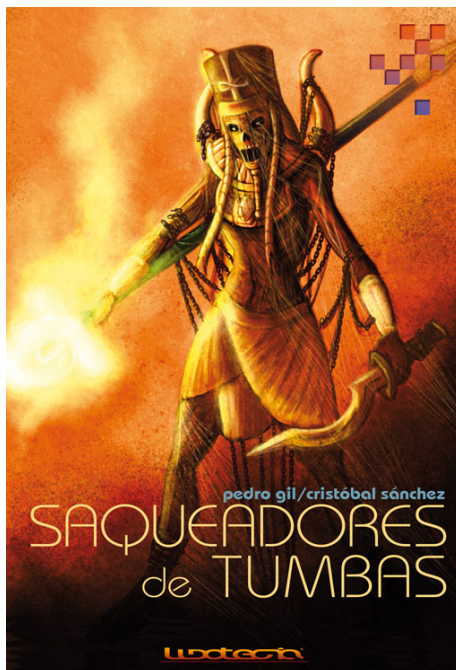


[Semilla de aventura] En defensa de la tradición, Saqueadores de tumbas

Author : Rasczak



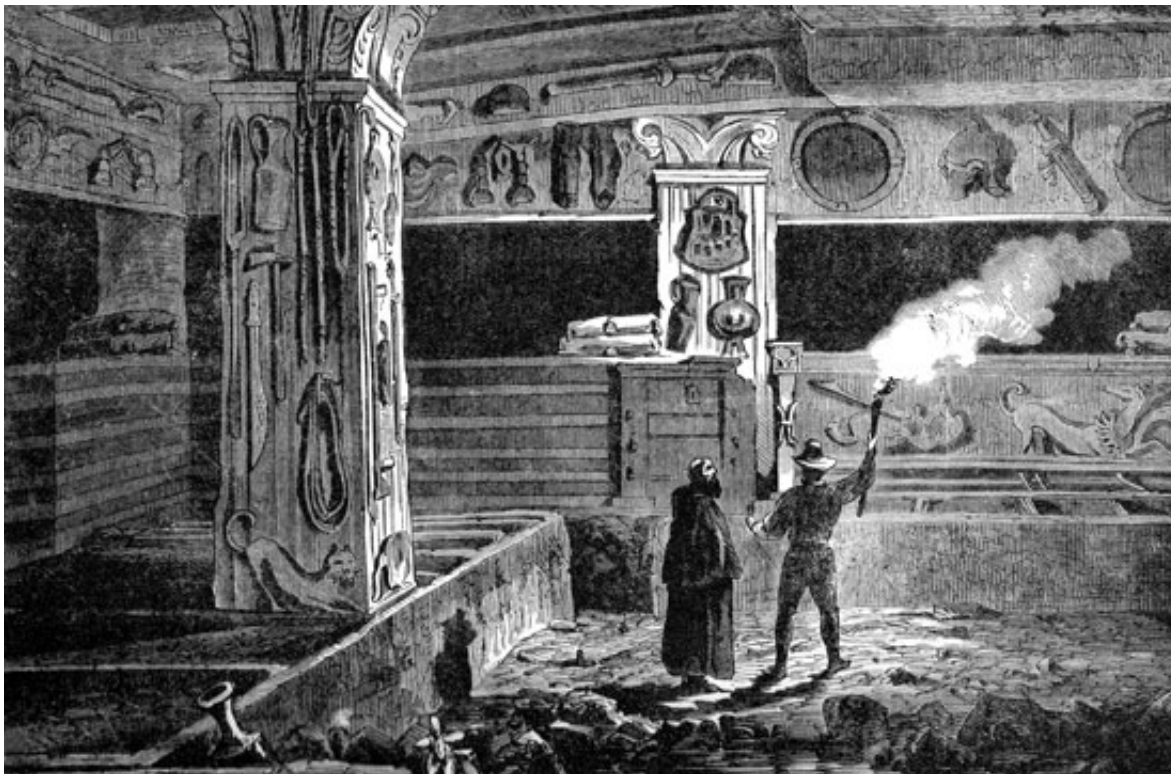
Saqueadores de Tumbas, el *Cliffhanger* de Pedro Gil y Cristóbal Sánchez, ha estado cosechando bastantes buenas críticas en el mundillo rolero internáutico (desgraciadamente vivo demasiado aislado del mundo real rolero como para confirmar que fuera de internet la opinión es la misma, aunque no lo dudo ni por un segundo). Lo que está claro es que internarse en una tumba egipcia con pretensiones de vaciar sus riquezas es una idea tan embaucadora que es difícil no plantearse alguna que otra idea de aventura (incluso para gente como yo, que juega menos que idea de economía tiene Rajoy).

Como ahora me ha dado por dibujar pequeños mapitas a la antigua usanza (o sea, a mano), imagino que será cosa de tiempo que haga algún hipogeo (ésto es para hacer hype de ese y ganar millones de visitas, que seguro que un mapa mío triunfa más que si pongo fotos de la Kate Upton esa), pero andaba yo escuchando la radio mientras lo hacía y tras una noticia especialmente truculenta, se me ocurrió **una pequeña vuelta de tuerca al Saqueadores (de 180 grados)**.

¿Y si en lugar de saqueadores **los personajes son guardias y defensores de las tumbas?** Pongamos un ejemplo práctico que sirva de semilla con la que desarrollar una aventura.

Los PJs son miembros de la corte del faraón de diferente índole (vamos, que las clases de personaje sirven las mismas, excepto la del saqueador si el DJ se pone tiquismiquis) y tras las noticias del descubrimiento de varias grandes tumbas expoliadas, llega a los oídos del grupo (o de un superior) que **la banda de saqueadores del proscrito Kosei se ha aliado con un viejo**

sacerdote llamado Ziyad (de infausta memoria). El motivo del gran éxito de la banda de Kosei es un **oscuro conocimiento** de Ziyad, del que se dice que es **capaz de anular las maldiciones y aplacar la ira de los dioses cuando irrumpe en las tumbas**, utilizando para ello el poder de la palabra y el sacrificio de niños (que raptan previamente).



A lo largo de una semana concreta se disparan las desapariciones de niños y se redoblan las patrullas de vigilancia de las zonas de las tumbas. Finalmente, **la alerta se da** una noche en que una patrulla encuentra asesinados a los miembros de la anterior patrulla (a quienes habrían de relevar) **a la puerta de una de las más grandes tumbas**.

A partir de ese momento, **el grupo de PJs se enfrenta a una cuenta atrás para atravesar las estancias de una laberíntica tumba**, en la que se enfrentarán a todas aquellas trampas que no hayan desactivado (ya sea porque las hayan desensamblado o porque algún incauto anterior las haya “gastado”) y a los hombres de Kosei que hayan quedado rezagados o protegiendo la ruta de huida.

¿Alcanzarán a Kosei y Ziyad antes de que lleguen a la cámara mortuoria? ¿Evitarán los sacrificios de los niños? ¿Realmente Ziyad puede evitar la maldición de la tumba? ¿Y si puede evitarla... la podrán evitar los defensores en persecución los saqueadores? ¿Quiénes serán los que vuelvan a ver la luz del sol?

¿Cómo lo véis vosotros?