

BRAINLESS: CRONICA DE VENGANZA

FIAMBRE: UN DEDO

LA VOZ:

"Has despertado en la oscuridad. Tu cuerpo está jodido, medio descompuesto y atado a la existencia por frágiles hilos de energía necrótica. Te encuentras en ... no tienes ni idea, solo sabes que hace frío, todo está cubierto de nieve, hay arboles por todos lados, y una ventisca hiriente y cruel." ** Las Montañas Heladas **. Te sorprende oír una voz que te narra lo que ves y sientes, te resulta gracioso, ese golpe en la cabeza fue mas gordo de lo que recuerdas, recuerdas.....

"Te miras desconcertado, tienes la sensación de llevar mucho tiempo dormido, intentas recordar quien eras, tenía un nombre, no el más noble y de rancio abolengo, pero era el tuyo, nuestro, no lo recuerdas, alzas las manos veo 9 dedos, parece o mejor dicho no aparece uno de tus dedos. Justo al lado de un anillo de cobre, Te es familiar pero tampoco sabes por qué. Un dedo falta, como tu memoria," Un Dedo" crees que es un buen nombre, al menos por ahora. Pero lo que si recuerdas es el odio, el odio hacia "El", el que no nos deja descansar en el letargo del olvido.

Rumor:

Estas en **Las Montañas Heladas** ves el trabajo del Nigromante, Parece que enterró aquí sus primeros "errores", y que algunos todavía intentan salir a saludar.

Peligro: La ventisca es capaz de arrancarte la piel a tiras, y hay cosas ahí fuera que tienen más hambre que tú.

TU ACCION:

Decides que sentado serás un bonito festin para cualquier bestia hambrienta o simplemente tus busculos se quedaran hinertes por el frío. Trato de levantarme, al apoyar mi mano sobre el suelo veo que una de mis piernas esta en una posicion extraña, al menos para ser humano. Con unos girones de tela que antes habia sido ropa, encajo la pierna en la posicion en la que creo que debia de estar. y con esfuerzo me levanto.

[Tirada: Carne | Dado: d10 | Resultado: 10 (CRIT)]

LA VOZ:

Escuchas el chasquido seco de tu fémur encajando en la cadera. Un sonido delicioso, como una rama rompiéndose en el silencio de este vertedero de hielo. Te levantas con una gracia que ningún cadáver debería tener; ese odio que sientes es el mejor pegamento para tus huesos podridos. Pero te pasa factura el esfuerzo y algunas fibras musculares se parten. **Tu Carse se ve reducida d10 → d8)

"Un Dedo", ¿eh? Bueno, al menos te queda ese anillo de cobre para que el viento no se lleve lo poco que queda de tu mano. Bienvenido al club de los que no saben cuándo quedarse muertos. El frío aquí arriba muerde más que los remordimientos, pero parece que tu rabia arde lo suficiente como para no convertirte en un polo de carne rancia todavía."

LA VOZ:

"¿Qué piensas hacer ahora, "Un Dedo"? ¿Vas a buscar algo útil entre la nieve o vas a empezar a caminar antes de que te congeles del todo?"

TU ACCION:

Busco por la zona...

A pesar de lo que me ha costado levantarme, necesito encontrar algo que me ayude en lo que va a ser mi ultimo viaje.

[Tirada: BUSCAR | Dado: d10 | Resultado: 8 (EXITO)]

LA VOZ:

"Parece que la suerte de los condenados te acompaña, "Un Dedo". Has desenterrado esa ****Reliquia de Obsidiana(d10)**** de un montón de costras heladas y restos de otros que no tuvieron tu misma... ¿voluntad? Es una pieza de obsidiana grabada con runas de agonía que palpita en tu mano como un corazón que se niega a detenerse. Un objeto así no se pierde por accidente; alguien lo dejó caer mientras huía de algo mucho peor que el frío."

No tenemos nada que nos oriente hacia el destino final, pero al menos estamos en pie y tenemos el anillo y el amuleto, es hora de moverse, estás en las

****Montañas Heladas****. La ventisca está empeorando y el rumor de que los "primeros errores" del Nigromante rondan por aquí empieza a sonar menos a cuento de viejas y más a una amenaza que te está respirando en la nuca.

TU ACCION:

Viajo hacia: Mar del Cadáver

LA VOZ:

"Vaya, has decidido cambiar el hielo por la putrefacción. Una mejora táctica impresionante, "Un Dedo". Te has arrastrado fuera de esas cumbres heladas para llegar a las orillas del ****Mar del Cadáver****. "

"Voy a ser tu guía turístico particular: El aire aquí es tan espeso que podrías masticarlo, y sabe a carne de hace tres semanas. El "mar" no es más que una sopa estancada de miembros amputados, barcos que se rinden a la desintegración y el silencio sepulcral de los que no tuvieron tu mala leche para levantarse."

UN DEDO:

"¿Puedes dejar ya de parlotear en mi cabeza? ¿Se puede saber que eres?"

LA VOZ:

"Tampoco es para ponerse así, en cierta manera yo soy tu, lo que queda de un tu anterior, puede que sea que tu cerebro ya esta muerto y la energía que "El" nos inyectó, nos ha separado, el caso es que yo soy yo pero también soy tu. Es igual, dado que yo no puedo controlar nada de lo que haces seguiré narrando lo que pasa, Considerame un escriba que voy tomando notas sobre todo lo que haces para escribir poemas y canciones sobre tus pútridas gestas, aunque nada quedara escrito ni recordado"

" Y ya que estamos, te recordare que hacemos aquí, los detalles del sitio, por si te interesa saber dónde vamos a terminar de desmembrarnos:"

****Rumor:****

Dicen que hay un tesoro oculto entre los restos, pero que cada moneda de oro está más maldita que tu propia existencia. El que la toca, se une al paisaje permanentemente. A nosotros poco nos importa en nuestro estado, pero puede que ese tesoro generador de cadáveres tenga algo que ver con aquel que buscamos.

****Peligro:****

Te encuentras frente a un ****puente quebradizo**** parece hecho de palillos de dientes y promesas rotas... Cruje con cada ráfaga de viento y parece que solo espera a que un saco de huesos como tú ponga un pie encima para romperse. El agua de abajo no es precisamente terapéutica.

TU ACCION:

Me situo frente al puente lo miro desganado, que puede pasarme, ¿morir?, ya estoy muerto, y me decido a cruzarlo con la valentia que te da el saber que no puedes matar a algo muerto, avanzo decidido, tampoco es que me quede mucho cerebro para planear algo de otra manera.

[Tirada: Corazón | Dado: d6 | Resultado: 5 (EXITO)]

LA VOZ:

Avanzas por ese puente de mierda como si todavía tuvieras sangre caliente en las venas. La madera se queja, cruje y escupe astillas al abismo de carne que hay debajo, pero tu determinación de cadáver cabreado ha sido suficiente. Has llegado al otro lado del ****Mar del Cadáver**** de una pieza, o al menos con las mismas piezas con las que empezaste.

Eso sí, ese alarde de "valentía" te ha pasado factura anímica. Tu ****Corazón** se degrada (d6 -> d4). Recuerda, que a la próxima que intentes hacerte el héroe se te va a partir el alma, si es que te queda algo de eso.

TU ACCION: *[Tirada: BUSCAR | Dado: d10 | Resultado: 9 (Exito)]* Busco por la zona...

LA VOZ:

Mientras te sacudes el limo de las botas, ves algo incrustado en el cráneo de un buey podrido que sirve de poste al final del puente. Es un sello de cera negra, frío como el hielo y con el símbolo de un ojo sangrante. Es la marca de "Él". Reconocerías esa energía asquerosa en cualquier parte.

Esto es grande ****Pistas: 1/3****, vamos por el buen camino y queda menos para localizar el agujero donde se esconde ese malnacido del Nigromante.

TU ACCION:

Estoy tan motivado con la pista, que me pongo a hurgar entre la carroña y los restos de barcos podridos como si buscaras el tesoro de un pirata.

[Tirada: BUSCAR | Dado: d10 | Resultado: 2 (FALLO)] Busco por la zona...

LA VOZ:

¡La has cagado, "Un Dedo"!

Tu búsqueda ha sido tan sutil como un pedo en un funeral. Lo único que has encontrado es una mano hinchada y azulada que ha salido disparada del fango para agarrarte por el tobillo.

Mientras intentas soltarte, el dueño de esa mano —un cadáver reanimado a medias que es más dientes que cara— te muerde un trozo de pantorrilla que no necesitabas, pero que servía para mantenerte en equilibrio. Sientes cómo la magia que te mantiene unido se drena un poco mientras forcejeas para no acabar siendo parte del paisaje.

Has perdido tiempo, dignidad y un poco de esa esencia necrótica que te hace moverte ****esencia 4/5****. Además, tu vista (o lo que sea que uses para ver) se nubla; buscar cosas se vuelve cada vez más difícil.

Estás rodeado de agua pútrida y manos que buscan compañía. Yo preferiría escapar a algún sitio calentito y conformtable donde comer ratas de cloacas hasta que se evapore lo poco que nos resta de energía. Pero solo puedo estar aquí narrando lo que tu ves, y piensas.

TU ACCION:

Viajo hacia: Ciudad Hambrienta

LA VOZ:

Dejas atrás el hedor del Mar del Cadáver para adentrarte en algo que huele casi peor: los vivos. Has llegado a la **Ciudad Hambrienta**, un nido de ratas humanas que se aferran a la vida con uñas y dientes. Aquí las calles son estrechas, las ventanas están tapiadas y la paranoia se puede cortar con un cuchillo oxidado.

Bienvenido a la civilización, "Un Dedo". Intenta que no se te caiga la mandíbula al suelo, das mala imagen.

Rumor:

Esto es lo que hay en este agujero: La gente está desapareciendo en la noche. Unos dicen que son demonios, otros que el hambre los ha vuelto locos y se comen entre ellos. El caso es que las calles se vacían rápido.

Peligro:

Hay una turba de aldeanos enfurecidos patrullando con antorchas, guadañas y muchas ganas de quemar algo que no respire. Ehhh, ¿conoces a alguien con ese perfil?.

Estás en un callejón oscuro, oculto entre las sombras. A unos metros, el resplandor de las antorchas se acerca y oyes el murmullo de gente gritando insultos a la oscuridad.

TU ACCION:

Me arrebujó entre mis harapos, busco la zona más oscura, y me quedo en silencio agachado, esperando que mi piel grisácea no destaque de las sobras, Rezaría a mi dios, si no fuera por que que dios permite que personas como "él" pueda jugar así con las almas de otros. Inmóvil, sin respirar, (no lo necesito) espero a que pase la turba.

[Tirada: Cerebro | Dado: d8 | Resultado: 2 (FALLO)]

LA VOZ:

Te quedas ahí, inmóvil, pensando que eres invisible. Pero las sombras de la Ciudad Hambrienta no son tus amigas.

Mientras pretendes no existir, un perro callejero, sarnoso y con más hambre que tú, detecta tu hedor a tumba abierta y empieza a ladrarte como si fueras un hueso gigante. "¡Por aquí! ¡El chucho ha encontrado algo!", grita un paleta con más odio que neuronas. Una antorcha vuela hacia tu rincón y el fuego prende tus harapos podridos antes de que puedas reaccionar. El calor no debería molestarte, pero sientes cómo la esencia necrótica que te mantiene unido chisporrotea y se debilita bajo las llamas. **Magia 2/5**.

Ahora tienes a tres tipos con horcas y una antorcha rodeándote en el callejón, y el resto de la turba está a la vuelta de la esquina. Estás brillando en la oscuridad, "Un Dedo", y no precisamente por tu carisma.

TU ACCION:

Lo único que me queda, es fingir, que tengo la peste, por mi estado puede que sea creíble, si esos paletos piensan que estoy con una enfermedad contagiosa, quizá me dejen al menos salir de la ciudad.

[Tirada: Cerebro | Dado: d6 | Resultado: 3 (MIXED)]

LA VOZ:

Vaya, parece que actuar como un saco de pus andante se te da de miedo. Al ver tus pústulas (que son reales, por cierto) y oír ese estertor que llamas tos, los aldeanos han retrocedido como si hubieran visto al mismísimo diablo. "¡Peste! ¡Peste de sangre!", gritaba uno mientras se tropezaba con su propia horca.

Has logrado escabullirte por un callejón oscuro mientras los paletos se dispersaban tapándose la nariz y rezando a dioses que no les hacen ni caso. Pero no te ha salido gratis. En el caos de la huida, uno de esos paletos te ha lanzado un martillo de trabajo que ha impactado de lleno en tu ****Reliquia Oxidiana (d10)****. Se ha hecho añicos contra el suelo empedrado o se ha perdido por una alcantarilla mientras corrías. Una pena, era lo único con clase que tenías. Y no ese anillo al que te aferras no tiene clase alguna

Tu ****Cerebro se degrada (D6 → d4)****. Estás al límite de tus facultades mentales, lo cual no es decir mucho viendo tu historial.

Te encuentras ahora en la parte trasera de una taberna llamada "El Gaznate Seco". Oyes risas borrachas dentro y ves a un tipo tirado en el suelo, inconsciente (o muerto, quién sabe), con una bolsa de cuero que parece pesada.

TU ACCION:

¡ÚLTIMO ALIENTO! Consumo mi propia esencia para recuperarme.

LA VOZ:

Te acercas al pobre diablo que yace junto a la taberna. No está muerto, solo inconsciente por el alcohol barato, pero eso no va a durar mucho contigo cerca. Le pones las manos encima y sientes el débil latido de su corazón. Con un esfuerzo que te rasga el alma necrótica, absorbes su calor, su vitalidad y ese poco de suerte que le quedaba. El hombre se marchita bajo tus dedos como una uva al sol hasta quedar como un pellejo seco.

Te sientes... "fresco". Tus huesos crujen y se recolocan, y esa neblina mental se disipa un poco. Pero alimentar tu chispa vital con la de otro tiene un precio, y cada vez te queda menos de esa magia que te mantiene en este lado del agujero.

***1/5 de Magia**.

Tus estadísticas vuelven a sus valores iniciales:

- **Carne: d10**
- **Cerebro: d8**
- **Corazón: d6**

TU ACCION:

Busco por la zona...

[Tirada: BUSCAR | Dado: d10 | Resultado: 6 (EXITO)]

LA VOZ:

Vaya, parece que entre el cuero y la mugre del borracho que acabas de secar había algo que todavía corta. Has encontrado un **Cuchillo de Carnicero Oxidado (d8)**. Pesa lo suyo y tiene pinta de haber separado muchos huesos en su vida.

De repente, la puerta trasera de "El Gaznate Seco" se abre con un chirrido violento. Un tabernero enorme, con un delantal que parece un mapa de escenas del crimen, sale a vaciar un cubo de sobras pestilentes. Si no te mueves rápido, te va a ver y va a pensar que eres un ladrón de cadáveres... lo cual es cierto, pero no ayuda.

TU ACCION:

Me levanto, antes de que el tabernero pueda hacer algo, clavandole el recién adquirido cuchillo a ese pobre tabernero. Es una pena, pero tampoco necesito que grite y otra turba venga por mí. [Usando: Cuchillo Oxidado]

[Tirada: Cuchillo Oxidado | Dado: d8 | Resultado: 7 (EXITO)]

LA VOZ:

Vaya, parece que la gravedad es tu mejor aliada, pedazo de escombros. Te tropiezas con tu propia pierna podrida y, de pura chiripa, el cuchillo acaba donde debe: en la garganta del tabernero. El tipo cae sin hacer ruido, solo un gorgoteo húmedo que no desentona con el ambiente de este callejón de mierda.

Al registrar su delantal grasiento para limpiarte la mano, encuentras algo interesante: una nota de entrega sellada con cera negra. Es el sello del malnacido que te levantó de la tumba. Parece que el tabernero le suministraba "materia prima" de los borrachos que se quedaban fritos en su local.

Tu **Cuchillo de Carnicero Oxidado** se ha mellado al chocar con su columna vertebral. (d8 → d6).

Hueles eso, si eres tu descomponiéndote, pero también es el olor de la venganza, estamos mas cerca de encontrar el escondite del Nigromante. Pero mírate, estás a un soplido de desmoronarte. Si no le encontramos pronto pasaremos a ser una pila de huesos inútiles en el suelo.

Viajo hacia: Pueblo Maldito

LA VOZ:

Has llegado al **Pueblo Maldito**, y joder, el nombre se queda corto. Aquí el aire sabe a moho y a desesperación. Las cosechas están negras, pudriéndose de pie en los campos, y el ganado tiene más tumores que patas.

Rumor:

Dicen que la corrupción se ha apoderado de la zona, y nadie ha podido hacer nada, las cosechas han sido corrompidas por algo que viene de las colinas... notas en los huesos que apesta al Nigromante, lo notas y en algunos sitios los ves ya que sobresalen de tu flácida piel.

Peligro:

Pero ten cuidado, "Un Dedo". Hay un **Clérigo** en el centro de la plaza, un fanático con una maza de plata y ojos de loco que está buscando "impurezas" para quemar. Si te ve, no te va a preguntar por tu receta de guiso de rata.

TU ACCION:

Nos vamos a encargar de ese clérigo, (en serio, ¿me estoy volviendo loco, y estoy haciendo equipo conmigo mismo?) Lo que sea, vamos a aprovechar todas las fuerzas que aun me quedan, Uso el anillo mi mayor tesoro que aun no recuerdo por que. Lo lanzo detras del clérigo, con la esperanza de que el ruido metalico lo distraiga, y mientras pueda apuñalarlo con el hierro oxidado que alguno llamaria cuchillo. [Usando: Un anillo de cobre.]

[Tirada: Un anillo de cobre. | Dado: d10 | Resultado: 4 (MIXED)]

LA VOZ:

Lanzar tu posesión más preciada, ese anillo que ni siquiera recuerdas por qué es tan importante, para distraer a un fanático... Qué patético, "Un Dedo". Pero, joder, ha funcionado. El tintineo del cobre contra la piedra hace que el Clérigo gire la cabeza justo a tiempo para que le hundas el **Cuchillo de Carnicero** en el costado.

El hombre se desploma soltando un gemido ahogado. Pero como te dije, nada es gratis en este mundo de mierda. Al caer, el Clérigo ha empujado el anillo y este ha rodado hasta una alcantarilla; el caso es que **has perdido el anillo de cobre para siempre**. Espero que ese recuerdo borroso no fuera importante, porque ya no está.

TU ACCION:

Busco por la zona...

[Tirada: BUSCAR | Dado: d10 | Resultado: 10 (EXITO)]

LA VOZ:

Al registrar el cadáver del "santo", encuentras un mapa garabateado con sangre seca. No es un mapa de una ruta comercial, son coordenadas directas a la **"Cripta de los Lamentos"**.

¡Ya lo tienes! **(Pistas 3/3)** Sabes exactamente dónde se esconde ese hijo de perra que te sacó de la tumba. Pero mírate... estás temblando, tu magia parpadea como una vela en un vendaval. (**1/5 de Magia**). Estás a un mal paso de convertirte en abono para las remolachas negras de este pueblo.

El cuerpo del Clérigo aún está caliente. Podrías robarle algo de su vida para recuperar tus fuerzas antes del enfrentamiento final, pero no sabes si terminaría con el último aliento que te mantiene en este plano. Por lo que prefieres continuar.

Ya no hay más excusas. Tienes el mapa, tienes las pistas y tienes el odio necesario para quemar un reino. La **"Cripta de los Lamentos"** se alza en lo alto de la colina, rodeada de una niebla que parece tener manos. El Nigromante, ese hijo de perra que te arrancó de tu descanso eterno para usarte como mano de obra barata, está ahí dentro. Seguramente estará ensayando su próximo monólogo de villano. **LA VENGANZA HA COMENZADO.**

TU ACCION:

Voy directo y sin perder mas tiempo a la **"Cripta de los Lamentos"**

LA VOZ:

¡Es el momento, "Un Dedo"! después de una ascensión, que parecía no tener fin, entre piedras sueltas, y raíces que parecían cepos, accedes a un panteón perdido en mitad del monte.

El aire es frío, pesado y huele a ozono y carne quemada. Al fondo de la sala, sentado en un trono de fémures, está él. Se ríe al verte. La cripta retumba con sus carcajadas mientras las sombras cobran vida en las paredes, retorciéndose como serpientes negras. "Vaya, si es mi creación más persistente", dice con esa voz que te hace rechinar los dientes.

El Nigromante levanta su vara de hueso, rodeado por un aura de energía púrpura que hace que tus articulaciones crujan.

"¡Mírate! Eres mi mejor fracaso", grita mientras prepara un hechizo que promete convertirte en ceniza fina. "Ven aquí y enséñame si ese odio que te mantiene en pie es más fuerte que mi magia".

TU ACCION:

Sabes que ahora mismo tu cerebro funciona a medio gas, vas de verdad a confiar tus ansias de venganza a un organo que ha ido perdiendo trozos a lo largo de este penoso viaje... Fuerza y desesperación, intento investirlo como un toro enbravecido... o así sonaba en mi cabeza, esa a la que como hemos dicho le faltan varios trozos.

[Tirada: Carne | Dado: d10 | Resultado: 7 (EXITO)]

LA VOZ:

Te lanzas como un buey, aunque desde fuera parezcas más un saco de patatas podridas rodando cuesta abajo. El Nigromante, que estaba muy ocupado dándose importancia con sus manos brillantes, no se esperaba que una de sus "herramientas" tuviera la velocidad de un proyectil de carne rancia. ¡PLAM!

Le embistes de lleno. Escuchas el crujido satisfactorio de sus costillas humanas rompiéndose bajo tu peso muerto. Los dos rodáis por el suelo de piedra fría, lejos de su trono de fémures. El Nigromante jadea, escupiendo sangre y maldiciones, mientras intenta apartar tus manos huesudas de su cuello. Has roto su concentración y su aura de protección se ha desvanecido como el humo. ****(1/2 éxitos de Venganza)****

Cuidado, "Un Dedo", ese esfuerzo te ha pasado factura. Sientes cómo los músculos que te quedan se estiran hasta casi romperse. Tu ****Carne d10→d8****.

El Nigromante está en el suelo, vulnerable por un segundo, buscando desesperadamente su vara de hueso que ha caído a unos metros. Sus ojos irradian furia, y desesperación a partes iguales.

TU ACCION:

No puedo fiarme de mi cuerpo mastrecho, no se me ocurre un plan, lo que queda de mi cerebro esta mas concentrado en narrar lo que pasa a mi alrededor que en ayudarme con lo que toca ahora. ¿Que me queda? Noto que la fuerza que me mueve desaparece gota a gota, pero tengo que llevarme a "ese" conmigo, ya sea al infierno o a la nada. Con la fuerza de voluntad que me queda me levanto, has visto alguna vez talar un arbol. Yo puede que si, no lo recuerdo, pero ya no me quedan fuerzas, agarro el cochillo colocandolo lo mas fuerte que puedo con mis 9 dedos sobre mi pecho, y me dejo caer sobre "el", Mi enemigo, mi adversario, mi Hermano, ¿HERMANO?.

[Tirada: Corazón | Dado: d6 | Resultado: 6 (EXITO)]

LA VOZ:

Vaya, vaya... Así que al final no eras solo una pila de huesos con mala actitud. Había algo más ahí dentro, algo que ni la muerte ni la nigromancia pudieron pudrir del todo.

El Nigromante abre los ojos de par en par mientras te dejas caer sobre él. No hay elegancia, no hay técnica, solo el peso muerto de un cadáver lleno de odio. El ****Hierro Oxidado**** atraviesa sus finas vestiduras y se hunde en su pecho con un sonido húmedo y final. Él intenta gritar, pero solo exhala un borboteo de sangre negra.

"¿Her... mano...?", susurra con su último aliento, y por un segundo, en el reflejo de sus pupilas que se apagan, ves un destello de una vida anterior. Una mesa compartida, el olor a pan caliente, una traición que el tiempo borró de tu memoria pero no de tu instinto. La ironía es deliciosa: te trajo de vuelta para servirle, y le has devuelto el favor enviándolo al vacío.

El brillo púrpura de la cripta se apaga. El cuerpo del Nigromante se queda frío bajo el tuyo. Sientes cómo la magia que te mantenía unido, esa chispa artificial y asquerosa, empieza a disiparse. Ya no hay nada que te ate a este mundo de mierda. ****HAS CUMPLIDO TU VENGANZA.****

Tu cuerpo empieza a desmoronarse. Primero los dedos, luego la mandíbula... ya no importa. El trabajo está hecho. "EL" está muerto y tú por fin puedes dejar de ser un chiste macabro de la naturaleza. Has ganado, "Un Dedo". Disfruta del olvido. Te lo has ganado.

****FIN DEL JUEGO****