma	MR	AT%	Daño	
Mordisco	7	70	4d6	
Garras	4	70	4d6	

Nota: En cada asalto el grifo ataca con sus garras y tres Mrs después muerde. Si en el grupo va algún personaje montado a caballo o similar o si en el grupo van bestias de tiro o carga estos serán los objetivos del primer ataque del grifo.

Armadura: 6 puntos de pelaje y plumas.
Habilidades: Esquivar 25%, Otear 75%

Capítulo 4: La Aldea de Muerte.

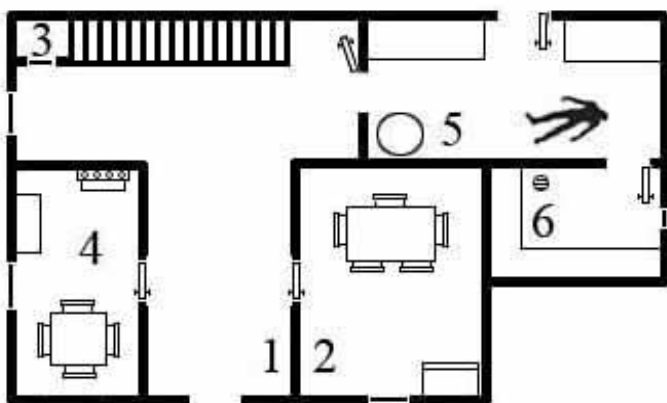
A medida que los pjs se acercan a la aldea verán que sobre esta vuelan en círculo bastantes buitres. Al entrar sienten el gran olor a putrefacción de los cuerpos en descomposición y pueden ver como los únicos habitantes de la anteriormente próspera aldea de pescadores son aves carroñeras que se alimentan de los cadáveres esparcidos por las calles y salvajemente mutilados.

Una inspección mas cercana (tiradas de buscar o rastrear) revelarán que ha habido una gran lucha. Los frágiles edificios de madera están destrozados y se ve que en algunos sus ocupantes trataron de resistir poniendo barricadas tras las puertas y ventanas... (tirada de escuchar) En el interior de un edificio cercano, una pequeña casa de dos plantas se oyen algunos ruidos. Al ir a investigar ve describiéndoles la casa y ve creando tensión para el encuentro.

Tras el primer combate en la cocina los personajes podrán ver a través de la puerta rota que hacia el pequeño edificio se empiezan a dirigir un gran número de zombis. Auki sugerirá que hay que salir de allí o parapetarse en la casa. En cualquier caso no les des mucho tiempo a los jugadores a decidirse. Si ves que no toman la decisión pasados unos segundos haz que un zombi entre por la puerta y otro intente entrar por la ventana del recibidor. Sigue metiendo zombis hasta que decidan salir corriendo o refugiarse en algún lugar de la casa.

Si deciden refugiarse en la casa puedes servirte de este mapa para mostrarles la ubicación y los materiales de que disponen.

PLANTA BAJA



1.- Recibidor no hay nada de interés. Una alfombra no muy elaborada en el suelo y llena de pisadas de sangre que

proceden de la cocina. En el fondo hay una escalera y en una esquina una puerta que parece ser de un trastero o algo similar.

2.- Salón. Hay una mesa bastante robusta con 5 sillas, un gran armario cargado de platos y una vajilla completa. En sus cajones solo hay manteles, cubiertos y servilletas.

3.- Esto es una especie de armario empotrado que aprovecha el hueco de la escalera. En el hay una caja de herramientas de carpintero, dos escobas, cubos y útiles de limpieza. En la caja de herramientas hay dos martillos, clavos, un serrucho, un cepillo, lijas y un formón.

4.- Es una especie de sala de juegos o sala de estar. Hay una mesa cuadrada con cuatro sillas y cubierta por un tapete verde. En el armario hay una pequeña librería y en los cajones del fondo hay un juego de damas, barajas de cartas y un dominó. También hay un pequeño mueble supletorio con algunas botellas de vino (de calidad media) y unos vasos de cristal.

5.- Cocina. En esta estancia hay varios muebles bajos a modo de mostrador, un tonel de agua junto a la puerta, y todo lo normal que se puede encontrar en una cocina. Hay una puerta destrozada que da a la parte trasera de la casa. En el suelo hay un cadáver en medio de un charco de sangre y 2d3 zombis están devorando el cadáver.



ZOMBI

FUE	17	Mov. 2
CON	19	PG: 16
TAM	13	PF: -
INT	6 (fija)	MR-DES: 2
PER	-	MR-TAM :2
DES	7	Mod daño +1d6
ASP	3	

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	1	6
Pierna I	05-08	04-06	1	6
Abdomen	09-11	07-10	1	6
Pecho	12	11-15	1	8
Brazo D	13-15	16-17	1	5
Brazo I	16-18	18-19	1	5
Cabeza	19-20	20	1	6

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Lucha	8	40	1d3+1d6	35	10
Mordisco	8	45	1d3+1d6	40	8

Nota: Estos zombis son muy diferentes a los descritos en RQA ya que son mas al estilo de las películas de George A. Romero. No llevan la boca cosida ni se pudren cuando comen

sal o carne. Todo lo contrario, estarán encantados de comerse a los pjs. Cualquier personaje que sufra un mordisco de estos zombis tendrá que enfrentar su CON a la del zombi en la tabla de resistencia o quedará infectado. El tiempo que tardará en convertirse en zombi será un número de horas igual a su CON.

Los zombis primero tratarán de sujetar a la víctima empleando su fuerza y luego tratarán de morder. Varios zombis pueden combinar su fuerza para sujetar a un mismo personaje.

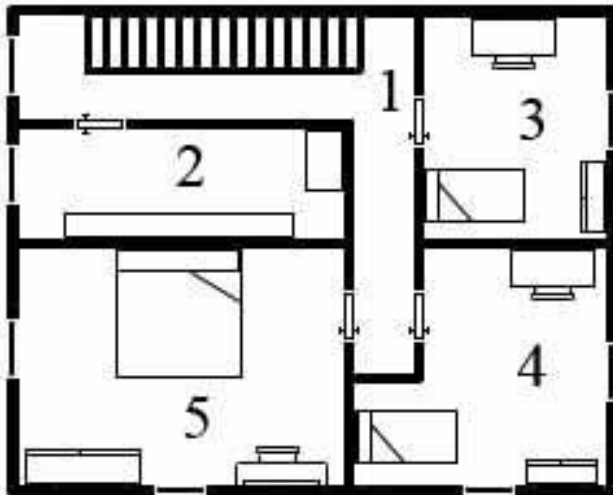
6.- Se trata de una despensa con estanterías y un tonel con pescado en salazón. Hay comida confitada, chorizos, quesos, harina, aceite... vamos, lo normal. La ventana de esta habitación es muy pequeña, por ella solo cabría una persona como máximo de TAM 10 o una de TAM 11 que no llevara armadura.

Parapetarse en la casa.

Las puertas de la casa tienen PA de 8. Las ventanas y la puerta del armario tienen PA 6. Salvo la puerta principal, el resto no tiene ningún tipo de cerrojo, por lo que si se pretende cerrarlas habrá que hacerlo o bien con herramientas o con mucha imaginación. Los armarios pueden bloquear puertas y ventanas (PA12) y pueden obtenerse tablas y maderas rompiendo los muebles de la casa. Estos refuerzos incrementarán la PA de las puertas según el número de refuerzos a discreción del master.

Los zombis intentarán derribar las puertas rompiéndolas lo cual se hará de la forma habitual. Por muchos zombis que haya al otro lado de las puertas o ventanas solo podrán tratar de derribarlas de dos en dos.

PLANTA SUPERIOR



1.- Una escalera decorada con una barandilla de barrotes de madera comunica con la planta superior. Aquí solo hay un pasillo que comunica con las estancias de esta planta.

2.- Se trata de un taller de carpintería. Aquí hay además de unas sillas a medio construir todo tipo de herramientas de carpintería: serruchos, martillos, un hacha de mano, varios formones y clavos y tacos de madera. También hay una pila de pequeños troncos.

3 y 4.- Son dos dormitorios. En ellos además de la cama hay una mesa de escritorio y un armario donde hay ropa y algunos efectos personales de escasa importancia. En ellos hay ropa de un niño de unos 8 o 9 años (TAM 8) y de un joven de unos 14 o 15 años (TAM 12). Las ventanas de este lado de la casa

comunican con el tejado de la cocina y la despensa de la planta inferior.

5.- Dormitorio principal. Se nota que la casa es de un carpintero ya que pese a que se trata de una casa humilde los muebles son de buena factura. Hay una cama de matrimonio, un armario grande con ropa de hombre y de mujer (TAMs 14 y 13) y un tocador de señora con los efectos propios (cepillos del pelo, horquillas, algo de maquillaje, etc...)



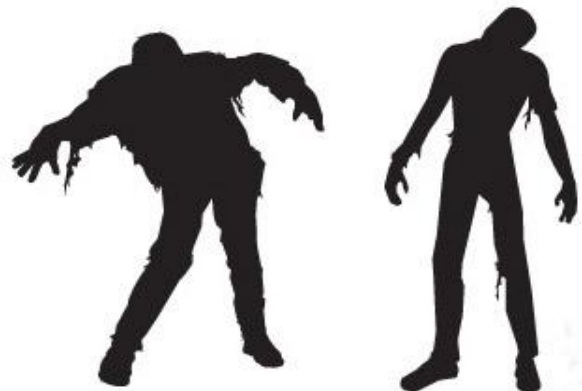
DE VUELTA A LA CALLE

Si por el contrario deciden salir corriendo tendrán que enfrentarse a la multitud de zombis que se dirigen hacia ellos. Auki señalará un templo que hay al final de la calle y dirá que hay que dirigirse allí. A cada turno que pase habrá mas y mas así que cada vez será mas difícil avanzar.

El templo está a unos 150 metros de la casa, por lo que los humanos tardarán 5 turnos en llegar a la entrada del mismo, los elfos 4 y los enanos 7. A cada turno tira un dado de 8 por cada jugador y ve contando solo los turnos en los que pueden correr. Pasado el octavo turno tendrán que enfrentarse a un zombi adicional por turno.

Los zombis tratarán de atacar a los aventureros a medida que se crucen con ellos en su camino. Como no son especialmente ágiles bastará una tirada de esquivar para librarse de uno de ellos y continuar corriendo, lo cual no merma la capacidad de la carrera. Otras acciones posibles serían parar el ataque del zombi y continuar corriendo o bien cargar sobre este y tratar de derribarlo, además de detenerse y luchar con el de la forma habitual, lo cual debido la urgencia y a que a los zombis no basta con herirlos hasta matarlos, es poco recomendable.

Para derribar a un zombi basta con enfrentar la suma de la FUE y TAM del jugador contra la del zombi (30 de media) en la tabla de resistencia. De fallar el zombi podría agarrar al personaje o simplemente caer ambos al suelo.



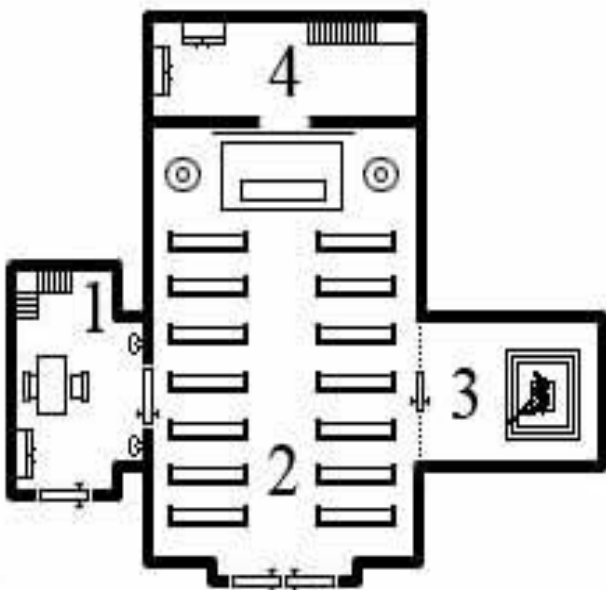


Capítulo 5: El Templo.

Es mas que provable que algunos personajes lleguen antes que otros al templo en cuyo caso podrán esperar a sus compañeros o salir a buscarlos enfrentándose con los muertos vivientes. Si deciden esperar solo serán atacados por zombis con un resultado de 1-2 en 1d8. Una vez dentro tendrán que cerrar la pesada puerta para lo que tendrán que enfrentar la suma de sus FUE contra la suma de las FUE de los zombis que hubiera en la entrada en ese momento. En caso de fallar la tirada los zombis entrarán al templo y las cosas pueden ponerse muy feas. No seas un master cruel. Dales la oportunidad de matar a los enemigos que hayan entrado y déjales que cierren la puerta, pero no dejes de hacerles percibir la sensación de constante peligro. La puerta tiene un pesado cerrojo de hierro que convertirá el templo en un lugar seguro.... Por el momento.

El templo está totalmente a oscuras. Aún cuando sea de día apenas entrará luz por los pequeños tragaluces de la parte superior del techo, por lo que habrá que buscarse algún medio para iluminarse o ir a tientas. En las paredes de la cámara central hay antorchas cada 10 metros las cuales están en buen estado y podrán encenderse sin dificultad.

PLANTA BAJA



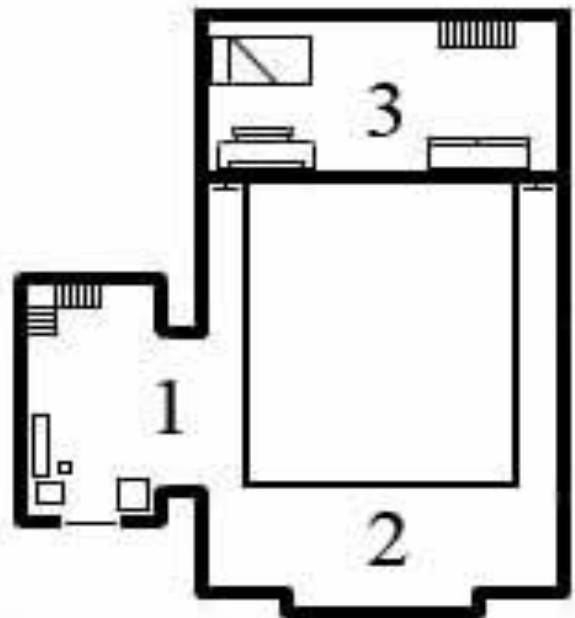
1.- Se trata de un pequeño edificio anexo al templo. La puerta que da al exterior está cerrada desde dentro. Aquí hay un armario con archivos del templo y un escritorio. Además de un par de figuras sagradas colgadas de la pared y que representan a Yelm el joven y Yelm el sabio (patrones del templo) no hay mas muebles. En los cajones del escritorio podrán encontrar plumas de escritura, tinta y papiros, además de cera para lacrar. También está la llave de las rejas que dan acceso a la sala 3. En el rincón que da al lado noroeste está la escalera que sube a la planta superior.

2.- Esa es la sala pública del templo. Aquí es donde tienen lugar los rituales. Hay dos filas de bancos de madera. Hay capacidad aproximada para unas 100 personas. En el fondo está el altar del templo y a ambos lados de este dos columnas en espiral muy elaboradas. Al fondo de la sala hay un enorme tapiz que representa a La Corte Celestial rescatando a Yelm de los infiernos.

3.- Tras unas rejas está la estatua que representa a Yelm, el Dios Emperador apuntando al cielo con una lanza. La puerta está cerrada con llave y la llave está en el escritorio de la sala 1. En la parte trasera de la estatua (tirada de buscar) habrá un mecanismo que al activarlo desplazará toda la estatua hacia delante dando paso a las escalinatas que llevan a las catacumbas. Dicho mecanismo suena como una especie de reloj al activarlo y pasado un minuto vuelve a cerrarse.

4.- Al fondo de la sala principal y tras el tapiz hay una entrada en forma de arco que lleva al almacén del templo. Aquí hay un par de armarios. Uno con los ropajes de sacerdote para las ceremonias y otro con objetos sagrados, velas, oleos y otros elementos necesarios para los eventos religiosos. También hay una escalera que lleva a la planta superior.

PLANTA SUPERIOR



1.- No es mas que un almacén. Hay cajas y un par de baules. En ellos están las ropas, y objetos ceremoniales de los acólitos y algunos instrumentos de cuerda y viento. Hay un gran ventanal que da al exterior y comunica con la zona del coro.

2.- Se trata de una pasarela donde parece que se sitúa un coro para amenizar las ceremonias. Al final de cada uno de los brazos de estas pasarelas hay una gran rueda de

metal. Se necesitan dos personas de al menos FUE 12 para girar las ruedas. Al hacerlo de forma simultánea un sistema de cadenas acciona un mecanismo que descubre la parte superior del tejado que está cubierto de planchas de madera remachadas. Probablemente para dejar de entrar la luz del sol en las ceremonias solares. En las esquinas del muro sur hay dos gárgolas de piedra totalmente inmóviles que tratarán de emboscar a los personajes. Una tirada exitosa de PERx3 revelará que estas "estatuas" no son lo que parecen.



GARGOLA

FUE	17	Mov. 3/8
CON	19	PG: 18
TAM	16	PF: -
INT	14	MR-DES: 2
PER	13	MR-TAM :2
DES	15	Mod daño +1d6

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-02	01	7	7
Pierna I	03-04	02	7	7
Abdomen	05-06	03-07	7	8
Pecho	07-09	08-12	7	8
Ala D	10-12	13-14	7	6
Ala I	13-14	15-16	7	6
Brazo D	15-16	17	7	6
Brazo I	17-18	18	7	6
Cabeza	19-20	19-20	7	8

Arma	MR	AT%	DAÑO	D%	PA
Garras	6	45	2d6+1	50	8
Mordisco	9	50	1d3+1d6	-	8

Esquivar: 40%

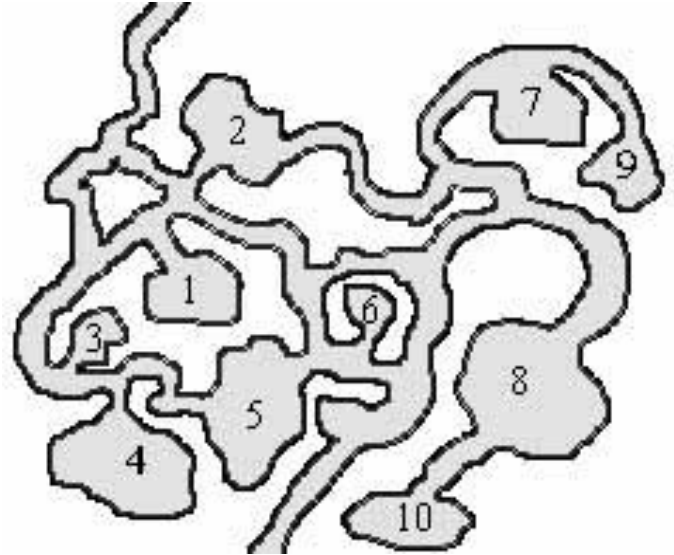
Armadura: Siete puntos de armadura por su piel de roca.

3.- Esta sala es la habitación del guarda del templo. Hay una mesa, una cama y un armario con algunos efectos personales de escasa importancia. Además de una caja de herramientas para el mantenimiento del edificio.

Normalmente no deberían tener problemas en encontrar el acceso a las catacumbas pero si ves que remolonean mucho empieza a presionar haciendo que los zombis empiecen a destrozar la puerta. Podrán atrincherarse haciendo una barricada con los bancos pero eso solo les dará algo mas de tiempo. Es importante hacerles sentir presión de forma constante.

Capítulo 6: El Hedor de Los Muertos

El descenso a las catacumbas se hace por una angosta escalera de unos 20 metros de profundidad. A partir de aquí se despliega una red de túneles excavados en la roca u muchos tienen las paredes cubiertas de telas de araña. Hay mucha humedad y como era de esperar está totalmente a oscuras. Salvo que se indique lo contrario, los túneles tienen el ancho suficiente para permitir la lucha de dos combatientes de tamaño humano de forma simultánea. A las catacumbas acceden por el acceso de arriba y saldrán por el de abajo tras un túnel mas o menos recto de aproximadamente un kilómetro de largo.



1 y 2.- Aquí hay una montaña de ataúdes apilados en el suelo y varios nichos excavados en las paredes. La madera está podrida y hay un fuerte olor a putrefacción. Será necesaria una tirada de Conx4 para evitar el vómito. Al entrar los personajes en cualquiera de estas salas comenzarán a despertarse los muertos de sus tumbas. Saldrán 1d4+2 esqueletos de cada sala. Los pasillos son tan estrechos que solo se podrá pelear de uno en uno. Atacarán a los personajes por ambos lados. En el cruce, que es algo mas ancho podrán luchar un máximo de dos por cada lado.



ESQUELETO

FUE	11	Mov. 3
TAM	11	PM : 6
DES	11	

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	0	1
Pierna I	05-08	04-06	0	1
Abdomen	09-11	07-10	4	1
Pecho	12	11-15	4	1
Brazo D	13-15	16-17	0	1
Brazo I	16-18	18-19	0	1
Cabeza	19-20	20	0	1

Arma	MR	AT%	DAÑO	D%	PA
Cimitarra	7	55	1d6+1	55	8

Esquivar: 51%

Armadura: Peto de Cota de Anillos Oxidada

NOTA: Las espadas están oxidadas, por eso tiene menos PAs y hacen menos daños del habitual, pero tienen el peligro de que pueden infectar las heridas causadas.

Todo PJ herido por un esqueleto debe tirar por CONx5 o la herida se infectará, causando 1PD por localización y día hasta que se cure convenientemente (lavando bien la herida, saizando la pus, etc...1º Auxilios -30%).

Los conjuros de Curación cierran la herida, pero NO curan la infección (*la magia no es la solución a todo, pequeñines...*)

3 y 6.- Nido de murciélagos. Si entran sigilosamente no ocurrirá nada. El techo de estas cámaras están cubiertos de enormes murciélagos



MURCIELAGO GIGANTE

FUE	3	Mov. 1/12
CON	5	PG: 4
TAM	3	PF: 8
INT	3 (fija)	MR-DES: 0
PER	7	MR-TAM :3
DES	30	Mod daño: -

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Cuerpo	01-201	01-20	0	4

Arma	MR	AT%	DAÑO
Garras	6	45	1d3
Mordisco	9	30	1d3+1

Esquivar: 70%, Ultrasonidos 80%

Nota: Los murciélagos atacarán en bandada durante dos turnos y luego saldrán volando por el corredor. Cada jugador sufrirá el ataque de 1d4 murciélagos. Si alguno sufriera una herida por el mordisco tendrá que enfrentarse a la POT 13 de la enfermedad en la tabla de resistencia o cogerá la rabia.

4.- Esta habitación está totalmente despejada. En la pared hay fijados a la pared 4 juegos de grilletes para muñecas, cuello y tobillos. Sujeto a uno de estos grilletes hay un cuerpo humano del que apenas quedan la piel y los huesos. Una tirada de buscar revelará que tiene dos incisiones en el pecho. Otra tirada de CON Animal revelará que son muy similares a una picadura de araña, pero de tamaño descomunal.

5.- Esta cámara es el refugio de El Guardián. Se trata ni mas ni menos que un nido de araña gigantesco. Serán necesarias tiradas de DESx3 para no tocar las telas de araña. Se podrá atravesar el túnel y la estancia sin problemas siempre y cuando nadie toque una de las pegajosas telas, lo cual alterará a la araña y le hará atacar.

Las telas de araña.

La viscosidad de las telas tiene FUE 8. Si alguno falla la tirada de DESx3 quedará enganchado y tendrá que enfrentar su fuerza a la de la tela (, cortarla o quemarla) un fallo en la tirada implicará que se ha enredado aún mas por lo que la siguiente tirada será contra FUE 16. Cada nueva tirada implica un aumento de +8 en la FUE de la tela de araña, lo que indica que en su afán por liberarse se está enredando cada vez mas.

Las telas de araña son además inflamables. Una tirada de CON del Mundo con +30% así lo revelará. En caso de arder la tela de araña prenderá con rapidez pudiendo quemar haciendo hasta 3d6 de daño a todo el que pille el fuego (incluyendo a la araña) No obstante hay que recordar que están en un túnel cerrado por lo que asfixiarse a cambio de destrozarle el nido a una pobre arañita puede no ser una buena idea.

EL GUARDIAN (Araña gigante)

FUE	21	Mov. 5
CON	19	PG: 23
TAM	26	PF: 40
INT	3 (fija)	MR-DES: 1
PER	9	MR-TAM :1
DES	20	Mod daño +2d6

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pata 1 Izq	01	01	5	6
Pata 1 Dcha	02	02	5	6
Pata 2 Izq	03	03	5	6
Pata 2 Dcha	04	04	5	6
Pata 3 Izq	05-06	05	5	6
Pata 3 Dcha	07-08	06	5	6
Abdomen	09-13	07-15	5	14
Pata 4 Izq	14-15	16	5	6
Pata 4 Dcha	16-17	17	5	6
Cabeza	18-20	18-20	5	10

Arma	MR	AT%	DAÑO	D%
Mandíbulas	5	45	2d6+1d3	-

Lanzar seda 8 50 Especial -
Habilidades: Tregar 90%, D. en silencio 80%, Escondese 50%

Armadura: cinco putas debido a su piel.

Nota: La araña puede lanzar seda a un objetivo. No hace daño pero si diera en la cabeza privaría de la visión a su víctima. Emplea la tabla de proyectiles para determinar la localización afectada. El personaje tendrá que enfrentar su FUE a la FUE 8 de la tela de araña para evitar quedarse pegado al suelo o a la pared de la cámara. En caso de fallar, y si un personaje se dedica por entero a esta tarea podrá liberarse de una localización por turno. Si el ataque se bloquea con un escudo o similar no tendrá efecto alguno, solo que se pegará al escudo sin mas consecuencias.

7.- El pasillo que lleva a la cámara 7 va en una pronunciada pendiente. A la entrada de la cámara la sala está completamente inundada hasta media altura. Una tirada de CON del Mundo revelará que por esa cueva circula una corriente de agua. Si alguno decide sumergirse serán necesarias una tirada de Nadar – CAR exitosa además de soportar 5 turnos bajo el agua (Utilizar las reglas de asfixia). Una tirada especial de nadar rebajará en un turno el trayecto y una crítica lo dejará en tan solo 3 turnos bajo el agua.



8.- Al llegar a esta sala se encuentran a Ando Nakamura sentado sobre una esterilla en el centro de un círculo de protección y con cuatro antorchas clavadas en el suelo. Está en plena meditación. Junto a él tiene una espada similar a la de su hermana (una Katana). Al entrar los personajes se pondrá de rodillas en el suelo y hará una profunda reverencia apoyando las manos y la frente en el suelo. En este momento dirá lo siguiente:

“Auki, se que no puedes perdonarme. Me he deshonrado y he deshonrado a nuestra familia. Lo peor es que esto se me ha escapado de las manos. Temo que haya despertado a una criatura demasiado poderosa.”

Dicho esto, coge su katana y se suicida clavándosela en el estómago. No les des la oportunidad a los jugadores de interrumpir esta escena. Si alguno trata de acercarse se la clava igualmente antes de que lleguen.... O sino inventa algo, que para eso eres el Master. Auki, hará una reverencia y con lágrimas en los ojos pero sin romper a llorar colocará a su hermano tendido sobre la estera y lo cubrirá con una tela. Pedirá respeto por su hermano y no dejará que roben ni profanen su cadáver. Si es necesario lo defenderá con su vida.

Auki explicará que no hay que temer por los muertos vivos, que sin la energía vital de su hermano los efectos pasarán en unos cuantos días.

9.- La cámara 9 es una bolsa de aire. En ella encontrarán un esqueleto humano sentado sobre un cofre y aferrado con ambos brazos a una estatuilla de unos 40 cms tallada en oro que representa al Dios Humak (6 CAR). El esqueleto además lleva una espada ancha de una gran calidad y perfectamente conservada. Esta espada es igual que una normal y corriente salvo porque hace 1d8+2 de daño y su empuñadura lleva una matriz de 6 PM. Los ropajes del esqueleto están prácticamente deshechos y no hay nada mas que destacar de su indumentaria. En el cofre sobre el que está sentado hay un total de 2.000 Peniques, que junto con el peso del cofre suman 8 CAR. Si deciden volver con el tesoro bajo el agua tendrán que restarse el peso de los nuevos objetos a la habilidad de nadar.

10.- Aquí hay varias pertenencias de Ando: Una matriz de 8 PM en un collar con un símbolo en lengua Kralorí, tres libros de hechicería con distintas invocaciones escrito también la lengua de Kralorea, 2 botellas de sake, antochas, aceite para lámparas, algo de carne seca, un odre de agua y una bolsa con objetos de oro por valor de unos 1200 peniques. Además hay una armadura ceremonial Kralorí de TAM 14, CAR 20, PA 7. Es como una armadura de samurai con máscara y todo.

Capítulo 7: El Señor de Los Muertos.

Las catacumbas desembocan en una pared rocosa cuya salida está cubierta por un espeso follaje. Tras abrirse paso darán a parar a un claro en el bosque, junto a una pequeña y escarpada loma. Las nubes empiezan a despejarse y la luna ilumina el claro. Se oye el entrecocar de piezas de armadura al caminar y a la vista aparece un esqueleto cubierto con una capucha acompañado de dos enormes figuras ataviadas con una coraza completa.

La encapuchada figura se dirige al grupo con una voz que hiela la sangre: “¿Dónde está ese débil hechicero de tres al cuarto? ¿Me ha invocado y ahora se niega a comparecer ante mi presencia? No se debe jugar con la muerte si no se está dispuesto a perder la propia vida. Si no puedo tener su alma.... tendré que conformarme con las vuestras.

En ese momento las dos figuras que permanecían tras el encapuchado empuñan sus armas e inician una carrera hacia el grupo.



GUARDAESPALDAS

FUE 17 Mov. 3
TAM 16 PM : 12
DES 15 PtosGolpe: 20

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	8	-
Pierna I	05-08	04-06	8	-
Abdomen	09-11	07-10	8	-
Pecho	12	11-15	8	-
Brazo D	13-15	16-17	8	-
Brazo I	16-18	18-19	8	-
Cabeza	19-20	20	8	-

Arma	MR	AT%	DAÑO	D%	PA
Alabarda	4	60	3d6+1d4	55	10
Hacha combate	6	60	1d8+2+1d4	20	8
Escudo rodela	7	30	1d6+1d4	55	12

Habilidades: Esquivar: 50%

Armadura: Coraza completa en todo el cuerpo.

Nota: Hay dos guardaespaldas idénticos en todo solo que uno lleva una alabarda y el otro hacha de combate y escudo. Solo les afectan las armas mágicas y no pueden sufrir la amputación de ningún miembro. Habrá que matarlos reduciendo sus Ptos de golpe a 0. Al morir tanto los guardaespaldas como su señor se desharán como si fueran cenizas junto con todo su equipo.

SEÑOR DE LOS MUERTOS.

FUE 14 Mov. 3
TAM 15 PM : 15/60 *
DES 16 PtosGolpe: 26
INT Libre: 14

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	2	-
Pierna I	05-08	04-06	2	-
Abdomen	09-11	07-10	2	-
Pecho	12	11-15	2	-
Brazo D	13-15	16-17	2	-
Brazo I	16-18	18-19	2	-
Cabeza	19-20	20	2	-

* Se utiliza el primer valor para combate espiritual. La segunda cifra hace referencia a su reserva de PM para lanzar conjuros.

Habilidades: Esquivar: 30%, invocación 34%, duración 46%, alcance 54%, intensidad 60%, ceremonia 65%.

Conjuros conocidos: Asfixia, Agotar, Decrepitud, Estupefacción, Paralizar,

Armadura: Sus ropajes son el equivalente al cuero duro.

Capítulo 8: El Camino de Regreso.

Lógicamente el camino de regreso es tan peligroso como el de ida, así que deben emplear el mismo número de días y enfrentarse a las mismas tiradas en su regreso. Una vez de vuelta en la ciudad se encontrarán que aquello es un caos total. Cuando la avistan a lo lejos pueden ver columnas de humo que salen de ella. Parece ser que parte de la ciudad ha ardido. Y ha habido muchos problemas mientras ellos no han estado. Resulta que el centinela que sufrió el ataque del zombi se convirtió en uno de ellos y atacó en primer lugar a su familia y luego estos a todos los que pillaban. En tan solo una semana casi la mitad de la población había sucumbido a la

plaga zombi. Ha sido una batalla encarnizada por la supervivencia hasta que finalmente y sin saber como los zombis empezaron a desplomarse para no volver a levantarse mas.

En total el 70% de la población ha muerto y entre los supervivientes reina una anarquía total. Muchos se preparan para abandonar la ciudad y dirigirse a una mas cercana donde establecerse puedan olvidar el horror que han vivido. Otros en cambio se pelean por las migajas y pugnan por hacerse con el control de una ciudad casi destruida en su totalidad. ¿Cuál será el futuro de los ciudadanos? ¿Qué harán nuestros héroes ante tamaña situación?

