

Misterio en la Biblioteca



Coordinación Editorial: Ismael de Felipe

Autor: José Manuel Palacios

Ilustraciones: Helena Bermejo

Maquetación: Vanessa García

Corrección: Francisco José Mansilla

Se trata de una pequeña aventura que tiene lugar en Zhuunkara, en la capital del reino, la hermosa ciudad de Zhunn. Se trata de una historia corta, sencilla y lineal en la que los personajes deben atajar un problema de origen sobrenatural que afecta a la Gran Biblioteca de Zhunn.

La aventura está creada siguiendo los consejos que aparecen en el manual de Guardianes de Pandemonio: un villano crea una situación que los personajes no pueden ignorar.

Introducción

Escena 1: Historia antigua...

Los personajes acaban de llegar a Zhunn, enviados de parte de Yanik, el Meister (el oficial al cargo) de la casa capitular de Wulfburgz para consultar una serie de anotaciones históricas en la Gran Biblioteca de Zhunn. Yanik está realizando un importante estudio sobre los monarcas anteriores a la Gran Batalla de Pandemonio y ha dado a los personajes un listado de nombres de libros para que consulten y recopilen la información sobre ellos. Es un trabajo que promete ser largo y aburrido a menos que los personajes adoren copiar textos sobre historia antigua de viejos libros mohosos. Yanik se ha encargado de proporcionarles el pasaje en un barco mercante Osthamano y una carta de presentación para que se alojen en el Palacio de Saray, donde se encuentra la casa capitular de los Guardianes en Zhunn.

El viaje no es importante, así que puedes comenzar la aventura con los personajes llegando a Zhunn tras un viaje de unas semanas en barco. Aunque puedes aprovechar para narrar un encuentro con piratas o con una criatura marina. Si no, narra brevemente una travesía cómoda y sin incidentes y cómo llegan hasta La Joya del Sur.

Escena 2: La Joya del Sur

Desde el barco, la ciudad parece crecer como una alfombra blanca de casas, palacios y minaretes que se extienden sobre las colinas. En medio del laberinto de casas, terrazas y torreones destaca el palacio del Kenig, más alto que ninguno, imponente con sus murallas blancas. Las cúpulas de sus torres, brillantes como el oro, parecen en llamas al reflejar la luz del sol, como gigantescas antorchas que reciben a los viajeros. El blanco encalado de las casas y torres contrasta con un arco iris de toldos para protegerse del sol y con los inagotables tonos de verde de la frondosa vegetación de un sin fin de patios y jardines. El puerto es una algarabía de grandes barcos de diversa procedencia y pequeñas barcas de pescadores. El graznido de las gaviotas, arrastrado por la fresca brisa, se mezcla con los sonidos del puerto, el ajeteo de descarga de los barcos y los gritos de los vendedores de pescado en la lonja.

Una vez los personajes abandonen el barco podrán dirigirse a la casa capitular en el Palacio de Saray para alojarse. No tendrán problemas para llegar ya que el palacio se encuentra junto al puerto y cualquier habitante de la ciudad les puede enseñar el camino.

El Palacio de Saray es un pequeño palacete con amplios patios con fuentes, una torre con un observatorio astrológico y frescas habitaciones con grandes balcones. Decenas de sirvientes cuidan de que todo esté perfecto hasta el último de-

talle. El Meister de la casa, la anciana Tafira, es una Geber, una noble, de origen Pantuag y prestigiosa Guiden en la orden de los Guardianes. Sus vivarachos ojos y su humor no parecen ir acordes con su edad. Tafira alojará a los personajes y les prestará toda la ayuda que pueda para su misión, indicándoles dónde se encuentra la biblioteca e incluso escribiendo cartas de presentación para Zurah, la gran bibliotecaria que, según Tafira, es una vieja amiga suya.

Una vez los personajes estén acomodados y hayan hablado con Tafira, podrán de una vez encaminarse a la biblioteca para cumplir su misión. Tal vez quieran hacer algo de turismo o realizar compras en la ciudad. No hay problema mientras no pierdan de vista su objetivo. La ciudad es un pequeño laberinto de casas que parecen apiladas unas sobre otras, callejuelas adoquinadas, plazas cuajadas de árboles frutales, canales y acueductos.

Nudo

Escena 3: La Biblioteca

La Gran Biblioteca posee una enorme construcción central con una fachada con columnas que ascienden hasta una cúpula redonda rematada por una gigantesca claraboya. De este edificio surgen dos naves de varias plantas con grandes ventanales flanqueados también por colosales columnas. En las esquinas de estas naves se alzan minaretes blancos. La entrada principal es una escalinata que lleva a una gran puerta dorada sobre la que se puede leer una cita atribuida al sabio fundador de la biblioteca, el Kenig Musafari Aldidi: “Nadie puede aprender algo que cree que ya conoce”. Algunos importantes palacios de Geber podrían caber dentro de la cúpula central de la biblioteca.

Media docena de guardias custodian la entrada, armados con lanzas y cascos brillantes. Nerviosos, junto a la puerta, se encuentran dos pandas con aspecto noble, que parecen discutir algo nerviosos, al ver a los personajes cesarán en su conversación y les saludarán. Uno de ellos es una panda llamada Zurah, la bibliotecaria jefe, y el otro, vestido de forma mucho más suntuosa llamado Hafiz Aziz, gobernador de la ciudad de Zhunn.

—Mi nombre es Hafiz Aziz, gobernador de Zhunn, esta es la bibliotecaria jefe, Zurah. Me temo, mis queridos visitantes, que la biblioteca permanece cerrada por un incidente extraño.

Zurah tomará la palabra.

—Uno de nuestros bibliotecarios, el joven Ramin, ha desaparecido en la biblioteca hace un día. Desde su desaparición han ocurrido todo tipo de fenómenos extraños, libros que salen volando de sus estantes, cosas que cambian de sitio, y extrañas voces y sonidos terroríficos. Un visitante hasta creyó ver una sombra translúcida vagando por los pasillos.

Hafiz contará a los personajes que han tenido que cerrar la biblioteca después de estos fenómenos extraños, y que no sabe muy bien cómo tratar con ellos. Tanto él como Zurah están muy preocupados por Ramin, la biblioteca es grande y está construida sobre las ruinas de una biblioteca anterior, por lo que tiene salas secretas y pasadizos olvidados donde podría haberse extraviado.

Si los personajes no son los que proponen entrar para buscar a Ramin y solucionar el problema, será el propio Hafiz el que lo haga. Si los personajes pueden encontrar a Ramin y resolver el misterio de la biblioteca, les dará un pase para poder consultar sus archivos en cualquier momento de forma preferente.

Está claro que, si los personajes quieren que Hafiz les permita consultar la biblioteca, deben primero resolver el misterio. Una vez que acepten, Hafiz les entregará las llaves de la biblioteca y los acompañará a la puerta.

—Recordad que los libros son muy valiosos, así que, por favor, tened cuidado de no romper nada. Ramin es un chico joven, con gafas para ver de lejos. La última vez que lo vimos llevaba un chaleco dorado y pantalones blancos. Estaba llevando una pila de libros a la sección de Geografía. Así que podéis empezar a buscarlo por allí. ¡Mucha suerte!

Escena 4: Libros, estantes y fantasmas

La gran puerta se cerrará detrás de ellos con un portazo y escucharán a los guardias apostarse delante. El interior de la biblioteca está iluminado por pequeños faroles de luz blanca creados con magia de Lys. El suelo es de mármol, con cuadros blancos y negros que forman un ajedrez. Junto a la entrada hay un mostrador repleto de libros, con plumas y tinta para escribir. Junto a él hay un archivador para las fichas de la biblioteca y en la pared un mapa del edificio algo rudimentario. La entrada da paso a una gran sala llena de estantes gigantescos. Las baldas se encuentran a rebosar de libros y pergaminos de todo tipo, que forman un rompecabezas multicolor. Las estanterías poseen escaleras doradas para poder acceder a los libros más altos, cubiertos por una fina capa de polvo. Hay algunos libros en el suelo, como si hubiesen caído desordenadamente de los estantes.

Es de suponer que los personajes querrán buscar a Ramin, y en algún momento irán a la zona de Geografía. Al dirigirse hacia allí escucharán un ruido y verán un libro caer de una de las baldas en la gran sala central, aparentemente por arte de magia. Los personajes no verán a nadie cerca. Cuando se aproximen a investigar, escucharán un chirrido metálico un poco más lejos. Y si se acercan al origen de este ruido, escucharán una especie de risita nerviosa un poco más lejos. Puedes añadir más efectos para volver un poco locos a los personajes. En algún momento, serán atacados por los causantes de los fenómenos extraños, un grupo de Espíritus Malvados. Los espectros aparecerán atravesando las estanterías (y posiblemente dando un buen susto a los personajes). Los Espíritus Malvados no tienen demasiado cuidado con la propiedad ajena, así que lanza-

Escena 5: El genio fuera de la botella

rán libros gruesos a los personajes, volcarán estanterías y causarán todo tipo de destrozos en la pelea.

Algunos aspectos que podemos utilizar en la escena son los siguientes: “Libros por todas partes”, “Gruesa enciclopedia de insectos”, “Estantería pesada de equilibrio precario”, “Esto está un poco oscuro”, “Esto da un poco de miedo” ...

En total aparecerán hasta 12 Espíritus Malignos que puedes agrupar en 3 turbas de 4 Espíritus cada una.

Espíritu malvado



Cuerpo: 0 Mente: 0 Espíritu: 2

Estrés: 1 2

Proeza:

☞ *Incorpóreo*: El espíritu malvado puede realizar sus acciones de Atacar y Defender de forma física con su Atributo Espíritu en vez de Cuerpo.

Regiones: Todas

Aspectos: Espíritu Malvado

Puntos de Destino: 0

Recuperación: 0

Una vez derrotados los espíritus malignos, podrán investigar la desaparición de Ramin y la presencia de los Espíritus, aunque es posible que los personajes ya intuyan que ambas están relacionadas.

Cuando lleguen a la zona de Geografía, aparte de los destrozos causados por los espíritus, la biblioteca parecerá bastante tranquila. Si los personajes buscan por la zona, tropezarán con las gafas de Ramin, junto a una pila de libros desordenada, al lado de un gran estante pegado a la pared. Es como si Ramin hubiera dejado caer los libros y sus gafas. Lo normal es que los personajes busquen por la zona, puedes pedirles una tirada de Superar, usando su atributo de Mente, la dificultad será Normal (+1). Si tienen éxito, encontrarán un mecanismo en la estantería que hará que esta se abra hacia adentro... se trata de una puerta secreta. La puerta da a unas lóbregas escaleras que se adentran en la oscuridad... Y los personajes creerán escuchar al fondo de las mismas el llanto de un panda y algunos lamentos pidiendo ayuda. Parece que han encontrado a Ramin.

Desenlace

Escena 5: El genio fuera de la botella

Las escaleras llegan a un sótano sin ventanas iluminado por pequeñas esferas de luz que flotan por la sala. Las paredes están forradas de estantes llenos de libros

Desenlace

mohosos y pergaminos amarillentos. En una esquina, en una jaula, se encuentra un joven con chaleco y pantalones dorados, el ayudante Ramin, lloriqueando. En una de las paredes hay un gran espejo cuya superficie no refleja la sala, sino que parece líquida, como mercurio. Da a los personajes 1 Punto de Destino para dejarlos Confundidos durante un asalto. Si alguno rechaza el punto (pagando además uno de los suyos) podrá actuar libremente.

De pronto el líquido parece hervir y de él saldrán 8 Espíritus Malvados. De detrás del espejo surgirá a la vez un extraño resplandor dorado, y hará su aparición un extraño humanoide rodeado de un aura llameante, se trata de un genio de un fuego. Armado con un gran alfanje. El genio mirará a los personajes y con una terrible expresión de odio los atacará.

Algunos Aspectos que se pueden aplicar a esta escena son “Oscuro y tenebroso”, “Libros y estantes por todas partes”.

Genio de fuego



Cuerpo: 4 **Mente:** 3 **Espíritu:** 4

Estrés: 1 2 3

Consecuencias: Leve 2
Moderada 4 Severa 6

Proezas:

- ☞ *Hechicero:* El genio de fuego es capaz de usar magia de Ilden.
- ☞ *Hechicero:* El genio de fuego es capaz de usar magia de Morkt.
- ☞ *Ojo clínico:* El personaje tiene un +2 a Crear /Descubrir una Ventaja en un Conflicto físico si ha visto atacar o defender a su rival, usando su Atributo Mente.

Regiones: Zhuunkara

Aspectos: Genio de Fuego, Poderoso
Hechicero, Cruel y Vengativo

Puntos de Destino: 3

Recuperación: 3

Espíritu malvado



Cuerpo: 0 **Mente:** 0 **Espíritu:** 2

Estrés: 1 2

Proeza:

- ☞ *Incorpóreo:* El espíritu malvado puede realizar sus acciones de Atacar y Defender de forma física con su Atributo Espíritu en vez de Cuerpo.

Regiones: Todas

Aspectos: Espíritu Malvado

Puntos de Destino: 0

Recuperación: 0

Escena 5: El genio fuera de la botella

Cuando hayan derrotado el genio, los personajes pueden destruir el espejo y cerrar así el portal al Inframundo. Además, podrán liberar sin mucho esfuerzo a Ramin abriendo el candado de su jaula.

Una vez liberado, Ramin contará que, mientras colocaba libros consultados de la sección de Geografía, tropezó accidentalmente con la estantería, se abrió una puerta secreta y cayó por las escaleras. Cuando se levantó había perdido sus gafas, y no veía nada. Escuchó una voz que le susurraba, y mientras caminaba hacia ésta, pensando que podría ayudarlo, tropezó con una extraña botella, y al romperla liberó al Genio, que estaba allí atrapado. El genio soltó una risotada y le dijo que iba a vengarse de todos los pandas por haberle encerrado y a que él, como le había liberado, lo mataría el último. Y ha estado desde entonces encerrado en la jaula, aterrorizado por los extraños ruidos y aullidos que escuchaba.

La sala parece estar repleta de extraños libros de brujería, magia oscura de Morkt, pergaminos en lenguas perdidas e ininteligibles, y botellas y frascos extraños con extraños líquidos y partes de monstruos.

Liberado Ramin y derrotado el demonio, los personajes habrán resuelto el misterio, Hafiz reabrirá la biblioteca y los personajes podrán consultarla siempre que lo deseen. Se habrán ganado además la amistad del joven Ramin, que les ayudará siempre que lo necesiten.

Fin