

La Locura de Esquino

Por Sharky 21

Para personajes con ganas de una gran batalla contra un poderoso enemigo.

Introducción

22 de diciembre de 1312.

Los personajes son llamados por el alto noble de la localidad en la que se encuentren en ese momento e invitados a una reunión. Por el horizonte, y en dirección contraria a los personajes se acercan tres soldados que portan estandartes con el símbolo del noble local. Los soldados dicen pertenecer a dicho noble y hacen entrega de un pergamino lacrado al que mas mando tenga de ellos. En el pergamino se convoca al grupo en el castillo del noble para una importante e inminente reunión.

Cuando los personajes llegan a la reunión, no tarda en aparecer el noble explicándoles lo siguiente:

"Amigos míos, se os ha citado en mi hacienda por oídos de vuestras correrías, para solicitaros ayuda. Se trata de lo siguiente: el cura de mi región, el señor Esquino Maltés, ha sido descubierto realizando prácticas diabólicas y detenido. Su crimen ha sido la invocación inminente de un extraño ser del que ni el mismo ha sabido explicarnos tan solo el lugar de su aparición y la fecha de la misma que es dentro de seis días en el bosque cercano de Santos.

Ofrezco una recompensa de 1000 monedas a todos aquellos que aceptéis ir acompañados de dos de mis soldados a dar muerte a la criatura. No dispongo de más ayudas ya que debo defender mis territorios de los ataques de los bandidos y de las bandas de moriscos que se han adentrado por la península.

Esquino va a ser ejecutado pero si queréis podéis interrogarle si conseguís entender sus locas palabras".

Esquino Maltés

Esquino está encerrado en una de las mazmorras del castillo. Sus ojos parecen salirse de sus órbitas y no responderá a ninguna de las preguntas de los aventureros. Será ejecutado seguro. Las únicas palabras que salen de su boca son las siguientes:

"El día de Todos los Santos, y en el bosque de dicho nombre, se abrirá el pozo del abismo y saldrá del pozo una extraña humareda de la que saldrán langostas. Su apariencia será parecida a caballos preparados para la guerra, sobre su cabezas tendrá una corona que parecerá de oro, su rostro será como de humano y su cabello como de mujer, dientes de león, coraza de hierro y el ruido de sus alas como el estruendo de caballos que corren hacia la batalla. Tendrá cola como de escorpión y aguijón en su cola, el poder de causar daño a los hombres durante cinco meses. Su rey es el rey del Abismo, llamado en hebreo Abaddón y en griego Apolión."

Tras repetir varias veces lo mismo, caerá desfallecido al suelo y se desmayará. Los personajes pueden realizar una tirada de **Leyendas**, para que si la pasan saber que Esquino está hablando de una de las criaturas de Abaddón¹⁰⁰. Una tirada de **Teología** revelará que las palabras de Esquino son un texto del libro del Apocalipsis.

El Viaje

El viaje al bosque durará cuatro días. Y durante tres noches elegidas al azar, los personajes serán asaltados por grupos de bandidos tan numerosos como lo sean ellos. Una de las noches si los personajes no pueden resistir los ataques, serán ayudados por una de las patrullas de ronda del noble de la ciudad. Si durante los combates se pierde alguno de los soldados que les

acompañan, otros se unirán al grupo, para mantener el número de gente en el grupo hasta llegar al bosque.

El Bosque

El bosque de Santos es bastante grande y los personajes tardarán un día y medio en encontrar el lugar de la invocación. Durante ese tiempo serán atacados cada 1D10 horas (tirar todas las veces para determinar cada vez el tiempo entre ataques) por lobos extrañamente feroces que parecen como enloquecidos: esta vez el número de lobos en cada ataque será siempre de tres, y no huirán de ninguna manera.

Aproximadamente 2 horas antes de la aparición (cosa que los personajes no deben saber el tiempo que queda) los personajes descubrirán un pequeño claro de unos 25 metros cuadrados en el que hay lo siguiente: en el suelo se puede apreciar un gran círculo hecho con pequeñas piedrecillas pero realizado con una exactitud sorprendente. En el interior del círculo se encuentra también realizada con piedrecillas una estrella de cinco puntas en cuyo centro hay la forma de un pentágono en el que se encuentra un pequeño manantial del cual parece manar sangre. Los personajes no pueden detener lo inevitable y de nada les servirá destrozar el círculo u otras cosas.

La Aparición de la Bestia

A las dos horas exactas comenzará a temblar la tierra y del manantial comenzará a extenderse grietas en varias direcciones y de varios tamaños hasta los bordes del círculo (esté este o no lo esté). Posteriormente los finales de las grietas comenzarán a unirse unos con otros, formando un círculo. Acto seguido, del manantial brotará un chorro de sangre a modo de geiser unos 15 metros de altura, y el suelo comenzará a hundirse, dejando escapar hacia arriba una nube de humo contaminado que empezará a envolver el claro. Pronto comprenderán los aventureros que es imposible permanecer en el lugar y deberán retroceder hacia el bosque, ya que el extraño humo hace el aire irrespirable.

Gruñidos, y potentes ruidos se escuchan en el interior de la nube de humo, a través de la cual no se puede ver nada. Finalmente se levantará un fuerte viento que disparará el humo dejando ver en el claro a la horrible criatura. Se trata, por si alguien todavía no lo ha adivinado, de una criatura de Abaddón. La criatura utilizará su ataque de Aguijón, una vez cada tres asaltos.

Recompensas

Puntos de Aprendizaje:

- Por jugar la aventura: 10.
- Por llegar al día de la invocación: 10.
- Por destruir a la bestia : 25-50 (depende del esfuerzo que cueste).

Dinero:

- 1000 monedas de parte del noble.

Ganancias de Irracionalidad:

- 1D10+1 si no se pasa una tirada de IRR.

Dramatis Personae

La Criatura de Abaddón

El texto del Apocalipsis que continuamente comentaba Esquino, es una de las pocas referencias que hay sobre Abaddón

¹⁰⁰ Véase pág. 141 del manual de juego.

el Exterminador y su hueste. Los teólogos no se ponen de acuerdo de si se trata de un ángel o de un demonio, y muchos se inclinan por una explicación intermedia: un ángel encerrado en el infierno por sus faltas, que se redimirá el día del Apocalipsis masacrando pecadores a mayor gloria del señor... Hasta entonces, Abaddón (o Apolión como se prefiera llamarle) no sale de su encierro. Por desgracia, algunas de sus infernales criaturas se dejan ver por la tierra de cuando en cuando, a veces cumpliendo misiones divinas, otras defendiendo causas claramente demoníacas, y en ocasiones actuando simplemente por su cuenta, como si se hubiera escabullido de la vigilancia de sus amos, sean los que sean...

FUE	38	Altura	3 x 5 m
AGI	16	Peso	1.500 kg
HAB	-	Aspecto	-
RES	39	RR	0%
PER	5	IRR	350%

Armas: Mordedura 65% (1D4+1D6)
Aguijón 80% (1D10+veneno)

Armadura Natural: Piel Escamosa (Prot. 10)

Competencias: *Correr* 75%, *Volar* 99%

Poderes Especiales:

- **Veneno:** El veneno provoca al instante los siguientes síntomas: la víctima cae al suelo como muerto y con fuertes ataques de fiebre. Si alguien lo cuida y consigue alimentarlo y mantenerlo con vida, al cabo de 5 meses se habrá vuelto loco sin remedio (a menos que se pase una tirada de Suerte con un -30%), su piel se habrá vuelto pálida para siempre como la de una cadáver y su Resistencia se habrá reducido a 1 de manera permanente. Sin embargo, durante esos 5 meses habrá estado soñando con el infierno, con lo que podrá ser una fuente de consulta importante en lo referente a intrigas demoníacas, características, naturaleza y poder de los diferentes demonios, y quizá datos concretos sobre la geografía infernal.....

Soldado Acompañante

FUE	20	Altura	1,70 m
AGI	15	Peso	70 m
HAB	20	Aspecto	13 (Normal)
RES	20	RR	75%
PER	10	IRR	25%
COM	5		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 65% (1D8+1+1D6)
Ballesta 70% (1D10+1D6)

Armaduras: Cuero con Refuerzos (Prot. 3)

Bandidos

FUE	18	Altura	1,70 m
AGI	18	Peso	70 kg
HAB	18	Aspecto	8 (Feo)
RES	18	RR	25%
PER	14	IRR	75%
COM	9		
CUL	5		

Armas: Espada Corta 50% (1D6+1D4)

Armaduras: Ropas Gruesas (Prot. 1) o Peto de Cuero (Prot. 2)

Lobos

FUE	14	Altura	Variable
AGI	19	Peso	Variable
HAB	-	Aspecto	-
RES	20	RR	50%
PER	20	IRR	50%

Armas: Mordedura 60% (1D8+1D4)

Armadura Natural: Piel y pelaje (Prot. 1)