



NUESTRA SEÑORA DE LOS NAUFRAGIOS.

Gancho: Una anciana desconsolada ruega a los pjs que la ayuden. Su nieta ha sido elegida como la ofrenda de este año a "nuestra señora de los naufragios" diosa de todo lo que yace en las oscuras profundidades y madre del secreto, a la que los marineros de la zona le rinden culto a escondidas.

Todos los años desde hace décadas los marineros sacrifican al avatar de la diosa una virgen para que bendiga sus embarcaciones, sus redes rebosen de peces y el tiempo les sea propicio.

El sacrificio tendrá lugar dentro de poco en la "pipa del muerto" una cueva que servía de refugio ocasional a los contrabandistas. Si los pjs se dan prisa podrían llegar a tiempo para evitarlo o para vengar a la chica.

Opcional: En cada escena o cuando los jugadores pierdan el tiempo se lanza un dado de seis. Con un uno o dos el máster pone una marca tras la pantalla. Si cuando encuentran a la chica hay cinco marcas esta estará muerta y llegan tarde. Aun así el enfrentamiento final tendrá lugar igual. Si el DJ quiere hacerlo más difícil puede dejarlo en tres marcas.

Monstruo errante: 1 en un dado de 6 cada cinco minutos. Son ahogados o el torrente de gaviotas.

1- Gaviotas

Aquí los chillidos de las gaviotas son ensordecedores, una cacofonía caótica que casi os impide pensar con coherencia.

Un torrente de plumas y graznidos se precipita ciego y sin descanso por varias oquedades que pueblan la caverna, como si quisieran anudarla cual sogas de ahorcado. Tal es la velocidad y tumultosidad de las gaviotas que parecen simples borrones blancos.

Cada cierto tiempo en cualquier punto de la caverna, a descripción de la malicia del DJ, las gaviotas se arrojarán

chillando contra el grupo de aventureros como un torrente ciego. Aquellos pjs impactados por los pájaros podrán sufrir daños (si llevan armaduras ligeras o no se cubran la cara) e incluso ser derribados al suelo, sobre todo en esos túneles sin luz en los que sea necesario el uso de antorchas o lámparas, las cuales obviamente se apagarán o romperán.

2- Cangrejos.

El suelo de la caverna parece alfombrado por un hirviente manto blanco como la leche. Esta formado por miles de pequeños cangrejos albinos que corretean sin propósito aparente entre los charcos y algas.

En un 1d3 turnos, los cangrejos se detendrán y como si fuesen guiados por una inteligencia ajena se arrojarán encima de los aventureros cubriéndolos y acosándolos con sus pequeñas pinzas, con las cuales intentarán cortar los enganches de las armaduras, sus cinturones y destrozar sus pieles o armaduras de cuero.

Si los aventureros permanecen varios turnos sin huir o quitarse los cangrejos estos empezarán a lacerar su piel.

3- Osario.

Un profundo sifón lleno de huesos, que la marea ha ido acumulando con el tiempo. En todos los templos de la Señora hay una de estas formaciones, a semejanza de la que se cuenta que existe en el fondo del océano, en la que yacen las osamentas de los marineros perdidos. Cuando la fosa se llene la Señora reclamará la tierra que antes era suya.

De las profundidades del sifón surgirán 2d6 marineros ahogados que atacarán a los personajes jugadores.

4- Lapas

Las paredes de estos túneles están cubiertas de lapas. Son bastante estrechos, pero permitirán su paso si caminan de costado.

A medida que los aventureros se internen uno o dos de ellos quedará atrapado. Observarán extrañados como el túnel que antes les permitía el paso de forma holgada parece haberse estrechado. Las lapas los constreñirán su pecho en un asfixiante abrazo haciéndolos debatirse para liberarse, lo cual, si llevan armadura ligera terminará destrozándose si no llevan cuidado, llegando incluso a herirse contra la dura concha de los moluscos.

5- Templo

Sois recibidos por el mordisco del viento y los chillidos de las

gaviotas. Os encontráis en lo que parece un basto cuenco natural alrededor del cual rompen las olas perlandolo todo en un húmedo arco iris, aquí se aprecia aun más la presencia del salitre que parece impregnar vuestros mismos huesos.

En la pared norte hay un pequeño altar hecho con maderos y tablas de barco sobre el que reposa la tosca efigie de una mujer de serenos rasgos. Esta tallada asemejándose a un mascarón de proa y representa a una joven desnuda de cuya espalda surgen o están clavados tablones a modo de alas, en su mano derecha sostiene un fémur y en su izquierda un cuenco lleno de agua de mar. Esta tan llena de salitre que su piel parece escamada como la de un pez.

Junto a las paredes, formando un círculo, hay ocho hombres vestidos con simples capotes de marinero. Todos ellos están de rodillas y portan entre sus brazos distintos enseres de su oficio, aquí un trozo de mástil, otro lleva un girón de vela, una red de pesca, otro la guía de un timón... Veis que de sus cuellos penden prendidas en unas toscas cuerdas una simple bolsa de arpillera. Algunos de los marineros se la llevan a los labios cuando os ven como si buscasen su protección.

La chica yace desnuda sobre un montón de tablas en medio de la escena. Un río de gaviotas se precipita continuamente sobre ella y no podéis menos que horrorizados al ver los numerosos surcos que han hecho en su carne con sus picos. Poco ha poco la han ido lacerando y si no actuáis rápido no será más que un vociferante cadáver ensangrentado.

Como un solo hombre los marineros se alzan y os atacan con las manos desnudas.

A los pocos turnos de haber acabado con los cultistas y haber liberado a la chica (si sigue viva) la nube de gaviotas que cubre la escena parece condensarse y cubrir el cuenco donde están los pjs ocultando el mismo cielo. Horrorizados los aventureros verán como conforman un rostro de duros rasgos de mujer que los mira con ojos que nada ven, como el mascarón de un barco. De pronto abrirá la boca y de ella surgirá un caudal de aves marinas que se proyectarán como tentáculos contra los héroes. Aquí queda a discreción del Dj desarrollar una titánica lucha contra las aves mientras protegen a la muchacha con sus cuerpos hasta que maten las suficientes como para deshacer el avatar de la diosa o intentan huir por los túneles perseguidos por el pandemónium, lo cual puede llevar a escenas como los aventureros escudados dentro de una balsa volcada esperando a que las cosas se calmen. Tanto si tienen éxito como no, mejor que no se acerquen a una superficie de agua en un tiempo.