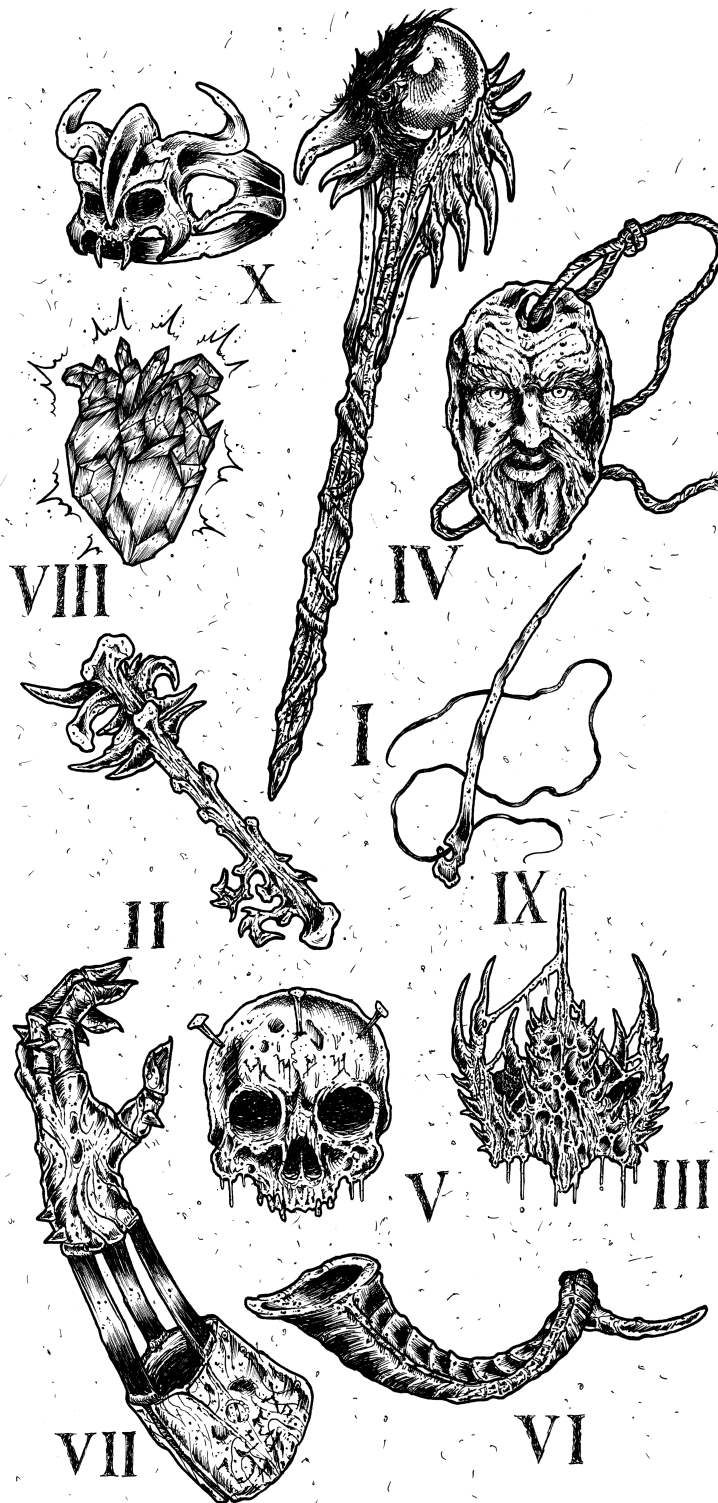


Objetos misteriosos ocultos (1010)

- Cetro de la caligine arcana.** Revive a un personaje caído pero lo teletransporta automáticamente a (d6) 1-2 Una estancia de la mazmorra. 3-4 La salida. 5-6 Al lugar poblado más cercano de la mazmorra
- Clave ósea sangrante.** Gruñe cuando detecta puertas espectrales cercanas. Al utilizarla aúlla fuertemente y comienza a sangrar. Nunca se sabe a dónde puede llevar
- Corona repugnante de hueso y carne podrida.** Una vez puesta comenzará a consumirse y el portador coronado con este grotesco regalo no morirá durante el combate, incluso cuando sus puntos de vida lleguen a cero. Solo dejará de hacer efecto si es arrancada o cuándo haya acabado la contienda. El efecto de descomposición va cegando al coronado y hace que tenga penalizaciones a discreción del Director de juego
- Piedra roja totémica de la tentación.** el personaje que toque esta piedra con las manos desnudas será guiado por los pálpitos de la roca hacia la mayor fuente de riqueza de la mazmorra. Una vez utilizado el personaje antepondrá la fortuna a su misión, valores y principios. Solo funciona en lugares donde haya habido muerte y agonía en extremo
- Cráneo putrefacto del excomulgado.** Alza un número a determinar de caídos en combate que servirán al portador del cráneo durante un número de turnos determinados por el director de juego, volviendo después al descanso eterno. El amo del cráneo deberá sostenerla con ambas manos en todo momento para que funcione
- Shofar plateado del sol agonico.** El jugador debe mojar los labios en la sangre del enemigo y cuando suena la tonada hace que el espíritu del caído revele sus más oscuros secretos, unas veces relevantes y otras no
- Prótesis de madera** Pide carne y sangre. Para poder utilizarse deberá amputarse la extremidad del receptor y la prótesis se enganchará automáticamente, concediendo bonificaciones en las tiradas de ataque, pero puede ser destruida por el fuego o por impactos severos, perdiéndola para siempre
- Corazón de los treinta y ocho demonios.** Joya brillante con forma de corazón humano que encierra a un enemigo del mismo nivel, liberando a cambio a uno de los treinta y ocho demonios que habitan su interior, en algún lugar de la tierra conocida. Este demonio podrá querer recuperar la joya
- Alfiler maligno del costurero condenado** Esta antigua aguja con hilo mágico es capaz de reptar o levitar hasta un objetivo haciéndole caer en un profundo sueño al pincharle. Cada vez que se utilice, se coserá a su portador en una zona aleatoria del cuerpo haciéndole parecer más repulsivo siendo imposible arrancar el hilo por métodos convencionales
- Sortija cuenta de la sombra final.** Según la leyenda, un ángel caído forjó la sortija para engañar a los creadores de este universo. El uso del artefacto puede tener fines beneficiosos, pero está creado para traer el fin de toda la vida. Probablemente sea el objeto más poderoso conocido. Solo se puede utilizar cada (xxx horas/ turnos) y el efecto es (1d100) 1-99 Sortilegio al azar a elección del director de juego. 100 Se desencadena el Apocalipsis final. Todo el universo conocido es consumido y desaparece



El Horrible destino de Los Penitentes Exploradores De allende El apocalipsis

Apoyo y rezos
Blasfemos



Escrito y
Dibujado por

**Penny
Melgarejo**

Revisión y
corrección



Se conoce como:
Tirar 1d20 dos veces

1d20	1d20
1. Tumba	1. Pestilente/es
2. Mazmorra	2. del caos profano/a
3. Torre	3. de los asesinos
4. Bóveda	4. de la plaga
5. Cueva	5. Blasfemo/a
6. Mina	6. del matarife
7. Cripta	7. de la peste
8. Laberinto	8. de la revelación impia/o
9. Castillo	9. del rostro moribundo
10. Ruínas	10. del vórtice pagano
11. Palacio	11. del tormento
12. Caverna/as	12. Sempiterna/o
13. Foso	13. de las sombras
14. Templo	14. de la bestia
15. Iglesia	15. del Odio
16. Trono	16. del Impenitente
17. Casa	17. del exterminio
18. Pueblo	18. del hielo negro
19. Mansión	19. de la reina ejecutada
20. Salón	20. del culto necrotico



Estado aparente 1d6

1-2. Sin uso / porque: (1d6)

1. Ya no tiene ninguna utilidad.
2. Tuvo lugar un desastre natural.
3. Se cerró sin motivo.
4. Una plaga consumió el lugar.
5. La profecía del fin de todo se predijo aquí.
6. La pobreza de la zona hizo que fuese abandonada.

3-4 No se aprecia a simple vista

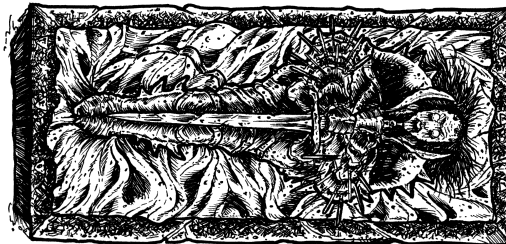
5-6 Hay actividad (peligros 1d12 en tabla de amenazas)

Amenazas (1d12)

1. Una profecía está a punto de cumplirse
2. Según avanzan, se revelan símbolos sacrílegos acompañados de aullidos
3. Un agujero de oscuridad situado al principio de la mazmorra comienza a hacerse más grande, consumiendo lentamente todo lo que toca
4. Hay polvo venenoso que flota en el aire
5. Toda la estructura está cediendo al vacío del multiverso
6. Una secta de hechiceros infernales quieren tomar el lugar
7. Un esencia policromática invade el área cada poco tiempo
8. La puerta principal se cierra y el pasillo queda inundado nada más cruzarlo
9. Un proyectil con forma de monolito está preparado para ser lanzado y derribará toda la estructura al expulsarlo
10. Una gravedad anómala invade estancias al azar, haciendo que todo flote
11. Un culto pagano está a punto de terminar un ritual de invocación.
12. La mazmorra se está inundando lentamente con ácido

Estancias: (1d6 + 1d6)

1	1	con ácido
	2	Estanterías llenas de libros paganos
	3	Trampas escondidas
	4	agujeros con estacas metálicas
	5	Invasión por un silencio antinatural
	6	Altar con huesos y sangre derramada
2	1	Un hedor mortal flota en el ambiente
	2	Trono en perfecto estado
	3	Inundada por agua
	4	Habitación casi consumida por las llamas
	5	Llena de oscuridad en movimiento
	6	Congelada
3	1	Hay inscripciones paganas
	2	Los adoquines están hechos de carne y hueso.
	3	Estanterías que crujen sin motivo aparente
	4	Instrumentos de tortura
	5	Panteón con estatuas de héroes caídos
	6	Las paredes se mueven lentamente
4	1	Armería con trozos de gente colgando del techo.
	2	Cripta abierta
	3	Tecnología desconocida
	4	Ataúdes cerrados
	5	Varias celdas abiertas con los barrotes oxidados
	6	Decorada con piel humana y salpicada de vómito
5	1	Un gran pozo sin fondo
	2	Lleno de cuerdas podridas
	3	Invasión por hongos de diversos tamaños
	4	Decorado con cráneos que miran hacia el centro
	5	Foso de combate
	6	Gran cofre cerrado
6	1	El suelo está hecho de escamas palpitantes
	2	plagado de escombros
	3	Larvas e insectos revolotean por todos lados
	4	Un obscuro ídolo gigante de piedra
	5	un pequeño santuario dedicado a terribles dioses
	6	Una figura oscura atravesada por espadas oxidadas



Año de la mazmorra (1d10)

1. Gran vidente de más allá del velo
2. El rey ahorcado en la sombra
3. Alto señor de la guardia troll
4. Capitán demoníaco del Apocalipsis
5. Guardián exánime del abverno
6. Mensajero de macil del supremundo
7. La dama del sangriento ocaso.
8. Protector del repobro sepulcro
9. Reina bruja del templo de la carne
10. Pólipa nómada de más allá del tiempo

Variedad hostil opcional (1d10)

1. Armaduras animadas por magia
2. Manos-gusano reptantes
3. Grandes ojos murciélago
4. Orcos cultistas
5. Infantes podridos con garras de hueso
6. Cieno estelar
7. Ladrones de tumbas
8. Seres tecnológicos del futuro
9. Cubo de gelatina tóxica
10. Homínidos alados

Algo característico de la mazmorra (1d12)

1. Altar del ojo del castigo eterno. Su gran pupila draconida busca nuevas víctimas.
2. Árbol de la sangre. De sus frutos maduros saldrán ángeles oscuros para sembrar el caos y la destrucción.
3. Lugar fuera del tiempo. Todo funciona de manera extraña, la corriente de agua fluye al revés, el aire es mas denso y el movimiento de la flora y fauna es errático.
4. Pozo desbordado de la condenación. Sus fétidas aguas van corrompiendo la realidad según avanzan.
5. Forja del mal. Hay restos de vetustas armaduras embadurnadas en sangre.
6. Se escuchan susurros y lamentos en los recovecos y grietas
7. Arte perturbador grabado en grandes conos en lo alto de la mazmorra.
8. Cadáver encadenado y enganchado con cadenas. Sus extremidades se alargan fundiéndose con la piedra.
9. La salida de una de las habitaciones es un teletransportador aleatorio de un sentido a otra parte del emplazamiento.
10. Obelisco inquietante. Lleva a uno de los infiernos conocidos, pero no está activo aún.
11. Docenas de estatuas miran con gestos de terror hacia la parte superior.
12. Recital del Apocalipsis. Una estatua de piedra negra profetiza el Apocalipsis constantemente.

Pestilentes pobladores del lugar (1d20)

1. Hermandad canibal del juicio final
2. La obscena plaga del fin de los días
3. Experimentos de crepitos del médico real
4. Las decadentes larvas de la consumición eterna
5. Adoradores de la bestia cornuda de la nueva vida
6. Las voces vengativas del polvo estelar
7. Los celadores del nacimiento de la abominación
8. Guardianes muertos del fuego infinito
9. La tribu custodio del arácnido barbado
10. Los herejes bastardos de la bruja celeste
11. Portadores de la pandémica peste vil
12. Ladrones de tumbas con un botín maldito
13. Secta de infantes albinos condenados
14. Amalgamas formados por tentáculos, bulbos y larvas
15. Esqueletos en armaduras paganas negras
16. Masas de agua corrupta y pagana
17. Sacerdotes ciegos de la repulsión
18. Abominaciones sibilantes del pórtico maldito
19. Cadáveres reptantes del submundo
20. Amenaza espectral de la dimensión condenada