

El secreto de **Ignadur**

“... CUATRO MUERTES O CUATRO SENDAS,
CUATRO DONES O UN SOLO SECRETO”

ANCIENT SCHOOL
GUARANTEED



UNA AVENTURA DE INICIACIÓN PARA OGL 5ª EDICIÓN CREADA POR GABRIEL GONZÁLEZ [DHJO]



ÍNDICE

ANTES DE EMPEZAR	PG. 01	LA SENDA DE LA OSCURIDAD	
		- 10 - PASILLO DEL RASTRILLO	PG. 21
PREPARANDO EL MATERIAL	PG. 01	- 11 - ALMACÉN DE HUESOS	PG. 21
		- 12 - ANTESALA	PG. 22
PREPARANDO LA AMBIENTACIÓN	PG. 02	- 13 - BALDOSAS CIEGAS	PG. 22
		- 14 - SALIDA TELETRANSPORTE	PG. 22
- NERVALUAN DEL NORTE	PG. 02	LA SENDA DE LA MUERTE	
- EL MONOLITO DE AARTH	PG. 02	- 15 - PASILLO DEL RASTRILLO	PG. 24
- MNO Y EL ROCABOSQUE	PG. 02	- 16 - ANTESALA	PG. 24
- EL SANTUARIO DE IGNADUR	PG. 02	- 17 - EL COMBATE	PG. 24
PREPARANDO LOS PERSONAJES	PG. 05	- 18 - PASILLO	PG. 26
		- 19 - PASILLO	PG. 26
- BRALIN GULTHENDEMME	PG. 06	- 20 - ALMACÉN Y MANTENIMIENTO	PG. 26
- ANTHUEL ORHTANDRE	PG. 08	- 21 - INDARETH. TELETRANSPORTE	PG. 26
- ANTECEDENTES DE BRALIN	PG. 10	- 22 - GABINETE DE INDARETH	PG. 27
- ANTECEDENTES DE ANTHUEL	PG. 11	- 23 - LA CAPILLA DE LOS DONES	PG. 28
LA AVENTURA	PG. 12	- 24 - PASAJE SECRETO	PG. 29
		- 25 - ALMACENES DE CARNES	PG. 29
- INTRODUCCIÓN. ACAMPADA	PG. 12	- 26 - LEITHVEN. EL DRAGÓN BLANCO	PG. 30
- EL SANTUARIO DE IGNADUR	PG. 13		
- ENTRADA Y ALREDEDORES	PG. 13	- EL FINAL	PG. 32
- MAPA NUMERADO DEL SANTUARIO	PG. 14	REPARTIENDO PX	PG. 33
- 0 - EXTERIOR DEL SANTUARIO	PG. 15		
- 1 - VESTÍBULO. BIENVENIDOS	PG. 15	MATERIAL ADICIONAL	PG. 34
LA SENDA DEL RIESGO			
- 2 - PASILLO DEL RASTRILLO	PG. 16	- MAPA DE NERVALUAN DEL NORTE	PG. 35
- 3 - HABITACIÓN DERRUMBADA	PG. 17	- CARTA DE FRENDAIR	PG. 36
- 4 - ANTESALA	PG. 17	- HOJAS DE PERSONAJE	PG. 37
- 5 - LA PASARELA	PG. 18	- MAPA DEL SANTUARIO	PG. 40
LA SENDA DEL DESAFÍO		- MAPA PARA CARTOGRAFIAR	PG. 41
- 6 - PASILLO	PG. 18	- LEYENDA. PASARELA	PG. 42
- 7 - HABITACIÓN DE LOS TRASTOS	PG. 20	- BALDOSAS	PG. 43
- 8 - ANTESALA	PG. 20	- TOKENS.	PG. 44
- 9 - EL CRISTAL	PG. 20		

Una aventura escrita e ilustrada por **Gabriel González [Dhijo]**.

Supervisión y correcciones **Jose Luis Pastor Diez**

Consultoría y apoyo creativo **Carlos Plaza Calzada**

UTILIZA ESTE SÍMBOLO AL PIE DE CADA PÁGINA PARA VOLVER AL ÍNDICE.



ANTES DE EMPEZAR

El Secreto de Ignadur es un módulo que presenta una aventura muy sencilla fácilmente utilizable como primera experiencia en el sistema **OGL 5ª Edición**, tanto para jugadores como para el Dungeon Master.

Si estás leyendo este módulo es porque conoces al menos las reglas básicas de la **5ªE** y has decidido dirigir tal vez tu primera partida. O quizá eres un DM con cierta experiencia y necesitas una aventura sencilla para iniciar a dos jugadores principiantes. Si en realidad quieres ser jugador aventurero, lo más recomendable es que no leas el contenido del módulo, pues revela información que arruinaría tu experiencia desvelando misterios y secretos que se van descubriendo poco a poco durante el desarrollo de la historia. Toda la información aquí contenida debería ser accesible solo y exclusivamente para el DM. En el caso de que seas un experto DM con jugadores también expertos te ruego disculpes la excesiva carga de recomendaciones y consejos y te animo a que utilices esta publicación y el material contenido en ella de la manera que mejor te convenga.

El Secreto de Ignadur está pensada como una aventura independiente auto-conclusiva que se puede jugar prácticamente en una sola sesión. Si bien esto dependerá siempre de lo que decidan hacer los jugadores durante la aventura. Recomendando jugar con **1 o 2 jugadores** aventureros (máximo 3) y el DM. La historia está ajustada a **2 personajes de nivel 1** que comienzan su andadura como aventureros.

Antes de comenzar la aventura te propongo leer completamente este módulo para familiarizarte con la ambientación y el resto de la información que necesitarás durante el juego.

En mi experiencia la preparación de una sesión puede ser tan divertida como jugarla, por lo que leer, tomar notas, imprimir el material necesario,

preparar los mapas para cartografía, recortar y montar los tokens (en el caso de que decidas utilizarlos) o incluso imprimir las fichas y demás ilustraciones incluidas en este módulo son actividades que forman parte inseparable de este juego titulado **“El Secreto de Ignadur”**. Echa un vistazo general sin ninguna prisa a todas las secciones y el material disponible antes de continuar leyendo.

PREPARANDO EL MATERIAL

Es buena idea imprimir las piezas que creas necesarias. Algunas para repartir a los jugadores antes de la sesión (como hojas de personaje y antecedentes) y otras para utilizarlas en el momento que la aventura así lo requiera. La mayoría puedes imprimirlas en formato A4. Recomendando imprimir el mapa para cartografiar en tamaño A2 (compatible con la escala de los tokens), aunque funcionará igualmente en cualquier otro formato.

Hojas de personajes pre-diseñados:

- **Bralin Gulthendemmer**. Enano Guerrero
- **Anthuel Orthandre**. Humano Mago
- Antecedentes de los personajes.

Mapas:

- Mapa detallado del **Santuario de Ignadur** con y sin referencias numeradas
- Mapa con cuadrícula para cartografía
- Leyenda para cartografía
- Mapa de **Nervaluan del Norte**
- Vista superior de la **Senda del Riesgo**
- Vista superior de la **Senda de la Oscuridad**
- Misma vista solo con las baldosas

Tokens:

- Tokens de **Bralin** y **Anthuel**
- Tokens de los **Dgewls**
- Token para personalizar.

Props:

- Carta de **Frendair**

PREPARANDO LA AMBIENTACIÓN

En esta aventura prácticamente toda la acción transcurre en el interior del **Santuario de Ignadur**. Una extraña construcción sobre el **Rocabosque** al pie de la **Cordillera Mno**, en **Nervaluan del Norte**. Y en realidad al tratarse de una iniciación no es imprescindible un conocimiento profundo de la ambientación donde suceden los hechos. En realidad podría ocurrir en cualquier mundo y se puede adaptar fácilmente a diversos escenarios. No obstante incluyo aquí algunas pinceladas que como DM te ayudarán a construir una experiencia más coherente y sólida con respecto al lugar en cuestión, la región Norte de **Nervaluan** y las principales premisas que construyen este mundo fantástico. No es necesario que memorices toda la información, pero sí que estés familiarizado con ella. Puedes localizar fácilmente las referencias en el mapa de **Nervaluan del Norte**.

NERVALUAN DEL NORTE

Nervaluan es el país más grande del territorio humano conocido. La **Cordillera Mno** supone un límite natural que separa **Nervaluan** del verdadero Norte donde habitan los Enanos. Hacia el Sur tanto el **Mar de Aulur** como el inexplorado páramo de los **Terbelions** delimitan el comienzo de **Nervaluan del Sur**. La **cordillera Mno** se extiende primero hacia el Oeste adentrándose en el **Rocabosque**, conocido como los **Dedos de Mno** por las altísimas y alargadas estructuras rocosas en los picos más altos. La cordillera después gira hacia el Sur llegando hasta los bosques de **Alveria**.

EL MONOLITO DE AARTH

Nervaluan presenta un cierto grado de civilización asociado a la cultura **Aldhainer**, una antiquísima Orden de magos procedentes del Sur que transmitieron su conocimiento del mundo a través de la tradición espiritual predominante: El culto al **Monolito de Aarth**. **El Monolito de Aarth** es una mítica estructura colosal de origen y localización desconocidos donde supuestamente surge el mundo.

Para los monjes **Aldainii** el tejido de la realidad se compone de algo que llaman **“la densidad”**, fuente de toda materia y magia. Y la orden surgió durante la restauración del monolito dañado, cuando el equilibrio de la densidad estuvo al borde del colapso.

MNO Y EL ROCABOSQUE

La ciudad más influyente en la región nórdica de la **Cordillera Mno** es **Mnesia de la Verdad**. La ciudad de **Daer Bliemo** y los pueblos que prosperan alrededor de **Mnesia** en las faldas de la cordillera son algunos de los lugares más tranquilos de **Nervaluan**, por la influencia del pueblo Mnesio. Una cultura dedicada a la meditación, el estudio y la búsqueda de la Verdad en el mundo. También destaca un eventual y escaso comercio fronterizo con los pueblos enanos, la agricultura y la ganadería. La cordillera se hace casi impenetrable en ciertas regiones dada la extraordinaria proliferación de **Rocabosque**. Una compleja formación de hielo y roca que cubre los relieves montañosos con puntiagudas piedras y monolitos helados creciendo de forma orgánica. Literalmente como un **bosque de rocas**. Algunos sabios Mnesios piensan que se trata de un organismo vivo con base mineral que se desarrolla y crece con la lentitud de lo inerte, para otros se trata solamente de un capricho en la erosión de los materiales rocosos de la cordillera causado por devastadores temporales del desequilibrio antiguo. Pero sin duda son zonas prácticamente impenetrables, dadas las bajas temperaturas, la irregularidad del terreno y la dificultad para encontrar referencias o caminos en su exploración. Estas grandes extensiones montañosas de enormes y puntiagudas piedras suponen un hostil desierto helado, sin plantas ni criaturas de ningún tipo. Es por esto que el **Rocabosque** se asocia con la muerte.

EL SANTUARIO DE IGNADUR

A tres días de camino hacia el Oeste desde **Bilibine**, al Norte del lago **Dimmaih**, en los primeros promontorios de **Los Dedos de Mno** se encuentra la entrada al **Santuario de Ignadur**. Una construcción escavada directamente sobre el **Rocabosque** y hacía dentro de la montaña.





Un lugar desconocido e indeseable, salvo para aquellos que de algún modo han ligado recientemente su destino al secreto que allí se oculta. **Bralin Gulthendemmer** y **Anthüel Orthandre de Linais** han decidido buscar la entrada del **Sanuario de Ignadur** escondida entre las rocas.

Para saber quiénes son y entender cómo y por qué estos dos personajes se encuentran involucrados en la historia necesitamos conocer sus antecedentes con tranquilidad.



PREPARANDO LOS PERSONAJES

Aquí se incluyen dos personajes pre-diseñados que se pueden usar directamente en el juego o como ejemplo para la creación de otros nuevos. Si estos personajes son de vuestro agrado basta con imprimir las hojas de cada personaje y los bloques de *antecedentes* también incluidos y entregar a cada jugador su material correspondiente para que lo estudie con atención. Después estaríamos listos para comenzar la aventura. De nuevo mi recomendación es que los jugadores lean con tranquilidad el contenido de las hojas de personajes pre-diseñados, que incluyen referencias, rasgos, motivaciones y eventos para su proyección en esta historia a corto, medio

e incluso largo plazo. Como DM puedes también compartir con ellos, estudiando el mapa, la información que consideres oportuna sobre **Nervaluan**, el **Monolito de Aarth**, **Mno** y el **Rocabosque**. Esto no es imprescindible pero puede contribuir a construir una ambientación compartida más sólida.

Quizá tus jugadores quieran usar estos mismos personajes ajustando alguna cosa. Siéntete libre de modificar y utilizar todo el material como necesites. Y en el caso de crear personajes nuevos sería interesante repartir la información y el equipo pre-diseñados entre tus jugadores y sus nuevos personajes. Seguramente pueden necesitar todo eso cuando se encuentren en el interior del **Santuario de Ignadur**.

Bralin Gulthendemmer

Anthuel Orthandre



Bralin Gulthendammer

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Héroe del pueblo

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Enano de las montañas

RAZA

Legal

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

17

DESTREZA

-2

7

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+0

11

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

- +5 Fuerza
- -2 Destreza
- +5 Constitución
- +0 Inteligencia
- +1 Sabiduría
- +0 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- -2 Acrobacias (Des)
- +0 Arcanos (Int)
- +5 Atletismo (Fue)
- +0 Engaño (Car)
- +0 Historia (Int)
- +0 Interpretación (Car)
- +0 Intimidación (Car)
- +0 Investigación (Int)
- -2 Juego de Manos (Des)
- +1 Medicina (Sab)
- +0 Naturaleza (Int)
- +3 Percepción (Sab)
- +1 Perspicacia (Sab)
- +0 Persuasión (Car)
- +0 Religión (Int)
- -2 Sigilo (Des)
- +3 Supervivencia (Sab)
- +3 Trato con Animales (Sab)

HABILIDADES

16

14 sin escudo

CLASE DE ARM.

-2

INICIATIVA

7,5 mtrs

25 pies VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 14

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADO DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.ATAQUE	DAÑO/TIPO
Martillo 1 mano	+5	1d8 + 3 contundente
Martillo 2 manos	+5	1d10 + 3 contundente
Hacha de mano*	+5	1d6 + 3 cortante

*Puedes lanzar un hacha de mano 20 pies, o hasta 60 pies con desventaja en la tirada de ataque

ATAQUES Y CONJUROS

13

SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

Competencias: Todas las armaduras, escudos, armas sencillas, armas marciales, herramientas de herrero, vehículos (terrestres)

Idiomas: Común, Enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC	
PP	
PE	
PO	10
PPT	

Placas y mallas* / Martillo de Guerra / 2 hachas de mano/ Escudo y mochila / Pieles de Thuel.

Saco de dormir, palanca, martillo, 10 pitones, 10 antorchas, un yesquero, raciones para 10 días, un odre de agua, 50 pies de cuerda de cáñamo, una pala, una olla de hierro, un conjunto de ropa común y una bolsa con 10 gp

*desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

EQUIPO

La **paciencia** es mi virtud pues no tengo ninguna prisa. Pero cuando llega el momento de la acción, la muerte es mi único obstáculo. Soy **obstinado**.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Destino. Nada ni nadie podrá alejarme en mi camino hacia el descubrimiento de la verdad y el honor de mi familia.

IDEALES

Heredé mi armadura de Cotas y mallas de mi tío. De mi clan recibí el martillo de guerra al que llamo "**Tío Drenek**".

VÍNCULOS

Obsesionado con los olores; el olor a Luckron me vuelve desequilibrado. No tengo medida con la Cerveza de levah.

DEFECTOS

Visión en la Oscuridad. Ves en condiciones de luz tenue dentro de un radio de 18 mtrs. como si fuera luz brillante, y en la oscuridad en ese mismo radio como si fuera luz tenue. No puedes discernir colores en la oscuridad.

Resiliencia Enana. Obtienes ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, y tienes resistencia contra el daño de veneno.

Dureza Enana. Tus puntos de golpe máximos aumentan en 1, y aumentan en 1 cada vez que subes de nivel (ya incluido).

Segundo Aire. Puedes usar una acción adicional para recobrar puntos de golpe iguales a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez que hayas utilizado este rasgo, debes finalizar un descanso corto o largo antes de que puedas usarlo otra vez.

Defensa. Mientras llesves puesta una armadura, sea cual sea, ganas un +1 a la CA (ya incluido).

Hospitalidad Rústica. Puedes encontrar un lugar para esconderte, descansar o recuperarte entre gente común, a menos que hayas demostrado ser un peligro para ellos. Te protegerán pero no arriesgarán sus vidas por ti.

RASGOS Y ATRIBUTOS



Bralin Gulthendemmer

NOMBRE DEL PERSONAJE

20

EDAD

marrón

OJOS

1,53 mtrs

ALTURA

pálida

PIEL

75 Kg

PESO

castaño

CABELLO

Soy originario de **Alvën** en la frontera al norte de **Bilibine**. El clan **Gulthendemmer** es el último clan guerrero del Sur de **Hun Daileriek** (los territorios Enanos). **Alvën** supone un paso poco frecuentado por mercaderes y viajeros cruzando la **Cordillera Mno**. Me crié con mi tío **Drenék** "El Herrero Manco" durante el **Ocaso de la Corona de Hun**, cuando mis padres y hermanos viajaron al Norte convocados por el Rey. Nunca volvieron.

Mi tío me enseñó lo básico sobre la fragua y la lucha, y en el invierno de **Lurathan** juntos defendimos **Alvën** de los **Luckrons** que casi arrasan la comarca. Así me gané el respeto en la frontera Sur. Hace casi dos años que aprendo las artes de la lucha en el Monasterio de **Artheon** en la ciudad de **Daer Bliemo**, junto a los **Maestros Mnesios** y otros aventureros.

Anthuel es mi mejor amigo, aunque a veces se ausenta por meses. La dura disciplina y las horas de entrenamiento me permitirán un día volver a **Hun** y descubrir qué pasó realmente con mi familia durante el Ocaso de la Corona.

BIOGRAFÍA

FRASES

"Esperad sangre de mi sangre. Pues mientras me quede un aliento de vida nuestra reunión será inevitable."

"Lo mejor será que antes o después te apartes. Salvo que quieras discutirlo con Tío Drenék"

"¡Brinda conmigo Anthuel!, ¡En estaapestosa taverna al menos no huele a Luckron !



EQUIPO Y TESORO

Anthuel Orthandre

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago 1

CLASE Y NIVEL

Humano

RAZA

Hermitaño

TRASFONDO

Legal

ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

-1

9

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

+4

18

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+0

11

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

- ☐ -1 Fuerza
- ☐ -1 Destreza
- ☐ +3 Constitución
- ☒ +6 Inteligencia
- ☒ +4 Sabiduría
- ☐ +0 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ -1 Acrobacias (Des)
- ☒ +6 Arcanos (Int)
- ☐ -1 Atletismo (Fue)
- ☐ +0 Engaño (Car)
- ☐ +4 Historia (Int)
- ☐ +0 Interpretación (Car)
- ☐ +0 Intimidación (Car)
- ☒ +6 Investigación (Int)
- ☐ -1 Juego de Manos (Des)
- ☒ +4 Medicina (Sab)
- ☐ +4 Naturaleza (Int)
- ☐ +2 Percepción (Sab)
- ☐ +2 Perspicacia (Sab)
- ☐ +0 Persuasión (Car)
- ☒ +6 Religión (Int)
- ☐ -1 Sigilo (Des)
- ☐ +2 Supervivencia (Sab)
- ☐ +2 Trato con Animales (Sab)

HABILIDADES

9

CLASE DE ARM.

-1

INICIATIVA

9 mtrs

30 pies VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d6

DADO DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.ATAQUE	DAÑO/TIPO
Bastón	+1	1d6+1 contundente
Daga*	+1	1d4+1 perforante

*Puedes lanzar una daga 20 pies, o hasta 60 pies con desventaja en la tirada de ataque

Trucos: Luz, Mano del mago y Rayo de escarcha. Puedes lanzarlos a voluntad.

2 espacios de conjuros de nivel 1 que puedes usar para lanzar tus conjuros preparados.

5 Conjuros preparados de nivel 1 disponibles a ser lanzados, de tu libro de conjuros.

Libro de conjuros que incluye estos conjuros de nivel 1: Armadura de mago, Dormir, Escudo, Hechizar persona, Manos ardientes, Proyectil mágico.

ATAQUES Y CONJUROS

12

SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

Competencias: Dagas, dardos, hondas, bastones y arcos ligeros

Herramientas: Equipo de herbalismo. Permite añadir +2 a cualquier prueba de característica para identificar o aplicar hierbas. O para crear antídotos y pociones de curación.

Idiomas: Común, Enano, Runas Mnesias

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC	
PP	
PE	
PO	10
PPT	

Bastón / daga / bolsa de componentes / libro de cojuros / mochila / pieles de Thuel.

Equipo de campaña, yesquero, 10 antorchas, raciones para 10 días, un odre agua, 50 metros de cuerda de cáñamo.

Equipo de herbalismo, caja de pergaminos repleta de notas, bote de tinta y pluma, manta de invierno, conjunto de ropa común, 10 hojas de pergamino 10 gp

EQUIPO

La **sensibilidad sensorial** y la **empatía** son mis virtudes. Hablo poco y siempre digo la verdad con el tacto necesario. Soy muy **intuitivo** y **prudente**.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Auto-conocimiento. La realidad es tan sólo la puerta para conocerse a uno mismo. Todo lo que necesitas saber se encuentra en tu interior.

IDEALES

La **visión** que me alejó del mundo aún se repite en sueños. Como una **llamada** continua que intento atender y guía mis pasos hacia mi destino.

VÍNCULOS

Soy **insociable** y a menudo termino saturado de la vida en sociedad. Sufro terribles **dolores de cabeza** que me causan desventaja en ciertas tareas.

DEFECTOS

Lazamiento de conjuros. La inteligencia es tu habilidad para lanzar cojuros. La tirada de salvación DC para resistir un cojunro lanzado por ti es 14. Tu bono de ataque cuando atacas con un conjuro es +6.

Descubrimiento: "El ojo de Gimhrael".

Un cántico Aldhaniní que invoca una alteración en la densidad del tiempo. Pronunciando las palabras "Gimhrael aardanum" durante tres minutos puedes interactuar con el mundo prácticamente congelado en el tiempo donde solamente transcurrirán 3 segundos. Toda criatura que esté en contacto contigo quedará al margen del efecto temporal igual que tu. Pasados los tres minutos se reestablece el flujo normal del tiempo y estarás exhausto sufriendo 1d10 puntos de daño. Puedes invocar el Ojo de Gimhrael solamente una vez al día siempre después de un largo descanso.

RASGOS Y ATRIBUTOS



Anthuel Orthandre

NOMBRE DEL PERSONAJE

19

EDAD

1,80 mtrs

ALTURA

90 Kg

PESO

verdes

OJOS

pálida

PIEL

rubio

CABELLO

Nací en *Daer Bliemo*, donde mis padres aún son respetados comerciantes. Solitario y taciturno, he dedicado largas horas al estudio de todo conocimiento relacionado con la magia y el tejido de la "densidad". Hace 4 años que estudio en el *Monasterio de Artheon* donde los *Sabios Mnesios* aún comparten su conocimiento.

Hace casi un año tuve una poderosa visión durante la noche que me transformó para siempre: *"Una extraña tormenta de luz azul, la torre de una ciudadela se derrumba, gritos, sangre, sombra y un gigantesco laberinto."*

Busqué consuelo retirandome a las colinas de *Ghunthe* donde pude conciliar de nuevo mi equilibrio a través de la meditación. En unas extrañas ruinas a una milla de la ciudad encontré las *runas Mnesias* que me desvelaron *"el Ojo de Gimhdrael"*. Ahora mas que nunca mi sueño es acceder al conocimiento *Aldhainii*. Viajando, cuando esté preparado, millas hacia el sur hasta la ciudadela de *Aldhainer III* en la península de *Ulai*. Mi buen amigo *Bralin* me escucha con paciencia. Hacemos un buen equipo.

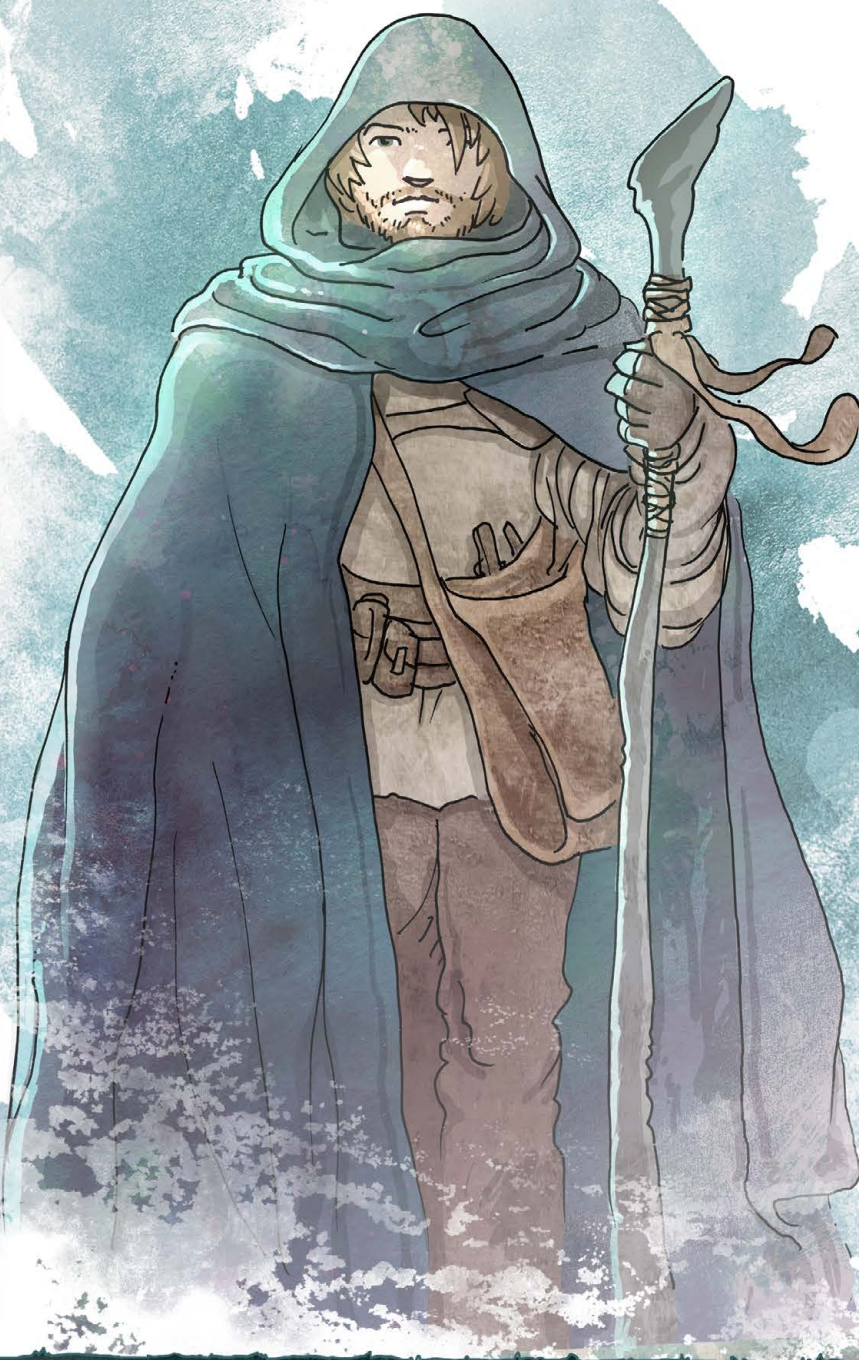
BIOGRAFÍA

FRASES

"El silencio es el mejor maestro... pero también es el peor enemigo."

"Sopésalo con calma. Quizá no tienes todo a tu favor. "

"¡Hoy sólo una Bralin! ¡A tu salud!"



EQUIPO Y TESORO

(Lee primero tu hoja de personaje, incluyendo el resumen de tu biografía)

Hace ya un mes que escuché por primera vez el nombre de **Ignadur**. Los juglares gemelos de Seomno interpretaron en la Taberna de Grisarena (Mi taberna favorita) “El amor imposible de Eldrenia”. Con esta excusa los Juglares traen noticias y rumores de diversos puntos de **Nervallan**. Estos versos inquietaron e interesaron profundamente a mi amigo **Anthuel**.

*“Recuerdo como si fuere de madrugada,
levantose la dama ricamente adornada,
Decidida por fin a convertirse en amada,
de aquesta sombra que le observaba.”*

*Ignadur de Saen dices ser llamado,
Mas no parezco en ventura de tu agrado.
Eldrenia lanzose sobre mineral pelado,
de una estatua de Rocabosque azulado”*

A los dos días **Anthuel** me comentó que estaba investigando en la biblioteca sobre el **Santuario de Ignadur**. Un pequeño y peligroso lugar escondido en el **Rocabosque** cerca de **Bilibine** donde supuestamente descansa el espíritu de un poderosísimo sabio llamado **Ignadur**, famoso por su desafiante y mortal forma de instruir en el conocimiento Antiguo. El Santuario se creía cerrado desde hace cientos de años y la historia de **Ignadur** se pierde en el tiempo, pero es posible que fuera visitado por insensatos aventureros en busca de dones.

Anthuel volvió a ausentarse durante la última semana. Su forma de investigar las cosas es así de absorbente. Esta semana una plaga de **Larvas de Nilio** en Artheon ha cancelado algunas clases por lo que finalmente **Anthuel** tampoco se ha perdido tanto. Las **luces de Nilio**, como son conocidas esas larvas, se usan en los sótanos y construcciones bajo tierra por su luminiscencia verde-azulada. Las larvas crecen por los techos iluminando de forma tenue cualquier pasillo o habitación.

Diribler, mi instructor de lucha, me contó durante la comida una antigua historia sobre **Ignadur**. En unos viejos pergaminos Mnesios se le nombra como Guerrero y Sabio: La leyenda de “**Ignadur de los cuatro Dones**”. Un maestro firme, poderoso y cruel para todos aquellos que no superaban sus pruebas. Su orgullo le impidió ver la traición de su mejor alumno y murió convertido en estatua.

Llegó a mis oídos que el primo de Greilock (dueño de la posada del Sur) había contraído una grave enfermedad que le estaba apagando lentamente. Ningún remedio parecía ayudarlo. **Frendair** había decidido salir en busca de un Santuario secreto escondido en el **Rocabosque** con la esperanza de encontrar curación en los dones prometidos. Pero aún no ha regresado.

Después de reunirme con **Anthuel** y aceptar su invitación a una cerveza decidimos buscar el **Santuario de Ignadur** en las faldas de **Los Dedos de Mno**. Preparamos rápidamente el viaje y nos pusimos en camino.

El viaje hasta **Bilibine** se desarrolló sin ninguna dificultad, y en la aldea decidimos comprar unas **pieles de Thuel** para combatir el frío. Los tres días siguientes de camino hacia las faldas de **Los Dedos de Mno** se hicieron un poco más pesados, sobre todo al acceder al frío **Rocabosque** pues se vuelve difícil decidir por donde buscar. Encontramos un rastro de pisadas relativamente recientes que nos llevaron hacia la entrada de lo que parecía ser una construcción en medio de las rocas. Finalmente buscamos un lugar protegido para pasar la noche y descansar antes de enfrentarnos al **Santuario de Ignadur**.

(Ahora estas preparado para tu aventura)



(Lee primero tu hoja de personaje, incluyendo el resumen de tu biografía)

Hace ya un mes que escuché por primera vez el nombre de **Ignadur**. Los juglares gemelos de Seomno interpretaron en la Taberna de Grisarena "El amor imposible de Eldrenia". Con esta excusa los Juglares traen noticias y rumores de diversos puntos de **Nervaluan**. Estos versos me parecieron inquietantes y llamaron mi atención.

*"Recuerdo como si fuere de madrugada,
levantose la dama ricamente adornada,
Decidida por fin a convertirse en amada,
de aquesta sombra que le observaba.*

*Ignadur de Saen dices ser llamado,
Mas no parezco en ventura de tu agrado.
Eldrenia lanzose sobre mineral pelado,
de una estatua de Rocabosque azulado"*

Conversé brevemente con los Juglares al término de su espectáculo. Pero ellos apenas sabían nada sobre el tema, más allá de haber oído rumores en las tabernas de Glunthe acerca de antiguas historias dormidas en el tiempo. El nombre de **Ignadur** se comenta últimamente en la comarca, pues algunos hablan de la vuelta de un espíritu oscuro largamente olvidado.

Sin razón aparente y siguiendo mi intuición decidí investigar en la biblioteca de Artheon, donde tengo buena amistad con Liberenthe (el custodio de las escrituras). A duras penas encontramos dos referencias sobre **Ignadur**.

En un tomo de Historia sobre la **Cordillera Mno** mencionan de paso un pequeño y peligroso lugar escondido en el **Rocabosque** cerca de **Bilibine** donde supuestamente descansa el espíritu de un poderosísimo sabio llamado **Ignadur**, famoso por su desafiante y mortal forma de instruir en el conocimiento Antiguo. Se creía cerrado desde hace cientos de años y la historia de **Ignadur** se pierde en el tiempo, pero es posible que fuera visitado por insensatos aventureros en busca de dones.

La segunda referencia es un tomo de leyendas antiguas que cuenta la triste historia de un brujo **Aldhaniner** que robaba los talentos a

aquellos de sus seguidores que osaban desafiarle. El propio desequilibrio de sus hechizos sobre la densidad del mundo acabó convirtiéndolo en roca. En el tomo se menciona un pequeño santuario que se construyó en su memoria al pie de **Los Dedos de Mno**. Y que desapareció para siempre engullido por el **Rocabosque**. Liberenthe confesó también haber vuelto a oír rumores sobre el santuario en el **Rocabosque** donde se prometen dones y tesoros, pero escucha tantísimas historias y supersticiones que no le había prestado demasiada atención.

Durante una semana investigué dejando de lado mi disciplina en el Monasterio de Artheon y visitando los gremios de mercaderes en busca de noticias recientes sobre **Ignadur**. El viejo Holuin me ofreció un mapa de **Nervaluan** del Norte donde está marcado precisamente **Ignadur**. Reusó explicarme dónde lo había conseguido, pero me aseguró que su dueño no lo iba a necesitar. Gracias a la influencia de mi padre en el gremio conseguí que me lo vendiera por un módico precio.

Las sacerdotisas de Blime no sabían apenas nada del tema. Pero en uno de sus rezos se mencionan 4 dones: "*De los cuatro dones de Impalur el silencio es el don que guarda el secreto*".

Dispuesto a resolver el misterio decidí invitar a **Bralin** a una cerveza y proponerle la búsqueda del **Santuario de Ignadur** en las faldas de **Los Dedos de Mno**. Aceptó mi propuesta.

El viaje hasta **Bilibine** se desarrolló sin ninguna dificultad, y en la aldea decidimos comprar unas **pieles de Thuel** para combatir el frío. Los tres días siguientes de camino hacia las faldas de **Los Dedos de Mno** se hicieron un poco más pesados, sobre todo al acceder al frío **Rocabosque** pues se vuelve difícil elegir por donde buscar. Curiosamente encontramos un rastro de pisadas relativamente recientes que nos llevaron hacia la entrada de lo que parecía ser una construcción en medio de las rocas. Finalmente buscamos un lugar protegido para pasar la noche y descansar antes de enfrentarnos al **Santuario de Ignadur**.

(Ahora estas preparado para tu aventura)



LA AVENTURA

Bralin y Anthuel son buenos amigos y estudian juntos en el Monasterio de Artheon en la ciudad de Daer Bliemo. Han viajado durante tres días desde Bilibine y una vez localizada la entrada al misterioso **Santuario de Ignadur** siguiendo unos rastros, deciden acampar una última noche para descansar antes de adentrarse en la oscuridad.



INTRODUCCIÓN. ACAMPADA EN LOS DEDOS DE MNO.

Para comenzar la aventura puedes leer pausadamente esto a tus jugadores:

El elevado saliente rocoso que habéis elegido se asemeja a un soportal de tosca estructura, donde dos enormes rocas alisadas se cruzan caprichosamente garantizando refugio frente al gélido y afilado viento del Norte. Después de tres días caminando y gracias a las pieles de Thuel este improvisado campamento parece casi una acogedora atalaya, y el lugar perfecto donde descansar unas horas. Hasta donde alcanza la vista no hay más que Rocabosque. Salvo por una oscura oquedad a unos 50 metros de vuestra elevada posición.

Aún con las últimas luces del día se perfila claramente la oscura entrada empedrada donde parecen difuminarse las pisadas que habéis estado siguiendo. Y eso es todo. Una entrada de unos 3 metros de ancho y no más de 5 de alto hacia el interior de la montaña.

El silencio en el Rocabosque apenas se interrumpe con el silbido que alguna racha furtiva de viento decide entonar en vuestra dirección. Una tranquilidad indescifrable, en un misterioso y frío lugar fuera del tiempo.

¿Hacia dónde conduce esa entrada? ¿Qué tipo de santuario se oculta bajo las rocas? Después de instalarlos en la medida de lo posible, os preparáis para pasar la noche en vuestra rudimentaria guarida.

Ahora es un buen momento para que animes a tus jugadores a compartir sus impresiones, intercambiar material o simplemente comentar cada uno sus antecedentes y la información que decidan poner en común. Puedes preguntarles si tienen clara su motivación para adentrarse en el Santuario al día siguiente, si sus personajes tienen inquietudes y preguntas sobre lo que están buscando o cualquier otra cosa que consideres necesaria para preparar el sentido inicial de la historia. Por la mañana, después de un frugal desayuno, los personajes pueden recoger sus cosas y bajar hacia la entrada del Santuario.



EL SANTUARIO DE IGNADUR.

Características generales de la construcción.

Estructura: Todos los pasillos y habitaciones están excavados en la roca helada de forma irregular, con una altura que oscila entre los 5 o 6 metros.

Rocabosque: El Rocabosque ha penetrado parcialmente en toda la estructura, por lo que se ven rocas esparcidas por los rincones, como dedos helados creciendo desde el suelo y las paredes hacia el interior.



Suelos: son toscamente empedrados, salvo la cueva central. Aunque todo está cubierto por una capa de escarcha.

Puertas: son de pesado metal oxidado y producen graves chirridos al abrirlas. Algunas se abren solo y exclusivamente en una dirección y no hay forma de hacerlo desde el otro lado.

Rastrillos: Están marcados en el mapa y caen desde el techo una vez los aventureros han pasado por esa zona imposibilitando la vuelta atrás. Indareth, el “Guardián de Ignadur” es el único que puede levantarlos.

Estatuas: Todas las estatuas son de roca helada con runas Mnesias.

Luz: Los techos suelen estar infectados con “luces de Nilio”, unas larvas luminiscentes que emiten luz verde-azulada de forma muy tenue e irregular, por lo que no hay oscuridad absoluta salvo que se indique lo contrario.

Temperatura: La temperatura en el interior ronda los 5° C y va bajando hasta unos -10° C en el centro de la construcción.

Sonidos: Un silencio sepulcral es la constante en todo el Santuario. Los sonidos metálicos de las puertas y otros impactos se escuchan amplificados y con reverberación. Cualquier otro sonido se indicará en su sección correspondiente.

ENTRADA Y ALREDEDORES.

El rastro de pisadas se desvanece cerca de la entrada donde el suelo se vuelve más duro. Explorando ahora la zona de cerca es fácil reconocer algunos restos humanos, huesos y cráneos prácticamente fusionados con el Rocabosque. El viento se ha parado casi por completo lo que acentúa el inquietante silencio en toda la zona.

Pregunta a los jugadores si están dispuestos a entrar por fin al **Santuario de Ignadur**.

Quizá prefieren explorar la zona antes, alrededor de lo que parecen los muros de la construcción. El perímetro del Santuario alcanza a más o menos los 108 metros, y al tratarse de un terreno difícil les llevará un tiempo recorrerlo avanzando a la mitad de su velocidad.

Recuerda que hay una “puerta trasera” de metal que es visible pero totalmente imposible de abrir desde fuera. En cualquier caso puedes posicionar ya la acción sobre el mapa y simplemente seguir los números de las secciones indicadas.



El secreto de Ignadur



ESCALA
1,5 metros / 5 pies

O - EXTERIOR DEL SANTUARIO.

Acurrucado contra unas piedras se encuentra el cuerpo de lo que parece un hombre joven vestido con cota de mallas, capa y capucha. Está cubierto parcialmente con hielo y escarcha.

En el caso de que los personajes se acerquen a investigar:

Se trata de Frendair, el primo de Greilock, cuyas pisadas habéis seguido hasta aquí. Examinándolo con atención comprobáis que se encuentra rígido y no respira. Se le puede ver la cara entre la escarcha parcialmente deformada por su enfermedad; con la piel gris amoratada llena de ampollas purulentas. Está muerto y congelado. Su mochila esta rajada y le han saqueado sus pertenencias. Solo han dejado algunos restos de comida, el yesquero y una carta escrita a mano.

La carta está incluida en Material adicional al final del módulo. Si algún personaje quiere investigar con más atención porque algo no le cuadra, puedes darle esta información si supera una tirada de Sabiduría (Percepción) de CD 10:

“Te preguntas por qué los restos que habéis visto en la entrada son solamente huesos mientras que Frendair se conserva íntegro congelado”.

1 - VESTÍBULO. BIENVENIDOS.

Subiendo unos escalones se accede al pasillo principal de entrada de 3 m de ancho que avanza 6 m hacia el Sur y da acceso a una estancia de 9 m (Este-Oeste) x 6 m (Norte-Sur). Hay 4 puertas, 2 en la pared Este y 2 en la pared Oeste. Hay dos columnas en el centro de la estancia y una enorme escultura en la roca preside la pared Sur.

Tan pronto accedéis a esta habitación la temperatura parece caer unos grados. Las paredes excavadas directamente en la roca se extienden hasta unos 6 metros de altura, y el Rocabosque crece tímidamente por todas partes. El techo resplandece de forma irregular con una tenue luz azulada. En el centro de la sala sobreviven dos columnas medio derruidas que probablemente mostraban algún tipo de ornamento en tiempos remotos.

Frente a vosotros, en el centro de la pared Sur, una enorme cabeza de unos 5 m de alto esculpida en la roca os da la bienvenida desafiante.

El Rocabosque crece por la superficie de la escultura cubriendo casi toda la cabeza salvo el rostro. Las cuencas de los ojos se muestran huecas y totalmente oscuras. Quizá más oscuras de lo normal. Sobre la frente y el labio inferior hay un extraño símbolo, así como diversas líneas de runas en los párpados y a ambos lados de la cara. Alrededor de la escultura hay huesos y cráneos humanos desparramados por el suelo.



Sin duda se trata del vestíbulo de bienvenida al Santuario. La imagen de la estatua es precisamente Ignadur, que pareciera estar infectado por el Rocabosque creciendo por todas partes.

Los símbolos en la frente y el labio son sellos de una antigua magia inactiva lo cual se puede descubrir superando una tirada de Inteligencia (Arcanos) de CD 15.

El resto de los escritos son runas Mnesias que Anthuel puede leer y traducir con cierta facilidad. En los lados de la cara se puede leer:

***“Bienvenido al santuario de Ignadur.
cuatro muertes o cuatro sendas,
cuatro dones o un solo secreto”***

Sobre los párpados se puede leer:

***“no enfrentes mi mirada...
con las manos desnudas/vacías”***

La última palabra está dañada y es imposible saber si dice “vacías” o “desnudas”

Las runas se refieren a los cuatro caminos que abren las cuatro puertas de esta estancia. Cada una de ellas llevará a una **senda** y por lo tanto a la posibilidad de conseguir un **don**. El secreto de Ignadur se refiere a la única puerta secreta que hay en todo el Santuario (áreas 23/24).

En esta estatua no ocurrirá nada metiendo las manos en las cuencas de los ojos, ni vacías ni desnudas ni nada de nada. La estatua no es más que eso, una estatua de Bienvenida y la magia del sello está desactivada.

Es posible trepar sobre la cabeza de Ignadur y tratar de recolectar algunas larvas de Nilio del techo superando una tirada de Destreza de CD 10. Se necesita un frasco vacío para guardar las larvas. Las larvas fosforescentes lo más probable es que al cabo de una hora contaminen toda la mochila. La comida se echa a perder y finalmente hasta las telas, armaduras o pieles de Thuel se llenan de larvas fosforescentes haciendo que el

personaje resplandezca con luz azulada de forma ténue. Será siempre visible en la Oscuridad.

En la estancia no hay absolutamente nada más salvo las cuatro puertas metálicas. Cada una tiene una inscripción en runas Mnesias

En la pared Este:

A- “Senda del Riesgo” y conduce al área 2

B- “Senda del Desafío” y conduce al área 6

En la pared Oeste:

C- “Senda de la Oscuridad” y conduce al 10.

D- “Senda de la Muerte” y conduce al área 15.



2 - PASILLO DEL RASTRILLO. LA SENDA DEL RIESGO.

La puerta da acceso a un pasillo que avanza hacia el Este 6 metros. Al final hay una puerta en la pared del Norte y el pasillo gira continuando hacia el Sur.

Apenas habéis avanzado dos metros cuando un pesado rastrillo metálico se descuelga a vuestra espalda... CLONCK!!!! Impidiendo el paso de vuelta hacia el Oeste. El estruendo ha sido considerable. En la esquina donde el pasillo gira podéis ver unos escombros sobre el suelo.

El rastrillo cae desde una ranura en el techo a 6 metros de altura. Cuenta con gruesas barras de metal negro, es muy pesado y no hay ninguna forma de moverlo. Probablemente también con algún contrapeso oculto. La puerta en la pared Norte del pasillo conduce al área 3. Siguiendo el pasillo hacia el Sur este avanza 7,5m y desemboca en el área 4.



3 - HABITACIÓN DERRUMBADA. LA SENDA DEL RIESGO.

Tras la puerta encontráis una pequeña habitación en forma de L que se extiende 3 metros hacia el Este y luego como un 1,5 m más hacia el Sur. No hay aparentes salidas en esta estancia. Prácticamente todo el fondo de la habitación está lleno de escombros de distintos tamaños por el suelo, con la pared Este medio derrumbada y casi perforada. Como si el Rocabosque hubiera crecido violentamente hacia dentro.

Es posible tratar de mover alguno de los escombros más grandes haciendo una tirada de Fuerza de CD 15. Esto producirá una desestabilización entre los escombros y la pared Este comenzará a derrumbarse más hacia dentro de la habitación. Para evitar los nuevos escombros que caen es necesario superar una tirada con ventaja de Destreza de CD 8. En el caso de no superarla los escombros causan 1d4 de daño contundente.

Ahora se puede percibir el aire entrando desde el exterior. Hay una roca un poco más grande taponando el agujero que se ha abierto hacia fuera y que quizá se puede mover entre dos personas superando el más fuerte una tirada con ventaja (por la ayuda) de Fuerza de CD 15.

Una vez movidos todos los escombros en esta habitación queda abierto un agujero en la pared Este desde donde descolgarse entre el Rocabosque y salir hacia el exterior del Santuario. Esto permite eludir el rastrillo y volver a entrar para quizá elegir otra Senda.

4 - ANTESALA. LA SENDA DEL RIESGO.

El pasillo termina en una pequeña habitación de 3x3 metros con orientación Oeste y una enorme puerta doble en la pared del Sur. En el centro de la habitación se levanta una pequeña estatua de unos 50 cm con la forma de unas alas desplegadas, sobre un pedestal con runas Mnesias.

Las runas Mnesias dicen:

**“No hay senda sin riesgo.
Esa es la medida de tu la libertad”**



5 - LA PASARELA. LA SENDA DEL RIESGO.



La estancia de 3 metros de ancho se alarga unos 10,5 m hacia el Sur. Cuenta con una puerta en el centro de la pared Sur. Un extraño olor apestoso, como a podrido, lo inunda todo. En esta habitación no hay suelo. Una frágil pasarela de maderos solapados y precariamente sujetos pretende funcionar como puente entre los extremos de esta habitación. Son unos 12 m de caída desde los maderos hasta el fondo de la sima. Mirando hacia abajo se alcanzan a ver más restos de huesos y lo que parece ser una especie de fluido gaseoso medio verdusco que se mueve al fondo.

La “Pasarela” de madera tiene dos tramos que se pueden superar con sendas tiradas de Destreza (acrobacias) con diferentes CD.

El primer tramo es relativamente sencillo y se supera con una tirada de Destreza (acrobacias) de CD 6. Esto permite avanzar hasta la plataforma a mitad de la pared Oeste.

El segundo tramo tiene dos posibles rutas:
Opción A: Hay una madera fina redondeada de casi 4 m hasta el final de la habitación. Lo que necesitará una travesía en equilibrio que conlleva la superación de una tirada de Destreza (acrobacias) de CD 14.

Opción B: Hay una madera suelta que queda en el vacío a casi 2 metros del final de la habitación. Se necesita una tirada de Destreza (acrobacias) de DC 6 seguida de una tirada de Fuerza (atletismo) de CD 12 para saltar hasta el final.

Cualquier tirada no superada supone perder el equilibrio y caer. La caída de 12 m de alto contra el suelo rocoso produce 3d6 de daño contundente. Una vez en el fondo respirar el gas putrefacto produce náuseas y vómitos. Pero ningún otro daño considerable.

Esta mecánica para superar la “Senda del Riesgo” es solo una propuesta que puede ser modificada a tu gusto. Podría diseñarse el proceso con más detalle permitiendo tiradas para intentar agarrarse a la madera al desequilibrarse y quedar colgando, o tratar de subir de nuevo a pulso, etc.

(Una forma interesante de salvar el obstáculo de esta estancia es simplemente usar una cuerda para descolgarse hasta el fondo de la sima. Vomitar con el gas putrefacto y recorrer la estancia hacia el Sur. Después se puede escalar la otra parte con una tirada de Fuerza (atletismo) de CD 16. Es posible que a los jugadores se les ocurran otras ideas y mecánicas. Te animo a que explores incluso las cosas más inverosímiles).

La puerta del Sur es de una sola dirección y conduce al área 19.

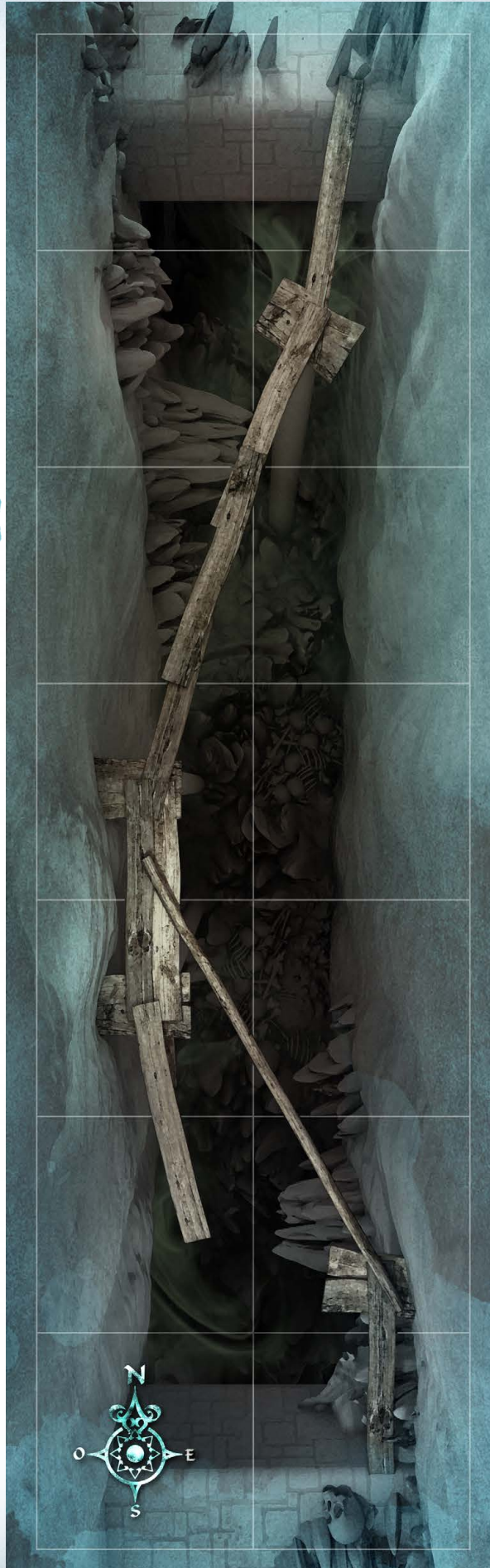


6 - PASILLO DEL RASTRILLO. LA SENDA DEL DESAFÍO.

La puerta da acceso a un pasillo que gira hacia el Sur 3 metros para desembocar en otra habitación. Apenas habéis avanzado un metro y medio cuando un pesado rastrillo metálico se descuelga a vuestra espalda... CLONCK!!!! Impidiendo el paso de vuelta hacia el Norte. El estruendo es ensordecedor. Pegando al rastrillo en la pared del Este hay otra puerta.

El rastrillo cae desde una ranura en el techo a 6 metros de altura. Cuenta con gruesas barras de metal negro, es muy pesado y no hay ninguna forma de moverlo. Probablemente también con algún contrapeso oculto. La puerta en la pared Oeste del pasillo conduce al área 7. Siguiendo el pasillo hacia el Sur este desemboca en el área 8.





7 - HABITACIÓN DE LOS TRASTOS. LA SENDA DEL DESAFÍO.

Entráis en una habitación de 3x3 m que parece un trastero. Por el suelo hay montones de tablones de madera desparramados (ninguno más largo de un metro), tres o cuatro barriles vacíos, una banqueta de 4 patas y algunos escombros. Apoyados contra una pared hay dos postes finos de madera de unos dos metros de largo. Y lo que parece un enorme cuerno de resonancia en su pedestal de aproximadamente un metro.

En este trastero hay algunas cosas interesantes que quizá podrían servir en la habitación en el área 9 de la Senda del Desafío.

El cuerno puede ser tocado soplando fuertemente, y el sonido retumbará produciendo vibraciones en las heladas paredes y rocas del Santuario. Un sonido grave y a la vez tintineante que inundará toda la construcción. Lo más inquietante es que una vez termine el soplido del cuerno se escuchará un muy lejano rugido escalofriante como de una bestia enorme que parece contestar. Ninguno de los personajes había escuchado nunca antes un rugido similar.



8 - ANTESALA. LA SENDA DEL DESAFÍO.

En esta pequeña habitación de 3x3 m con orientación Este hay una enorme puerta doble en la pared del Sur. En el centro de la habitación se levanta una estatua de unos 50 cm con la forma de unas extrañas fauces abiertas con largos colmillos. La alargada mandíbula de alguna extraña criatura sobre un pedestal con runas Mnesias. La doble puerta tiene un símbolo parecido al que mostraba la estatua del vestíbulo.

Las runas Mnesias sobre el pedestal de la estatua están borrosas pero dicen:

“Sordas son las fauces de la ignorancia. Escucha. Pues no hay palabra en el desafío.”



9 - EL CRISTAL. LA SENDA DEL DESAFÍO.

La estancia de 3 metros Este-Oeste se alarga unos 10,5 m hacia el Sur, Con una puerta en el centro de la pared Sur. Una gruesa pared de hielo transparente en mitad de la estancia impide el acceso hacia el Sur. Tan pronto entráis en esta sala ocurren simultáneamente dos cosas:

1- Desaparece por completo el sonido. Como si os hubierais quedado sordos sois del todo incapaces de escuchar absolutamente nada.

2- La gravedad ha desaparecido y por arte de magia comenzáis a flotar en el aire torpemente. Es muy curioso vuestro reflejo en la pared de hielo en mitad de la habitación flotando sin gravedad y haciendo aspavientos.

En estas circunstancias es muy difícil que los personajes puedan comunicarse. Puedes proponer a los jugadores que mientras se encuentren en esta sala mantengan silencio también en el mundo real o quizá que se comuniquen por escrito contigo. También puedes permitir que los **jugadores** hablen entre si, pero para que un **personaje** se comunique con otro puede ser necesario que el jugador elija entre una tirada de Sabiduría (percepción) de CD 15 o Inteligencia de CD 15 para poder hacerse entender con gestos, aspavientos y leyendo los labios. Cada tirada superada es un mensaje sencillo que pueden transmitirse.

Al impulsarse sin gravedad es fácil chocarse con las paredes y contra las rocas (Tirada de Destreza (acrobacias) de CD 12 o 1d4 de daño contundente por el impacto). Llegar flotando hasta la pared de cristal en mitad de la habitación se convierte en todo un desafío.



Quizá sujeto en la puerta de acceso un personaje puede lanzar al otro hacia el centro de la habitación, o pueden tratar de desplazarse agarrando las paredes o el techo de Rocabosque (en este caso podrían infectarse al contacto con el techo de Larvas de Nilio).

Deja que los jugadores aporten sus ideas. En cualquier caso, la pared de hielo no se romperá. Salvo que se sople en esta sala el Cuerno de Resonancia que se encuentra en la habitación de trastos (ver área 7). El sonido no se escuchará al soplar el cuerno, pero la vibración romperá el cristal y el hechizo. Haciendo caer todo al suelo con renovada gravedad y estruendosos golpes. (1d4 de daño contundente por el golpe).

Se puede resolver la situación con cualquier otra mecánica que surja durante el juego, de hecho esta senda también puede ser un Desafío para el DM.

10 - PASILLO DEL RASTRILLO. LA SENDA DE LA OSCURIDAD.

La puerta da acceso a un pasillo que avanza hacia el Oeste 6 metros antes de girar hacia el Sur. En la esquina hay una puerta en la pared del Norte. Apenas habéis avanzado unos metros cuando un pesado rastrillo metálico se descuelga a vuestra espalda... CLONCK!!!! Impidiendo el paso de vuelta hacia el Este. El retumbar del golpe metálico tarda en desaparecer.

El rastrillo cae desde una ranura en el techo a 6 metros de altura. Cuenta con gruesas barras de metal negro, es muy pesado y no hay ninguna forma de moverlo. Probablemente cuenta con algún contrapeso oculto. La puerta en la pared Norte del pasillo conduce al área 11. Siguiendo el pasillo hacia el Sur este avanza 7,5m y desemboca en el área 12.

11 - ALMACÉN DE HUESOS. LA SENDA DE LA OSCURIDAD.

Tras la puerta encontráis una pequeña habitación en forma de L que se extiende 3 m hacia el Oeste y luego como un 1,5 m más hacia el Sur. No hay aparentes salidas en esta estancia. Prácticamente todo el fondo de la habitación está lleno de huesos y cráneos humanos apilados. Costillas, brazos, piernas, columnas descoyuntadas, mandíbulas y dientes... sin duda se trata de una especie de almacén de huesos humanos.

No hay mucho más que huesos en esta habitación. Pero si deciden buscar y rebuscar entre los huesos, es posible encontrar un humilde anillo de latón aún en su dedo después de superar una tirada de Sabiduría (percepción) de CD 20. (Puede que este sencillo anillo, como en algunas otras historias, sea más importante de lo que parece en el futuro).



12 - ANTESALA. LA SENDA DE LA OSCURIDAD.

El pasillo termina en una pequeña habitación de 3x3 metros con orientación Este y una enorme puerta doble en la pared del Sur. En el centro de la habitación se levanta una estatua de unos 50 cm con la forma de unas manos tapando casi por completo una cara sobre un pedestal con runas Mnesias.

Las runas Mnesias dicen:

“La fría Oscuridad se desvanece conquistando la luz interior.”



13 - BALDOSAS CIEGAS. LA SENDA DE LA OSCURIDAD.

La estancia de 3 metros de ancho se alarga unos 10,5 m hacia el Sur, con una puerta en el centro de la pared del fondo. El suelo de esta estancia deja de ser empedrado y está lleno de baldosas cuadradas de unos 70 cm con diferentes símbolos grabados o pintados. Algunas de las baldosas no tienen símbolo.

Puedes usar las dos imágenes de la página siguiente para resolver la Senda de la Oscuridad. (ver material adicional al final de este módulo).

La mecánica propuesta es sencilla. Una vez avancen los personajes y pisen o superen los dos símbolos iniciales (los sellos arcanos parecidos a los que tenía Ignadur en el vestíbulo están grabados en las baldosas) una oscuridad mágica inundará toda la sala. No hay nada que pueda dar luz en esta **Oscuridad** mágica.

A partir de ese momento puedes retirar o dar la vuelta a la imagen de las baldosas con símbolos y utilizar la otra imagen donde tendrán que seguir “avanzando a ciegas”. Los jugadores irán eligiendo que baldosa pisar según lo que recuerden.

Cada vez que pisen una calavera se dispara un cono de frío que afecta un área de 3 metros y todos los afectados hacen una tirada de salvación de Constitución de CD 15, sufriendo 4 (1d8) puntos de daño de frío si la tirada falla o la mitad de daño si tiene éxito.

Pisar el otro signo que no es una calavera (y no son los sellos de los extremos) intercambia la posición de los jugadores por teletransportación.

Salir de la habitación por donde han entrado no devuelve la luz. solo y exclusivamente cuando se pisen o superen los sellos del final del embaldosado la Oscuridad desaparece. Basta con que uno solo de los personajes consiga llegar al otro lado.

Recuerda dejar un rato al principio la vista de las baldosas para que puedan intentar recordarlas los jugadores cuando se queden en la Oscuridad.



14 - SALIDA DEL TELETRANSPORTE.

La habitación de 3x3 metros está vacía salvo por un extraño y complejísimo símbolo arcano grabado sobre las losas del suelo. Círculos entrecruzados, runas, líneas y triángulos construyendo una especie de mandala que resplandece levemente.

Hay una sola puerta de salida en la esquina Norte de la pared Este. Esta habitación es un canal de teletransportación de salida que viene de la habitación 21. La puerta y el canal de teletransportación funcionan en una sola dirección.



Luz



OSCURIDAD



15 - PASILLO DEL RASTRILLO. LA SENDA DE LA MUERTE.

La puerta da acceso a un pasillo que avanza hacia el Sur 3 metros para desembocar en otra habitación. Apenas habéis caminado dos metros cuando un pesado rastrillo metálico se descuelga a vuestra espalda... CLONCK!!!! Impidiendo el paso de vuelta hacia el Norte. El estruendo es ensordecedor. Ahora solo podéis avanzar hasta la siguiente habitación hacia el Sur.

El rastrillo cae desde una ranura en el techo a 6 metros de altura. Cuenta con gruesas barras de metal negro, es muy pesado y no hay ninguna forma de moverlo. Probablemente cuenta con algún contrapeso oculto. Siguiendo el pasillo hacia el Sur este desemboca en el área 16.

16 - ANTESALA. LA SENDA DE LA MUERTE.

El pasillo termina en una pequeña habitación de 3x3 metros con orientación Oeste y una enorme puerta doble en la pared del Sur. En el centro de la habitación se levanta una estatua de unos 50 cm con la forma de una mano que sujeta firmemente una espada hacia arriba, sobre un pedestal con runas Mnesias.

Las runas Mnesias dicen:

“Matar o morir son las dos caras de un equilibrio sin odio.”



17 - EL COMBATE. LA SENDA DE LA MUERTE.

La estancia de 3 metros Este-Oeste se alarga unos 10,5 m hacia el Sur, Con una puerta en el centro de la pared Sur. El Rocabosque ha penetrado bastante entre las paredes de esta sala que se encuentra llena de rocas y notáis como si de pronto hiciera más frío. Se percibe cierta tensión en el silencio entre las estructuras rocosas heladas que podéis ver al final de la habitación.

Para superar esta senda basta con derrotar a los dos **Dgewls** que se ocultan entre las rocas. Mirando a simple vista no es posible diferenciarlos de las rocas de hielo incrustadas en las paredes y el suelo (quizá con una tirada de percepción pasiva). Pero a medida que los personajes avancen de pronto tendrán la sensación de que alguna de las rocas se ha movido. Este inicio de enfrentamiento dependerá mucho del tono de tensión que se pueda construir de forma narrativa. Una vez han avanzado ciertos metros uno de los Dgewls (demonios del Rocabosque) se lanzará dando saltos contra los personajes. Es importante que solo enfrenten un Dgewl de cada vez. El otro esperará al final del pasillo.

Una criatura de hielo se lanza contra vosotros desde las rocas del fondo. Mide poco más de metro y medio y se arrastra dando espasmos que suenan a golpes de cristal contra el suelo con movimientos que recuerdan a los de un insecto. Os mira con ojos de roca negra sacudiendo violentamente su amorfa cabeza sin expresión. Hay algo en el agudo chirrido que emite al atacar que sin duda no pertenece a este mundo.

Y aquí comienza la secuencia de ataque lanzando iniciativa. Cuando el primer Dgewl explote al ser derrotado, su compañero huye trepando por las paredes hasta el área 23 donde se camufla como parte de la estatua de Ignadur.



DGEWL. DEMONIO DEL ROCABOSQUE

Pequeño elemental, neutral malvado

Clase de Armadura 11

Puntos de Golpe 21 (6d6)

Velocidad 9 m, Paredes y techos 9 m.

FUER	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +3

Vulnerabilidad al daño: contundente, fuego.

Inmunidades al daño: frío, veneno.

Inmunidades de condición: envenenado.

Sentidos: visión en la oscuridad 18 m, Percepción pasiva 12.

Idiomas: Dgewl, Huumt.

Desafío: 1/2 (100 XP)

Explosión al morir. Cuando el Dgewl muere explota en una ráfaga de cristales de hielo afilados. Cada criatura en un área de 1,5 m debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10, recibiendo 4 (1d8) daño cortante si falla o la mitad si tiene éxito.

Falsa apariencia. Cuando el Dgewl permanece inmóvil es indistinguible del Rocabosque helado.

Conjurador innato (1/día). El Dgewl puede lanzar *Nube de Niebla* de forma innata sin requerir componentes. Su habilidad innata para conjuros es Carisma.

ACCIONES

Garras. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 al daño, alcance 1,5 m., una criatura. Daño: 3 (1d4 + 1) daño cortante más (1d4) daño de frío.

Aliento helado (recarga 6). El Dgewl exhala un cono de 3,5 m de aire gélido. Cada criatura en el área debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10, recibiendo 5 (2d4) daño de frío si falla o la mitad si tiene éxito.

18 - PASILLO.

Este pasillo de 6 m transcurre de Este a Oeste. En el extremo Oeste termina en una puerta cerrada. Hacia el Este desemboca en una amplia estancia. En la pared Norte hay dos puertas que no se pueden abrir desde aquí, pues quedan perfectamente encajadas en el muro, sin asideros, pomos o salientes. Tienen grabado el símbolo de Ignadur. Un suave aroma a Incienso de conífera se filtra desde la puerta en el extremo Este, donde también cuelga un oxidado aldabón con forma de mano.

La puerta con el aldabón conduce al área 21. El final del pasillo hacia el Oeste desemboca en el área 23.



19 - PASILLO.

Este pasillo de 6 m transcurre de Este a Oeste. En el extremo Este termina en una puerta cerrada. Hacia el Oeste desemboca en una amplia estancia. En la pared Norte hay dos puertas que no se pueden abrir desde aquí, pues quedan perfectamente encajadas en el muro, sin asideros, pomos o salientes. Tienen grabado el símbolo de Ignadur. Hay algunas marcas leves en el suelo, parecen ser suciedad y barro sobre la escarcha helada, tal vez por arrastrar algo hacía la puerta del extremo Oeste.

La puerta del extremo Este conduce al área 20. El final del pasillo hacia el Oeste desemboca en el área 23.

20 - ALMACÉN DE CARNE Y MANTENIMIENTO.

Tras la puerta el pasillo gira hacia el Sur 1,5 m y da paso a una habitación orientada hacia el Oeste de 4,5 metros Este-Oeste y 3 metros hacia el Sur. El suelo tiene más barro de lo normal y manchas oscuras de sangre. Amon-tonados ocupando la mitad de la estancia están los cuerpos congelados de varios Thuels sin piel. Parece un almacén de carne. Hay una mesa sucia con unas pinzas de hierro, dos palas, un tronco con un hacha vieja clavada y en la pared hay ganchos con algunas piezas de carne colgadas. En una esquina unas cuantas pieles de Thuel sin refinar parecen haber sido desechadas. Y finalmente hay unas pesadas cadenas con eslabones del tamaño de un puño amontonadas junto a la mesa.

Esta habitación es un almacén de carne con diferentes herramientas y utensilios. Las cadenas son muy pesadas y no alcanzan ni tres metros. No hay nada más en esta habitación. Toda la carne está congelada, el frío es una constante en todo el Monasterio.

21 - INDARETH, GUARDIÁN DEL SANTUARIO. SALA DE TELEPORTACIÓN.

El sonido metálico del aldabón es seco y retumbará por todo el pasillo. Pero nadie abrirá.

Siguiendo el dulce aroma a coníferas el pasillo avanza apenas 1,5 m hacia el Sur donde os sorprende una extraña visión. La habitación de 3x3 metros está vacía salvo por un extraño y complejísimo símbolo arcano con la palabra "Indareth" en el centro y grabado sobre las losas del suelo. Círculos entrecruzados, runas, líneas y triángulos construyendo una especie de mandala que resplandece levemente. Hay otra puerta al Sur de la pared Este.



Esta habitación es un canal de teleportación entre las áreas 14 y 21. El Avatar de Indareth que descansa en la habitación 22 se activa por las noches y recorre todo el Santuario preparándolo para los posibles visitantes. Cualquier personaje que se sitúe en el centro del símbolo arcano será teletransportado a la sala 14.

22 - GABINETE DE INDARETH, GUARDIÁN DEL SANTUARIO.

Esta es una pequeña habitación de 3 metros Norte-Sur y apenas 1,5 m de ancho sin más salidas. Todos los muros y el suelo están pintados con extraños dibujos arcanos, símbolos, runas Mnesias, garabatos y figuras que resplandecen. La estancia entera parece vibrar bajo los efectos de un intenso poder mágico. Suspendido en el aire, en mitad de la estancia, flota en vertical el cuerpo de lo que parece una persona vestida con una densa túnica negra y una capa con capucha que le oculta el rostro.

Se trata de Indareth. El Guardián del Santuario que se activa durante la noche y recorre toda la estructura preparando los recorridos para los posibles visitantes.

Es imprescindible avisar a los personajes de que todos sus sentidos les avisan de lo tremendamente peligrosa que es esta estancia. No hacen falta tiradas, la vibración mágica en este lugar es muy intensa. El mayor peligro es intentar tocar el cuerpo inerte de Indareth. Cualquier persona que toque sus ropajes sin tirada de salvación posible se convertirá automáticamente en el nuevo Avatar Guardián. El espíritu de Indareth, en su forma espectral de Clérigo humano, se elevará hacia la luz dando las gracias por sentirse liberado. El nuevo Avatar quedará maldito y flotando en el aire. Dedicando su no-existencia a las labores de mantenimiento del Santuario durante las noches. Y descansando en este habitáculo durante el día.



THUEL.

Principal exponente de la ganadería Mnesia, del Thuel se utiliza todo: su carne, su piel y sobre todo las protuberancias óseas que les permiten mimetizarse en los más altos picos de la Cordillera Mno.





23 - LA CAPILLA DE LOS DONES

Esta amplia sala de unos 9 m Este-Oeste por 9 m Norte-Sur parece aún más fría. Cómo si la temperatura hubiera bajado unos grados. El Rocabosque crece por los rincones y el techo resplandece menos de lo que habéis visto hasta ahora. En el centro de la sala aún se mantienen en pie 4 columnas con restos de sus básicos ornamentos geométricos.

En el centro de la pared Norte una enorme cabeza de unos 5 m de alto esculpida en la roca os recuerda claramente al vestíbulo por donde habéis entrado al Santuario. Las cuencas de los ojos se muestran huecas también y totalmente oscuras. Sobre la frente y el labio inferior hay un extraño símbolo que resplandece suavemente y en el resto de la cara no parece haber ninguna otra runa. Hay cuatro estatuas más pequeñas. Dos estatuas de unos 50 cm con pedestal a cada lado de la enorme cabeza. A la derecha primero una estatua con forma de unas alas desplegadas, seguida de otra con la forma de una mano que sujeta firmemente una espada hacia arriba. Y en el lado izquierdo de la cabeza de Ignadur primero una estatua con la forma de unas manos tapando casi por completo una cara, y después otra con la forma de unas extrañas fauces abiertas con largos colmillos. Hay una puerta de salida en la esquina Sur-Oeste.

Sin duda esta estancia es bastante parecida al vestíbulo de bienvenida al Santuario. La imagen de la estatua es obviamente Ignadur y el resto son las estatuas de las cuatro Sendas.

Los símbolos en la frente y el labio son sellos de una antigua magia que en esta estatua si está activa lo cual se puede descubrir superando una tirada de Inteligencia (Arcanos) de DC 12.

Atención: Es posible que el combate iniciado en el área 17 tenga que resolverse

aquí, pues uno de los Dgewls podría estar agazapado sobre la estatua de Ignadur. En este caso lo primero es resolver este combate, pues el Dgewl se lanzará sobre los personajes tirando Iniciativa con ventaja. Una vez resuelto este combate habrán superado la senda de la Muerte.

Dependiendo de la Senda por la que han llegado los personajes hasta aquí se desvelará un Don escrito en runas Mnesias en la frente de la enorme cabeza de Ignadur. De izquierda a derecha estas son las estatuas de las Sendas y sus dones.

1. Estatua de las fauces abiertas. Senda del Desafío: si los personajes han superado la senda del Desafío esta estatua estará iluminada y resplandeciendo con respecto a las otras, y además en la frente de Ignadur se podrá leer en runas Mnesias la palabra: **SILENCIO**.

“La senda del Desafío otorga el don del SILENCIO”

Resolver esta senda conjura una bendición que incrementa en **+1** punto de por vida la **Sabiduría** de cada personaje. (Salvo que liberen a Leithven en el área 26, lo cual anulará cualquier mejora adquirida con la magia del Santuario).

Además detrás de esta estatua se esconde la única puerta secreta de todo el Santuario, que lleva directamente hasta el área 26. Si los personajes recuerdan que Las sacerdotisas de Blime en uno de sus rezos mencionan 4 dones: “De los cuatro dones de Impalur el silencio es el don que guarda el secreto” encontrarán sin problemas la puerta. De otro modo, hay que buscar puertas secretas en la zona superando una tirada de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación) de CD 15. Cada personaje puede elegir una de las dos en el caso en que decidan buscar.

2. Estatua de las manos tapando la cara. Senda de la Oscuridad: si los personajes han superado la Senda de la Oscuridad esta estatua estará iluminada y resplandeciendo. En la frente de Ignadur se podrá leer en runas Mnesias la palabra: **VISIÓN**.



“La Senda de la Oscuridad otorga el don de la VISIÓN”

Resolver esta senda conjura una bendición que incrementa en **+1** punto de por vida la **Inteligencia** de cada personaje. (Salvo que liberen a Leithven en el área 26, lo cual anulará cualquier mejora adquirida con la magia del Santuario).

3. Estatua de las alas desplegadas. Senda del Riesgo: si los personajes han superado la Senda del Riesgo esta estatua estará iluminada y resplandeciendo con respecto a las demás estatuas apagadas. En la frente de Ignadur se podrá leer en runas Mnesias la palabra: **TEMPLANZA**.

“La Senda del Riesgo otorga el don de la TEMPLANZA”

Resolver esta senda conjura una bendición que incrementa en **+1** punto de por vida la **Destreza** de cada personaje. (Salvo que liberen a Leithven en el área 26, lo cual anulará cualquier mejora adquirida con la magia del Santuario).

4. Estatua de la mano empuñando una espada. Senda de la Muerte: si los personajes han superado la Senda de la Muerte esta estatua estará iluminada y resplandeciendo con respecto a las demás estatuas apagadas. En la frente de Ignadur se podrá leer en runas Mnesias la palabra: **TRANSFORMACIÓN**.

“La Senda de la Muerte otorga el don de la TRANSFORMACIÓN”

Resolver esta senda conjura una bendición que incrementa en **+1** punto de por vida la **Constitución** de cada personaje. (Salvo que liberen a Leithven en el área 26, lo cual anulará cualquier mejora adquirida con la magia del Santuario).

24 - PASAJE SECRETO

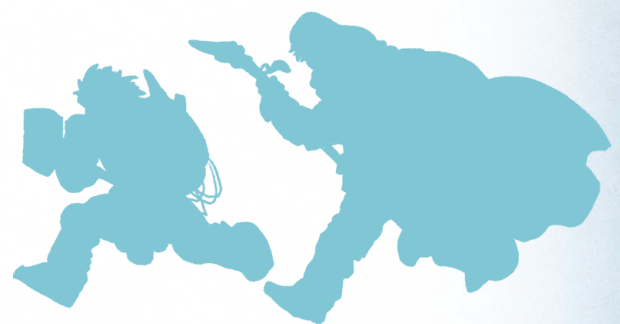
Un estrecho pasaje secreto se revela tras la puertecilla. Es muy difícil avanzar por este pasadizo de menos de un metro de ancho. Después de apenas 1,5 metros el pasadizo gira hacia el Este y avanza unos 6 metros más donde podéis ver 3 puertas consecutivas en la pared Sur. Al final vuelve a girar hacia el Norte hasta una amplia caverna interior.

Este estrecho pasadizo conduce al área 26

25 - ALMACENES DE CARNES Y COSAS

Estos pequeños almacenes de apenas un 1,5 m cuadrados guardan fundamentalmente trozos de carne de Thuel congelada. Hay algunos sacos también de Sal rosada. Unos 10 kilos en total. (Y algo más desparramada en el último almacén).

Aquí se guardan las piezas de carne preparadas en la habitación del área 20.



26 - LEITHVEN. EL DRAGÓN BLANCO.

El pasadizo se ensancha rápidamente en lo que parece ser una cueva natural de más de 15 metros de profundidad y al menos 25 metros de alto. La sala está invadida por las construcciones del Rocabosque, pero es lo que veis en el centro de esta lo que os deja perplejos.

Colgando del centro de la caverna, sujeto con cuatro cadenas desde el techo y con otras cuatro más fijándolo a sendas rocas en el suelo podéis ver lo que parece ser un Dragón Blanco del Rocabosque atado envuelto sobre sus propias alas en un bulto de unos 8 metros. Solo la cabeza parece colgar con cierta capacidad de movimiento. El dragón mantiene los ojos cerrados y no parece haber detectado vuestra presencia. No hay a simple vista ninguna otra salida de esta caverna.

Y este es el **secreto del Santuario de Ignadur**. Un **dragón blanco** sostiene, en contra de su voluntad, la energía y poder mágico de todo el Santuario. Las cuatro cadenas que le atan al suelo están clavadas con sellos metálicos encantados que mantienen preso al alado reptil y distribuyen su energía por todo el recinto. Hay una runa grabada en cada uno de los sellos.

Ignadur ha montado todo este Santuario gracias a complicados tejidos mágicos en la densidad del mundo, utilizando el Alma de Indareth como Guardián, abriendo una pequeña rasgadura entre planos de existencia para invocar a los Dgewls (demonios del Rocabosque) y alimentando la magia del lugar con un dragón cautivo al que mantiene vivo gracias a la carne de Thuel. Sin duda Ignadur es un personaje muy poderoso de cuyas razones para semejante perversión no nos corresponde tratar en esta historia.

Los Dragones Blancos no suelen hablar mucho, y son los más salvajes de los dragones cromáticos. Aún más este dragón cautivo y moribundo. Por lo que resolver esta escena va a requerir un esfuerzo interpretativo tanto del DM con el

dragón como de los personajes que tendrán que tomar importantes decisiones que definirán el final de esta aventura.

Los personajes podrían atacar al dragón y tratar de matarlo. En este caso estudia con atención el cuadro de estadísticas y resuelve el enfrentamiento, sabiendo que el dragón está en clara desventaja casi completamente encadenado aunque es mucho más poderoso. Además tampoco puede usar garras, cola o alas. Pero si puede usar su aliento de frío, sin duda letal para nuestros personajes de primer nivel. E incluso lanzar alguna dentellada si se acercan demasiado en ataque cuerpo a cuerpo.

Los personajes podrían decidir intentar hablar con el dragón.

Aun a pesar de que los dragones blancos no son nada habladores ni elocuentes pueden llegar a hablar. Sobre todo si se trata de salvar su vida. Estarán más dispuestos a escuchar un mensaje en dracónico que en común. El dragón se llama **Leithven** y no querrá hablar demasiado de su triste historia de más de 700 años. Pero si contará que los sellos de las cuatro cadenas le mantienen preso y sin posibilidad de escapar de allí. Quizá Leithven trate de negociar alguna recompensa muy especial con los personajes si le liberan. Y aunque los dragones usualmente son criaturas malvadas Leithven suele cumplir su palabra (quizá en una futura aventura).

Los personajes podrían decidir liberar a Leithven.

Los cuatro sellos de las cuatro cadenas corresponden con los dones de la Sendas que plantea el Santuario. Así pues se pueden utilizar esos dones para deshacer las cadenas que mantienen cautivo a Leithven. Lógicamente eso hace que el personaje pierda el don de cuya cadena está rompiendo el sello. Para eso basta con que se acerque al sello y pronuncie la palabra que cada Senda ha revelado. La runa se iluminará y romperá el sello metálico de esa cadena.

¡Los personajes podrían hacer cualquier otra cosa!





LEITHVEN. DRAGÓN BLANCO DEL ROCABOSQUE

Dragón enorme, neutral malvado, ¡Herido y atado! *

Clase de Armadura 18 (armadura natural)

Puntos de Golpe 200 (16d12 + 96) - 80*

Velocidad 12 m, 9 escav., 24 m volando, 12m nadando.

FUER	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Salvaciones: Des +5, Con +11, Sab +6, Car +6

Habilidades: Percepción +11, Sigilo +5

Inmunidades al daño: frío.

Sentidos: vista ciega 18 m, visión en oscuridad 36 m, Percepción pasiva 21.

Idiomas: Común, Dracónico.

Desafío: 13 (10.000 XP)

Caminar en el hielo. Puede atravesar y escalar superficies heladas tirada de habilidad. El terreno difícil compuesto de hielo, nieve o Rocabosque no afecta su velocidad.

Resistencia Legendaria (3/día). Si falla una tirada de salvación puede elegir tener éxito en su lugar.

ACCIONES

Ataque múltiple. Usando su **Presencia aterradora** hace 3 ataques: 1 fauces + 2 garras *

Fauces. Arma ataque por contacto: +11 al golpe, alcance 3 m, un objetivo. Daño: 17 (2d10 + 6) daño perforante + 4 (1d8) daño por frío.

Garra. Arma de ataque por contacto: +11 al golpe, alcance 1,5 m, un objetivo. Daño: 15 (2d6 + 6) daño cortante. *

Presencia aterradora. Cada criatura que elija el dragón a 36 m y sepa de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría de CD 14 o quedará aterrizado por 1 minuto. Se puede repetir el tiro de salvación al final de cada turno, terminando el efecto con una tirada exitosa. Una vez superada la tirada o si termina su efecto la criatura queda inmune por 24 h.

Aliento helado (recarga 5-6). El dragón exhala una ráfaga helada en un cono de 18 m. Cada criatura en el área debe hacer una tirada de salvación de Constitución de CD 19 Constitución, sufriendo 54 (12d8) de daño por frío si falla o la mitad de daño en un éxito.

ACCIONES LEGENDARIAS

El dragón cuenta con 3 acciones legendarias. Solo se puede usar una cada vez y solo al final del turno de otra criatura. El dragón recupera sus acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Detectar. Para hacer una tirada de Sabiduría (Percepción).

Ataque con la cola* El dragón ataca con la cola.

Ataque con las alas* (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Toda criatura en un área de 3 m debe superar una tirada de salvación de Destreza de CD 19 o sufrir 13 (2d6 + 6) puntos de daño contundente y ser derribada. El dragón puede entonces elevarse volando a la mitad de su velocidad de vuelo.



EL FINAL

El dragón liberado puede rugir desafiante y recuperar su poder mientras el Santuario comienza a derrumbarse. Seguramente salga volando abriendo una apertura en la parte superior de la caverna. Tú decides como DM si el dragón enfurecido decide atacar a los personajes que le han liberado, o si al contrario les ayuda a salir dejándoles subir a su lomo y llevándoles fuera incluso de los Dedos de Mno. Un dragón mira sobre todo por sí mismo, pero sabe cumplir su palabra si así antes lo ha negociado.

Es hora de imaginar un final épico para esta historia, y propongo que los personajes vuelvan a la escuela del Monasterio de Artheon volando a lomos de Leithven hasta la ciudad de Daer Bliemo. Sus compañeros de entrenamiento quedarán perplejos y los propios Sabios Mnesios quizá aterrados, pues hace cientos de años que por allí no se sabe de dragón alguno. Allí también les darán nombres e inventarán canciones que disfrutar con una cerveza de Levah en la mano.

Pero en cualquier caso te animo a que imagines tu propio final contando con tus jugadores y todo lo que habéis vivido en esta aventura. Lo que pase con Leithven, los sellos, los dones y los personajes depende solo y exclusivamente de vosotros. Seguramente es algo que puedes hacer sobre la marcha y que incluye parte de vuestra experiencia única explorando el Santuario de Ignadur. Será un final a vuestra medida que coloque para siempre en los anales de la Historia el legendario **Secreto de Ignadur**.



REPARTIENDO PX

Hay infinitas mecánicas para repartir los puntos de experiencia, dependiendo completamente de las preferencias de cada DM. Normalmente asociados a los enfrentamientos y criaturas vencidas, el descubrimiento de misterios y tesoros, la superación de trampas y enigmas o incluso la propia interpretación de los personajes y su desarrollo dentro de la historia.

Aquí he incluido las principales entradas que yo tendría en consideración a la hora de repartir los puntos de experiencia entre los jugadores por si pudieran servirte de orientación.

<i>Don de la Senda del Riesgo</i>	<i>100 Px</i>
<i>Don de la Senda del Desafío</i>	<i>100 Px</i>
<i>Don de la Senda de Oscuridad</i>	<i>100 Px</i>
<i>Don la Senda de la Muerte</i>	<i>100 Px</i>
<i>Descubrir a Leithven</i>	<i>75 Px</i>
<i>Liberar al dragón</i>	<i>250 Px</i>
<i>Matar al dragón atado</i>	<i>2200Px</i>
<i>Buena interpretación de personajes</i>	<i>50 Px</i>

Recuerda dividir los puntos de experiencia entre los dos jugadores.





El secreto de
Ignadur
MATERIAL ADICIONAL





Mi querido Frendair

Dos semanas más de investigación y me temo que ya sea tarde.
Orthneill consiguió traducir tu pergamino donde se aseguran poderes y
dones para los que acceden al conocimiento de Ignadur.
Quizá siga siendo la mejor esperanza pues las aguas de Lareandrolia
quedan fuera de tu alcance hacia el Oeste.

Aquí en la Ciudadela poco más puedo hacer. Me quedan los rezos y el
voto de mi espíritu para tu pronta recuperación.

Cuida tus pasos amigo mío.

Recibe mi bendición y que la densidad sea la medida de tu equilibrio.

Filidiale
Theris de Arnelia y Mudigpgide

en Ignadur para el conocimiento de la vida eterna



CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA

INSPIRACIÓN

CLASE DE ARM.

INICIATIVA

VELOCIDAD

DESTREZA

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

RASGOS DE PERSONALIDAD

- ☐ Fuerza
- ☐ Destreza
- ☐ Constitución
- ☐ Inteligencia
- ☐ Sabiduría
- ☐ Carisma

Puntos de Golpe Máximos

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

IDEALES

CONSTITUCIÓN

TIRADAS DE SALVACIÓN

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

VÍNCULOS

Total

ÉXITOS

FALLOS

DADO DE GOLPE

SALVACIONES DE MUERTE

DEFECTOS

INTELIGENCIA

- ☐ Acrobacias (Des)
- ☐ Arcanos (Int)
- ☐ Atletismo (Fue)
- ☐ Engaño (Car)
- ☐ Historia (Int)
- ☐ Interpretación (Car)
- ☐ Intimidación (Car)
- ☐ Investigación (Int)
- ☐ Juego de Manos (Des)
- ☐ Medicina (Sab)
- ☐ Naturaleza (Int)
- ☐ Percepción (Sab)
- ☐ Perspicacia (Sab)
- ☐ Persuasión (Car)
- ☐ Religión (Int)
- ☐ Sigilo (Des)
- ☐ Supervivencia (Sab)
- ☐ Trato con Animales (Sab)

HABILIDADES

NOMBRE BONIF.ATAQUE DAÑO/TIPO

ATAQUES Y CONJUROS

SABIDURÍA

13

SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

PC
PP
PE
PO
PPT

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



NOMBRE DEL PERSONAJE

EDAD

ALTURA

PESO

OJOS

PIEL

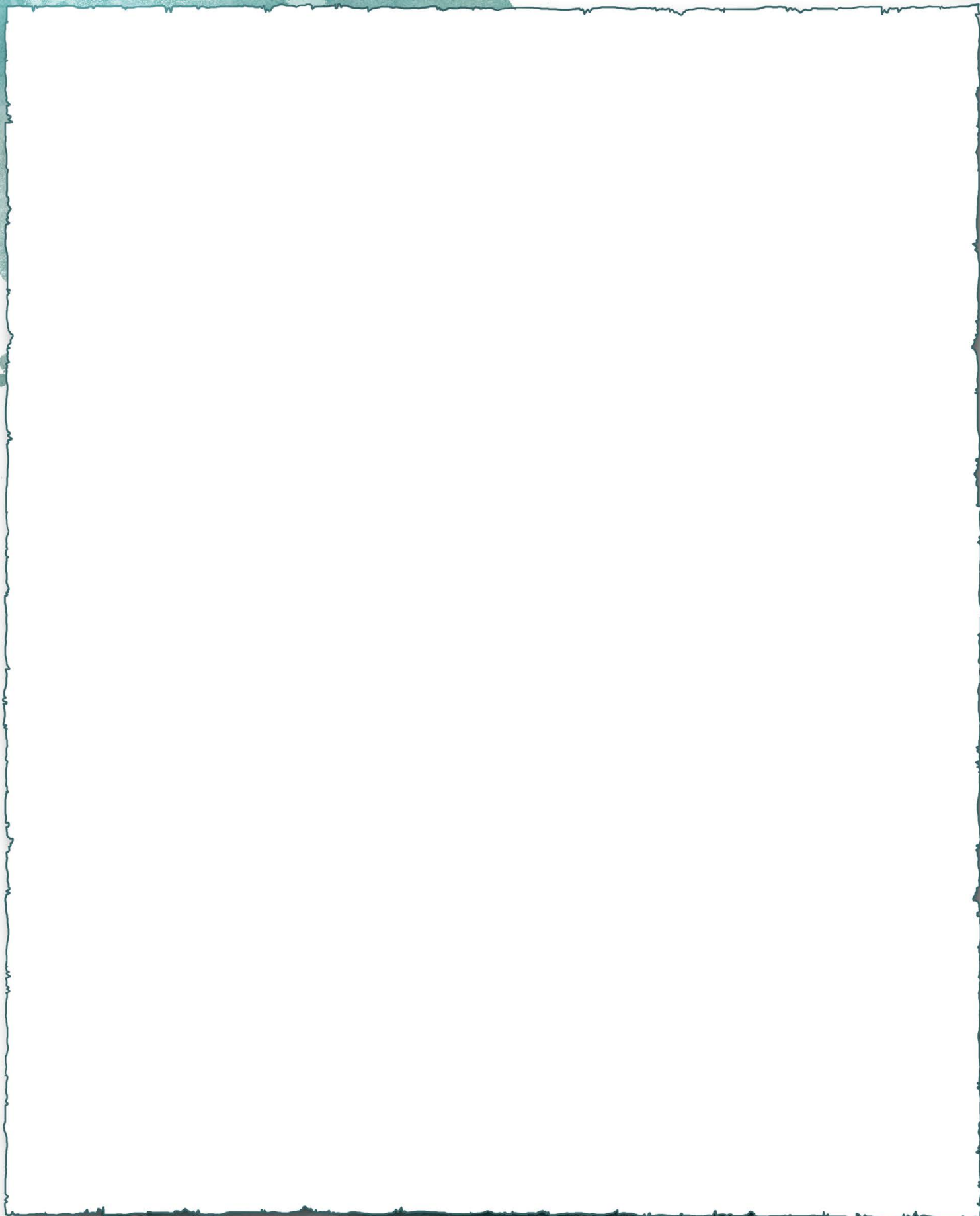
CABELLO

FRASES

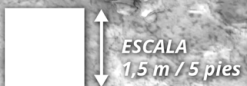
BIOGRAFÍA

EQUIPO Y TESORO



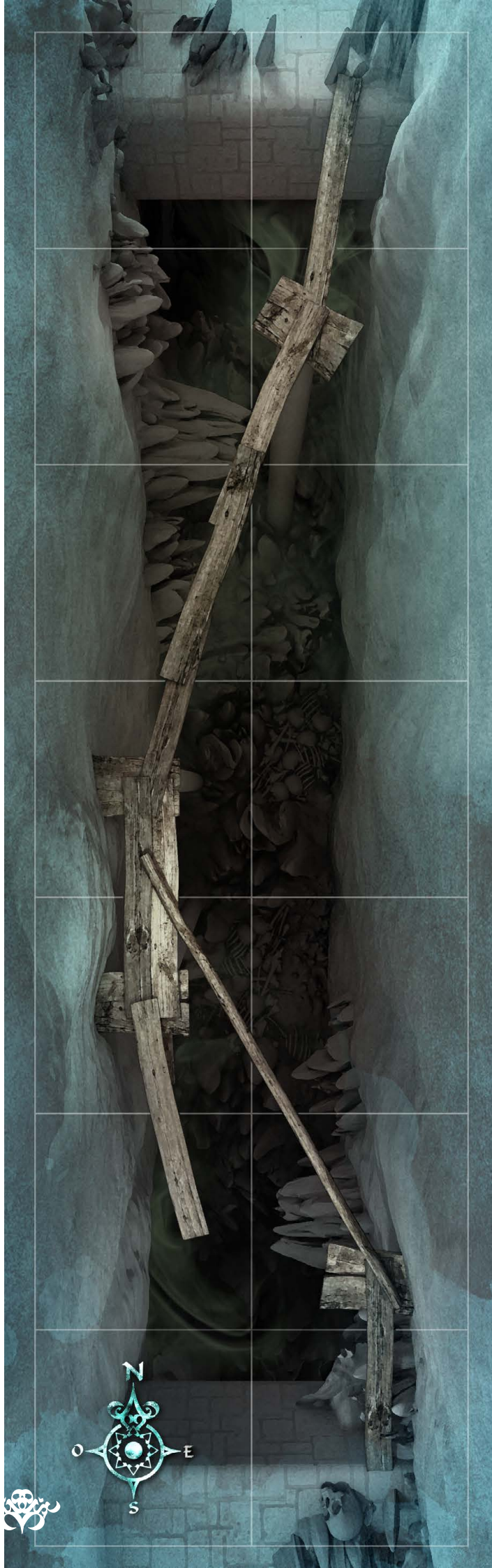






LEYENDA

	Puerta		Puerta secreta de una dirección		Trampilla en el techo		Trampilla en el suelo		Trampilla secreta		Pozo		Piscina		Estrado		Altar		Chimenea		Cofre		Rastrillo		Puerta de una dirección		Puerta falsa		Puerta giratoria		Arco abierto		Portal abierto		Desagüe		Subterráneo		Depresión		Estanque		Arroyo		Saliente elevado		Chimenea natural		Agua		Escombros
	Mesa		Silla		Cama		Cortina		Ventana		Saetera		Barandilla		Muro de roca		Rocas		Trampa escaleras deslizantes		Deslizante		Estatua		Estatua grande		Columna		Fuente		Columnas naturales		Estalagmitas		Estalactitas																





The diagram illustrates a transformation of a 3D object. The top part shows a flat, rectangular sheet with a small tab on the right side. An arrow points down to the bottom part, which shows the same sheet folded into a U-shape, with the tab now pointing upwards and slightly to the right.



Todo el contenido mecánico de este módulo es parte del **Game Content** y está bajo la licencia OGL.

Toda la ambientación y las ilustraciones son parte del Product Identity. Tanto la ambientación como las ilustraciones están bajo licencia Creative Commons: Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd); No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

All creative content from "*El Secreto de Ignadur*" including concept, story, characters, places, maps, designs and ilustrations Copyright 2016, Gabriel González Serrano. [Dhijo] Estudio.

END OF LICENSE





SUSEYAEDICIONES.COM
INFO@SUSEYAEDICIONES.COM

DHIJO ESTUDIO
LABERNADS.COM

