Forja de Escribas
Oraciones blasfemas

Iván Quiroga
Revisión y
corrección.

Plaga de Muerte

Penny Melgarejo
Dibujos y
texto.

Compatible with
Mörk Borg
OSR

Sobre la penuria que os ha encaminado aqui.

La plaga se ha abierto paso a través del aire del siglo XXI. Agonía, muerte, aislamiento, dolor y desesperación han sido liberados por los antiguos rituales de Og'rozuk y sus oscuros secuaces del juicio final. Mientras algunos toman medidas o esperan en casa a que los políticos encuentren alguna solución para salvar lo que queda de la humanidad, otros no escuchan y siguen contagiando y esparciendo la horrible enfermedad por todos lados. El mundo moderno ha sido condenado. ¿O tal vez no?

Un rayo de esperanza ha sido lanzado por La mano de Mot Vorim, enemigos jurados y antítesis del culto de Og`rozuk desde el principio de los tiempos. Como una medida desesperada antes de su destrucción final, la mano ha lanzado el conjuro que contiene las últimas enseñanzas y las claves para poder detener la plaga que azota a la humanidad. Mientras estáis confinados en casa, una fuerza mágica en forma de luz violeta os envuelve y transporta vuestra mente a otra dimensión con nuevos **conocimientos adquiridos: las claves para poder detener el virus letal.**

Os despertáis en un paraje desconocido y os dais cuenta que estáis encerrados en un cuerpo que no es el vuestro, diseñado para sobrevivir en el paso del ojo del diablo y en esta realidad fantástica a la que habéis llegado.

¿Seréis capaces de salir de allí? ¿Podréis volver con vuestra mente al mundo que habéis dejado atrás? ¡Es hora de descubrirlo!

Escoged el juego de rol fantástico-medieval en el que más os guste morir y cread una hoja de personaje ¡Que la luz del juicio final os guíe a través de vuestro oscuro destino!

EQUIPO INICIAL

(1d6) Antorchas y material para encenderlas. Mochila. (1d4) raciones de comida y libro de conjuros según clase.

ARMA CORRESPONDIENTE A SU CLASE (1d6)

1-3 Arma a elegir daño 1d4
4-6 Arma a elegir Daño 1d6

Las armas a distancia incluyen carcaj o bolsa con 20 proyectiles.

ARMADURA CORRESPONDIENTE A SU CLASE (SI PROCEDE) (1d6)

1-2 Armadura ligera
3-4 Armadura media
5-6 Armadura pesada

Si la clase no soporta la armadura correspondiente, el director de juego decidirá la que mejor convenga.

EQUIPO (1d6)

1- Agua bendita
2- estacas
3- cuerda
4- odre vacío
5- catalejo
6- cadena

Sobre la miseria que acontece en este instante.

"Sobre vosotros, un círculo de piedra con un gran ojo flotante muestra vuestro lugar de origen a través de un portal mágico. El círculo se derrumba y lo único que queda alrededor son guijarros de las montañas donde os habéis materializado y unas escaleras que bajan, hacia un camino incierto."

Para una **partida introductoria se pueden utilizar 5 localizaciones.** Utilizad más localizaciones para ampliar el tiempo o sesiones de juego. La ultima localización siempre marca la salida de la montaña. Si el número de una localización se repite, volver a tirar los dados. Por cada **localización el director de juego dibujará una parte del mapa,** dejando siempre tres caminos posibles a seguir. Los jugadores pueden volver sobre sus pasos. El viaje de una localización a otra siempre es de 1d6 horas y habrá que hacer una tirada de encuentros en la tabla de pobladores del lugar si tardan entre 5 y 6 horas.

1 Localizaciones (1d20)

1 - Caverna de los devora-carne.
2 - Casa de la Profecía.
3 - Criptas de la Locura.
4 - Matadero de la locura abisal.
5 - Mausoleo del Odio.
6 - Templo derruido de Estigia.
7 - Picos Profanos.
8 - Acantilado Umbrío.
9 - Sendero de la Sangre.
10 - Puente de la Penumbra.
11 - Ladera Crepuscular.
12 - Mina Caliginosa.
13 - Trono del Diablo.
14 - Zigurat de la Podredumbre.
15 - Ciénaga de la Soledad.
16 - Bosque Congelado.
17 - Altar del Sufrimiento.
18 - Tumba de la Inmolación.
19 - Piedra de celebración de la caída del Creador.
20 - Sendero de la Perdición.

2 -Tras cada localización tirar 1d6 de gentes del lugar

1-2 Los jugadores encuentran lo siguiente. A determinar por el director de juego(1d8)

1- Tesoro.
2- Información sobre la montaña.
3- Un atajo sin peligros para volver a la estancia anterior.
4- Un pergamino con una maldición.
5- El mapa de un tesoro escondido.
6- Un objeto del mundo de origen de los personajes.
7- Un objeto imbuido en magia.
8- Nada de interés.

3-4 Encuentro revelador (1d6)

1- PNJ perdido de la aldea bajo la montaña.
2- Capitán de la guardia real.
3- Un ermitaño peculiar de la zona
4- Un infante perdid.
5- Esclavo de un culto de la montaña con información.
6- Un PNJ que iba a ser sacrificado.

5-6 Una gran mentira a determinar por el director de juego.

3 - Pobladores de las localizaciones y alrededores (1d20)

1 - Bautistas no muertos del fin de los días.
2 - Esqueletos podridos de la ejecución.
3 - Fantasmas del presente-pasado.
4 - Almas crípticas de la mentira.
5 - Ladrones de cadaveres.
6 - Guardianes deformes del metal negro.
7 - Viscosidades reptantes del extra-plano.
8 - Sacerdotes ciegos de la anti-vida.
9 - Tribu canibal de la aparición.
10 - Masas flotantes de carne encefálica.
11 - Observadores del templo resplandeciente.
12 - Servidores de la plaga de Og`rozuk.
13 - Descendientes de los reyes sin nombre.
14 - Clérigos del caído oscuro.
15 - Esclavos del poseido.
16 - Ejecutores del falso dios.
17 - Arañas-cosa de la ascensión.
18 - Adoradores de la iglesia del dolor.
19 - Gigantes de la nieve roja.
20 - Apariciones de carne del foso.

4 - Señores de las montañas (1d10)

1 - Duque arcaico de más allá del tiempo.
2 - General infernal de la horda del puerco.
3 - Gigante de Hueso de la cripta profanada.
4 - Sirvienta espinosa del bosque negro.
5 - Golem de pus de la orden de la cabra.
6 - destructor resplandeciente del cielo del norte.
7 - Bruja eterna de la podredumbre.
8 - Rey metálico de la camada virulenta.
9 - Ojo flotante del plano secular.
10 - Demonio de sangre del dios del engaño.

5 - Misiones opcionales tras la primera localización (1d8)

1- Escoltar a un PNJ a determinar por el DJ.
2- Ejecutar a un PNJ a determinar por el DJ.
3- Uno de los jugadores recibe un mensaje mental del culto de Og`rozuk. Si traiciona a sus compañeros le devolverán al hogar y le perdonarán la vida.
4- El culto de Og`rozuk sigue la esencia de uno de los PJ, que deberá sacrificarse para evitar que detecten al grupo.
5- Conseguir un pergamino con órdenes de uno de los grupos de pobladores.
6- Encontrar a los hijos perdidos de un personaje perteneciente a encuentro revelador.
7- Conseguir algún objeto del mundo de origen de los personajes.
8- Eliminar a un señor de la montaña por orden real.

6 – Objetos encontrados (1d10)

El número de objetos encontrados será seleccionado por el director de juego según su criterio

1 - Rosarium Philosophorum. Un escrito alquímico que altera los elementos primordiales (tierra, aire, agua y fuego). Cuando se utiliza siguiendo la ceremonia correspondiente, este escrito es capaz de convertir un elemento en otro durante un breve periodo de tiempo, aunque existe un 50% de posibilidades de que parte del cuerpo de quien lo utilice (a discreción del director de juego) desaparezca para materializarse en el plano alquímico durante XXX turnos o para siempre.

2 - Cuenco del bautista. Debe utilizarse con agua de río o de manantial. Si se aplica sobre un personaje muerto, revivirá, pero debe hacer un sacrificio humano una vez al mes, o perecerá de nuevo. Solo se puede utilizar una vez por partida y nunca sobre el mismo personaje. Hay una gran posibilidad de que el cuenco se pudra en las manos del personaje cada vez que lo utilice (1-8 con 1d10).

3 - Clavos del penitente. Tres clavos llenos de sangre. Solo se puede utilizar tres veces (el director de juego puede o no informar de esto al personaje). Deben clavarse en las manos o pies. La sangre perdida se transforma en 1d4 Siervos de la sangre que ayudarán al personaje que lo utilice. Una vez utilizado el tercer clavo, el personaje cumplirá penitencia y morirá.

4 - Puño del espectro blanco. Un guante blanco y metálico se fija a la mano de quién lo utiliza. Es capaz de avisar al portador de los peligros que se encuentran tras una puerta cerrada, con solo tocarla. Se puede utilizar 1d4 veces hasta que se quede pegado por siempre al portador. El guante solo se materializa ante el personaje que lo ha utilizado, y cada vez que lo utilice hace que el personaje sufra de 1d4 1-2 esquizofrenia 3-4 paranoia durante XXX horas / turnos.

5 - Espejo del traidor. Solo funciona con la luz de la luna. Su reflejo abre puertas a otros lugares dejando pasar a los personajes excepto al portador, que debe sostenerlo para poder utilizarlo.

6 - Embrión de pelo de la doncella. Perteneció a una joven que sufrió una muerte lenta y acompañada de un dolor extremo.Su interior esconde una gran mentira o una gran verdad. (1d4 1-2 mentira 3-4 verdad) relevante para la aventura. Solo se puede utilizar una vez por partida y cada vez que el personaje lo utilice caerá presa de una agonía interna que hará que en ocasiones pierda el control. A discreción del DJ.

7 - Cruz invertida de la bendición eterna. Este símbolo pagano proviene de un culto de otro plano. Quien lo lleve podrá hacer un trato con un demonio para recibir ayuda. El demonio decidirá si ayuda o no al personaje. Cuando se utilice, tirar 1d4 y el demonio cobrará 1 -un dedo, 2 - una mano, 3- un brazo 4- el alma, que puede quedar esta atrapada en la cruz hasta que sea liberada si es que es posible hacerlo.

8 - Perla de la plegaria del fuego. Puede usarse una vez por combate. Cuando el personaje reza, el objetivo sufrirá quemaduras sagradas, recibiendo automáticamente el máximo de daño del arma que esté utilizando el usuario en ese combate. Si el objetivo no muere en ese turno, el usuario recibirá automáticamente la mitad del daño también.

9 - Mascara de metal fundido. Esta máscara se puede utilizar una vez por partida. El personaje la coloca sobre su cara y el metal fundido comienza a abrasarle, deformando su rostro. Cuanto más se utilice, más deforme quedará. Aplicar penalización en Carisma. A cambio, la máscara revelará un secreto relevante a discreción de DJ.

10 - Venda putrefacta del llanto nonato. Esta venda, con manchas de sangre seca, se coloca en los ojos, momento en el que empieza a emitir un llanto antinatural. Mientras se esté utilizando, el personaje podrá ver en la oscuridad, puertas secretas, enemigos demoniacos e incorpóreos y trampas, pero el llanto podrá abrir un portal al plano de la abjuración (1d100) 1-50 el portal está abierto y permite el paso de 1d10 demonios de la mortificación que atacarán al portador.

Nada merece la pena(1d6) **1.-6 Todo está perdido.**

Realmente eres (d4) 1- El fruto podrido de un mundo moribundo. 2- Un violento sociópata. 3- Nadie. 4- Las lágrimas de los que ya no están.

Ya vienen, Ya vienen.(1d8) 1-4 Aparecen en sueños. 5-8 Se esconden en las sombras.

Tal vez tu motivación sea(1d6) 1 - Demencia. 2- Traición. 3- Miedo a lo oculto. 4- Cobardía. 5- Religión. 6- Muerte.