

Non omnis moriar

Quinta parte

*Mini-campaña "Surgere et ambulare"
para el juego de **WOT** Aquelarre*

Por **Adrián Cobos de la Cruz**.



Introducción para el PJ

Ahora para el lector: antes de nada tengo que decir que todo este contenido ha sido escrito y compartido por diversión, y que su autor original (yo) no permite su reproducción con ánimo de lucro. Aparte de esto, si cualquier lector considera que se puede hacer alguna modificación o crear contenido adicional que enriquezca la historia o la mejore, por favor que se ponga en contacto conmigo en kobos69@gmail.com, me encantaría escuchar cualquier idea/sugerencia.

- *Sobre la campaña:*

Después de tanto rastrear la oscura actividad de los nigromantes, por desgracia no han conseguido evitar su oscuro ritual, lo que lleva a los jugadores a tomar una desesperada y atrevida decisión: continuar la

persecución más allá de las fronteras del mundo físico y racional.

Bueno, esta es la última oportunidad, y las últimas oportunidades no suelen estar exentas de peligro...

- *Sobre la aventura:*

Con el objetivo de perseguir a los nigromantes y salvar a la pobre Inés, los personajes van a invadir el paraíso personal de Tadeo de Nain, un mundo espiritual a refugio del cielo y el infierno donde el alma del oscuro nigromante descansa hasta ser resucitada por sus acólitos.

Si te sigue interesando la aventura, échale un ojo a la siguiente descripción de **"Soñando somos dioses"**.

Soñando somos dioses

Si las cosas han ido como se esperaba, los PJ habrán atravesado el velo de los vivos, utilizando el portal convocado en la calda de Orense, para llegar al refugio IRRacional de Tadeo (ver **"Enter de Matrix"**). Este paraíso fuera del cielo y el infierno seguramente no sea como los PJ se esperaban (ver **"Mi mundo, mis reglas"**).

Tras llegar a la costa (ver **"¡Tierra a la vista!"**), se encontrarán con una demoníaca, aunque interesante y

bella, visitante (ver **"Lobos, pastores y corderos"**) y alcanzarán su objetivo final (ver **"Refugio del maldito"**) para disponer de la última oportunidad de evitar la resurrección de Tadeo.

¿Serán capaces de abandonar este mundo de una pieza? (ver **"Consummatum est"**).

Enter the Matrix

Nota para el DJ: lo que se narra a continuación es un poco de contexto explicativo para darle profundidad y coherencia a lo que ha ocurrido, pues es lógico que el narrador conozca más detalles de los que pueden llegar a deducir los jugadores.

Al principio se mencionan los NPC's más importantes que aparecen en esta historia, aunque lógicamente reaparecen viejos conocidos.

Personajes importantes:

- Camilo Freixedo, oscuro noble corrupto y brujo.
- Nigromantes miembros de "El Círculo" que han viajado con Camilo.
- La pobre Inés, nuestra niña prisionera.
- Nazario y León, líderes de los guardianes del pueblo.
- Helimenas y Sisela, dos cautivas entre los cautivos.
- Isifel, una diablesa al servicio del Nergal.

Paraíso personal

Cuando el joven Tadeo de Nain volvió de entre los muertos, resucitado por Jesús de Nazaret, tuvo la mala suerte de retener retazos de memoria del lugar en el que había estado. Sin llegar a comprender lo que había ocurrido, y asaltado por esos recuerdos, se obsesionó con la existencia de "el más allá" y la vida posterior a la muerte.

NOTA para el DJ: es muy posible que Tadeo visitara brevemente el Purgatorio, y que dependiendo de los pecados que tuviera que expirar el niño, su estancia en dicho lugar fuera más o menos agradable hasta ser "rescatado" por Jesús.

Esta obsesión le llevó a experimentar con la magia y las artes oscuras y nigrománticas, lo que claramente condenó su alma; y, siendo una persona que una vez fue tocada por la luz divina del hijo de Dios, su alma sería exhibida y torturada en el infierno con la mayor intensidad y dedicación posible.

Decidido a remediar este fatídico destino, el poderoso e instruido Tadeo, tras décadas de estudio y experimentación, consiguió crear "su paraíso personal" y enlazar su alma a dicho lugar. Al morir, su alma viaja hasta la onírica creación en la cual reposa eternamente

sin recibir el juicio del cielo o el infierno. Cuando otra alma, de su misma descendencia, llega a dicho mundo gracias al ritual de sus acólitos, Tadeo tiene la posibilidad de poseer el cuerpo de dicho descendiente y volver a la vida.



Condenados, cautivos y guardianes

Muchos de los seguidores de Tadeo que llegan a este lugar durante el ritual de resurrección acaban estableciéndose de forma permanente en este paraíso, algunos voluntariamente para proteger la creación de su corrupto ídolo y algunos por obligación (como se verá más adelante); todos sin poder volver a la tierra de los vivos, ni alcanzar las puertas del cielo o el infierno, convirtiéndose en "almas fugitivas" al igual que Tadeo.

El burgo de los no-muertos

Los habitantes de este mundo llevan una existencia prácticamente normal y muy similar a la que mantendrían en vida, y han ido construyendo un pequeño pueblo amurallado alrededor de la torre primigenia de Tadeo.

NOTA para el DJ: sí, el nombre es una clara referencia a *Dark Souls*.

Aunque el paraíso se encuentra protegido de las huestes infernales y angelicales gracias a una magia antigua y poderosa, esta barrera protectora se resquebraja cuando los acólitos de Tadeo inician el ritual de resurrección en la tierra, lo que permite que las amenazas del plano astral se adentren en el paraíso; debido a esto, los habitantes han ido poco a poco fortificando el pueblo e instruyéndose militarmente para defender el reino de su señor.

Cuando un recipiente de Tadeo muere, su alma regresa a la torre, por lo que la corrupción y poder del alma del nigromante hacen de "faro", lo que permite a las huestes infernales localizarlo y prepararse para atacar el paraíso cuando se rompa la protección, al dar comienzo el ritual en la tierra.

Por suerte para las almas fugitivas, este lapso de tiempo (entre la llegada del alma de su señor y la posterior resurrección) es bastante breve, por lo que las huestes infernales no son demasiado numerosas y las defensas del pueblo los mantienen a raya el tiempo suficiente.

Pero la suerte no dura eternamente...

Nadie puede vencer al tiempo.

Los habitantes del burgo no tienen la menor idea de que ha podido ocurrir, pero la resurrección de Tadeo se está retrasando enormemente y el alma del nigromante todavía reside en la torre; por desgracia, este último y dilatado ciclo de resurrección ha llamado la atención de un adversario peligroso.

Nergal, la "policía del infierno", ha enviado a las huestes de su mejor recolectora: Isifel.

NOTA para el DJ: puedes encontrar más información acerca de las "almas fugitivas", los recolectores de almas, Nergal e Isifel, en los libros del Manual Básico y Daemonolatreia.

Mi mundo, mis reglas



" esta parte únicamente se describen algunos detalles adicionales de este mundo creado por Tadeo, así como algunas reglas especiales que pueden aplicarse dentro del "onírico paraíso".

- *El paraíso.*

El paraíso es una pequeña isla de unos 30 km de radio cubierta totalmente de un frondoso y escarpado bosque (la variedad botánica de dicho bosque es inusual, mezclando especies de todo el mundo en un mismo lugar) y atravesada por un río que la recorre de Norte a Sur (si se recorre la totalidad del río se aprecia que no tiene nacimiento).

La isla está totalmente rodeada de una masa de agua gélida, sobre la cual siempre flota una densa y alta neblina fantasmal; todo ello encapsado por un cielo de una negra oscuridad insondable.

No importa cuánto se aleje alguien de la isla, solo es posible salir de ella si se tiene un "hilo de plata" conectado a un cuerpo físico. En caso opuesto, únicamente permaneceremos dando vueltas por el mar infinito.

Cuidado con permanecer mucho tiempo en el agua, pues podrían aparecer seres cósmicos hambrientos a la caza de almas perdidas, los psicopompos.

NOTA para el DJ: muchas culturas afirman que aquellos que realizan algún tipo de "viaje astral" permanecen unidos a su cuerpo físico gracias a un hilo de plata. De romperse este hilo, nuestro cuerpo físico muere, y nuestra alma se pierde en la inmensidad del cosmos.

- *El burgo.*

Desde casi cualquiera de las playas y riscos de la isla es posible divisar la parte alta de una torre de piedra, sobre el promontorio central de la isla.

La torre está rodeada por un pequeño pueblo, que apenas tiene una decena de casas, entre las que se incluyen un almacén, una herrería, un pequeño salón... etc.

NOTA para el DJ: ¿y para qué todo esto si están en un mundo irreal? Te podrías preguntar: pues porque los habitantes del paraíso tratan de "racionalizar" su eterna estancia asemejando su refugio a un pueblo normal de su vida pasada.

Alrededor del pueblo destaca una empalizada que protege el perímetro; de unas 5 varas de altura y hecha a partes de madera y piedra, con pequeñas torres cada cierto espacio.

- *La torre.*

Una torre de piedra y madera de base octogonal y 4 pisos de altura. De un simple vistazo es posible detectar que se trata del edificio más antiguo del asentamiento, que ha ido sufriendo diversos daños con el paso del tiempo pero que ha sido reparada y cuidada con esmero.

La torre supone la última línea de defensa para el pueblo y en sus dos primeras plantas dispone de todo un arsenal y refugio para cobijar a los últimos guardianes de la reliquia. También dispone de una planta subterránea donde se ubican un par de celdas para prisioneros, así como un angosto túnel con una salida secreta que da al almacén cercano a la torre, en el pueblo.

La tercera planta es la más importante, pues en ella se encuentra el alma de Tadeo de Nain (si el alma está en la isla y no en un cuerpo en el plano material).

- *La vida y la muerte.*

Aunque los habitantes del pueblo tengan la apariencia humana que mantuvieron en vida, no son más que contenedores irreales que dan forma a las almas inmortales atrapadas en este mundo. Debido a esta existencia de no-muerte, aunque sus avatares caigan gravemente heridos no pueden morir a no ser que sean arrastrados fuera del paraíso y arrojados al mar.

Esto no impide que los avatares sientan dolor y desfallezcan de forma normal, pero siguiendo estas reglas especiales:

- Si un avatar es herido, pero no abandona la isla, sus heridas comenzaran a sanar a ritmo de 1d4 PV cada hora.
- Si cayera inconsciente o muriera debido a las heridas, el avatar tendría que esperar un día entero (ciclo de sol) hasta comenzar a curarse al mismo ritmo.
- Los avatares también pueden recibir asistencia por medios "convencionales".

Para los avatares de los visitantes el caso es distinto, dado que todavía siguen ligados a un cuerpo físico en la tierra por su cordón de plata:

- No se benefician de la curación acelerada de 1d4 PV cada hora.
- Adicionalmente a las reglas normales, al llegar a OPV y quedar inconsciente se debe realizar una Tirada de RRacionalidad, en caso de fallarla, su hilo de plata se habrá roto (ver a continuación).
- Al llegar al estado "muerto" (en caso de seguir sufriendo heridas tras alcanzar a OPV) se debe realizar una Tirada muy difícil de RRacionalidad cada turno, en caso de fallarla su hilo de plata se habrá roto (ver a continuación).
- Al romperse el hilo de plata que une el alma con el cuerpo físico, el avatar queda atrapado en el paraíso (y pasaría a seguir las reglas de vida y curación de un avatar habitante). Esto lo podrían averiguar con Tiradas exitosas de Conocimiento Mágico y/o Teología, o el mismo PJ podría percibir esa "disgregación" con su cuerpo físico.

- *Oración y Fe.*

Como se ha comentado anteriormente, todo el paraíso está protegido por una barrera de mitigación mágica antigua y poderosa (los efectos son los mismos que el sonido de la original "Campana de San Cipriano" del

suplemento "Dracs"). Cuando se inicia el ritual de resurrección, dichos efectos disminuyen su intensidad:

- Las criaturas IRRacionales pierden sus "poderes especiales", aunque es posible realizar hechizos con un penalizador adicional de -50% a la IRR.

La soberbia y prepotencia de Tadeo al crear dicho lugar y sentirse una especie de "pequeño Dios" le llevó a permitir una importante excepción:

- La presencia de su alma (la de Tadeo) permite eludir dicho efecto disipador y obviar la necesidad de componentes mágicos a la hora de realizar hechizos a costa de duplicar el gasto de PC's, siempre que se tenga la reliquia con su alma a no más de 24 varas (en un espacio más o menos libre de obstáculos).

Por el contrario, y por mucho que Tadeo puso empeño en ello, jamás podría actuar contra los poderes del cielo que le devolvieron a la vida por primera vez, por lo que los rituales de fe funcionan siguiendo las reglas habituales.

- *Clama eterna y el pespunte de almas.*

El alma de Tadeo, o la de su último descendiente sacrificado durante el ritual de resurrección, residen en la segunda planta de la torre siendo eternamente consumidas por un fantasmagórico fuego que da alimento a la magia de protección.



Durante la parte del ritual que se lleva a cabo en este mundo, el cordón de plata que está unido al descendiente sacrificado se "cose" de nuevo uniéndolo

al alma de Tadeo, de tal manera que dicho alma puede regresar de forma normal al cuerpo del descendiente; y el alma del descendiente queda atrapada dentro de la torre, donde se quema eternamente hasta el siguiente ciclo.

La finalización del ritual culmina con la reactivación de la protección mágica del paraíso, y una explosión de energía astral que expulsa a todo ser IRRacional.

Si el alma que está siendo consumida en la hoguera (bien Tadeo o su descendiente) se retira sin una sustitución adecuada, la protección mágica, así como toda la fuerza que da consistencia al paraíso desaparecerán poco a poco, lo que hace que el reino de Tadeo comience a colapsar en sí mismo.

NOTA para el DJ: terremotos, la cúpula de oscuridad del cielo resquebrajándose, columnas de fuego que surgen del suelo, meteoritos que caen del cielo... un pequeño apocalipsis personal, para un reino personal.

¡ ¡ Tierra a la vista!!



os PJ que hayan decidido seguir el ritual de resurrección de los nigromantes y se hayan introducido en la calda, despertarán suavemente mecidos por el movimiento del agua para encontrarse a ellos mismos en una pequeña barca de remos, rodeados de unas calmadas aguas oceánicas, de las cuales sube una espesa y penetrante niebla que reluce con tonos fantasmagóricos.

NOTA para el DJ: si alguno de los PJ tiene una IRR de más de 100, o si acertara una Tirada de IRR (en caso de ser menor a 100), y junto con una Tirada fácil de Conocimiento Mágico y/o Teología, explícale la sensación que tiene de no estar en un espacio "físico" sino más bien "espiritual" o "metafísico".

Aunque es fácil deducir que esta nueva ubicación se debe al ritual, ninguno tiene ni idea de donde se encuentran, ni tampoco existen puntos de referencia que puedan tomar para saber a dónde dirigirse.

Están perdidos. Deja que se desesperen un poco.

Si tratan de otear a través de la niebla, sus tiradas de Descubrir están penalizadas con un -25% debido a la espesura. Una tirada exitosa permite percatarse de una masa de tierra a poca distancia. En caso de que alguno de los PJ's se encariñara especialmente con la dulce Inés durante el resto de la aventura, este personaje en particular podría realizar la tirada sin penalizador, divisando una tenue luz como marca del camino a seguir.

Si por un casual decidieran ponerse en marcha sin haber divisado tierra, tira en secreto por la peor de las Suertes. En caso de acierto, suerte; en caso de fallo, contabilízalo como dos fallos directos. Permite que repitan las tiradas fallidas cada cierto tiempo las veces que haga falta, pero tomando nota de los fallos (ver a continuación).

Una vez divisada, llegar a tierra requiere de tres Tiradas de Navegar, y en caso de que los remeros no sean capaces de sumar más de 30 de Fuerza, una tirada adicional. Nuevamente, las tiradas pueden repetirse pasado un tiempo, pero los fallos deben ser contabilizados.

Se mueve bajo nosotros.

Cada vez que se acumulen dos fallos (tiradas de Descubrir para orientarse, tiradas de Navegar para dirigir la embarcación, tiradas de Suerte, etc.), el DJ deberá tirar un dado de porcentaje igual a 50%. En caso de fallar la tirada, los viajeros astrales habrán llamado la atención de una compañía indeseada.

Permite que algún jugador realice una tirada de Descubrir con el -25% habitual, y si la acierta, dicho jugador se percatará de que algo se mueve en las aguas, rondando la barca; es un psicopompo, que puede adoptar la forma que más encaje dentro de la historia.

Las reglas especiales para este encuentro son las siguientes:

1. El psicopompo embiste la barcaza una vez por turno. Si consigue golpearla, la embarcación recibirá el daño del ataque de forma normal (la barca tiene 60 Puntos RES), además, cada uno de los marineros debe realizar una prueba de Agilidad x3 (x2 si el golpe fue crítico o si pilló desprevenido al marinero) para no caer al agua.
2. Si alguno de los PJ cae al agua, lo hará a 1d4 metros de distancia de la barca, necesitando una tirada exitosa de nadar para volver. En ese caso, el psicopompo cesará el ataque sobre la barcaza y se centrará en devorar al pobre desgraciado.

3. Si algún PJ se ve obligado a luchar en el agua, aparte de los penalizadores habituales de desventaja, siempre tendrá que gastar una acción para mantenerse a flote nadando.
4. A decisión del DJ, alguna de las embestidas de la serpiente podría desviar la embarcación de su rumbo, lo que podría necesitar de tiradas adicionales de Navegar para alcanzar el destino.

Lobos, pastores y corderos

L llegar a la playa, lo primero que podrán ver será una barcaza muy similar a la suya que ha sido “aparcada” evitando los posibles cambios de marea. Es la barcaza en la que llegaron Camilo y el resto de los nigromantes, que apenas tuvieron percances dado que llevaban el alma de Inés como guía.

NOTA para el DJ: quizá parezca un poco “casualidad” que lleguen a la isla en el mismo punto exacto de los nigromantes. Suena un poco Deux EX, pero así facilita que encuentren el cadáver del otro nigromante y conozcan a Isifel, además de proporcionarles una barca para la posterior huida en caso de que naufragaran con la primera.

Al poco tiempo de adentrarse en el bosque siguiendo las huellas que dejaron los nigromantes se toparán con un cadáver con el mismo aspecto físico que uno de los nigromantes muertos que había en la calda, cuando interrumpieron en la zona del ritual del Círculo.

Revisar el cadáver y pasar una Tirada de Conocimiento Animal posibilita descubrir que el avatar fue atacado por alguna especie de perro (un dip, Tirada de Leyendas mediante) muy agresivo, pues el cadáver está destrozado (tan destrozado que a lo mejor una Tirada de Templanza se requiere para reprimir las náuseas). Una Tirada adicional de Medicina/Sanar permite darse cuenta de que, pese a la gran cantidad de heridas, el golpe de gracia ha sido dado por un filo pequeño, hundido en el pecho de la víctima. Y, a conveniencia del DJ, una Tirada de Conocimiento Mágico o Demonología, permitiría descubrir que el arma que propinó el golpe letal es una Captora de Almas (DAE 51).

Destinos del averno

Los PJ no van a tardar demasiado en descubrir a los causantes de la muerte del nigromante. Tanto si se entretienen demasiado revisando el cadáver, como si deciden dirigirse en dirección a la torre de piedra o adentrarse en la zona boscosa, al poco tiempo unos extraños y agresivos perros les cortaran el paso.

Están ante parte de la jauría de dips que han traído Isifel y sus cazadores, responsables del asedio a la isla. Una jauría compuesta por tantos dips como el número de PJ más tres, que no atacará al grupo a no ser que se muestren agresivos con ellos, pues están esperando las órdenes de su ama.



“Huyendo del perro das con el lazo”

Isifel está decidida a completar su tarea y recuperar el alma de Tadeo para llevarla al infierno.

Aunque la fortaleza espiritual del nigromante se ha resistido a los ataques de forma encomiable, la diablesa prácticamente daba por cumplida su misión hasta la aparición de los nigromantes. Los acólitos de Tadeo y el resto de los guardias del burgo han conseguido refugiarse en la torre, donde la diablesa piensa que los hechiceros van a completar el ritual de resurrección, lo que supone un sonoro fracaso de Isifel.

Antes de que la diablesa tuviera tiempo de reunir su última “embestida” contra la torre han aparecido otros extraños visitantes (los PJ).

La diablesa se presentará a los PJ escoltada por dos de sus cazadores (mientras otros cuatro acechan al grupo en las cercanías). Como buen demonio de la adversidad, se presentará a cualquier personaje practicante de

magia por su propio nombre, y en ningún momento esconderá su naturaleza y su misión. Al mismo tiempo interrogará al grupo para conocer sus verdaderas intenciones.

Si son sinceros y/o perspicaces con su explicación, Isifel puede ver una posible alianza debido al objetivo común y el valor de los PJ como infiltrados.

Un trato con el diablo

La diablesa propone detener el ataque de sus perros sobre el burgo durante unas horas, así como proporcionarles salvoconducto libre de ataques hasta la torre para que los PJ puedan llegar a ella sanos y salvos.

También se compromete:

“Estos dóciles perros no atacarán, y permitirán salir de la isla a todo aquel que tenga un cuerpo al que volver. Obviamente, los que no dispongan de tal lujo, tras ser apresados, tendrán la suerte de una larga y cálida estancia en dependencias infernales.

Mis señores, palabra de demonio”.

NOTA para el DJ: esta condición esconde una peligrosa trampa, pues si alguno de los PJ tiene roto (o se rompe a futuro) su cordón de plata está condenado al infierno.

También indica que los personajes tienen que ser capaces de abandonar el paraíso por ellos mismos y que no recibirán ayuda durante la fuga, independientemente de las condiciones.

A cambio, los PJ se deben adentrar en la torre, localizar el recipiente con el alma de Tadeo y facilitar su captura (que no necesariamente capturarla ellos).

Para dicha tarea, Isifel únicamente estará dispuesta a prestar una captora de almas a uno de los PJ, cuyo uso (a discreción del DJ) puede ser considerado como utilizar “magia infernal”.

Habéis elegido “muerte”

Los jugadores pueden negociar detalles y condiciones adicionales con buenas tiradas de Elocuencia y Comerciar, pero si deciden no aceptar el trato de Isifel, la diablesa entrará en furia homicida y atacará a los PJ acompañada de sus cazadores y dips.

NOTA para el DJ: el número total de cazadores y dips que Isifel ha traído para el ataque no se especifica en ningún momento para que puedas adaptarlo a la dificultad que quieras. Ten en cuenta las restricciones del reino de Tadeo a los poderes especiales de estos seres IRRacionales.

Refugio del maldito



El pequeño pueblo erigido alrededor de la torre de piedra que veían en la distancia presenta un escenario de devastación y destrucción: la empalizada sobrepasada, las puertas abiertas sacadas de sus goznes, signos de lucha por doquier, cadáveres de dips aquí y allá, las casas medio destruidas o incendiadas...

Mediante algunas tiradas de Descubrir y/ Rastrear os PJ pueden darse cuenta de algunos detalles importantes:

- El ataque comenzó en el exterior, pero pronto traspasó la empalizada, parece que las puertas cedieron rápidamente pese a su robustez (sabotaje).
- El pueblo parecía perdido hasta la llegada de refuerzos, que pillaron a las huestes infernales en un combate a dos bandas.
- Parece que los supervivientes se replegaron al interior del pueblo, hasta llegar a la torre.
- Apenas hay cadáveres de personas (los cazadores se los llevan para poder rematarlos y reclamar sus almas), y los que hay tienen la misma herida punzante que el nigromante de la playa.

- Si se consigue una tirada exitosa de Rastrear y otra de Descubrir a dificultad “Muy difícil” (-50%) ambas, los PJ hallarán la entrada al túnel en el almacén de suministros. El túnel que sale de la torre y que también permite acceder a ella.

Acceso denegado

Las puertas de entrada a la torre se encuentran atrancadas. Pueden sentirse observados (y apuntados) desde las aspilleras de las paredes y desde la cima de la torre si pasan una tirada de Descubrir.

Si los personajes llegan huyendo mientras luchan contra los mastines infernales y tratan de conseguir refugio dentro de la torre, sus tiradas de Elocuencia/Mando tendrán un bonificador de +50%, ya que los supervivientes podrían considerarlos ayuda externa o compañeros que lograron escapar.

De otra forma, tendrán que ganarse por ellos mismos el acceso a la estructura mediante conversación, negociación, mentiras o engaños, acompañadas de algunas tiradas de Elocuencia/Mando/Disfrazarse.

Si por el contrario deciden asaltar la torre, que sepan que tendrán que escalar los casi 30 metros (25 varas) de altura hasta alcanzar las almenaras; o tratar de derribar la robusta puerta de madera y hierro.

Los restos de la resistencia

La disposición de las escasas fuerzas que se refugian dentro de la torre es la siguiente:

Planta baja.

La entrada a la torre y la sala principal esta defendida por 6 habitantes de la isla, equipadas con todo tipo de armas. Entre las cuales se encuentran el líder, Nazahario.

Primera planta.

Los habitantes han montado un pequeño hospital improvisado. Una mujer y su marido cuidan de los 5 heridos, entre los que se encuentran 3 de los nigromantes de Camilo (uno de ellos muy grave).

NOTA para el DJ: recuerda que los habitantes se benefician de la curación acelerada, así como aquellos que hayan muerto (bien en el mundo físico o en este).

Segunda planta.

En la sala de la hoguera se encuentran Camilo; un nigromante de el Círculo (totalmente sano); León, el líder espiritual de la isla; e Inés. La pequeña se encuentra atada sobre una mesa ritual, totalmente drogada e inconsciente mientras se practica el ritual con ella.

El hechicero, Camilo y León ultiman los detalles para completar el ritual de resurrección y unir el alma de Tadeo al cuerpo de la pequeña Inés en la tierra.

Azotea.

Vigilantes ante cualquier posible intento de ataque se encuentran 3 guardias de la isla, armados con ballestas, arcos y flechas. También disponen de piedras para lanzar torre abajo y una campana para alertar al resto de la fortificación.

Subterráneo.

Aparte de un pequeño almacén con suministros para resistir el asedio y la entrada al túnel secreto (bien escondida tras una pared falsa), en esta planta se encuentran Helimenas y Sisela, encerradas en las celdas.

Caballo de troga

Una vez que los personajes consigan acceder a la torre, la dirección de las acciones que pueden llevar a cabo para lograr su objetivo depende íntegramente de su imaginación, por lo tanto, únicamente vamos a describir la posible forma de actuar de algunos de los refugiados en la torre con los cuales podrían interactuar.

1. *Habitantes, la última resistencia.*

Junto con su adoración a Tadeo, en mayor o menor medida, saben que la única forma de sobrevivir es mantener las defensas de la torre hasta que se complete el ritual. Si el burgo cae, ellos están condenados al infierno.

2. *León, el líder espiritual*

Fanático de la orden y del poder de Tadeo sería capaz de dar su vida para que su señor resucite. Con la llegada de Camilo y los nigromantes salvadores su "fe" se ha fortalecido aún más, pues empezaba a pensar que los habían abandonado a su suerte como únicos protectores del alma de Tadeo.

Su único objetivo es recomponer a Tadeo en un cuerpo físico en la tierra, independientemente de a quienes tenga que sacrificar para ello (cree que, si muere o si la isla es consumida por el infierno, su señor le salvará y creará un nuevo paraíso).

3. *Helimenas y Sisela, los traidores.*

Hace algún tiempo que la pareja se arrepintió de sus pecados y de la adoración a un falso ídolo como Tadeo; la única forma de espiración que han encontrado es derribar el falso paraíso creado por el nigromante.

Pretendían "apagar" la hoguera y escapar por el túnel que han ido construyendo bajo la torre, cuando fueron descubiertos y encerrados, aunque no sin antes sabotear las defensas del pueblo.

Helimenas ha aceptado cualquier destino que le llegue por sus pecados, incluido el infierno, y está dispuesto a sacrificarse de cualquier manera para condenar a Tadeo. Sisela también está dispuesta a sacrificarse, aunque preferiría no dar con su alma en el infierno; la mujer pretende, llegado el caso, tener la

posibilidad de hacer un trato con el enviado infernal.

4. *Camilo, el no tan fiel servidor.*

El noble corrupto casi saboreaba la victoria al completar el ritual en la calda de Orense, pero la nueva realidad que ha encontrado supone un desafío importante. Por suerte, los habitantes del burgo le tratan como un líder salvador.

El único objetivo de Camilo, y es capaz de sacrificar a cualquiera por conseguirlo (menos a sí mismo), es volver a la tierra junto al alma de su señor.

5. *Inés, la eterna cautiva.*

La pobre niña no tiene mucho que decir, fue obligada a conducir a los nigromantes hasta el burgo a través de la niebla y el bosque. Aparte de eso, se encontraba atada y asustada esperando su triste final.

NOTA para el DJ: la niña, de ser despertada, es capaz de ver con claridad a través de la niebla, el bosque, y los contenedores y avatares que se usan en la isla. En realidad, al ser descendiente de Tadeo podría tener control para manipular aspectos de la realidad de la isla, eso queda a tu más entera imaginación.

Consummatum est

Los demonios, y en especial Isifel, no son muy famosos por su paciencia, por lo que si los personajes no han conseguido su objetivo pasado un tiempo (o si no han contactado con la diablesa de alguna forma), las huestes infernales comenzarán de nuevo el ataque sobre la torre.

Este ataque está precedido del estridente sonido de una trompeta de Jericó; la cual invalida, mientras está sonando, los efectos protectores y disipadores del paraíso.

Esta trompeta que Isifel ha hecho sonar ha sido traída directamente del relicario infernal junto a una criatura de Abaddón, para destruir por completo la rebeldía de Tadeo y su maldito refugio.

En un principio, libres para usar sus poderes, los cazadores podrían tratar de adoptar la forma de "avatares de personas" e infiltrarse también en la torre, sobrevolarla y atacar desde el cielo, debilitar sus cimientos, etc.

En última instancia, si este ataque falla, la criatura de Abaddón debería ser liberada.

Primero vamos a suponer que de alguna forma los personajes han sido capaces de recuperar la reliquia y entregársela a la diablesa como acordaron.

En el momento que Isifel tenga el alma de Tadeo, la diablesa dará su pacto por finalizado y la mayoría de las fuerzas infernales abandonarán con ella el lugar, pero otras cuantas pretenden apurar más la estancia en la isla para tratar de consumir el mayor número de almas fugitivas posibles. Aunque Isifel es traicionera, cumple

con su palabra, y dichas fuerzas no atacaran a aquellos avatares que aun tengan un hilo de plata, pero escapar de la isla en colapso puede ser todo un desafío en sí mismo.



Trata que la huida sea lo más caótica posible: los edificios derrumbándose, la tierra colapsando, los árboles sacudidos desde las raíces, los habitantes del burgo siendo perseguidos y asesinados por los dips y los cazadores, algunos habitantes tratando de llegar a la costa (donde podrían robar las barcas para tratar de escapar), o intentando secuestrar a la pobre Inés con la esperanza de usarla para salir de la isla...etc.

Aquellos que consigan llegar a la costa y alejarse remando mientras se adentran en la niebla, tras caer dormidos en lo que dura un parpadeo, despertarán de nuevo en las caldas de Orense.

¿Quiénes? ¿Habrá valido la pena?

Solo Dios lo sabe.

Conclusión y recompensas

Dos personajes se han adentrado en un mundo de locura espiritual y han contactado con criaturas infernales impensables, esta vez más que nunca, de verdad se merecen una recompensa.

Al tratarse de una aventura con bastante acción y peligros IRRacionales los personajes ganarán **+50PAp**. Si no aceptaron el trato con Isifel, lo que también puso a la diablesa en su contra, se merecen otros **+20PAp** por no aliarse con las fuerzas del mal. Si consiguieron la ayuda de Sisela y Helimenas, y dándoles una oportunidad de

recibir un juicio de Dios por su sacrificio, ganarán otros **+10PAp**.

Existe la posibilidad de que llegaran a interferir en el ritual, pero no lo suficiente como para impedir que el alma de Tadeo se "cosiera" al hilo de plata de Inés, lo que haría que el oscuro nigromante tomará posesión del cuerpo de la niña.

Como siempre, puede dar algunos puntos adicionales por aquellas ideas, planes o artimañas, e interpretaciones sobresalientes.

Dramatis personae

León, chamán oscuro

Este joven sirio fue uno de los más devotos seguidores de Tadeo de Nain, y el primero en permanecer en su paraíso de forma voluntaria tras participar en el ritual de resurrección.

Su voluntad es férrea, y su Fe, inquebrantable.

FUE:	10	Altura:	1,72 varas
AGI:	10	Peso:	80 libras
HAB:	13	RR:	-50%
RES:	10	IRR:	150%
PER:	12	Templanza:	75%
COM:	15	Aspecto:	10 (normal)
CUL:	20	Edad:	18 años

Protecciones: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Alquimia 80%, Artesanía 65%, Conocimiento mágico 95%, Descubrir 45%, Elocuencia 50%, Esquivar 50%, Mando 75%.

Hechizos: podría conocer multitud de hechizos (y sabe que puede realizarlos sin necesidad de componentes gracias al alma de Tadeo) todos de naturaleza pernicioso y oscura.

Nazahario, líder militar

Nazahario era un brillante centurión de Roma con una prometedora carrera militar y política; pero la envidia y las intrigas senatoriales acabaron provocando que una cuchilla se alojará entre sus costillas. Por suerte, o desgracia, uno de sus más cercanos lugartenientes era un fanático seguidor de una misteriosa secta con potestad sobre la vida y la muerte.

FUE:	20	Altura:	1,8 varas
AGI:	14	Peso:	220 libras
HAB:	20	RR:	0%
RES:	15	IRR:	100%
PER:	13	Templanza:	55%
COM:	12	Aspecto:	12 (normal)
CUL:	12	Edad:	28 años

Protecciones: Armadura de escamas romana (2 puntos).

Armas: Lanza corta 70% (1D6+1), Espada 90% (1D6+2+1D6).

Competencias: Correr 50%, Descubrir 50%, Disfrazarse 60%, Elocuencia 60%, Empatía 75%, Esquivar 65%, Lanzar 80%, Saltar 70%, Sigilo 40%, Tregar 70%.

Belimenas y Sigela

Esta pareja, de origen celta, tuvo contacto directo con una de las resurrecciones de Tadeo de Nain y el Círculo, que les prometieron poderes para combatir a sus enemigos y salir victoriosos de mil batallas sin temor a la muerte.

Al participar en uno de los rituales, ambos tuvieron la desgracia de caer heridos dentro del mundo de Tadeo, y su cordón de plata se rompió dejándolos atrapados por toda la eternidad.

FUE:	12	Altura:	1,7 y 1,8 varas
AGI:	20	Peso:	100 y 160 libras
HAB:	12	RR:	0%
RES:	15	IRR:	100%
PER:	18	Templanza:	55%
COM:	10	Aspecto:	12 (normal)
CUL:	8	Edad:	20 y 22 años

Protecciones: Ropas gruesas (1 pto. excepto cabeza).

Armas: Lanza corta y Escudo 65% (1D6+1+1D4), Arco 70% (1D6+1D4), Daga 55% (2D3).

Competencias: Artesanía 50%, Conocimiento Vegetal 50%, Conocimiento Animal 60%, Descubrir 55%, Elocuencia 40%, Esquivar 45%, Sigilo 65%. Nadar 40%, Teología (pagana) 40%.

Hechizos: Ninguno.

Isifel

Pícara y traicionera diablesa, enviada por Nergal para recolectar el alma de Tadeo de Nain.

Un auténtico peligro de pelo rojo.

FUE:	20	Altura:	1,71
AGI:	20	Peso:	143
HAB:	20	RR:	0%
RES:	20	IRR:	175%
PER:	20	Templanza:	70%
COM:	20	Aspecto:	23 (Hermosa)
CUL:	20		

Protecciones: Variable, aunque vestirá un mínimo de ropa gruesa (1 punto de protección).

Armas: Isifel es capaz de usar cualquier arma al 50 %, aunque prefería hacer uso de dagas, palos o arcos, teniendo un 75 % en dichas armas.

Competencias: Elocuencia 90 %, Empatía 90 %, Corte 85 %, Tormento 66 %, Mando 72 %, Sigilo 75 %, Disfrazarse 95 %, Descubrir 90 %, Escuchar 70 %, Rastrear 90 %, Alquimia 85 %, Esquivar 65 %, Correr 70 %, Conocimiento Mágico 100 %, Leyendas 100 %.

Hechizos: Consultar DAE 74.

Poderes especiales:

- **Reliquias infernales:** Isifel, en caso de necesidad, puede echar mano a objetos u reliquias infernales, aunque detesta sacar tales artefactos de los Infiernos.
- **Temblor de la muerte:** los cadáveres, de hombres y animales, tiemblan violentamente en presencia de Isifel, sin que la diablesa pueda impedirlo de forma alguna. Los cadáveres no se animan, pero el espectáculo es ciertamente inquietante.
- **Demonio de la adversidad:** Isifel posee los poderes ordinarios de un demonio de la adversidad: Inmunidad mágica: Los demonios de la adversidad, siempre que se hayan presentado formalmente como lo que son realmente, diciéndole cuál es su objetivo, son inmunes a los hechizos lanzados por este, siempre y cuando dichos hechizos tengan al demonio como blanco directo. Un demonio de la adversidad sabe en todo momento dónde se encuentra su víctima (ha de haberse presentado antes).

Cazadores de almas

La hueste de rastreadores de Nergal.

FUE:	17/23	Altura:	1,75 varas
AGI:	15/20	Peso:	178 libras
HAB:	18/23	RR:	0%
RES:	18/24	IRR:	160% /225%
PER:	16/19	Aspecto:	1-4 (20-22)
COM:	10/14		
CUL:	10/17		

Protecciones: Las armas ordinarias les hacen daño mínimo.

Armas: Daga Captora de Almas 70 % (1D4+2+1D6+Especial).

Competencias: Disfrazarse 95 %, Elocuencia 50 %, Mando 50 %, Intimidar 70 %, Corte 50 %, Rastrear 90 %, Sigilo 60 %, Esquivar 50 %, Conocimiento Mágico 90 %, Descubrir 80 %, Escuchar 80 %, Leer y Escribir 75 %, Correr 50 %, Tregar 45 %, Nadar 40 %.

Hechizos: Consultar DAE 53.

Poderes especiales:

- **Resistencia al daño:** Los Cazadores de Almas no se desmayan debido a puntos de RES negativos e ignoran penalizador por daño o secuelas.
- **Velo de Hada:** Los Cazadores de Almas pueden lanzar el hechizo de Velo de Hada sin gastar PC, manteniendo sus efectos hasta que ellos deseen.
- **Inmunidad al fuego:** Los Cazadores de Almas son inmunes al fuego.
- **Visión inmaterial:** Los Cazadores de Almas son capaces de ver aquellos seres, entes o espíritus invisibles o inmateriales.

Dips

Perros del infierno.

FUE:	25/28	Altura:	1,50 varas
AGI:	15/20	Peso:	220 libras
HAB:	0	RR:	0%
RES:	25/30	IRR:	150%
PER:	10/15		
COM:	0		
CUL:	0		

Protecciones: Piel Gruesa (5 puntos de Protección contra daño físico, pero 0 puntos de protección contra magia o armas de plata).

Armas: Mordisco 70% (1D6+2D6).

Competencias: Correr 75%, Sigilo 60%, Rastrear 45%, Saltar 75%.

Hechizos: Ninguno.

Nota para el DJ: hay que recordar que tanto poderes especiales como el uso de conjuros se encuentra menguado por la presencia del alma de Tadeo (también podría verse afectada la protección natural de los Dips). Aparte de esto, al encontrarse en un "mundo astral", los PJ deberían ver la verdadera "forma" de los dips y los cazadores (Isifel podría fácilmente evitarlo), una forma mucho más aterradora e infernal ¿verdad?

Habitantes del burgo - Soldados

Aquellos habitantes del paraíso de Tadeo con mayor competencia bélica o mejor formación.

FUE:	17	Altura:	Variado
AGI:	12	Peso:	Variado
HAB:	15	RR:	00%
RES:	16	IRR:	100%
PER:	13	Templanza:	50%
COM:	8	Aspecto:	Variado
CUL:	8		

Protecciones: Gambesón reforzado (3 pts).

Armas: Lanza corta 60% (1D6+1), Hacha de armas 70% (1D8+2+1D4), Espada Corta 65% (1D6+2+1D4), Ballesta 55% (1D10), Pelea 60% (1D3+1D4).

Competencias: Mando 50%, Tormento 60%, Cabalgar 60%, Lanzar 50%, Escudo 65%, Esquivar 45%, Empatía 40%.

Habitantes del burgo - Milicia

Una variopinta selección de habitantes de burgo malamente formados en el arte de la guerra.

FUE:	12	Altura:	Variado
AGI:	12	Peso:	Variado
HAB:	13	RR:	00%
RES:	15	IRR:	100%
PER:	10	Templanza:	30%
COM:	5	Aspecto:	Variado
CUL:	5	Edad:	Variado

Protecciones: Gambesón (2 pts).

Armas: Pelea 65% (1D3), Cuchillo o Bracamante 35% (1D6), Espada Corta o Lanza 45% (1D6+1).

Competencias: Esquivar 50%.