

El último viaje de “El Condenado”

Por Delasco.



Introducción

El Príncipe de Luccini, Lorenzo Luppo, está dispuesto a cualquier cosa con tal de acabar con los malditos piratas de la Isla de Sartosa, con los que están sumidos en una guerra que parece no tener fin. Intentado conseguir una ventaja definitiva, y escuchando a un nuevo y extraño consejero recién llegado a la corte, se ha dejado arrastrar a un estrambótico plan que solo puede acabar mal. Seducido por el poder del Caos y sus promesas de grandeza, a permitido que algunos hechiceros, que se pudrían en las mazmorras de la ciudad, invoquen oscuros poderes que inclinaran la balanza a su favor. Y lo harán donde nadie pueda resultar herido en caso de que algo saliera mal: en alta mar, a bordo de un navío al que bautizaron como *El Condenado*. El experimento fue todo un éxito y ahora *El Condenado* surca el mar en dirección a Sartosa con una hueste de demonios en sus bodegas.

Los habitantes de la pequeña aldea pesquera de Peñahogado están atravesando un mal año. Otra vez. La pesca escasea en sus aguas y los mercaderes prefieren atracar en puertos más transitados. El hambre arrecia y están dispuestos a cualquier cosa con tal de atajarla. Cualquier cosa. Así, decidieron provocar un naufragio, conocedores de la ley del mar por la que todo lo que llega a la costa procedente de uno de ellos pasa a ser propiedad de aquel que lo encuentra.

La oportunidad llegó con una tormenta como no se había visto en siglos y un navío que se debatía contra el temporal a pocas millas de la costa. Las mujeres del pueblo encendieron una inmensa hoguera que imitaba la luz de un faro y los hombres corrieron a la playa para recoger el botín y pasar a cuchillo a cualquier

superviviente. Lamentablemente para ellos, funcionó.

El Condenado encalló en los arrecifes. Los daños producidos en el naufragio rompieron los círculos mágicos que confinaban a los demonios y a las playas de Peñahogado llegó algo que los aldeanos no se esperaban. De verdad que Peñahogado atravesaba un mal año.

Argumento de la aventura

Libres de su cautiverio, los demonios de *El Condenado* pretenden traer el Caos a Peñahogado, para lo que necesitan corromper cinco almas que ofrezcan otras cinco en sacrificio. Atrapados en la aldea, los personajes deberán investigar el naufragio, la desaparición de varios aldeanos y el origen de los extraños fenómenos antinaturales en una carrera contra reloj para evitar que todo el islote se convierta en una extensión del mismísimo infierno.

Los personajes

“El último viaje de *El Condenado*” es una aventura diseñada para un grupo de 4 o 5 personajes de rango 2-3

Hay varios motivos que podrían justificar su presencia en Peñahogado:

El pueblo está situado junto a una antigua ruta comercial, tanto terrestre como marítima. Se trata del único lugar en el que poder refugiarse de la inminente tormenta.

Uno de los aventureros puede haber recibido una inquietante misiva de un familiar o amigo residente en Peñahogado. La carta no es alarmante, pero sí lo bastante ambigua como para dar a entender que algo terrible está a punto de ocurrir en el pueblo.

4

4

O pueden pertenecer al ejército o el servicio secreto de la Isla de Sartosa, con la misión de descubrir qué es lo que está haciendo un navío de la importancia de *El Condenado* en aguas tan lejanas al conflicto.

O quizás uno de ellos sea el beneficiario de una herencia y vaya a Peñahogado para reclamar sus derechos sobre una propiedad o embarcación.

Cualquiera que sea el motivo que haya conducido sus pasos hasta Peñahogado, una vez allí, la tormenta y un temblor de tierra los dejarán aislados del continente, entrelazando su destino con el de los habitantes de la aldea pesquera.

4

4

Listado de escenas

Escena 1: Casa Amarga.

Escena 2: El naufragio.

Escena 3: El Templo de Mannan.

Escena 4: La lonja de pescado.

Escena 5: Los amantes.

Escena 6: El acantilado.

Escena 7: El superviviente.

Escena 8: Las entrañas de El Condenado.

Escena 1: Casa Amarga

Los personajes llegan a Peñahogado y se refugian del temporal en la única posada de la aldea: "Casa Marga", llamada así en honor a su propietaria aunque todos la conocen como "Casa Amarga", también en honor a su propietaria. Su visita es tan inesperada como inoportuna, y los lugareños los recibirán con silencio y nerviosismo. Al cabo de un rato empiezan a abandonar el establecimiento mientras la mesonera hace todo lo posible por mantener a los personajes dentro y distraídos mientras sus vecinos provocan el naufragio tal y como estaba previsto.

Si los personajes tienen intención de salir a investigar algunos hombres intentarán cortarles el paso. Los aldeanos no son guerreros, sólo pescadores hambrientos y desesperados de modo que si los personajes desenvainan sus armas les dejarán marcharse.

En cualquier caso, para cuando consigan abandonar la posada ya será demasiado tarde. Por encima del ruido del viento y la lluvia se escuchan gritos procedentes de la playa y los relámpagos recortan la figura encallada de El Condenado.

Escena 2: El naufragio

Antón Sosa lo ha perdido todo menos la vida. Hace meses que, arriesgándose más de la cuenta para poder cobrarse una pieza excepcional, su embarcación encalló en los mismos arrecifes en los que ahora agoniza El Condenado. Si no se ha muerto de hambre ha sido porque desde entonces ha estado malviviendo como tripulante de otras embarcaciones, viendo la suya en los arrecifes convirtiéndose en pasto de los mejillones, disminuyendo cada día las posibilidades de rescatarla e intentar volver a levantar cabeza.

Antón Sosa fue el principal instigador de hacer naufragar un barco. Ha pasado meses convenciendo a la cofradía de pescadores y a sus conciudadanos de que era la única forma de que la aldea pudiera levantar cabeza. Ahora los primeros frutos de su plan comienzan a llegar a la playa y no está dispuesto a que nadie se los arrebate.

La noche está iluminada por la enorme pira que las mujeres del pueblo alimentan en el acantilado. Hay un barco encallado en los arrecifes y en la playa los hombres esperan la llegada de restos del naufragio y posibles supervivientes para pasarlos a cuchillo en cuanto tomen tierra. Está claro que es demasiado tarde como para apagar la pira pero todavía pueden intentar que nadie mate a los náufragos.

En la playa reina un caos total. Inesperadamente, los naufragadores son atacados por bandadas de gaviotas, enjambres de cangrejos y otras criaturas marítimas que emergen de las aguas como si huyeran del desastre.

Entre toda confusión, un hombre, Antón Sosa, se abalanza sobre algunas maletas y baúles arrastrados por las olas apartando a sus vecinos con violencia. Uno de ellos no está dispuesto a dejarse amilanar por el enfurecido Antón y comienza una encendida discusión que termina abruptamente cuando Antón le abre la cabeza con una tabla procedente del naufragio.

Si los jugadores tienen oportunidad de estudiar el tablón usado como arma homicida descubrirán símbolos arcanos grabados en él.

24

4

En ese momento Antón Sosa es poseído por un avaricioso demonio del caos, y arremete enfurecido contra todo el que intenta hacerse con restos del naufragio al grito de: "¡Es mío!". En este instante, se produce un temblor de tierra que separa a Peñahogado del continente.

Tocan las campanas del Templo de Mannan. Todos abandonan la playa y corren a refugiarse en él. Todos menos Antón que, si los jugadores no han conseguido acabar con él, convertirá la playa en su pequeño reino demoníaco.

Escena 3: El Templo de Mannan

La aldea de Peñahogado está emplazada en una pequeña península. El temblor de tierra ha hundido bajo las aguas el istmo que la unía al continente, convirtiendo la península en un islote. En este momento no hay forma de salir de allí, al menos hasta que remita el temporal. Siguiendo el protocolo para desastres los habitantes de Peñahogado se refugian en el Templo de Mannan, donde los aldeanos practican la adoración a las aguas desde tiempos inmemoriales.

Una vez dentro cierran las puertas para protegerse de los ataques de los animales, que desde el naufragio se han estado comportando de forma errática y violenta. El clérigo no deja pasar la oportunidad para recordarles que ya les advirtió de que esto del naufragio no iba a traer nada bueno a Peñahogado y, después hace un recuento para ver quién falta, descubren varias ausencias además de la de Antón Sosa y su víctima: Mojado, el tonto del pueblo, la joven Meghann, el matrimonio formado por Elberto y Rosario, Paulo, propietario de la lonja de pescado, y Leandro, el pastor de ovejas y sus tres hijos.

De este modo, el orden en el que transcurren las siguientes escenas depende totalmente de los jugadores y el orden en el que deseen investigar los casos.

Escena 4: La lonja de pescado

Todos los pueblos tienen un tonto del pueblo y Peñahogado no iba a ser una

excepción. Ése papel lo ocupa el Mojado, un pobre hombre lo bastante tonto como para ser el tonto, pero no lo suficientemente tonto como para no poder dedicarse a la pesca y darse cuenta de que el encargado de la lonja siempre le paga menos que a los demás por piezas igual de grandes.

Hoy, el Mojado ha tenido suficiente. Ya que sus vecinos no han contado con él para el naufragio salió a pescar muy de mañana, antes de que estallara la tormenta. A su regreso Paulo, propietario de la lonja, le ha recibido con las burlas y el pago a la baja habituales. Mientras que fuera de la lonja se escuchaba el viento, los truenos y los gritos en la playa, dentro de la cabeza del Mojado se escuchaba una voz que le invitaba a acabar con ésa humillación de forma permanente. El mojado agarra una red, estrangula a Paulo y es poseído por otro de los demonios del caos.

El escollo, la barcaza del Mojado está amarrada en el muelle con señales de actividad reciente. Se nota que hoy ha salido a faenar porque no ha terminado de recoger los aparejos. Hay un reguero de descartes y peces pequeños en dirección a la lonja.

La lonja ha sufrido una transformación, empapándose de Caos y convirtiéndose en el pequeño dominio del demonio que ha poseído a Mojado. Redes, sedales, anzuelos y cabos cuelgan del techo, cruzan los pasillos y se amarran a los mostradores de pescado formando una siniestra tela de araña en cuyo centro se encuentra suspendido el cuerpo muerto de Paulo. El lugar está plagado de trampas confeccionadas con redes y anzuelos y además el Mojado ha fabricado sus propios esbirros cosiendo distintas partes de peces y mariscos, pequeños golems de carne maloliente que protegen a su señor.

Escena 5: Los amantes

Meghann y Elberto se aman desde que eran niños. Lástima que Elberto se casara

con Rosario, la hija del hombre más poderoso de Peñahogado, entendiendo "poderoso" como "propietario del pesquero más grande". Y es que el hambre es el único sentimiento más fuerte que el amor. Sin embargo la pareja continuó viéndose a escondidas y Meghann acumulando rencor hacia Rosario, ya que Elberto no hacía más que prometer que dejaría a su esposa aunque siempre aparecía un motivo por el que no terminaba de hacerlo. Meghann, más que harta, decidió darle un empujoncito, y la noche perfecta para eso sería aquella en la que toda la aldea estaría ocupada provocando un naufragio.

Los amantes se encontraron en casa de Elberto aprovechando que Rosario estaría en la pira con las otras mujeres, pero Meghann se encargó de hacerle llegar un mensaje diciendo que Elberto había sufrido un grave accidente. Rosario volvió corriendo a su casa y se encontró de bruces con la cruda realidad. Aquello condujo a acusaciones, gritos, bofetadas y a una daga con la mano de Elberto en un extremo y las tripas de su mujer en el otro. Y aunque ha sido Elberto el que mata a su esposa, será Meghann la que acabe poseída por un demonio, concretamente un súcubo.

Cuando los personajes llegan a la casa encuentran la puerta abierta, a Elberto trastornado, a Rosario apuñalada, y a Meghann aterrorizada y acurrucada en una esquina. La muchacha intenta convencerles de que ella intentó evitar este desastre y el nuevo viudo de que fue ella la que le hizo matar a su mujer, provocando el encuentro, alimentando la discusión, e incluso deslizando la daga en su mano.

La súcubo no busca un enfrentamiento frontal, por lo que se hará la víctima desvalida ante el personaje más apropiado para ello (clérigo, paladín o similar). Además, tras la posesión, la casa va adquiriendo una configuración laberíntica y antinatural, respondiendo a los deseos de Meghann. Intentará separar a los personajes y poner a unos en contra de otros, utilizando ilusiones, tentaciones y su físico cada vez más espectacular.

Si los aventureros consiguen salir de la casa con Meghann y llevarla al Templo de Mannan ésta intentará poner a los hombres del pueblo en su contra. ¿O no es

4

4

mucha casualidad que todas las desgracias ocurrieran en cuanto los extraños llegaron a Peñahogado? Además, si Elberto está con ellos (que al fin y al cabo fue la mano ejecutora) el padre de Rosario querrá venganza, aunque prefiera plantearlo como "justicia".

Escena 6: El acantilado

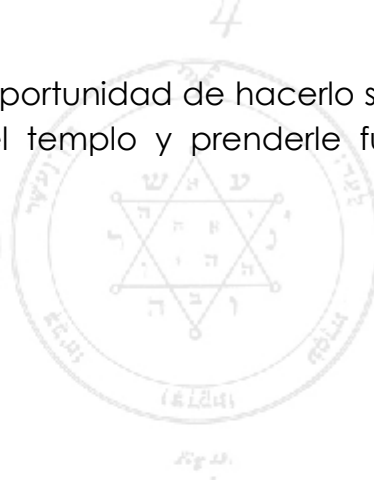
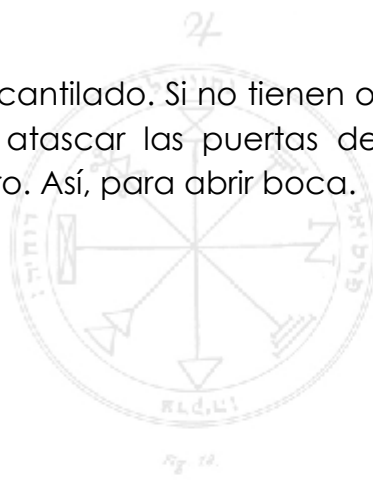
Antes de ser pastor, viudo y padre tres niños... Leandro fue un mago y aventurero prometedor. Leandro se ha dado cuenta de lo que está ocurriendo y no está dispuesto a dejar que sus hijos padezcan el nuevo e infernal Peñahogado que se avecina.

Leandro vive en una destartalada granja cerca de los acantilados donde con la ayuda de sus hijos se hace cargo de un pequeño rebaño de ovejas, herencia de su difunta esposa. Leandro mantiene su habitación cerrada bajo llave y otro tipo de protecciones mágicas, ya que conserva allí algunas de las cosas de sus tiempos como estudiante de las artes arcanas, muchas de ellas peligrosas en manos de un niño. También escribe un diario en cuya última entrada se pueden leer sus recientes descubrimientos sobre el destino de Peñahogado, así como su intención de acabar con la vida de los niños para salvarles de las torturas del Caos. Con tal fin, se los lleva a los acantilados.

Cuando los personajes den con ellos Leandro y sus tres hijos estarán a tan solo un paso del vacío. Está alterado y desesperado. Si los personajes intentan acercarse demasiado Leandro empujará a un niño. Su única opción es la de intervenir o intentar razonar con él desde una cierta distancia. No resultará excesivamente difícil evitar que empuje a los niños o convencerle de que no lo haga, pero en ese momento serán los pequeños quienes empujen a su padre. También ellos, con ayuda de ciertas voces, han estado sacando sus conclusiones acerca del futuro de Peñahogado y el lugar que quieren ocupar en él.

Los niños serán poseídos por diablillos del caos y harán lo posible por huir de los pjs y esconderse con la divertida intención de empujar a cualquier personaje que se

acerque al acantilado. Si no tienen oportunidad de hacerlo se limitarán a dirigirse al pueblo a atascar las puertas del templo y prenderle fuego con todos sus vecinos dentro. Así, para abrir boca.



Escena 7: El superviviente

Esta escena ocurre en el momento en que los personajes regresen al Templo de Mannan, bien para descansar, o bien para llevar hasta él a alguno de los poseídos (si es que consiguen apresar uno con vida).

Se abren las puertas del templo y aparece un extraño en el umbral. Se trata de Vermeer, uno de los conjuradores de Luccini que viajaban en *El Condenado* y único superviviente del naufragio que ha conseguido llegar hasta la playa. A pesar de estar bastante malherido es capaz de responder cualquier pregunta que se le haga. De hecho, explicará lo que está ocurriendo si es que los aventureros no lo han adivinado ya.

Vermeer les informa de los planes de Luccini y la naturaleza de *El Condenado*. Todo el barco era un inmenso círculo de protección que se rompió al encallar, liberando a los demonios. Según sus conocimientos arcanos, todo apunta a que el objetivo de los demonios es corromper cinco almas y empujarlas a derramar sangre inocente para convertir Peñahogado en su pequeña parcela de Caos en este plano, desde la que arrasará después el resto del mundo. Además, cada alma corrompida servirá de anfitrión para uno de los demonios atrapados en el navío, impacientes por iniciar su reinado de terror.

La única forma de detener todo esto es destruir a los poseídos y a *El Condenado*. Así que alguien debe ir hasta el barco y quemarlo.

Vermeer dice la verdad, pero no toda. Su intención es conducir a los personajes al barco para matar por lo menos a uno, ya que él aspira a ser una de las almas corrompidas y sellar así su pacto con el más poderoso de los demonios invocado por los conjuradores de Luccini.

Escena 8: Las entrañas de El Condenado

La tormenta amaina lo suficiente como para intentar alcanzar el navío encallado

y Vermeer no quiere dejar pasar la oportunidad de conducir a los personajes hasta él. Así el conjurador y los aventureros se desplazan en una barcaza cargada con barriles de aceite hasta los restos del naufragio para acabar con la fuente de todo mal. La travesía no es fácil. Aunque la tormenta se haya calmado un poco las aguas siguen bastante revueltas y las criaturas marinas muy afectadas por la proximidad de ese nido de demonios.

Una vez en el barco deberán atravesar los restos del naufragio y llevar los barriles de aceite hasta la bodega para prenderles fuego. Será ahora cuando Vermeer pondrá en marcha su plan, intentando matar a alguno de los personajes como ofrenda su demoníaco patrón.

Si lo consigue, será poseído por el demonio. Si es un personaje el que lo mata a él, será ese personaje el poseído por el demonio. Y si consiguen reducir a Vermeer sin matarle, el demonio poseerá el único cuerpo disponible en el barco: el inmenso mascarón de proa que representa un alma perdida y atormentada.

Con la destrucción del mascarón y de El Condenado, todo volverá a la normalidad. Pero si los aventureros son derrotados...

Apendice

PNJs

Marga: propietaria y mesonera de “Casa Marga”.

Antón Sosa: vecino del pueblo he instigador del naufragio.

Clerigo: el único contrario a los planes de Antón aunque no pudo evitar que se lleven a cabo.

El Mojado, tonto del pueblo*: Pescador, estafado por el encargado de la lonja, debido a su “intelecto”.

Meghan*: Amante de Elberto e instigadora del asesinato de Rosario. Poseída

Elberto*: Marido de Rosario, irremediabilmente muerta en la escena 5

Rosario*: Mujer de Elberto,

Paulo*: Propietario de la lonja de pescado, los pjs lo encontrarán muerto en la escena 4

Leandro*: Antiguo aventurero, pastor de ovejas, con tres hijos a su cargo, el o sus hijos serán poseídos.

Veerner: Conjurador de El Condenado y único superviviente del naufragio.

*Desaparecidos en el recuento de aldeanos que el clerigo realiza en la escena 3.

Estadísticas de los Pnjs y criaturas.

PNJ	Fue	Res	Agi	Int	Vol	Emp	A/A/P	Heridas	Actitud
Aldeano	3(3)	3(1)F	3(0)	3	3F	3	4/3/0	10	P1
Aldeano poseído	3(4)	4(1)F	3(1)	4F	4F	3	2/7/3	14	T2
Vermeer	3(4)F	4(2)F	3(1)	3	3	3	5/2/1	15	P1
Vermeer									

Poseido	3(4)	4(2)F	3(1)	4F	4F	3	5/2/1	15		T2
Enjambre en la playa	3	4	5	1	2	1	3/3/1	17		P1
Golems de Pescado*	6(5)	6(2)	6	2	2	1	5/0/1	14		T1

*Reglas especiales del Golem de pescado:

Apéndices oscilantes: Después de que el golem complete un ataque cuerpo a cuerpo tira \square si sacas \blacklozenge el golem podrá efectuar inmediatamente una acción Básica de combate cuerpo a cuerpo. Puede seguir realizando acciones Básica de combate cuerpo a cuerpo mientras tenga alguien a alcance de interacción y siga sacando \blacklozenge en el dado.

Aterrador: El Golem de Pescado causa Terror 1

Fisiología aberrante: Los golems de pescado no sufren Heridas críticas.

Cualquier Herida crítica que sufran se trata como una Herida normal.

Lugares

Aldea rural

24

4

Las comunidades aisladas de este tipo abundan en todo el Imperio, y albergan la amplia mayoría de su población. Un conjunto de casuchas y edificios destartalados se amontonan para proporcionarse cobijo mutuo en la sombría y despiadada existencia en el Viejo Mundo...

Los forasteros deben añadir 2■ a todas las tiradas de Empatía que hagan para tratar con los lugareños. La testarudez local incrementa en 1 la Voluntad de todos los aldeanos mientras se hallen dentro de los confines de su aldea.

Acantilado

Os halláis en lo alto de un escarpado precipicio. El borde del acantilado amenaza con desmoronarse bajo vuestro peso. ¡Será mejor que os fijéis bien dónde pisáis!

Las acciones físicas que se realicen aquí reciben:

1✦ Caes por el borde del acantilado y logras asirte por los pelos a un saliente. Deberás superar una **tirada Normal (2♦) de Brío** para trepar hasta arriba.

2✦ Te precipitas al vacío, incapaz de agarrarte a nada que detenga tu caída...

La Lonja

Este sencillo edificio contiene todas las herramientas y materiales necesarios para que se comercie y almacene con el pescado recién traído del mar. De la pared cuelgan ganchos, palas y martillos. Hay redes sedales y anzuelos por todas partes.

La lonja está repleta de armas improvisadas; cualquier personaje puede llevar a cabo una maniobra para hacerse con una. Las armas improvisadas de la forja reciben un +1 al daño. Toda acción física realizada aquí recibe:

1✦ Te golpeas la cabeza o la espinilla contra algo pesado y metálico. Sufres 1 de

4

4

Fatiga y adquieres el estado Desequilibrado durante 2 asaltos.

El Templo de Mannan, Dios del mar

El techo de esta luminosa habitación está decorado con motivos referentes al mar. Las blancas paredes enyesadas están cubiertas con frescos representando la vida en el mar, y los trabajos cotidianos de los pescadores.

El templo de Mannan se mantiene gracias al clérigo del pueblo. Toda acción Social y todos los usos de las habilidades Intimidar, Picaresca y Presencia que se lleven a cabo en la Cámara de las Audiencias reciben un dado de o a discreción del clérigo.

