

Alerta de Spoiler

¡Hola chicos! ¿Cómo os ha tratado el rol esta semana? ¿Habéis logrado alguna hazaña digna y de relevancia? No os preocupéis si no ha sido así. Sentaos y relajaos un rato porque aquí llega un nuevo capítulo de Alerta de Spoiler.

En primer lugar me gustaría poder excusarme por todo este tiempo que me he llevado sin subir nada al blog. He estado ocupado creando un juego de rol que muy pronto saldrá a la venta, pero que por culpa de los tiempo que corren (COVID-19), se esta postergando más de lo que deseaba. Pero hoy estáis de enhorabuena ya que os traigo como regalo una aventura para mi juego DARK MAZE con fichas y todo para disfrutar con vuestro grupo de amigos. Si lo necesitáis la guía de inicio la podéis encontrar en este LINK:

(<https://darkmajejrol.blogspot.com/>). Espero que lo paséis en grande como enanos, y que me digáis como han salido vuestras partidas. Un saludo a todos, nos vemos en Terra Magna.



1. Introducción

A continuación presentamos una aventura de introducción del juego. La cual es perfecta para un grupo de 3-4 jugadores, los personajes están prediseñados para la partida, pero también es posible jugar con personajes novatos creados con el sistema de creación de personajes iniciales de Dark Maze.

Crónicas de la Muerte CAPÍTULO I.

Esta historia sucede en Tesalia (75 años después de la caída de Troya por el bando de los Terramagneses). Ciudad próspera donde las haya en la parte central de la gran isla de Terra Magna. La ciudad se encuentra bajo el gobierno del Rey Sísifo. El cual es un monarca muy querido por su pueblo aunque se trate de un hombre de antiguas tradiciones y muy longevo. En Tesalia no existe la pena capital y los impuestos dicen que son los justos.

La protección de la ciudad corre cuenta de la orden de la luz, casta y noble facción que sirve al Dios Apolo, la cual cree o presupone que ha acabado con toda la corrupción en la ciudad y que otras facciones como el gremio de cuervos o el culto de la oscuridad han desaparecido sin dejar rastro. El rey Sísifo también tiene una guardia personal de varios hombres que le protegen y sirven día a día. Y si fuera necesario además la ciudad de Tesalia puede permitirse el costo de un Argonauta como Protector.

2. Presentación.

Ciudad de Tesalia (Terra Magna), Otoño 14 días de la cosecha y de las ofrendas a Dioniso. También han pasado 3 semanas desde la muerte del antiguo Protector de la ciudad Heraclito “el Valiente”.

En el día de hoy, hay centenares de personas por no decir miles, que visitan la ciudad por motivo del mercado afluente de la misma. Sin embargo los personajes no acuden a ciudad por tales motivos mundanos. Cada personaje está ahí por un motivo más trascendental.

(Opcional): En ocasiones es bueno que los personajes se conozcan y vayan juntos para la cohesión de la partida. Este apartado es opcional no es necesario que vayan juntos desde el inicio. Nosotros te invitamos a que narres la partida de las dos formas y nos digas cual te ha venido mejor. Los jugadores aunque al principio no se conocen, comparten un carruaje tirado por unos bueyes con dirección a Tesalia.

Krixos “el Afortunado”: Este noble y aguerrido argonauta, es natural de Tesalia. Cuando era pequeño correteaba por las calles de la ciudad y conoce a personas importante e influyentes, como a la suma sacerdotisa Elena o al capitán de la guardia Jarond. Krixos fue el discípulo del actualmente fallecido Heraclito y quiere dar el ultimo adios a su mentor. Heraclito se desconoce que tuviera familia cercana aunque era muy querido por los Tesalios. La hermandad de los argonautas envía una nota a Krixos indicando la muerte de su mentor, una muerte extraña debido a que no se encuentra ninguna prueba de que haya sido producida por un arma blanca. La hermandad quiere que se investigue el caso y que a su vez, Krixos quede como Protector de la ciudad, hasta encontrar el adecuado para ello.

Temeocles: Un vividor y locuaz comediante de la facción de los Eróticos, es la sombra de Krixos. ambos se han convertido en uña y carne. Inseparables como grandes amigos, Temeocles no duda en acompañar al argonauta y “servirle en lo que pueda”, o más bien aprovecharse de su suerte y fama, para poder escribir otro cántico o epopeya, con la que deleitar a su público. Y de esta forma conseguir la inmortalidad siendo el autor de estas historias que tanto gustan a los ciudadanos. Este comediante aunque parece muy frágil, esconde un corazón intrépido y una mente capaz de jugar con los sentimientos más profundos de las personas, sin contar del gran conocimiento adquirido en años en mitos y leyendas.

Aiöna: Mujer de pocas palabras, certera con el arco y la lanza. Se trata de una Amazona, la cual remonta su historia a varias semanas atrás cuando en su poblado desapareció un objeto de gran valor para todas las habitantes del primer hogar. Durante el robo, una de las vigilantes amazonas como Aiöna, pereció en combate contra la persona que perpetró el robo. La amazona caída en combate, Séfora, era muy apreciada por nuestra heroína y por lo tanto Aiöna, pide al consejo de madres para que le permitan ir a buscar el objeto perdido, que se conoce como el “Cáliz de Atenea”. Lo que realmente quiere Aiöna, lo que ella desea, es la venganza de su preciada Séfora. Finalmente las Madres le conceden el privilegio de poder entrar al mundo de el hombre.

Una vez salido de su poblado en su viaje conoce a un hombre sabio, del cual no se fía del todo pero este le demuestra que conoce mucho acerca del mundo del hombre y de otros asuntos. Voltor el hombre sabio, acepta ir con la intrépida amazona, pero a cambio le pide que esta le sirva de guardaespaldas y que no se meta en sus asuntos. El sabio convence a Aiöna para que juntos acudan a Tesalia, poniendo por excusa que en el gran mercado de la ciudad, podrán encontrar el supuesto cáliz o a alguien que conozca su paradero. Aunque el sabio parece tener sus propios planes.

Voltor: Es un sabio Prometano, el cual siempre está en la búsqueda de nuevos conocimientos para su propio beneficio, y en parte para su facción. Tiempo atrás, antes de conocer al personaje de Aiöna, Voltor conoce de la existencia de unas hojas perdidas del libro de las parcas. No sabe con exactitud qué rituales están reflejados en las mismas y para qué sirven, pero lo que sí sabe es que muchas personas han muerto para conseguirlas. En sus previas investigaciones Voltor conoce que estas se encuentran en Tesalia, por lo tanto, convence de alguna forma ruín a Aiöna para que le ayude a buscarlas.

3. Lugares, pistas y trama general.

Lugares de interés en Tesalia: Tesalia como gran polis que se preste, se organiza, o está dividida en varios núcleos urbanos o barrios.

Barrio de los conocidos:

El barrio de los conocidos, el cual ocupa una gran plaza central, en la cual está erigida una escultura al gran rey Sísifo. Esto en ocasiones ha tenido controversia con los visitantes, puesto que ese lugar suele ser el indicado para esculturas dedicadas a algún dios Olímpico.

Este barrio está situado en la parte Oeste de la ciudad, y los guardas que allí custodian su entrada, se toman muy enserio su labor de cobrar 3 glaukes, o 3 óbolos a aquellas personas que entran en Tesalia para comprar o vender en el mercado. Puesto que la calle principal donde da la puerta Oeste, se comunica perfectamente con el gran mercado; Es la puerta más transitada, y por lo tanto, es donde se monta en ocasiones aglomeraciones y atascos de gentes y carruajes.

Guardián guerrero de la ciudad de Tesalia (Orden de la Luz):

Salud: 10	Ataque Básico: 2d6+1d8 CaC
Daño: 2d6	Cobertura: 1d8+1d6
Esencia: 5	Equipo: Espada corta, lanza, armadura pesada.
Hechizos: Alentar	

Alentar: El realizador recita una oración en el campo de batalla. A continuación, todas las personas fieles (deben de ser fieles al dios Apolo) a la orden empiezan a ver cómo un rayo de sol atraviesa las nubes. Esto hace que los fieles ganen una categoría de dado en fuerza y en constitución. Para poder lanzar este hechizo es necesario que sea de día.

Coste: 2 esencia.	Alcance: Percepción x5 metros.
Duración: La escena	Sistema: (Tirada desafiante de Inteligencia + Misticismo + Destino)

Guardián sanador de la ciudad de Tesalia (Orden de la Luz):

Salud: 12	Ataque Básico: 2d6+1d8 CaC
Daño: 1d6+1d4	Cobertura: 2d6
Esencia: 11	Equipo: Espada corta, armadura ligera, pack de sanador
Hechizos: Sanar, Guarda contra magia y bendecir agua.	

Sanar: El realizador toca el cuerpo de la persona a la cual quiere sanar y reza un salmo especial. A continuación, dicha persona recupera 5 puntos de su salud.

Coste: 1 esencia.	Alcance: Toque.
Duración: Un turno.	Sistema: (Tirada normal de Inteligencia + Misticismo + Destino)

Guarda contra magia: El realizador, reza una oración y bendice a una persona. Luego esa persona se reducirá en 5 los ataques procedentes de la magia.

Coste: 1 esencia	Alcance: toque.
Duración: La escena.	Sistema: (Tirada normal de Inteligencia + Misticismo + Destino)

Bendecir agua: El realizador levanta sus manos con un recipiente que contenga un uso (1litro) de agua. A continuación, el agua estará bendecida, todo el que beba de ella recuperará 5 puntos de salud.

Coste: 1 esencia.	Alcance: El agua.
Duración: Permanente.	Sistema: (Tirada normal de Inteligencia + Misticismo + Destino)

Los jugadores que quieran entrar por esta puerta, verán una gran aglomeración de personas, las cuales no pueden continuar, por culpa de un carruaje tirado por bueyes se encuentra encallado en una grieta llena de barro. Los jugadores pueden ayudar a sacar el carro de diferentes maneras o bien utilizando el ingenio (Inteligencia + Saber + Destino dificultad Normal), o usando la fuerza bruta (Fuerza + Atletismo + Destino dificultad Normal).

En el barrio de los conocidos podremos encontrar lugares importantes como: (El Mercado, La posada del Minotauro, alguna herrería o armería, e incluso una casa Hermandad de los Argonautas).

Mercado: Se sitúa en una gran plaza central, en la cual está erigida una escultura del gran rey Sísifo. Se puede apreciar puestos de todo tipo, algunos dedicados a la comida y bebida, pieles, telas, objetos de tierras lejanas, también en la Plaza Real se sitúa la Herrería, y se puede observar a algunos metros el cartel de La Posada del Minotauro.

Las gentes de este mercado vienen a vender su género, ya que en la ciudad hay unos precios justos y un sitio seguro para comerciar. En este mercado se reúnen gentes de toda Terra Magna.

Posiblemente los pequeños comerciantes queden impresionados al ver un nuevo Argonauta, ya que echan de menos al héroe de Tesalia, Heraclito "El valiente", si el nuevo argonauta es muy carismático o persuasivo con ellos, estos querrán que el héroe porte alguno de sus productos, y que además le rogaran a el héroe que promocione su producto diciendo que, por ejemplo: "Di que esta espada la forjó Timeus de Tesalia". Esto no quiere decir que el Argonauta salga del mercado con los brazos llenos.

La guardia en el mercado no tolerará ni un altercado.

Si el Argonauta es visto por algún guardia, este guardia aconsejara al Argonauta visitar al Capitán de la Guardia Jarond, si el argonauta quiere, será escoltado por los guardias.

Si la Amazona entabla conversación con alguno de los guardias, estos avisarán a la Amazona, que no se meta en líos, ya que las Amazonas que visitan Tesalia, suelen causar problemas, ya sea por su belleza y rechazo hacia los hombres, o por su valor y honor de guerrera si es insultada.

Si Temeocles decide actuar en el mercado y lo hace bien, la guardia se sentirá complacida e incluso puede que les sean generosos los guardias y el populacho, en cambio si su actuación es pésima y causa algún alboroto en el mercado, posiblemente le confisquen el vino con el pretexto de que Temeocles está ebrio y alborotando.

Si la guardia descubre que Voltor pertenece a la facción de los Prometanos, será puesto en busca y captura, y si lo apresan será encerrado en los calabozos del castillo de el Rey Sísifo. Es probable que Voltor quiera saber donde está el mercado negro, si pregunta a los mercaderes de este mercado tiene la posibilidad de ser descubierto. (tirar 1d10, con 9 o 10 Voltor será descubierto).

Si los jugadores acompañan al Argonauta, y se puede ver que van todos juntos serán respetados, como acompañantes de el Argonauta que son.

Posada del Minotauro: En la Posada del Minotauro se puede encontrar comida, bebida y cobijo por un precio razonable. En este lugar hasta bien adentrada la tarde del primer día no ocurrirá nada fuera de lo común en una posada. Llegado ese momento si los personajes continúan en la posada, aparecerá una madre angustiada, preguntando por su hija desaparecida. Se trata de la madre de Laura, chica de trece años de edad que vive en el barrio de las sombras y es una de las novicias del templo de Atenea. Si los personajes quieren ayudar a encontrar el paradero de su hija, la madre los llevará hasta su casa para que esta, sea inspeccionada por los PJ's.

Herrería: En este lugar los jugadores podrán comerciar con los objetos que portan, como también arreglar sus armas. El Herrero Soterios, es una persona humilde que aunque sea preguntado por los jugadores, no dará mayor información que el coste de reparación de sus armas y la compra de algún pack de aventurero.

Casa hermandad: Este lugar emblemático de la hermandad parece revuelto y descuidado. Los Argonautas no se caracterizan por ser los más pulcros entre los suyos, pero una persona que utilizará (Inteligencia + Saber + Destino, dificultad normal) un poco de sus conocimientos se darían cuenta de que la pista que se encuentra mal escondida debajo de una mesa, se trata de una pista falsa. Esta pista falsa conducirá a los jugadores hasta el templo de Dioniso. Dando a entender que la persona que asesinó a Heraclito es el sumo sacerdote de esta orden. Si los jugadores descubren que la pista es falsa, sabrán que es el culto de la oscuridad quién está detrás de todo, ya que el más perceptivo (Percepción + Alerta + Destino) encontrará un retazo de tela o un colgante típico del culto.

Barrio de las Sombras:

En la parte Sureste de la ciudad se encuentra el barrio bajo, o también conocido el barrio de las sombras, puesto que Tesalia al estar construida en un montículo, la sombra proyectada incide en este barrio gran parte del día. El barrio en un pasado no muy remoto ha sido castigado duramente por albergar delincuentes, y en este momento hay sentimientos enfrentados entre las personas que lo habitan. Algunos, dan gracias a la política de persecución de cuervos, y en ocasiones te puedes encontrar personas que odian en secreto al monarca por este mismo motivo.

Barrio de las sombras, podremos encontrar lugares importantes como: (El mercado negro, el palacio del vino y 2 de las casas de las novicias de Atenea).

Mercado Negro: Ya de por sí encontrar un mercado negro es difícil y peligroso. Ahora es mucho peor después de lo ocurrido en este barrio. Para encontrar el mercado negro, hay que ser una persona atenta a los detalles (Percepción + Alerta + Destino dificultad desafiante) o haber vivido allí desde hace mucho tiempo. El mercado negro está situado en el sótano de una gran casa incendiada hace ya, mucho tiempo. Al parecer se han excavado varios túneles por lo que tiene bastantes entradas y salidas. Si los jugadores encuentran el mercado negro podrán comprar objetos extraños o conseguir preciada información. Los objetos extraños pueden ir desde una lanza amazona o un saco de pétalos de loto negro. La información solo la dará Endémaco, un ladronzuelo del lugar, eso, si es pagado debidamente 3 Dracmas. Este colector de secretos sabe que la guardia real contrató a un par de hombres para que robaran el cáliz de Atenea del poblado de la amazonas. Endémaco hará un ademán de seguir hablando pero solo seguirá si es pagado debidamente, otros 2 Dracmas. Si se le pagan los jugadores sabrán que tales ladrones que robaron el cáliz, fueron asesinados por los mismos que los contrataron, para no dejar cabos sueltos. Si los jugadores intentan conseguir la información a las bravas, todo el mercado negro se le echará encima de ellos.

Ladrones del Mercado Negro (Gremio de Cuervos):

Salud: 10
Daño: 2d6
Esencia: 5
Hechizos: Ninguno

Ataque Básico: 3d6CaC
Cobertura: 1d6+3
Equipo: Daga Sutil.

Endémaco (Gremio de Cuervos):

Salud: 10
Daño: 2d6+2
Esencia: 5
Hechizos: Robar suerte.

Ataque Básico: 2d6+2 CaC
Cobertura: 2d6+2
Equipo: Daga Sutil.

Palacio del Vino: Ni más ni menos que el mejor burdel de toda Tesalia. En este lugar los jugadores podrán estar a su anchas, el vino y el fornicio está asegurado por poco dinero. Lamentablemente acudir a este lugar no depara nada importante para la aventura. Eso sí, el vino es de gran calidad y la compañía es aún mejor.

Casa de Laura: Si lo jugadores investigan la casa de Laura, verán una casa humilde de 2 habitaciones y un pequeño salón. En la habitación de la chica de 13 años de edad se encontrarán las siguientes pistas: En el armario está la ropa de novicia, la cama está deshecha y si si miran debajo de ella, verán unos símbolos extraños, hechos con tiza y algún tipo de sangre animal. La ventana está abierta, una persona que sepa rastrear, (Inteligencia + Saber(caza)+ Destino dificultad 8) no tendría mucha dificultad en seguir las huellas de la chica, que se dirigen hasta una plaza central la cual comunica con la acrópolis, una vez se llega allí estas huellas se pierden, por el suelo empedrado.

Casa de Vesna: Durante el transcurso de la partida los jugadores pueden conocer el paradero de esta casa, preguntando a Kálíka o de cualquier otra forma. Si alguien entra a la casa puede ver como el salón está plagado de mosquitos y cómo estos han acabado con la vida de los padres de Vesna. Sin embargo en la habitación de la novicia se encontrará de la misma forma que la de su compañera Laura.

La Acrópolis:

En la parte Norte y alta de la polis, se encuentra la acrópolis. La parte más rica, pudiente e influyente de la ciudad. Las viviendas están bastante alejadas unas de otras y son de gran tamaño. En ellas sin duda, vive la flor y nata de la alta sociedad de Tesalia. Sus calles empedradas no tienen nada que ver con los caminos de tierra que se encuentran en los otros sectores de la ciudad.

Barrio de la acrópolis, podremos encontrar lugares importantes como: (El castillo del rey Sísifo y su gran torre del homenaje, los templos de Atenea, Apolo, y Dioniso, como también una de las casas de las novicias de Atenea).

Templo de Dioniso: Este es el templo que tiene más afluencia de personas. La devoción por Dioniso es actualmente acrecentada por haber sido recientemente la celebración de la cosecha. Esto hace que haya un gran número de personas ya sean feligreses o sacerdotes. En este templo se encontraba el libro de los cálices el cual ha sido robado extrañamente. No se sabe con certeza de cuando fue perpetrado el robo del libro pero hace ya un par de días que se percataron de su ausencia en la librería del templo. En este libro están indicados la mayoría de los cálices divinos o no y sus capacidades mitológicas, como también una ilustración de cada cáliz. Los jugadores podrán llegar a hablar hasta con el sumo sacerdote pero pronto se darán cuenta que están en un callejón sin salida.

Cabe la posibilidad de que los jugadores hayan sido engañados con anterioridad y quieran que el sumo sacerdote les dé explicaciones de lo ocurrido en la casa hermandad. Este les contará siempre la verdad, que Heraklito era muy querido por la orden aunque él profesaba fe sobre Atenea. Que lamentan su muerte pero que ellos no están involucrados de ninguna manera en su muerte.

Templo de Apolo: Una vez llegado allí los personajes podrán ver a Jarond el capitán de la guardia vociferando y dando órdenes a sus hombres. -Jarond *"Si no aparecen esas 3 armaduras, juro por Apolo, que las pagareis con vuestro sueldo y sangre, pienso mandaros de remeros a algún mercante, pero eso será una vez paguéis las armaduras"*

Si los jugadores preguntan el motivo de su enfado este les dirá que tres armaduras pesadas han sido robadas por la noche y que ninguno de los hombres ha visto nada. Si los jugadores quieren podrán hablar o incluso interrogar a los 3 guardias que montaban guardia. Los jugadores podrán utilizar los medios que crean necesarios para que los guardias hablen. Si no es suficiente la capacidad del jugador a la hora de interpretar, se podrán apoyar en una tirada social (Apariencia + Habilidad Social + Destino) de dificultad desafiante, o menor con una buena interpretación del jugador. Si consiguen amedrentar a los guardias, el que montó la segunda guardia dirá que no dijo nada en un principio porque se reirán de él por loco, ya que jura haber visto a las armaduras salir sin nadie que las llevará puesta. Los jugadores podrán seguir esta investigación, pero para ello deberán de marchar al castillo.

Después de esto Jarond se dirigirá a Krixos diciéndole que el cuerpo de su maestro se encuentra en la el Templo de Atenea, debido a que Heraklito era devoto a la gran diosa. El cuerpo lo encontró Jarond mismo en una de las plazas cercana a la acrópolis durante una noche de niebla baja. No se halló en el cuerpo ninguna señal de lucha, pero su pelo y su armadura estaban cubiertos de cenizas. Si un jugador investiga sobre las cenizas podría llegar a la conclusión pasando una tirada de (Inteligencia + Misticismo + Destino dificultad difícil) de que es un hechizo nigromántico del culto de la oscuridad, llamado la muerte blanca.

Templo de Atenea: Una vez llegado allí los jugadores verán a la suma sacerdotisa como se encuentra realizando labores triviales, nada fuera de lo normal exceptuando que son labores más bien indicadas a novicias. -Helena *¡Ay!, Ya había olvidado lo duras que pueden llegar a ser, las labores de una novicia. Saludos, y bienvenidos al templo de Atenea.* Los jugadores podrán preguntar *¿qué ha sucedido con las novicias?* a lo que Helena responderá que no lo sabe, y que posiblemente estén ayudando a sus familiares por ser día de mercado.

Los jugadores podrán hablar con Helena y preguntarles tanto por el cuerpo de Heraclito como por el caliz de Atenea. Helena dirá que ambos se encuentran en la cripta. Seguramente la Amazona se sorprenda de la existencia del cáliz en este lugar, pero una vez mostrado en la cripta se dará cuenta que no se trata del mismo cáliz. El cáliz de Atenea que posee Helena se trata de una copa blanca marfil con incrustaciones de plata. Sin embargo el cáliz que busca Aiöna se trata de una copa negra alabastro con incrustaciones de cobre.

Habiendo bajado a la cripta laberíntica del templo de Atenea, Helena señalará que intenten no hacer ruido, puesto que la cripta está completamente llena de personas embalsamadas llamadas los venerables de Atenea. Una vez enseñado el verdadero cáliz de Atenea, los más perceptivos escucharán unos sollozos procedentes del interior de la cripta (Percepción + Alerta + Destino dificultad Normal). Cuando intenten saber su procedencia real Helena la suma sacerdotisa será atacada por Heraclito el cual se ha convertido en un cadáver viviente.

Helena (Suma sacerdotisa de Atenea):

Salud: 7
Daño: 1d4
Esencia: 22
Hechizos: Rompe juramentos, Círculo de protección contra magia.

Ataque Básico: 2d4 CaC
Cobertura: 2d6
Equipo: Nada

Rompe Juramentos: El realizador canta un salmo a su dios. Y acto seguido destruye un encantamiento, o cualquier influencia permanente en cualquier persona, objeto o edificio.

Coste: 2 esencia
Duración: Un turno.

Alcance: Percepción x10 metros
Sistema: (Tirada normal de Inteligencia + Misticismo + Destino)

Círculo de protección contra magia: El realizador dibuja un círculo en el suelo, mientras reza un salmo a Apolo. La persona o personas que permanezcan dentro del círculo no podrán ser afectadas por los efectos de la magia.

Coste: 2 esencia
Duración: Permanente

Alcance: diámetro del círculo.
Sistema: (Tirada normal de Inteligencia + Misticismo + Destino)

Heraclito (Cadáver viviente):

Salud: 10
Daño: 2d6
Esencia: 1
Hechizos:nada

Ataque Básico: 3d6 CaC
Cobertura: 3d6
Equipo: Nada

Cuando hayan acabado con el cadáver viviente de Heraclito, se producirá un estruendo en toda la cripta. Los venerables de Atenea aquellos que fueron una vez embalsamados se levantarán al unísono. Tardando en poder atacar a los jugadores 1d4 turnos. Los jugadores al saber que se enfrentan a una turba en la oscuridad, seguramente opten por salir de la cripta, para ello si la sacerdotisa no ha muerto serán guiados por ella. Si por el contrario Helena murió bajo las garras del cadáver de Heraclito, tendrán que salir con sus propios medios. Si algún jugador declaró en su momento que utilizaba alguna forma de orientarse como por ejemplo marcar con un carboncillo las paredes la dificultad para llegar a la salida será menor. Si no se ha dejado un rastro, habrá que superar 16 en tantas tiradas de (Fuerza + Atletismo + Destino) como turnos tengan hasta ser atacados por la turba de cadáveres vivientes. Si algún jugador no pasa la tirada, y la turba puede atacar, está producirá 2d6 de daño a cada jugador que se haya quedado atrás. Este jugador tendrá derecho a intentar salir de la cripta nuevamente.

Finalmente cuando los jugadores hayan conseguido todos salir de la cripta, contemplarán como el cielo se ha vuelto oscuro, cuando debería aún faltar bastantes horas de Sol.

Casa de Herna: Esta casa es la tercera de las novicias, los jugadores podrán encontrar el interior de una casa más opulenta que las anteriores, debido a que esta casa se encuentra en el barrio de la acrópolis, y es de una familia más adinerada. Sin embargo en la habitación de Herna se encontrará las mismas pistas que en la casa de Laura. Una vez los jugadores hayan encontrado las pistas necesarias, llegará el padre de Herna y les pedirá explicaciones, hasta entonces la casa estaba vacía.

Castillo: Si los jugadores van al castillo después del “anochece” verán como las puertas han sido cerradas desde dentro por los mismos guardias de la Orden de la Luz. Pero no verán a nadie en las murallas montando guardia. Finalmente los jugadores pueden optar en entrar de varias maneras, echando abajo la puerta (Fuerza + Atletismo + Destino dificultad Normal), saltando el muro (Fuerza + Atletismo + Destino dificultad Desafiante), o rompiendo una reja que comunica con un canal desagüe de aguas fecales (Fuerza + Atletismo + Destino dificultad Normal). Una vez dentro los jugadores, verán como se ha cometido una masacre entre la guardia real, y los guardias de la Orden de la Luz. El capitán Jarond y sus hombres como también hombres de la guardia real yacen en el campo de batalla. **Opcional** (Estos guardias se podrán levantar como cadáveres dentro de 2d10 turnos y serán tantos como 3d6).

Guardias (Cadáveres vivos):

Salud: 10
Daño: 2d6
Esencia: 1
Hechizos: nada

Ataque Básico: 3d6 CaC
Cobertura: 3d6
Equipo: Nada

Los jugadores pronto se darán cuenta que solo en la puerta de la torre del homenaje, es donde dos figuras continúan en pie. Cuando estén cerca de estas figuras se darán cuenta que son dos guardias reales y si son realmente atentos, (Percepción + Alerta + Destino dificultad Normal) podrán ver cómo sus ojos están completamente ennegrecidos. Si algún jugador tiene d10 o más en Misticismo, sabrá que la negrura de los ojos de los guardias se trata de un control mental.

Guardias Reales (Controlados mentalmente):

Salud: 12
Daño: 1d8+1d6
Esencia: 7
Hechizos: nada

Ataque Básico: 2d6+1d8 CaC
Cobertura: 2d6+1d8
Equipo: Espada Corta, Lanza, Armadura intermedia.

Una vez vencido a los guardias reales, uno de los jugadores encontrará una llave que abre las puertas de la torre del homenaje. Cuando la abran, serán atacados por una criatura hecha de auténtica oscuridad. Se trata de un horror del Tártaro. Esta criatura está asida a la pared, si alguien cruza el umbral de la puerta o es apresado por uno de sus tentáculos, el horror hará un daño por asfixia de 2d6 por turno. Si algún jugador recibe más daño que su total de aguante de esta forma, se considerará muerto por asfixia. El punto débil de la criatura es el fuego o la luz, la cual hará el doble de daño.

Horror del Tártaro:

Salud: 20
Daño: 2d6
Esencia: 10
Hechizos: Manto de oscuridad.

Ataque Básico: 3d6 CaC
Cobertura: 2d6+1d8
Equipo: Nada

Manto de oscuridad: El realizador concentra su esencia mientras dice las palabras mágicas. Luego crea un manto de oscuridad de 5 metros diámetro alrededor del. Este manto de oscuridad absorberá toda luz que entre ya sea solar o artificial, y le seguirá si se mueve. Aumenta tu cobertura si es de noche en 1d8 para los personajes que estén a más de 5 metros de ti.

Coste: 3 esencia

Alcance: 5 metros

Duración: La escena.

Sistema: (Tirada desafiante de Inteligencia + Misticismo + Destino)

Cuando la criatura haya perecido, los jugadores al fin podrán acceder a la torre del homenaje. Una vez dentro, se verá una puerta cerrada a la derecha y unas escaleras que suben. Si se acercan lo suficiente a la puerta de la derecha se escucharán, unos cánticos oscuros resonar. Si entran dentro se encontrarán la siguiente escena.

En el suelo pintado con la sangre de virgen está un pentáculo alrededor de un círculo, en cada punta una persona sentada orando. De los cuerpos de las vírgenes solo se vé, sus pellejos, situados en una esquina, sin estar sus cabezas ni esqueletos, se entiende que las chicas han sido desolladas vivas. Atrás del pentáculo una mesa de altar con los siguientes objetos.

El libro de los cálices abierto por la página donde habla del cáliz de Nyx y de cómo invocar a la diosa con un ritual. El cáliz de "Atenea" que buscaba la amazona, y dos hojas escritas en carne y sangre humana, las cuales son fragmentos del libro de las Parcas. Si un personaje tiene como saber específico "lenguas", podrá leer que el hechizo reflejado en estas hojas se llama "Eterna juventud".

Cuando los jugadores entre y quieran interactuar con las personas que están ahí orando, estas se alzarán levitando y se transformarán en espectros, por lo tanto son inmunes al daño físico. A continuación los espectros realizarán una danza espiritual girando cada vez más rápido, produciendo un círculo que ocupa toda la sala. Aquel que sea tocado por la danza espiritual recibirá 2d8 de daño. Para romper el hechizo de la danza espiritual, se tendrá que pasar una tirada de (Inteligencia + Misticismo + Destino dificultad Desafiante), los que la pasen sabrán que solo se puede revertir el hechizo si se rompe el pentáculo, o se corrompe la sangre del ritual.

Al subir por las escaleras que daban a la izquierda en el pasillo. Los jugadores podrán ver entre la oscuridad 3 figuras al parecer femeninas, ataviadas con armaduras pesadas y cada una de ellas con dos espadas cortas en sus manos. Al menor ruido que hagan al subir estas figuras empezaran a gritar y no cesarán hasta haber sido eliminadas por los jugadores.

Ninfa del Inframundo:

Salud: 15
Daño: 2d8
Esencia: 10
Hechizos: Nada

Ataque Básico: 2d8+1d6 CaC
Cobertura: 2d8+1d6
Equipo: Espadas cortas x2, Armadura pesada.

Cuando se hayan apagados los gritos, los jugadores contemplarán la entrada a los aposentos reales del Rey Sísifo. No sin antes tener que eludir la ingeniosa trampa bien situada que protege la última puerta. El MM hará una tirada enfrentada de reflejos contra los jugadores, dificultad desafiante (2d8). Los que no pasen la tirada recibirán 2d6 de daño. Los jugadores que queden en pie después de todas las batallas y peligros que han resuelto verán por fin la escena final. Cuando crucen el umbral de la puerta el MM deberá de hacer una tirada de 1d4 para establecer cuantos turnos faltan para que finalice la escena final.

En la escena final se encuentran una mesa rectangular llena de víveres como si fuera un opulento banquete, y en cada extremo una persona. A la derecha se encuentra exultante Sísifo, de manos cruzadas con los codos sobre la mesa, contemplando la escena. **REY Sísifo** -*Os estaba esperando, -----, tengo un presente para vosotros, pero antes, deberéis esperar.* En el otro extremo débil y palideciendo se encuentra una chica morena (Nyx), sus cabellos negros se funden con la oscuridad que hay en la sala. Se puede observar con facilidad que la silla donde está sentada la mujer, se trata de un artefacto dedalogiano, este, tiene unos grilletes que la inmovilizan, unos desde el pecho y otros desde los reposabrazos, impidiendo movimiento alguno. Delante de esta mujer se encuentra una vela encendida, al borde de su extinción.

Los jugadores tendrán que decidir sus movimientos, podrán hacer cualquier cosa desde pasar el tiempo hasta acabar con la vida del rey Sísifo.

Si algún jugador desea matar al rey Sísifo, este no se resistirá y morirá al primer impacto que reciba.
Si algún jugador desea alimentarse del banquete ya sea bebida o comida, morirán automáticamente.
Si algún jugador desea apagar la vela, esta se apagará de forma inmediata.
Si algún jugador desea liberar a la chica, necesitará romper sus grilletes haciendo 10 puntos de daño con cualquier arma u objeto improvisado.

4. El desenlace o desenlaces

Después de haber realizado tantas acciones como turnos en 1d4 la partida tendrá el siguiente desenlace o desenlaces.

Si por cualquier motivo la vela que está al borde de su extinción se apaga, se considerará que los jugadores han perdido la partida. La vela es el sustento y al mismo tiempo el poder de la diosa Nyx, la diosa de la oscuridad, la cual es la chica que está apresada y cada vez se encuentra más débil por no poder acceder a la vela. Si pasa el tiempo y se consume, o se apaga de alguna forma la luz de la vela Nyx desaparecerá con todo su poder. Por lo tanto al no estar controlado el poder de la oscuridad de la Diosa, la noche será eterna y las personas al morir contemplaran como su cuerpo se transforma en un ser sin raciocinio perdiendo su luz poco a poco hasta solo ser muerte, y desolación. Si la luz desaparece solo habrá cadáveres y oscuridad sobre la faz de Terra Magna y ninguna esperanza para la humanidad.

Si por cualquier motivo Sísifo sigue vivo y se completa la extinción de la vela. Este dirá unas últimas palabra mágicas y se volverá joven y apuesto de nuevo, volviendo a engañar a la muerte una vez más y terminando su obra por completo.

Si por cualquier motivo Sísifo muere pero se completa la extinción de la vela. Este volverá a la vida como un cadáver pero que no ha perdido su raciocinio, volviendo una vez más a engañar a la Muerte.

Si por cualquier motivo se libera a la diosa de su cautiverio. Esta volverá a recoger la vela y recuperará su poder, matará a Sísifo, y lo castigará debidamente. Pero antes de marcharse, dará un beso al que consiguió liberarla y le dirá. *Nyx- Me habéis servido bien mortal, por lo que te daré a escoger un regalo. Matar a tu peor enemigo, o olvidarme de tu nombre al menos por un tiempo.*