

CLINK

STATES OF STEAM: LA PIRÁMIDE ARCARIANA

Dr. Alban





STATES OF STEAM: LA PIRÁMIDE ARCARIANA

LEE EN VOZ ALTA

El viejecito que os pidió ayuda, os lo dijo muy claramente: En aquella pirámide olvidada entraron su hija (Wendolyn) y su yerno (Martin) en busca de tesoros y de gloria. Pero ya hace más de cinco días que no tiene noticias suyas. Stroodeback, que es así como se llama ese adorable anciano, os ha proporcionado todo lo posible para poder llegar hasta allí: mulas de carga, víveres, ropa especial para el desierto, tiendas para poder hacer noche bajo las estrellas... y un mapa. Un mapa para poder llegar hasta allí. Un mapa que solo es visible cuando los rayos de la luna llena impactan sobre él. Y allí os encontráis, delante de una pirámide inmensa. La pirámide es más alta que la más alta torre de Ciudad Laredo (¿cómo es posible que no se vea esto desde el cielo?). En las afueras de la inmensa puerta de entrada hay varias tiendas plantadas, otras casi montadas y deshilachadas, algunos animales amarrados, otros moribundos o muertos. Por aquí ha pasado más gente de lo que podría pensarse en un principio. No parece que solo hayan entrado Martin y Wendolyn con su séquito. Pero, ¿qué significa todo esto? ¿Qué y quiénes podéis encontrar dentro de una pirámide arcariana tan antigua y enorme? ¿Qué significan esas extrañas inscripciones en el dintel de la puerta?

CREDOS

- **Rescataremos a Wendolyn, Martin y a su séquito de dentro de la pirámide.** ¿Por qué os importa? ¿Qué sabéis de esta pirámide?
- **Lucharemos contra los peligros que podamos encontrar dentro del dédalo de la inmensa tumba.** ¿Qué haréis cuando os encontréis con gente que también está «pululando» por allí? ¿Sabéis algo sobre las múltiples trampas que pueden haber dentro?

- **Nos quedaremos con todos los tesoros que haya en la inmensa pirámide.** ¿Sabéis qué cosas valiosas podéis llegar a encontrar ahí? ¿Hay algún tipo de maldición que conozcáis? ¿Cómo se neutraliza?

ERRANTES DE EJEMPLO

Agatha Clegg, la creyente

- **Memento:** Un amuleto con un símbolo extraño.
- **Detonante:** Cada vez que alguien intenta tranquilizarme, le suelo un puñetazo.
- **Flashback:** Contacté con un espíritu.
- **Cicatriz:** Una vez me perdí en el desierto y creí volverme loca.

Ringo Kid, el pistolero

- **Memento:** Una pistola de diez balas.
- **Detonante:** Cada vez que veo una araña, le disparo.
- **Flashback:** Acabé con un hombre haciendo rebotar mi disparo en una roca.
- **Cicatriz:** Un sheriff me dio una paliza.

Lilith, la contorsionista

- **Memento:** Dos botellas de alcohol de alta graduación.
- **Detonante:** Cada vez que me quedo a oscuras, me pongo a gritar desaforadamente.
- **Flashback:** Pude terminar mi actuación con un hueso roto y nadie se dio cuenta.
- **Cicatriz:** Me caí de la cuerda floja.

Nathan Burdette, un sargento de la vieja escuela

- Memento: Un sable de un material que brilla en la oscuridad.
- Detonante: Cada vez que mi hebilla se ensucia, insulto al que esté más cerca de mí.
- Flashback: Escapé de la penitenciaría donde me encerraron por desertar.
- Cicatriz: Realicé una masacre en un pueblo lejano, incluidos niños inocentes.

