

Classic Fantasy es un suplemento de Mythras enfocado al mazmorreo



Túmulos Olvidados

Aventura de iniciación a los mundos de la Fantasía Clásica idónea
para un grupo de 4 o 5 aventureros de rango 1

Por Thorkrim



Túmulos Olvidados es copyright © 2019 de Mario C. Thorkrim dentro de la línea fan de Unlikely Coherences. Esta publicación puede ser distribuida libremente para uso personal, mientras no se obtenga beneficio económico por la misma o alguna de sus partes.

Publicada con motivo del Día del Juego de Rol Gratis 2019 se puede encontrar en:

<http://murallasblancas.blogspot.com.es/>

Los mapas de la granja y los túmulos son del autor **Dyson Logos** y se pueden encontrar en <https://dysonlogos.blog/>

MYTHRAS y CLASSIC FANTASY son marca registrada de **The Design Mechanism**. Página web: www.thedesignmechanism.com

La traducción de Mythras ha sido publicada por la editorial española 77Mundos en 2019. Se prevé que será también la encargada de traducir Fantasía Clásica. <https://www.77mundos.com/>

Túmulos Olvidados

Habitualmente olvidamos las consecuencias que sufren los lugareños por los actos de unos temerarios aventureros que, aunque bienintencionados en parte, pueden desatar terribles males sobre las gentes indefensas. Demos gracias por aquellos que les ofrecen su ayuda desinteresada.

Introducción

Esta aventura pretende ser una partida de iniciación para el suplemento Classic Fantasy, que utiliza como base las reglas de Mythras. Está pensada para un grupo de 4-5 PJ. No es necesario que sean de ninguna clase o especie en concreto pero algunas facilitarán un poco el camino.

En el mismo blog donde has encontrado esta aventura, podrás descargar los PJ listos para jugarla. Este es el enlace:

<http://murallasblancas.blogspot.com/2019/05/un-grupo-completo-de-pj-para-emprender.html>

En esa misma entrada se describe un entorno, al norte del cual se puede situar la región en la que se desarrolla la aventura. Sin embargo, es muy sencillo situarla en cualquier otro de los mundos clásicos conocidos en las aventuras de exploración de mazmorras.

La aventura no es excesivamente compleja por tratarse de una primera toma de contacto, aunque si piensas que tus jugadores se las saben todas, hay muchos detalles que puedes cambiar para ponérselo difícil. ;)

Trasfondo para el Director

La aventura gira en torno al ardid de un impostor con muchas caras, el Adepto Almuriz, mago arcano de rango 2, maestro en ilusiones y encanterios, que no duda en sacrificar a quién sea con tal de conseguir poder. Ha engañado a una aldea entera y a un grupo de aventureros.

Cayó en manos de Almuriz un libro en el que se mencionaba la existencia de un lugar prohibido en un antiguo reino en la región del norte. En concreto unas tumbas que protegerían a las gentes del retorno de un espíritu temible. Una hechicera con poderosos conocimientos juró volver tras su muerte para sumir al mundo en tinieblas pero, la atraparon y fue emparedada viva en una tumba con un sello mágico que evitaría su retorno. Ninguno de sus siervos podría rastrearla y su espíritu jamás dejaría el lugar. Allí esperaría el día en que sabios, clérigos y maestros arcanos dieran con el método para desterrar por siempre su esencia.

Los hombres y mujeres que dieron su vida para acabar con su amenaza son los que ahora protegen el lugar eternamente. El secreto del sello también les siguió a la tumba.

Si no te basta con esto y quieres conocer los planes del ilusionista, no te saltes lo siguiente.

Almuriz se hallaba buscando cualquier rastro en los territorios del norte. Los rumores le llegaron rápido, pues pagaba bien por ellos, de un suceso extraño en una aldea, algo sobre unos túmulos antiguos descubiertos.

Para evitar la suspicacia de los lugareños, pasó por allí disfrazado de un bondadoso clérigo. Al no encontrar representante de los dioses en el lugar, decidió quedarse en Fuentecierva como el Padre Bonicio de Luna. Esto agradó a muchos y sus poderes de mago encantador terminaron de afianzar su posición. Se enteró de cómo vivían aquellas buenas gentes y el suceso de la niebla permanente al hallar los túmulos.

Primero necesitaba un grupo de aliados despreciables pero de fácil control. Supo de unos trasgos que lanzaban ataques ocasionales y encantó a su jefe con magia y promesas de tesoro. El primer intento de enviar a los trasgos a los túmulos fue un desastre, huyeron ante los guardianes. Los convenció de seguir con él si encontraba a otros para hacer el trabajo duro.

Volvió a la ciudad más grande en la comarca del norte en busca de los ingenuos adecuados. El grupo de aventureros del Paladín Eliseo de Aguasvivas adoptó al mago Almuriz de buen grado, pues no tenían ninguno y el mago se mostraba muy cordial y desprendido.

Este grupo jamás le permitiría aprovechar el poder allí encerrado. Así pues, los usaría para derrotar a los guardianes y a continuación, los trasgos emboscarían al grupo.

Les contó el problema que aquejaba a la aldea y los envió a pasar noche en Fuentecierva, él

acudiría al día siguiente y los esperaría en la ruta para ir hacia los túmulos. No quería descubrirse ante los lugareños y tenía que avisar a los trasgos del plan.

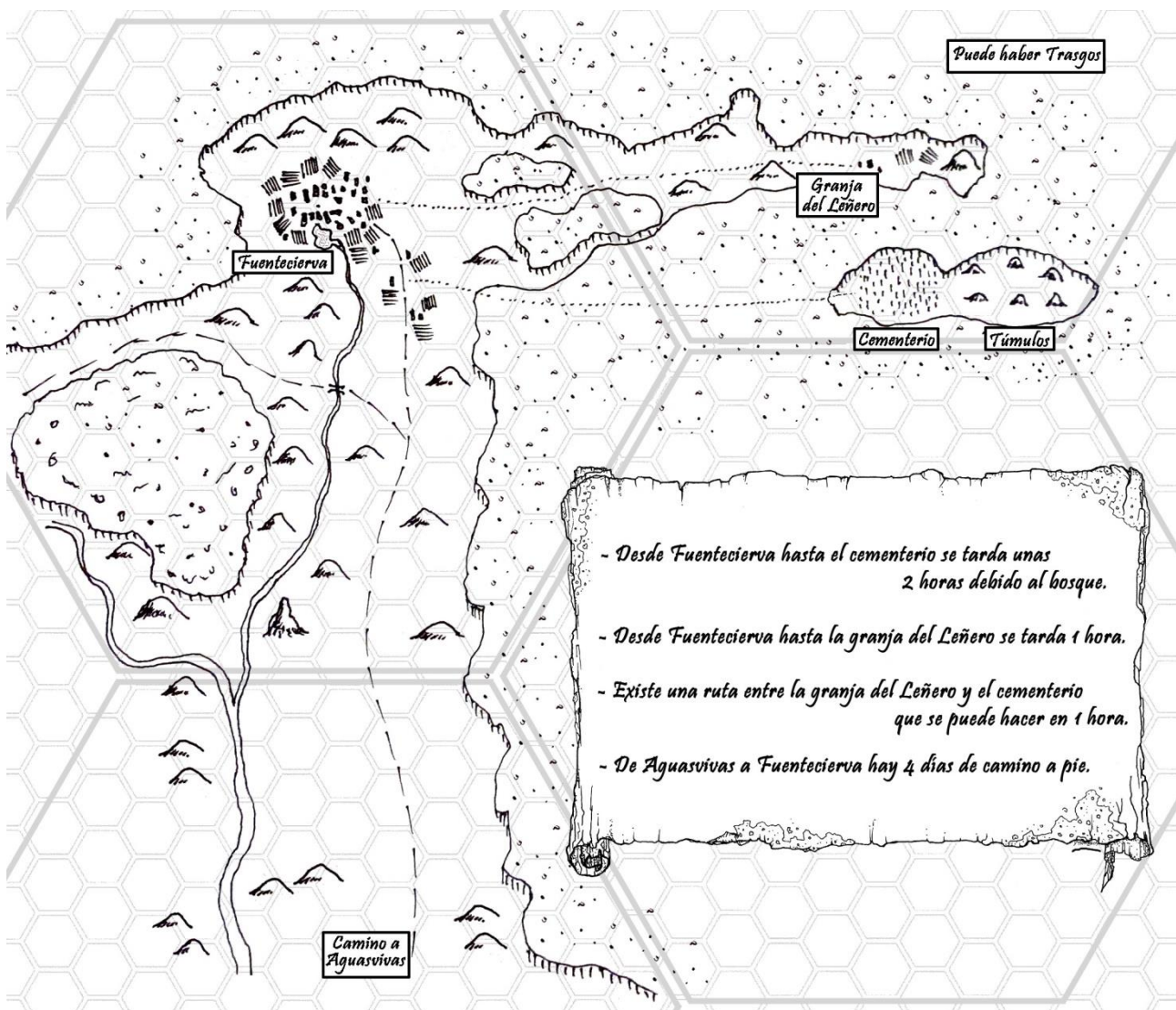
En la aldea, las palabras de los aldeanos sobre un tal Padre Bonicio no hicieron sospechar a Eliseo y sus camaradas. El grupo confió en su nuevo mago y fueron a su encuentro. Almuriz les esperaba y los condujo a los Túmulos. Sin embargo, no eran tan fuertes, había muchos guardianes y niebla, tuvieron que retirarse. Fueron al norte, hacia una granja cercana. Malheridos como estaban, cayeron en la emboscada de los trasgos y los asesinaron. Pero no habían acabado el trabajo y el mago no pudo convencer a los trasgos de volver.

Aquella noche, sin su permiso, los trasgos atacaron aquella granja, la más cercana a los túmulos, apartada de la aldea y buena base para refugiarse.

Almuriz seguía sin tener lo que quería y no deseaba que nadie husmeara por el lugar, así, con ayuda de su libro de leyendas y una ilustración escalofriante, urdió la idea del Terror Oscuro Asesino. Como Padre Bonicio culpó a los aventureros y se erigió en protector de la aldea, el único capaz de ahuyentar al engendro de humo negro ¡Su ilusión!

Por supuesto, con ayuda de los trasgos, hubo de representar dos ataques del Terror Oscuro con víctimas reales para asustar a los aldeanos.

Mientras sopesaba si debía dejar que los rumores viajaran y atrajeran a más incautos, se presentaron los PJ.



La Aventura

Una conversación robada

Hay mucha gente que se dedica a buscar y saquear ruinas, criptas, catacumbas y demás lugares que puedan esconder objetos o secretos valiosos. Es difícil dar con uno que no haya sido arrasado varias veces por otros grupos, sobre todo cuando no llevas mucho en esto pero, los PJ han tenido un golpe de suerte. No estará intacta cuando lleguen pero, únicamente un solo grupo habrá pisado el lugar antes que ellos.

Escucharon parte de una conversación que mantenían un par de aventureros. Hablaban sobre un lugar misterioso que habían hallado unos lugareños cerca de su aldea, donde enterraban a sus muertos, al lado de unas pequeñas colinas. Descubrieron que no eran colinas, eran túmulos antiguos, anteriores a la aldea, que habían permanecido ocultos por la vegetación. A la mañana siguiente, ese grupo ya no estaba en la posada, habían comprado provisiones discretamente y se habían largado de Aguasvivas sin que nadie los viera.

Dos días más tarde, un granjero llegó con sus hijos a la taberna, hablaban de un paladín como

el de aquel grupo. Se habían cruzado con ellos por el camino. Los PJ emborracharon un poco al granjero y le hicieron hablar de su aldea, Fuentecierva. Una aldeucha sin importancia que se encuentra a dos días a caballo al norte de Aguasvivas, donde se hallan los PJ. No habían historias de interés sobre esa región, hasta ahora.

A los PJ les cuesta un día y buena parte de su plata preparar el viaje, más otros 4 días en recorrer el camino a pie.

El otro grupo llegó a Fuentecierva una semana antes, al menos, aunque podría quedar algo en esos túmulos.

Sin embargo, la llegada no es halagüeña. No se han cruzado con nadie por el camino y a las afueras del pueblo, al lado de una casa, acaban de enterrar a alguien, su familia está de duelo. No es la única casa que tiene una tumba reciente en su terreno. Las caras de la gente muestran el miedo, la angustia y el dolor.

Hay una pequeña posada, la Fonda de Berta, un cuarto con cuatro mesas, sin barra, aunque con chimenea. Arriba tiene tres habitaciones dobles libres, pues nadie del grupo del paladín volvió aquí tras la primera noche.

La gente les recibirá con sorpresa y un poco de recelo. Pero eso no frenará la hospitalidad de Berta y su ansia de hablar por los codos. En una mesa se encuentran dos parroquianos que callan cuando entran los PJ para seguir hablando en voz baja. En otra verán a un viejo cojo rezongando y murmurando entre dientes quien para un momento para fijarse bien en los recién llegados.

Se enteran rápido de lo ocurrido

A Berta le encanta tener huéspedes nuevos, darles de comer y beber bien, principalmente ganar algo de buena plata y hablar con gente de mundo. Mejor dicho, que la gente de mundo la escuche hablar a ella. ;D

Cualquier mención a lo que han visto a su llegada, a los rumores que escucharon o a los aventureros que llegaron hace días y los detalles no pararán de fluir.

Hace una estación, al ir a enterrar a la vieja Clotea, encontraron esos túmulos cerca de su cementerio. Cuando intentaron abrir uno, despejando la maleza, una densa niebla se levantó del suelo en esa zona y ya no ha desaparecido. Nadie quiso volver a visitar las tumbas de sus difuntos desde entonces. Ni el Padre Bonicio pudo hacer nada.

Allí siempre han tenido la tradición de enterrar a los suyos en un claro concreto del bosque, como un primer paso del retorno a la naturaleza del difunto.

(El "Padre" llegó hace unas 5 semanas)

Pero lo peor ocurrió hace una semana, cuando llegaron esos 4 forasteros. Al ver a ese paladín, pensaron que las cosas volverían a la normalidad. Los otros tres parecían también gente de armas, una elfa, un enano y una guerrera, ningún clérigo o "brujo". Durmieron allí una única noche (*sus caballos están en un establo*).

Al día siguiente de su llegada marcharon hacia los túmulos. Les pidieron que esperaran al Padre Bonicio pero fueron solos. Ese día anocheció sin saber nada de ellos. Por la mañana llegaron las malas noticias.

Enviaron a un joven a la granja del Leñero, la más cercana a los túmulos, por si los habían visto pero, el joven volvió a dar la alarma. Desde lejos vio la granja humeando, alguna pared y tejados hundidos. Al no ver a nadie, ni animales, no se acercó, volvió corriendo.

Reunieron a la milicia, los hombres y mujeres más capaces de la aldea. Los siete fueron armados junto al Padre Bonicio en busca de supervivientes a la granja. Fue a mitad de camino cuando apareció esa cosa horrible que

los atacó. Los cuatro que pudieron escapar volvieron a la aldea aterrorizados. Luego llegó el Padre, que se había quedado enfrentando a esa criatura para que los demás se salvaran.

El Padre Bonicio dio la mala noticia, habían muerto tres milicianos. Él solo fue capaz de ahuyentar a ese horror a duras penas. Los forasteros habían despertado algo en los túmulos, seguramente los habría matado también y ahora rondaba libre por la región.

Gracias a la protección del Padre pudieron volver recoger los cuerpos de los tres caídos pero, no se acercaron a la granja. No saben nada de la familia del Leñero, ni de los forasteros.

Hace 2 días convocaron una asamblea para decidir qué hacer pero la criatura apareció. La mayoría de la gente se escondió en sus casas mientras el Padre la ahuyentaba de nuevo. Cuando se marchó, encontraron a dos vecinos más, que se habían quedado al descubierto, asesinados por la criatura.

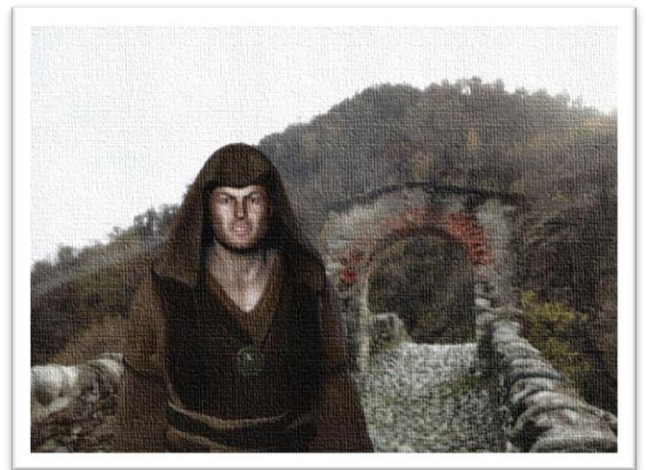
Polino el Cojo, viejo que no cree lo que cuentan todos, no se aguanta más: *"Yo formé parte de las patrullas fronterizas unos años, antes de perder la pierna. Pude ver a uno de los muertos tras el ataque en la asamblea y, si esas heridas se las hizo una criatura, que me quiten la otra pierna. Puede que a los otros se los haya cargado el horror negro pero a aquel chico no lo mataron unas garras, eran heridas de armas ¡Tan reales como esta muleta, demonios!"*

Baste decir que Berta y los demás no le toman en serio y le quitan valor a las ideas de Polino, creen que se está haciendo de notar ante los forasteros.

Ya sea hablando con los presentes en la Fonda o con algún otro del pueblo, pueden hacerse una idea de la criatura.

Rumores:

- *La bestia tiene garras que cortan como cuchillas y se clavan como lanzas.*
- *Las armas normales no le hacen nada, pasan a través de su cuerpo como si fuera de humo negro.*
- *Puede dejarte paralizado de miedo y entonces ya estás perdido.*



El Padre Bonicio de Suna

El Padre Bonicio llegará a la Fonda y todos le saludarán con alivio y respeto, incluso besan su mano.

Ha escuchado que han llegado forasteros y viene a conocerlos. Es un hombre relativamente joven, de unos treinta y tantos.

Les pregunta por sus intenciones. Si muestran interés en los túmulos, él lamentará primero no haber estado aquí para persuadir o acompañar a aquel paladín. Estaba realizando ofrendas a los dioses, precisamente solicitando alguna visión que le revelara el motivo de la niebla misteriosa.

Acusará al paladín y sus compañeros de liberar al Terror Oscuro. Sin duda, esos pobres inconscientes, liberaron a ese demonio.

Pero el mal ya está hecho y se ofrecerá a guiarles él mismo hasta el cementerio, si

pretenden hallar el origen de esta maldición. Si los PJ son muy perspicaces se darán cuenta de que este asunto le tiene preocupado. ;D

Es un siervo de todos los dioses, de todos los buenos, claro. No cree que deba servir a uno en especial pues todos tienen su lugar y su función. La vida es buena porque los dioses premian a sus seguidores y cuando no lo es, la culpa es de los dioses malignos y otros seres menores. Sus creencias no tienen mucha más profundidad, ni sus prácticas. Pero tiene a toda la aldea de su parte.

Cuando el Padre Bonicio llegó a Fuentecierva se le ofreció la casa de la vieja Clotea, ya que la vieja no tenía familia cuando murió. Viene casi siempre a comer y cenar a la Fonda, cuando no le llevan viandas las gentes de la aldea.

En la casa no deja nada incriminatorio cuando se marcha. A penas encontrarán cosas del Padre en la casa y las que deja son muy comunes.

Una niña aburrida

Renata “*todos me llaman Ren*”, es una niña que les observa con curiosidad todo el rato desde la distancia. Solo dirá algo si hablan con ella a solas y no se enteran los mayores del pueblo o si se le acerca un mediano/a, al que toma por un niño/a. Si le preguntan por el otro grupo de forasteros, contará un secreto muy secreto entre susurros:

“Seguí al paladín y sus amigos el día que fueron al cementerio. Los vi encontrarse con el Padre Bonicio aquí cerca, en el bosque. Se saludaron como si fueran amigos y el Padre iba vestido diferente, no con su ropa de siempre. Me pareció que aquella elfa se dio cuenta de que les espiaba, me asusté y salí corriendo.”

No sabe ni sospecha nada. No quiere meterse en un lio pero, hacer nuevos amigos es genial.

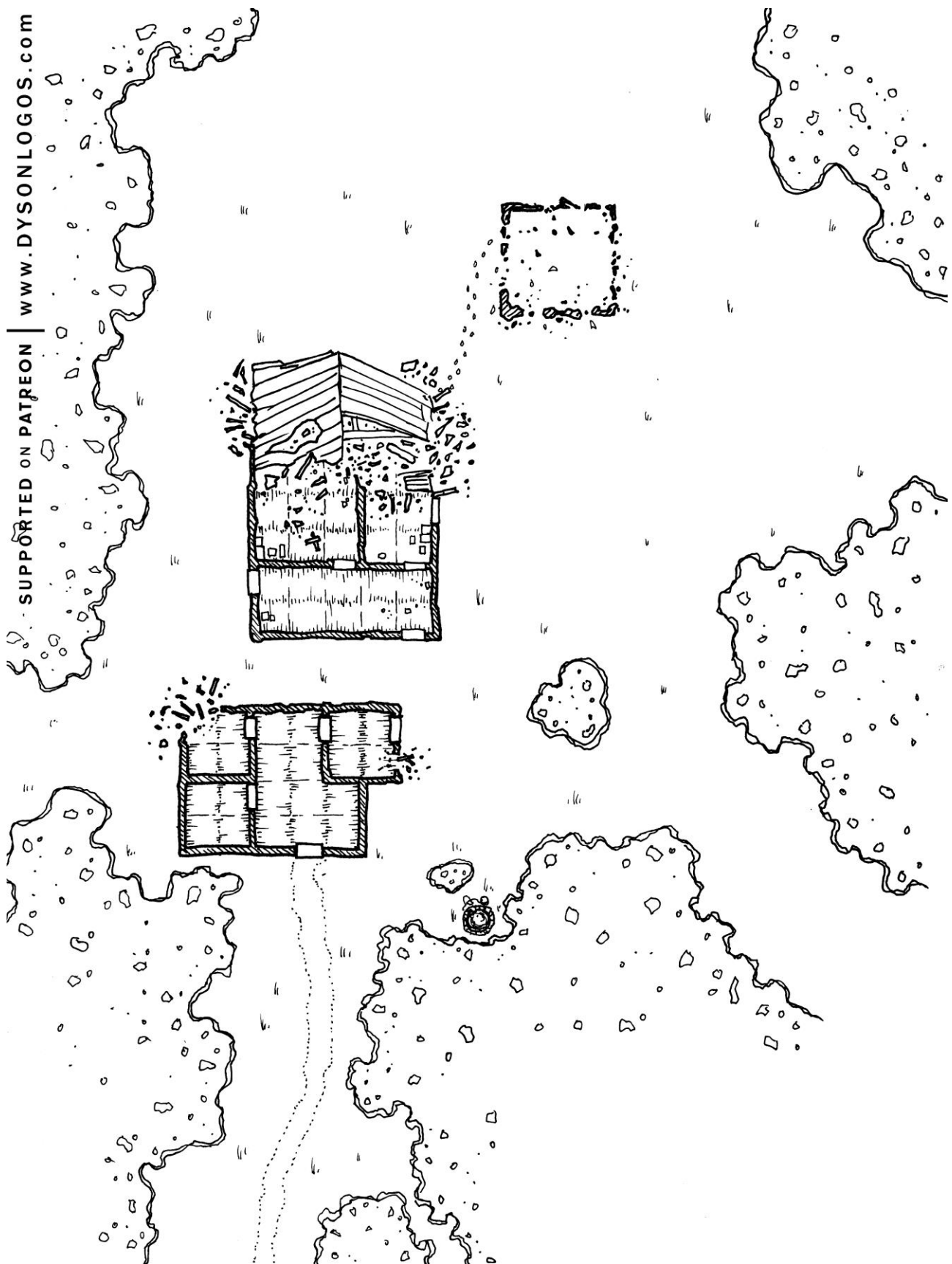
Una cuestión de fe

Los eventos pueden desarrollarse de manera distinta si los PJ aceptan la palabra del Padre y le informan de sus planes o si, por el contrario, actúan a sus espaldas.

Si le informan de su intención de visitar la granja, intentará adelantarse y ordenar a los trasgos que abandonen el lugar, esperando en el bosque a que los PJ acaben de husmear y se decidan a ir a los túmulos.

Si le aceptan como guía para ir a los túmulos, durante la noche visitará a los trasgos y planeará una emboscada, a una señal suya, justo después de que los PJ hayan acabado con el último guardián. Durante la lucha contra los guardianes, aprovechará la confusión para esconderse y lanzar la ilusión de que él (*su ilusión*) está expulsando esqueletos (*ilusorios*) o fingirá huir asustado. En caso de que no sepa bien qué pretenden los PJ, lo más normal es que vaya a ver a los trasgos y estos pongan vigilantes en el bosque para descubrir si los PJ van de camino a los túmulos. Con lo que el mago llegaría junto a los trasgos más tarde de lo que querría, dependiendo del tiempo que pierdan los PJ en los túmulos. Si los PJ se dedican a registrar y saquear cada túmulo, antes de darse cuenta de que existe una tumba subterránea, Almuriz tendrá tiempo de llegar con sus trasgos antes de que bajen. Los matará y luego buscará la tumba.

Si evitan al Padre y van primero a la granja, los trasgos aún seguirán allí y no esperan la visita. Aunque han preparado una trampa que les puede alertar mientras la mayoría duermen ocultos durante el día.



Visita diurna a la granja sin avisar

La granja parece haber sufrido un gran ataque, hay zonas muy dañadas. Del granero o establo solo quedan restos medio quemados. La casa principal tiene medio tejado hundido. No se ve ni un solo animal, persona o cuerpo. Podrían encontrar huellas de personas, animales, trasgos y manchas de sangre. Pero los trasgos no merodean mucho tiempo a pleno sol.

Al acercarse los PJ comienza a balar un cabritillo desde dentro de la casa derruida. Es la primera trampa de los trasgos, han dejado atrapado al animal (*lo alimentan poco*) para que se queje si viene alguien, si intentan liberarlo derrumbarán unos maderos (60% 1d6 daño).

Esto hará bastante ruido y alertará a los que hay escondidos bajo tierra, en el sótano secreto bajo el granero quemado.

La trampilla en un rincón del granero quemado es fácil de hallar, con tantas pisadas que van y vienen de allí. La trampilla está al descubierto aunque cerrada y llena de ceniza. Al abrir verán que baja una escalera excavada en la tierra reforzada con maderos. Podría bajar sin ayuda un humano cargando un fardo. La excavaría el Leñero y su familia. Tras unos pocos escalones, la escalera tuerce a la izquierda y no hay nada de luz ahí abajo.

El hueco de la escalera permite luchar a un solo combatiente que puede usar armas de tamaño 'M' a dificultad normal, aunque con fallos y pifias las armas pueden golpear la tierra y los maderos de las paredes. La dificultad será Muy Difícil para armas de tamaño 'G' e Imposible para las armas más grandes.

Los trasgos han usado una ballesta ligera del grupo del paladín para preparar otra trampa al pie de las escaleras, donde se ven tres cajas de madera apiladas.

Se activa al pisar uno de los últimos peldaños de la escalera de bajada, está flojo y cede. A través de las tablillas saldrá disparada la saeta (40% 1d8 daño) contra los 2 PJ que estén en ese tramo de escalera.

Si el sol está en lo alto, este grupo de trasgos estará descansando a cubierto en el sótano secreto de la granja.

Si los PJ no han hecho ruido fuera, la ballesta no estará preparada y detrás de las cajas habrá un trasgo de guardia. El ruido del guardia alertará a los trasgos que cogerán sus lanzas, espadas y escudos.

Si han escuchado que alguien anda por ahí arriba, prepararán abajo la ballesta y dos arqueros desde cada lado para cuando asomen los intrusos al bajar las escaleras.

Puede haber "nº de PJ" +1D4 trasgos aquí abajo y 1 más en las cercanías de la granja a la sombra de algún árbol. Este no podrá avisar a los trasgos de la granja pero si a los del bosque o al mago.

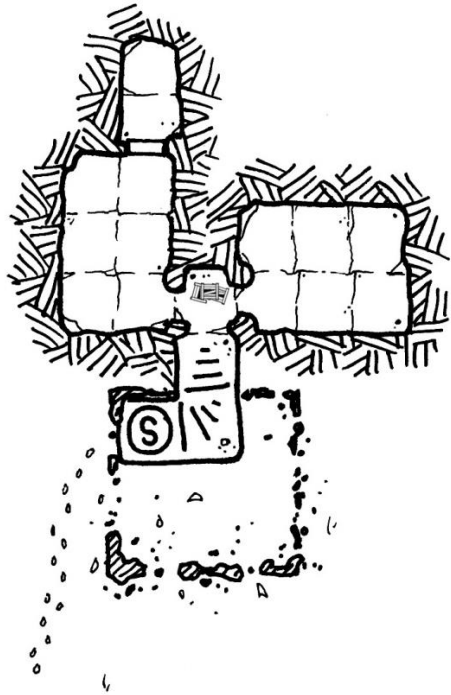
Si el sol está cubierto, se está poniendo o es de noche, los trasgos podrían preparar una emboscada a los PJ en el exterior si descubren que alguien se acerca.

Además de reunir leña, la familia del Leñero comerciaba con "hierbas especiales". En la habitación pequeña, al fondo, además de algunas cajas de "hierbas especiales", los trasgos tienen parte del equipo del otro grupo como su tesoro: armas, armaduras, bolsas con monedas de plata (4d20) y oro (4d6), la cabeza cortada de un enano y dos orejas élficas.

(Ver el mapa del subterráneo a continuación)

WWW.DYSONLOGOS.COM

https://dysonlogos.blog/



Conocimiento Trasco:

El jefe Murko de la tribu de los Muerdeflechas sigue encantado por la magia de Almuriz y aunque no lo estuviera, sigue pensando que los túmulos esconden riquezas. Por supuesto, Murko no va a abandonar la seguridad de su tribu, envía a sus guerreros.

Los trasgos piensan que lo siguiente es verdad:

- *Que en los túmulos hay guardianes no-muertos*
- *Que hay un gran tesoro (eso les dijo el mago humano)*
- *Que el horror oscuro es falso y los aldeanos muy tontos*
- *Que el Padre Bonicio es Almuriz y es aliado de los trasgos*

Si los PJ consiguen despistar al mago Almuriz y a sus vigilantes trasgos escondidos en el bosque, podrán actuar con libertad y dejar ese problema para otro momento.

Almuriz puede reunir un total de 12 trasgos que le ha asignado Murko. Si los PJ ya han acabado con unos cuantos, réstalos de los 12. Si Almuriz no tiene tiempo de reunirlos antes de ir a por los PJ puede que aparezca solo con 1D6 trasgos.



La niebla surge de los túmulos

Si van hacia el sur desde la granja les cuesta poco llegar al cementerio, cerca de una hora.

En el cementerio hay más de un centenar de tumbas, sin lápidas, solo maderos, tierra y piedras. Ya observan una neblina persistente que les llega a los tobillos. Entre los árboles pueden atisbar unas pequeñas colinas. Verán el lugar donde los aldeanos despejaron de matojos una senda para acceder desde el cementerio. Si

cruzan entre dos de los “montículos”, entrarán en un claro alargado, donde verán que hay un total de seis.

Los árboles no han crecido entre estos, han permanecido rodeando los montículos. La mala yerba domina el lugar, apenas visible por la neblina del suelo. Al poco se darán cuenta de que los montículos tienen entradas de piedra que apuntan al centro del claro y observan como la niebla surge de las entradas de los túmulos.



Si avanzan notarán que pisan restos de huesos escampados por la zona. Instantes después llegarán unos ruidos y al fin emergerán las figuras de unos esqueléticos guardianes. Es posible que más de 1 por túmulo, a tu discreción: 3+1D6.

No son todos iguales, hay 3 que destacan por encima del resto, sobretodo uno, enorme, con sus cuencas brillando de odio.

Si quieres que el encuentro final gane puntos, prepara las figuras de los esqueletos (3 diferentes al resto) y figuras de esqueletos destruidos (otras 3 diferentes al resto) para colocar sobre el terreno.

6 tapas de tarros de café u otros productos pueden hacerte la función de túmulos.

Cuando derroten a un Guardián vuelca/dibuja la figura allí mismo y no las retires cuando la lucha haya acabado. ;)



Mientras el Guardián más grande permanezca activo, aunque sea desde el suelo, el resto será capaz de responder con tácticas sencillas como respuesta a las estrategias de los PJ. Pueden dividirse y perseguir a los PJ, incluso alejarse de los túmulos, aunque no por mucho tiempo, luego volverán a reagruparse cerca de estos. También podrían formar un muro de escudos o cargar para evitar los ataques a distancia.

No harán cosas más elaboradas como tumbarse y fingir para engañar a los PJ, aunque eres libre de dar un susto a un PJ al que de repente agarra de la pierna un esqueleto. ;D

Sin embargo, en cuanto el Guardián Líder quede destruido (su cráneo), el resto serán muy fáciles de engañar con estratagemas sencillas.

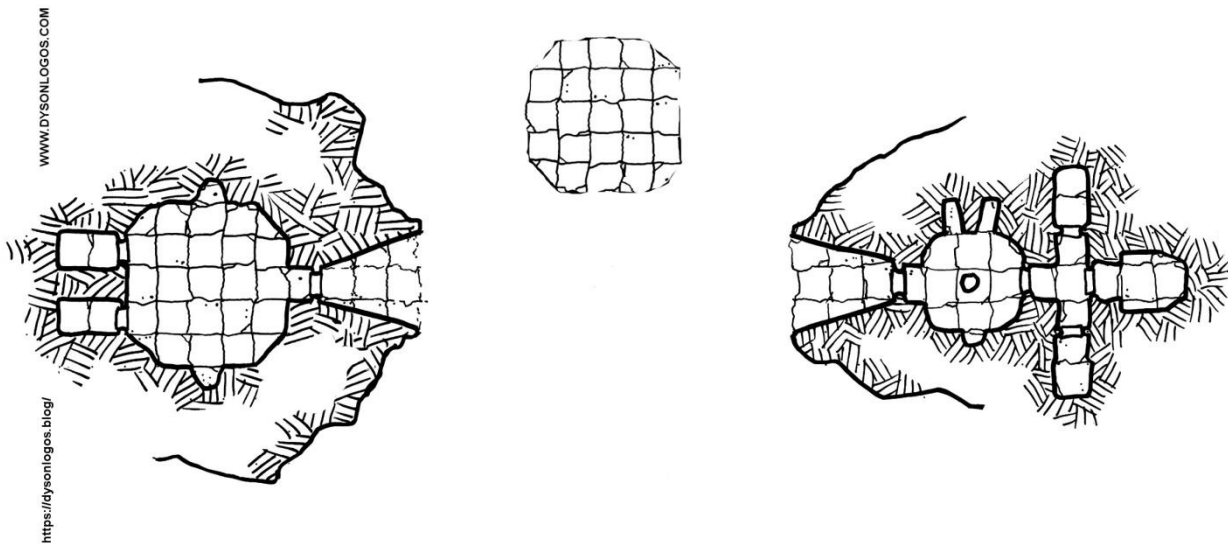
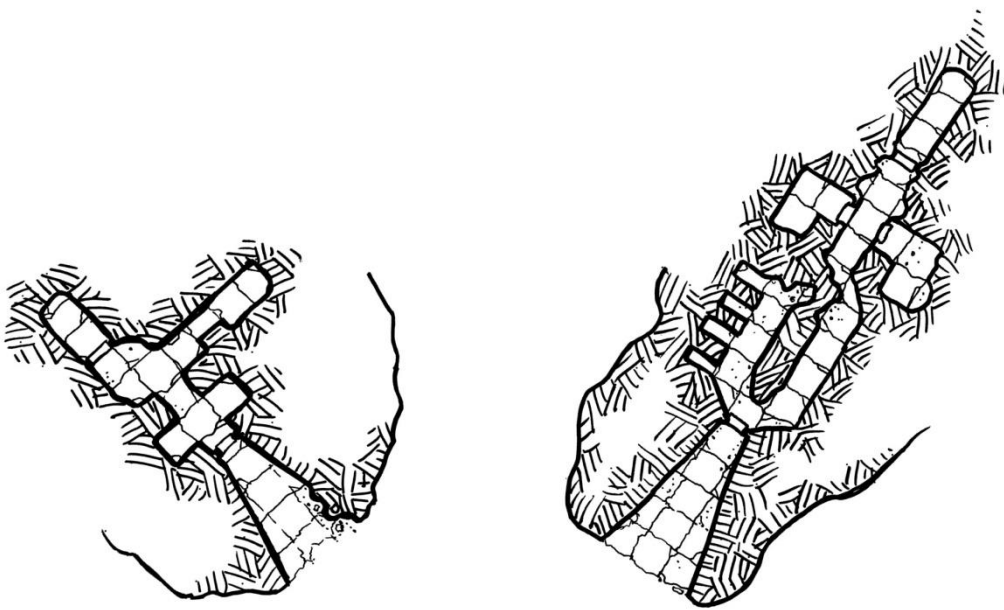
Los 3 Guardianes con armadura portan *medallones triangulares de plata* con símbolos grabados. Mientras pelean con ellos los verán entre costillas y trozos colgantes de armadura. Los 3 Guardianes destruidos que derrotó el

primer grupo hace días también los llevan. Podrán ver restos de otros esqueletos más comunes por allí tirados o dentro de algún túmulo.

Dentro de los 6 Túmulos pueden encontrar alguna pertenencia de valor que los Guardianes tuvieron en vida, algún anillo con rubí, broche con una esmeralda, un brazalete de oro, diadema de plata, 1D8-1 monedas antiguas de oro por túmulo.

Entre los 4 Túmulos mejor construidos verán una zona cuadrada con losas de piedra, donde no crece ni la mala hierba. Aquí, un elfo o un enano pueden ser de gran utilidad para descubrir que no son solo restos de un enlosado a la intemperie.

Bajo una de las losas hay un acceso a un subterráneo. Si buscan activamente, tirada normal de Percepción para descubrirla y de Músculo para retirarla.



La Tumba de la Hechicera

La sala a la que bajan parece una tumba. La estatua de una sacerdotisa, que podría por su tamaño representar a una mujer de la especie mediana o gнома, sujeta una bandeja a modo de ofrecimiento.

Las paredes de la sala están repletas de una escritura muy antigua y quizá en varias lenguas distintas. A un lado hay una entrada a otra estancia más pequeña, ocupada por un féretro de piedra abierto con los restos de su antiguo ocupante destrozados en su interior. Poco hay que saquear aquí.

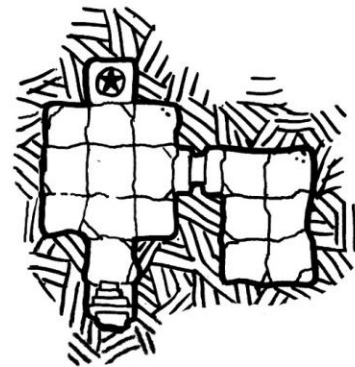


La estatua es curiosa, en el centro de la bandeja hay cincelada una figura hexagonal.

Si consiguen traducir algún grabado de las paredes (*Leer/Escribir difícil pero se puede apoyar con Saber mitología*), aprenderán algo sobre el malvado ser que fue encerrado allí antaño. Se advierte a cualquier saqueador que

abandone el lugar y guarde en secreto su hallazgo a costa de su vida si es necesario.

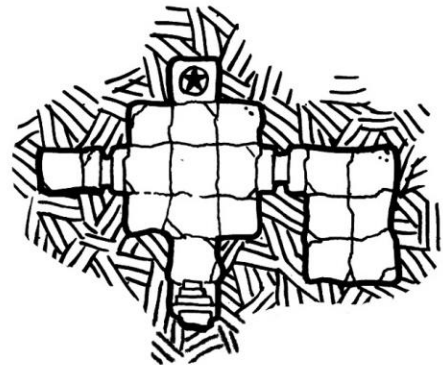
WWW.DYSONLOGOS.COM



La tumba sin resolver la prueba.

Tras resolver la prueba.

<https://dysonlogos.blog/>



Si a los jugadores se les ocurre por sí mismos, adelante, si no, deja que se marchen tranquilos.

Los 6 triángulos de plata se unen para rellenar perfectamente el hexágono de la bandeja. En el orden correcto anula el sello mágico de la tumba de la Hechicera sin nombre. Esta se encuentra en la pared contraria a la estancia del señuelo.

Fue encerrada allí en vida, emparedada en cuerpo y alma. Pero decidió morir rápido, inmolarse y usar su propia ceniza para preparar una trampa contra aquellos que volvieran a buscarla para destruirla definitivamente.

Si abren el sello, una nube de humo y ceniza saldrá despedida de esa pared, ahogándoles. Tendrán que subir para respirar aire o morirán. Si consiguen resistir con Evadir, habrán cogido aire y podrán intentar salir a tientas. En caso contrario han tragado ceniza y se están asfixiando mientras intentan salir (Aguante - asfixia).

Mientras esperan fuera a que se disuelva la humareda, una bola de luz roja rodeada de jirones oscuros saldrá disparada por el lugar zigzagueando, riendo alocadamente mientras se pierde en el bosque.

Almuriz pretendía usar su magia para congraciarse con ella, ayudarla a buscar una carcasa habitable y pedirle a cambio poderosos conocimientos antiguos.

La bandeja y los medallones

Imprime y recorta el hexágono y los triángulos por si te los piden los jugadores. El orden correcto de los triángulos puedes decidirlo tú fácilmente. Aconsejo hacerse un dibujo del orden en el que van y que Guardián lo llevaba encima. La punta con el agujero va hacia el centro del hexágono.

Es una prueba de observación para los jugadores. El hexágono de la estatua en la tumba subterránea está en la posición adecuada para que cada triángulo coincida con la posición de uno de los seis túmulos.

Los 6 Guardianes vuelven al mismo túmulo del que salieron, si pueden, cuando acaban con los intrusos. Por lo tanto, los 3 medallones que portan los 3 guardianes (*los especiales*) con los que luchan, han salido de 3 posiciones correctas.

Durante la lucha se pueden mover y los PJ no recordar de qué túmulo surgieron.

Los 3 Guardianes que yacen destruidos en tierra (*los 3 especiales, porque hay restos de otros esqueletos*) vas a tener que situarlos/dibujarlos más cerca de su túmulo que del resto. Como nadie ha tenido el valor o la oportunidad de saquear sus restos, encontrarán entre sus huesos los respectivos tres medallones.

Almuriz 'el Falso'

Si se enfrentan finalmente al ilusionista, empleará sus trucos para engañarles y si no puede, para huir.

Si cree que puede engañarlos con el Terror Oscuro Asesino lo lanzará contra los PJ. Si piensa que sospechan la verdad puede crear la ilusión de dos trasgos que han secuestrado a Ren, la niña, y la amenazan para que no le ataquen.

Si tiene trasgos de su parte intentará acabar con los PJ. Ayudando a sus mediocres aliados con su magia pero sin desperdiciarla.

Si se enfrentan con él en el pueblo, usará a la gente para asegurar su fuga.

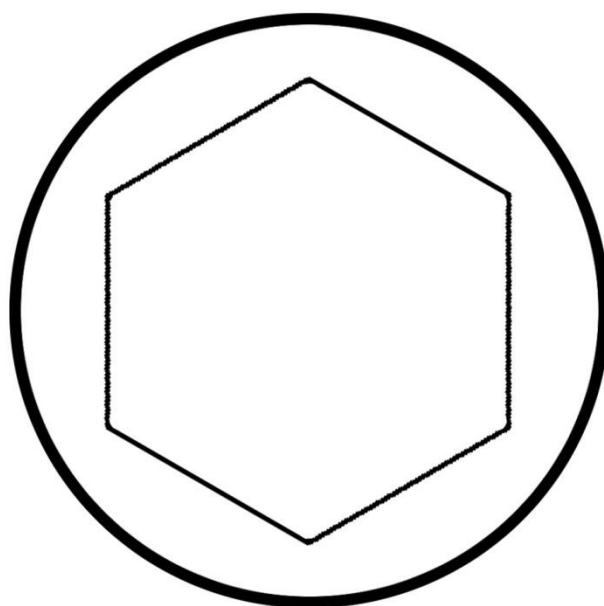
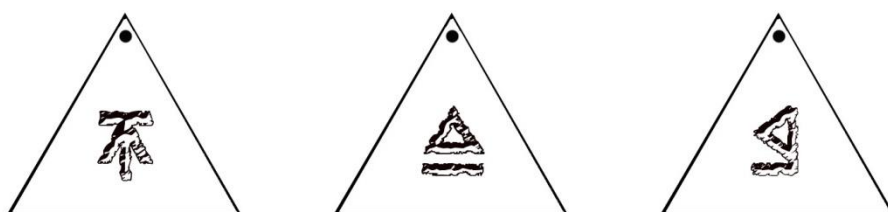
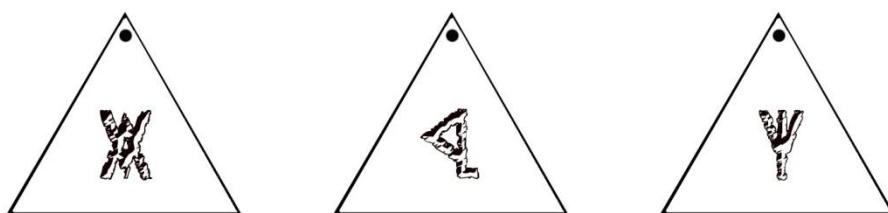
Si los PJ no han liberado a la Hechicera, Almuriz volverá algún día a los Túmulos.

Si lo han hecho, se dedicará a buscarla por el mundo y quizá vuelvan a saber de él.

Conclusión

Un final en el que, si los PJ no lo descubren todo será lo mejor para ellos y para muchos otros.

Si averiguan como abrir la tumba puede que no quieran contarle a nadie nunca jamás. :D



Bandeja y 6 medallones de plata

Estadísticas

Almuriz 'el Falso'

Almuriz a.k.a. Padre Bonicio, Adepto Arcano de Rango 2, procurará mantener su tapadera hasta el final. Si lo ve posible engañará a los PJ. Usará a los trasgos para emboscarlos después de que derroten a los guardianes pero antes de que encuentren la Tumba de la Hechicera. Si todo falla, intentará derrotarlos él mismo usando sus trucos mágicos aunque escapará en cuanto se tuerza su suerte.

FUE	CON	TAM	DES	INT	POD	CAR
13	12	13	12	16	15	16

Ilusionista y encantador

Modificador Daño: +1D2 Ptos. Acción: 3
 Movimiento: 6 metros Ptos. Mágicos: 15/11 (+10*)
 Bono Iniciativa: +14 Ptos. Suerte: 6
Mago especialista: ilusión
Prohibidas: abjuración, evocación y necromancia.
 Conocimiento Arcano 77%
 Pericia Arcana **76%** - ilusiones **114%**

Hechizos conocidos:

Cantrips: **16** - de Rango1: **8** - de Rango2: **4**

Rango 1: (-2 pm coste)

Leer Magia, Ilusión Audible, Cambiar Apariencia, Encantar Criatura, Amistad, Ilusión Menor, Invisibilidad Menor, Sueño.
 Los pts. mágicos que no recupera son por el encantar criatura sobre el líder trasgo Murko que dura 2 semanas.

Rango 2:

Retener Persona, Gran ilusión, Imágenes Espejo, Sugestión

Máxima Intensidad: 8 +1 (ilus.) Magnitud: 8

Ilusión Audible: (ilu) 1 acción, 1/intens, res: desconfiar
 Dur: 3min/intens, dist: 30mts/intens
 Dentro de la distancia crea un sonido según intensidad:
 2 gatos peleando, 4 rugido león o 6 rugido dragón.

Cambiar Apariencia: (ilu) 1 acción, 1/intens
 Dur: 2d6 min/intens, dist: 0, sobre el mago
 Parecerá un humanoide de +-5 TAM. Solo cambia su imagen, si se le toca se notará su verdadera forma.

Ilusión Menor: (ilu) 1 acción, 1/intens, res: desconfiar
 Dur: concentración, dist: 15mts/intens, area: 30mts/intens
 Ilusión visual solo, dentro del área de efecto. Mientras el mago mantenga la concentración o alguien la toque. Con 1 p.m. puede evitar que desaparezca y hacerla reaccionar.

Invisibilidad Menor: (ilu) 1 acción, 3/+1intens
 Dur: 6horas/intens(max.24h), dist: toque, área: 1blanco

El objetivo y sus pertenencias desaparecen al sentido de la vista natural. Si hace un ataque se anula (ataque: muy fácil melee o fácil a distancia, sin posible defensa).

Sueño: 1 acción, 3/+1intens, res: voluntad (ino contra elfos!)

Dur: 5min/intens, dist: 18mts, area: 3mts radio

Causa sueño mágico en una criatura x nivel de intensidad. Si se encuentran muy excitados/combate resisten 1 nivel más fácil. Despertar a uno es un esfuerzo de 1 ronda de combate.

Retener Persona: 2 acciones, 3/+1intens, res: voluntad (ino contra elfos!)

Dur: 2rondas/intens, dist: 110mts, area: 6mts radio

Congela en el sitio a una criatura por nivel de intensidad.

Gran ilusión: (ilu) 2 acciones, 1/intens, res: desconfiar

Dur: concentración, dist: 15mt radio/int, area: 30mt radio/int

Como el menor pero exige menos control, puede hacer acciones o moverse al trote pero no atacar o lanzar otros hechizos. Crea sonidos que acompañan a la ilusión y es 2 grados más difícil de negar. Perdura 2 min después de que deje de concentrarse.

Imágenes Espejo: (ilu) 1 acción, 1/intens

Dur: 3rondas/intens, dist: 0, area: 1,5mt radio

Aparecen 2d4 duplicados idénticos que se entremezclan con el mago y se mueven igual. Las imágenes no paran de cambiar posiciones unas con otras y el mago. Si se alcanza una imagen, esta desaparece. Si se alcanza al mago todas imitan la posible herida. Tirar 1 dado aprox. al número de dobles y si sale 1 aciertan.

1D20	Localización	PA/PG
1-3	Pierna D.	0/5
4-6	Pierna I.	0/5
7-9	Abdomen	0/6
10-12	Pecho	0/7
13-15	Brazo D.	0/4
16-18	Brazo I.	0/4
19-20	Cabeza	0/5

Habilidades

Aguate 44%, **Atletismo** 25%, **Engañar** 65%, **Evadir** 50%, **Influencia** 62%, **Intuición** 76%, **Ocultar** 52%, **Montar** 30%, **Músculo** 26%, **Percepción** 71%, **Voluntad** 80%. **Alquimia** 37%, **Cortesía** 42%, **Disfraz** 51%, **Leer/Escribir** 63%, **Saber (mitología)** 38%, **Trucos de manos** 47%. **Lengua: Trasgo** 32%.

Pasiones

Hambre de Poder 60%, **Estafador vocacional** 50%

Estilo de combate y armas

Ira del Brujo 55% (Varas y cuchillos)

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Cayado	M	L	1D8 +1D2	7/10
Puñal	P	C	1D4+1+1D2	6/8

Equipo y tesoro de Almuriz: Posee un *anillo mágico, saqueado de una tumba, que le permite “robar” 1 pm a aquellos que lo toquen voluntariamente y nunca hayan experimentado la magia, con lo que no entienden la sensación y desconocen que podrían resistirse. Almacena hasta 10 PM máximo.
Caballo, mudas de ropa para disfrazarse, equipo de escritura y bolsa de componentes, libro de conjuros, libro antiguo de la región, medallón de bronce (símbolo sagrado falso), sus armas, bolsa: 2d20+20 m.o. y 5d10x2 m.p.

Trasgos Muerdeflechas

Son los 12 trasgos más fieros que Murko ha puesto bajo las órdenes de Almuriz, siempre que el objetivo sea conseguir el tesoro de los túmulos o matar y saquear a sus enemigos.

FUE	CON	TAM	DES	INT	POD	CAR
8	12	8	14	10	11	7

Incursores trasgos

Modificador Daño: -1D2 Ptos Acción: 2
Movimiento: 4 metros Ptos Mágicos: 11
Bono Iniciativa: +12-2 = 10
Armadura: cuero y pieles en torso y cabeza

1D20	Localización	PA/PG
1-3	Pierna D.	0/4
4-6	Pierna I.	0/4
7-9	Abdomen	3/5
10-12	Pecho	3/6
13-15	Brazo D.	0/3
16-18	Brazo I.	0/3
19-20	Cabeza	3/4

Habilidades

Aguante 45%, **Atletismo** 45%, **Evadir** 58%, **Músculo** 36%, **Pelea** 45%, **Percepción** 63%, **Sigilo** 56%, **Voluntad** 42%.
Lengua: Trasgo 59%.

Estilo de combate y armas

Guerrero Trasgo 52% (Lanza o espada corta, escudo medio, arco corto)

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Lanza c.	M	L	1d8+1 -1d2	4/5
Espada c.	M	C	1d6 -1d2	6/8
Escudo	M	C		4/9
Arco c.	G	15-100-200	1d6 -1d2	4/4

Equipo: solo tienen 5 arcos en total, la mitad lanzas y la otra mitad espadas. Cada uno: 1d3-1 m.p. roñosas.

Guardián Líder – Esqueleto intensidad 2

Es el que da cierto orden y sentido a las acciones del resto de guardianes. Fue un gran guerrero en vida y retiene aún su liderazgo. Es el más resistente a la expulsión de un clérigo.

FUE CON TAM DES INS POD

15	7	18	16	10	6
----	---	----	----	----	---

Incursores trasgos

Modificador Daño: +1D4 Ptos Acción: 3
Movimiento: 6 metros Ptos Mágicos: 6
Bono Iniciativa: +13-5 = 8
Armadura: armadura metálica en torso y cabeza
Talentos: Inmunes a miedo, sueño y encantamiento.

1D20	Localización	PA/PG
1-3	Pierna D.	0/5
4-6	Pierna I.	0/5
7-9	Abdomen	5/6
10-12	Pecho	5/7
13-15	Brazo D.	0/4
16-18	Brazo I.	0/4
19-20	Cabeza	6/5

vs contundentes dado daño +1 paso
vs cortantes -1 paso y vs empalantes -2 pasos

Habilidades

Aguante 50%, **Atletismo** 56%, **Evadir** 56%, **Músculo** 60%, **Pelea** 56%, **Percepción** 50%, **Voluntad** 40%.

Estilo de combate y armas

Protector Eterno 60% (Espada larga y escudo grande)

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Espada larga	M	L	1d8 +1d4	5/8
Escudo	G	C		3/6

Equipo: uno de los 6 medallones de plata.

2 Guardianes – Esqueleto intens. 1

Son los otros dos guardianes de los 6 principales que aún no han sido derrotados. Son ligeramente mejores que el resto.

FUE	CON	TAM	DES	INS	POD
13	7	15	16	8	2

Incursores trasgos

Modificador Daño: +1D2 Ptos Acción: 2
 Movimiento: 6 metros Ptos Mágicos: 2
 Bono Iniciativa: +12-5 = 7
 Armadura: armadura metálica en torso y cabeza
 Talentos: Inmunes a miedo, sueño y encantamiento.

1D20	Localización	PA/PG
1-3	Pierna D.	0/5
4-6	Pierna I.	0/5
7-9	Abdomen	5/6
10-12	Pecho	5/7
13-15	Brazo D.	0/4
16-18	Brazo I.	0/4
19-20	Cabeza	6/5

vs contundentes dado daño +1 paso
 vs cortantes -1 paso y vs empalantes -2 pasos

Habilidades

Aguante 45%, **Atletismo** 56%, **Evadir** 56%, **Músculo** 52%,
Pelea 56%, **Percepción** 40%, **Voluntad** 36%.

Estilo de combate y armas

Protector Eterno 56% (Alfanje o Hacha y escudo grande)

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Alfanje	M	M	1d6+2 +1d2	5/7
Hacha comb.	M	M	1d6+1 +1d2	2/4
Escudo	G	C		3/6

Equipo: ambos tienen uno de los 6 medallones de plata.

Esqueletos intens. 1

Son varios guerreros que lucharon junto a los 6 héroes y fueron enterrados junto a ellos en sus túmulos.

FUE	CON	TAM	DES	INS	POD
10	7	13	15	8	2

Incursores trasgos

Modificador Daño: +0 Ptos Acción: 2
 Movimiento: 6 metros Ptos Mágicos: 2
 Bono Iniciativa: +12

Talentos: Inmunes a miedo, sueño y encantamiento.

1D20	Localización	PA/PG
1-3	Pierna D.	0/4
4-6	Pierna I.	0/4
7-9	Abdomen	0/5
10-12	Pecho	0/6
13-15	Brazo D.	0/3
16-18	Brazo I.	0/3
19-20	Cabeza	0/4

vs contundentes dado daño +1 paso
 vs cortantes -1 paso y vs empalantes -2 pasos

Habilidades

Aguante 41%, **Atletismo** 51%, **Evadir** 44%, **Músculo** 48%,
Pelea 46%, **Percepción** 40%, **Voluntad** 34%.

Estilo de combate y armas

Protector Eterno 51% (Espadas largas, hachas de combate o lanzas cortas y escudos grandes)

Armas	Tam/Pot	Alcance	Daño	PA/PG
Espada larga	M	L	1d8	5/8
Hacha comb.	M	M	1d6+1	2/4
Lanza corta	M	L	1d8+1	2/3
Escudo	G	C		3/6



Unlikely Coherences os desea felices partidas.