

El rapto de la
INOCENCIA



Por Alfredo Prieto Jiménez "Meroka"
y Eloisa Pérez

Reconocimientos y licencias

RyF 3.0 tiene una licencia CC-BY-SA y sus autores son, por orden alfabético: Adral, Aida, Antias, Bragolsul, Bandido, Blackwood, Britait, Bushido, Carlos, Clementine, Conan, Duma, Edwarf, Eldaniel, Elmago79, Ferk, Frank, Frimost, Jose3377, Kofia, Krusher, Leonard, Lotario, Meroka, Miss Bennet, Mordecai, Morkai5, MrPotato, Spekkio, Starkmad, Suki, Theck, Trukulo, Werden y Zorion

Autores del módulo: Alfredo Prieto “Meroka” y Eloisa Pérez “Gata” con licencia CC-BY-SA.1

Maquetación: Vanessa García Boquera.

Pruebas de juego: Ramón Domingo “Urox”, Rodrigo García Carmona, Juan Castela Martínez, Enogad Mac Tine, María “Gale” y Raquel Delgado “Encapuchada”.

Corrección de textos: Raquel Delgado Luque “Encapuchada”.

Ilustraciones: Las imágenes empleadas en esta obra han sido tratadas por Alfredo Prieto Jiménez “Meroka” y Vanessa García Boquera y proceden de unos originales. Para respetar y mantener el espíritu de las obras de sus autores, estas obras derivadas tienen las mismas licencias que sus originales.

Portada y contraportada:

Ojo reptiliano (SarahRichterArt) con licencia CC0 (Public Domain).

<https://pixabay.com/es/cocodrilo-krokodilauge-krokodilfrau-2434838/>

Serpiente (alejandradow) con licencia CC0 (Public Domain).

<https://pixabay.com/es/serpiente-ofidio-piel-escamas-2417863/>

Elementos decorativos e imágenes:

Filigranas páginas: <http://free-line-design.com/?p=198>

Página 4: Barril de cerveza (stevepb) con licencia CC0 (Public Domain).

<https://pixabay.com/es/barril-de-cerveza-barril-barrica-956322/>

Página 6: Pantano (Antranias) con licencia CC0 (Public Domain).

<https://pixabay.com/es/pantano-moor-p%C3%A1ramo-971210/>

Página 8: Mapa realizado con Dungeon Builder - Hobbyte.

<https://hobbyte.net/downloads>

Página 10: Hombre Serpiente (anaterate) con licencia CC0 (Public Domain).

<https://pixabay.com/es/reptilianos-reptil-ciencia-ficci%C3%B3n-3333202/>



El Rapto de la Inocencia

Introducción

Los Pj´s se encuentran de camino a la ciudad, y acuden a la casa de su amigo Lucio, viejo compañero de aventuras ya retirado. Es un lugar donde suelen pasarse, ya que les coge de camino y tienen el alojamiento gratuito. Además, por si no fuera suficiente, la comida que prepara su mujer, Jimena, es bastante mejor que la que suelen servir en posadas y tabernas.

En esta ocasión se está preparando la Fiesta de la Cerveza en Belbáin. El pueblo está situado a la orilla de un pequeño río que se interna en un pantano en tierras salvajes de territorio inexplorado. Cuando los Pj´s lleguen, se encontrarán las calles limpias y los balcones engalanados con telas y tapices. La gente procura vestir sus mejores galas, y la calle principal que da a la plaza está llena de niños jugando. Un grupo de ellos se divierte justo a la entrada de la casa de Lucio, situada al final de la calle, casi a las afueras del pueblo. Una bella mujer, Jimena, llama a los niños al orden, mientras Lucio se dirige alegre y feliz hacia los Pj´s para darles la bienvenida. Lucio no ha cambiado mucho en los últimos años. Sigue con los huesos doloridos, apenas puede coger peso, los trabajos más sencillos le dejan exhausto y todavía conserva una cojera notable. El encuentro fortuito con un troll oculto bajo un puente pudo acabar con todo el grupo de aventureros que incluía a los Pj´s. Si Lucio no se hubiera lanzado de manera suicida a los brazos del troll, las cosas habrían sido muy diferentes. La brutal criatura lo atrapó y abrazó ferozmente rompiéndole varias decenas de huesos y dejándolo lisiado de por vida. Al menos consiguió tiempo suficiente para que sus compañeros reaccionaran y acabaran con él. Sin duda, ese día Lucio les salvó la vida a todos.

Tras los abrazos y saludos, Lucio les lleva a su sencilla casa en la que invirtió los ahorros conseguidos de las aventuras con los Pj´s en el pasado. Al poco tiempo de retirarse se casó con su bella esposa Jimena, con quien tuvo a Penélope, su hija, que luce una larga melena rubia mientras juega con el resto de niños en la calle. Tras asearse y refrescarse del polvo del camino, Lucio se ofrece a acompañarles a la plaza del pueblo, donde se están celebrando degustaciones de las distintas cervezas que se elaboran en la región, así como carnes asadas en espetones en una gran hoguera, ahumados, y embutidos varios. Este ha sido un año de gran sequía, y hace mucho calor, así que no está de más beber algo.

Fiesta de la Cerveza

Dentro de las celebraciones, se organiza un concurso de beber cerveza. El evento está abierto a la participación de todo el que quiera, y el premio de este año es algo que los principales maestros cerveceros de la región guardan en el mayor de los secretos, pero seguro entusiasmará al campeón de este año. El concurso consiste en beber





cerveza hasta que sólo quede uno. Para ello deben realizar tiradas de Físico para aguantar. Al principio será a nivel Fácil (9), las dos primeras jarras. A partir de la segunda, y hasta la quinta, a nivel Normal (12), y a partir de ahí, a nivel Difícil (15). Si la competición fuera todavía muy reñida, se puede poner un nivel Muy Difícil (18). Vencerá aquél que más aguante sin desvanecerse o vomitar.

El premio consistirá en una jarra de cerveza de enormes proporciones, con el nombre del ganador y el año grabados en una placa de latón. El ganador de este trofeo podrá llenar su jarra trofeo de forma gratuita en cualquiera de las tabernas de la zona, una vez al día. Gran premio para cualquier aficionado a la cerveza que seguro el ganador sabrá apreciar.

Brusco final de fiesta

Pasan un par de horas divirtiéndose y comiendo hasta que los gritos de una mujer interrumpen las celebraciones. La mujer presenta un estado lamentable, y tiene algunas heridas y mordeduras de los que mana abundante sangre. Mientras algunos de los lugareños acuden en su ayuda, la mujer sólo alcanza a decir *"los niños, se llevan a los niños..."* mientras señala en dirección a la casa de Lucio.

Casi todos los hombres del pueblo se dirigen como uno hacia el lugar, armados con lo primero que encuentran a mano. Cuando llegan a la casa, la puerta ha sido derribada, y del interior de la misma provienen gritos y aullidos aterradores de niños, así como los gruñidos y rugidos que no logran identificar. En el interior de la casa, los Pj's se encuentran con una escena dantesca, donde varios niños agonizan en



el suelo en charcos de sangre mientras son devorados por unas extrañas criaturas semejantes a enormes perros de presa de naturaleza reptiliana, con la piel cubierta de escamas.

En una esquina dos niños están intentando defenderse de las bestias detrás de una mesa con una silla. La llegada de los Pj´s no amedrentará a la criaturas, que les harán frente de forma fiera.

En la parte superior de la casa, un grupo de niños grita pidiendo ayuda a sus padres, mientras tratan de mantener cerrada la puerta a la vez que una de las bestias embiste contra ella y mete el hocico intentando morder y desgarrar.

Durante el combate con los Pj´s, oirán un extraño silbido gutural muy similar a un silbato de agua, que hará que las criaturas reptilianas salgan corriendo en dirección al silbido.

Finalizado el combate, Jimena buscará desesperadamente a Penélope, y al no encontrarla por el interior de la destrozada casa, preguntará a gritos a los niños supervivientes dónde está su hija. Los niños apenas pueden dejar de llorar, para finalmente decir que unos monstruos horribles acorralaron a Penélope y se la llevaron.

Persiguiendo a los secuestradores

Las criaturas han dejado un claro rastro de huellas con garras que se dirigen sin lugar a dudas hacia el río. Lucio y Jimena suplicarán a los Pj´s que vayan en busca de su hija Penélope, invocando su vieja amistad. No hay tiempo que perder, ya que las criaturas seguramente se la lleven al pantano en el que se adentra el río, perdiéndola para siempre. En el muelle pueden coger una pequeña barcaza con la cual pueden ir río abajo en persecución de las criaturas. La barcaza es casi plana, sin apenas quilla, ideal para pantanos y bajíos, manejada con pértigas para impulsarla y dirigirla.

Según se van acercando al pantano, una densa niebla empieza a levantarse, de manera que pronto la visión sólo alcanza a una decena de metros.

Emboscada en la barcaza

Al poco de adentrarse en el pantano, la barcaza en la que viajan sufre el ataque de tantos hombres serpiente como Pj´s haya en el grupo. Una tirada de Advertir/Notar dificultad Difícil (20) puede prevenirles y evitar el ataque por sorpresa. Unos atacarán directamente a los Pj´s, y el resto tratarán de volcarla. El director de juego puede pedir tiradas de Destreza a nivel Normal (15) para evitar caer al suelo de la barcaza con el zarandeo y perder el turno. Si al cabo de 5 asaltos no logran repeler el ataque acabando con ellos ó haciéndoles huir, la barca volcará y los Pj´s caerán al agua. Aquellos que caigan al agua, deberán superar una tirada de Nadar con dificultad Normal (15) antes de poder realizar un ataque. El director de juego debería emplear las reglas de estorbo de las armaduras para penalizar las tiradas de Nadar, sobre todo a aquellos Pj´s con armaduras más pesadas.





Con una tirada de Tradición/Historia Normal (15) podrán identificar a las horribles criaturas como hombres serpiente, que se creían muertos y extinguidos después de una larga guerra hace mil años. Sus ciudades fueron atacadas y destruidas por una gran coalición de todas razas, que estuvieron esclavizadas durante siglos.

Una vez logren zafarse de sus atacantes, verán que un poco más adelante el pantano cenagoso deja lugar a un terreno algo más elevado de tierra firme, donde se encuentran de nuevo las huellas ya conocidas. El terreno es más firme, y aquellos Pj´s que hayan caído al agua, verán que las partes descubiertas del cuerpo estarán llenas de sanguijuelas. La zona pantanosa está cubierta de espesos manglares entre cuyas ramas y raíces se ocultan muy diversas, extrañas e inquietantes criaturas; caimanes, serpientes, arañas, etc. No les será muy difícil encontrar un rastro claro que lleva a unas ruinas hace la atrocidad ha puesto al descubierto por primera vez en cientos de años. La zona está llena de ruinas, y el camino lleva a una pirámide escalonada achatada cuya altura es aproximadamente la mitad de la base. En la parte inferior de la pirámide se ve una acceso en forma de túnel de paredes rectas y techo terminado en punta, a modo de triángulo. Está guardado por un guerrero serpiente acompañado de tantas bestias de los pantanos como la mitad de los PJ´s en número, similares a las que atacaron a los niños en el pueblo. El guardián que vigila el acceso dará la voz de alarma en cuanto vea a los Pj´s con el silbato de agua que lleva en el cuello, instigando el ataque de la bestias hacia ellos, en el caso de que no logren acabar con él por sorpresa. Pueden intentar acercarse a él ocultándose entre las ruinas y avanzando en silencio (Sigilo dificultad Normal 15). Si el guardián logra dar la voz de alarma, acudirán en su auxilio tantos hombres serpiente guerreros como jugadores haya en número para impedir el acceso al interior. El acceso a la pirámide se realiza a través de la puerta, y un pasillo inclinado lleva a su interior.





El altar de sacrificio

El acceso al interior de la pirámide escalonada achatada mide unos dos metros de anchura por tres de altura, y las paredes están adornadas con extraños símbolos grabados en la piedra. El pasillo inclinado lleva a una gran sala iluminada por cuatro pebeteros de aceite situados en los cuatro extremos. La estancia se encuentra anegada de agua, salvo en su centro, donde emerge a modo de isla una pirámide escalonada, y en su parte más alta se encuentra un altar de piedra cubierto de sangre seca, sobre el cual se halla tumbada una niña con larga melena rubia. Una tirada de Advertir/Notar Difícil (20) permitirá ver que parece estar atada, pero está inmóvil y con los ojos muy abiertos mirando hacia el infinito, incapaz de reaccionar. Por supuesto, se trata de Penélope, la hija de Lucio y Jimena.

Junto a ella se encuentra un hombre serpiente vestido con unos extraños ropajes ceremoniales, recitando una letanía en una lengua oscura y sibilante, mientras levanta lo que parece ser un cuchillo hecho con el colmillo de una serpiente de tamaño enorme. El ritual durará unos 15 asaltos, terminado el cual, hundirá el cuchillo-colmillo en el corazón de la indefensa niña, causando su muerte inmediata. Tres guerreros serpiente recitan la misma oscura y rítmica letanía, y en caso de ataque, bloquearán el acceso al sacerdote, creando una barrera ante él para evitar que flechas y dardos le golpeen. Lucharán hasta el final fanáticamente.

Si los Pj's se adentran en el foso de aguas lodosas oscuras, podrán realizar una tirada de Advertir/Notar de Dificultad Normal (15) para percibir que hay algo que se mueve en el agua, algo grande. En cuanto alguien se adentre en el lodo, una enorme serpiente atacará y se interpondrá entre el sacerdote que realiza la ceremonia y los PJ's, y no les permitirá acercarse a él, así que deberán acabar con ella antes de poder impedir el sacrificio de la joven Penélope.

El rescate

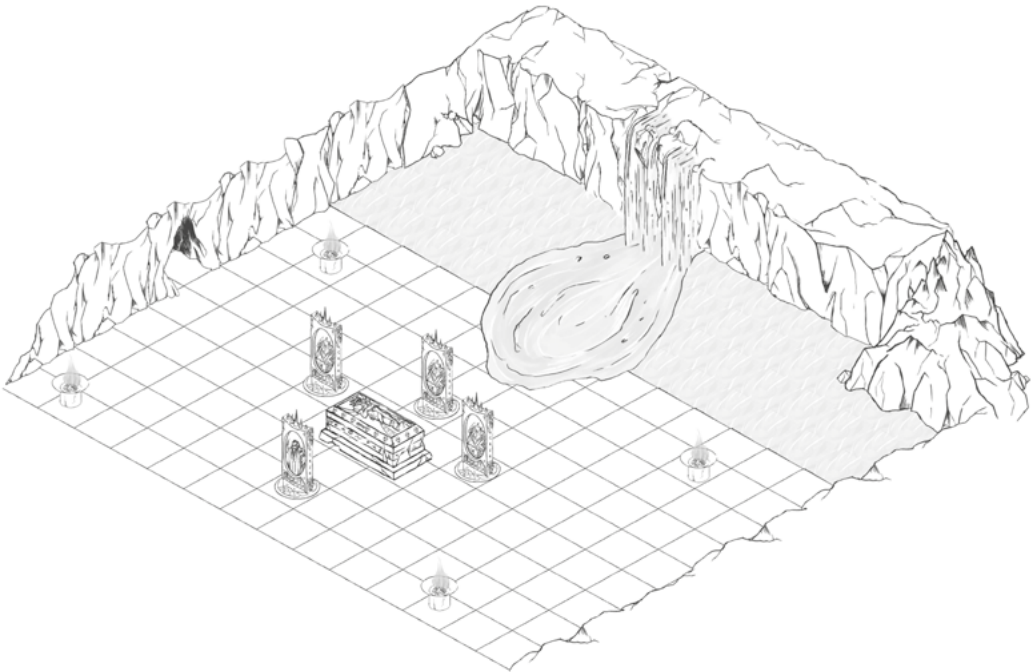
De los personajes depende que Penélope llegue con vida y sonriente a brazos de sus padres, o si por el contrario regresan con su frío cadáver envuelto en una manta si no logran impedir el cruel ritual de sacrificio. El regreso al pueblo puede ser una gran fiesta ó transformar la jornada en un día de duelo y luto por la joven. En cualquier caso, las celebraciones se han cancelado debido a la muerte de los niños. Si finalmente logran rescatar a la muchacha, podrá sacarla de su estado casi hipnótico, y podrá contarles cómo con dificultad el sacerdote habló en su lengua con ella y le dijo que era preciso que diera su vida en un ritual de sacrificio para que los dioses volvieran a dar fuerza y prosperidad a la vieja comunidad agonizante de hombres serpiente que habita en la ciénaga pantanosa. Las viejas pinturas muestran cómo miles de hombres serpiente hacen alabanzas y reverencias hacia una pirámide donde decenas de humanos de pelo rubio, encadenados, son llevados a la parte superior para ser sacrificados brutalmente en honor del Gran Dios Serpiente Seth. Tras varios siglos, y gracias a la sequía de estos años, las ruinas de la ciudad perdida salieron a la superficie, y el calor del sol despertó





de su letargo a las criaturas. Para evitar que la ciudad volviera a ser sumergida por las aguas del pantano, los hombres serpiente intentaban realizar el ritual sacrificando a una criatura de pelo dorado como el sol. El tiempo apremiaba, y la primera y única criatura de pelo dorado encontraron era la pequeña Penélope, por lo que decidieron secuestrarla. Poco después, la obligaron a tomar una extraña poción amarga en una copa tallada en piedra y no recuerda nada más.

En los frisos de las paredes parece verse una mapa que señala al menos la existencia de otras tres pequeñas ciudades perdidas, que posiblemente puedan tener tesoros y objetos mágicos de los viejos tiempos. Quizá nuevas aventuras puedan esperar en un futuro a los Pj´s, buscando riquezas, fama y fortuna, o evitando que la impía raza de los hombres serpiente vuelva a resurgir con sus oscuros poderes para esclavizar al resto de razas, quizás para siempre.



Experiencia

Los personajes podrán obtener experiencia de acuerdo con los objetivos logrados:

- Regresar con vida a la aldea: 5 ptos.
- Evitar el oscuro ritual del sacerdote: 3 ptos.
- Regresar con Penélope viva: 3 ptos.



Personajes No Jugadores

Lucio

Viejo compañero de aventuras que actualmente se ha retirado. Normalmente no debería estar en condiciones de acompañar a los personajes, pero si el director de juego lo ve necesario, puede dejar que vaya con ellos, pero sin quitar el protagonismo a los jugadores. Puede tener las habilidades necesarias que los Pj´s pudieran necesitar para llevar a cabo la misión de rescate.

Jimena

Es la mujer de Lucio, y en poco ó nada puede ayudar a los Pj´s en la aventura, ya que sólo podrá lamentarse y llorar por su hija desaparecida, esperando ansiosa su regreso sana y salva.

Penélope

La hija de Lucio y Jimena es la inocente víctima de esta historia. De los Pj´s depende que su regreso sea motivo de fiesta y celebraciones, o por el contrario, motivo de duelo y luto por la pérdida de la preciosa niña rubia. Su único pecado es haber heredado el pelo rubio de sus abuelos, y los hombres serpiente la han elegido con el fin de realizar el sacrificio para lograr un nuevo resurgir.

Personajes

Bestias del Pantano

Ptos. Vida	Iniciativa	Ataque	Defensa	Absorción	Daño
16	12	15	14	1	2d6+1

Son una especie de mastines de origen reptiliano que suelen pulular por algunos pantanos. Se dice que en la antigüedad eran animales domesticados al servicio de los hombres serpiente.



Hombres Serpiente

Ptos. Vida	Iniciativa	Ataque	Defensa	Absorción	Daño
27+1d6	18	14	14	0	1d6+2

Supuestamente son una raza desaparecida hace mil años. Son criaturas frías y fanáticas que lucharán hasta el final. Saben que el destino de su pueblo depende de que el Sacerdote pueda realizar el ritual de sacrificio a sus dioses, y por ello no dudarán en sacrificarse y retrasar a los personajes todo lo posible, aún a costa de sus vidas.



Gran Serpiente del Foso

Ptos. Vida	Iniciativa	Ataque	Defensa	Absorción	Daño
60+1d10	20	18	18	2	2d6+3

Es el guardián del templo que habita en el foso que hay en su interior. Es simplemente una serpiente de tamaño descomunal influenciada por el Sacerdote, que luchará igualmente para evitar que los personajes interrumpgan el ritual. Ha sido criada y alimentada durante cientos de años por los Hombre Serpiente, a quien ofrendaban sacrificios puntualmente para que ayude a proteger los secretos del templo. Muchos incautos que se adentraron en el pantano acabaron en su estómago.

Guerreros Serpiente

Ptos. Vida	Iniciativa	Ataque	Defensa	Absorción	Daño
30+1d6	19	16	16	1	2d6

Son básicamente especímenes de la misma especie, de tamaño algo mayor y musculatura más marcada, cubiertos con pieles de distintos animales. Además están entrenados en el combate cuerpo a cuerpo con armas de piedra y obsidiana, como cuchillos, hachas y mazas. Posesiones: Armas varias, amuleto de Seth de oro y 2d10 mo.

Sacerdote Hombre Serpiente

Ptos. Vida	Iniciativa	Ataque	Defensa	Absorción	Daño
25+1d6	16	13	13	0	1d6+1

Es uno de los últimos grandes sacerdotes de esta olvidada ciudad, último testigo de los viejos tiempos en los que los Hombres Serpiente eran un gran pueblo y dominaban la zona, hasta la llegada de los humanos. Arcanos magos y hechiceros lograron inundar algunas de las ciudades de los hombres serpiente, pero sin saberlo, sobrevivieron y vivieron ocultos y aletargados durante casi mil años. Posesiones: Túnica ritual, colmillo cuchillo, gran medallón de oro de Seth y 1d100 mo.



Rápido y Fácil es un sistema de juego genérico modular bajo licencia *Creative Commons Attribution-Share Alike 2.5 Generic*. Puedes descargar el juego de forma gratuita y legal en su portal web <http://www.rapidoysfacil.es>, además un montón de contenidos en forma de ambientaciones, ayudas de juego, módulos, etc.



Partida de ambientación medieval fantástica donde la visita a un viejo amigo de aventuras se transforma en una angustiosa misión de rescate.

El Rapto de la Inocencia es una partida de Rápido y Fácil 3.0 para cuatro o cinco jugadores.



ROL
GRATIS