

PERRAS DEL AVERNO

Una aventura de niveles 0-1 para CdM JdR
Por Asram

INTRODUCCIÓN

Buscando riquezas y a sus conciudadanos secuestrados por extraños seres, los personajes investigan una mina abandonada que conduce a un antiguo templo donde se enfrentarán a duras pruebas.

Esta aventura está diseñada para ser jugada por un grupo de 15 a 20 personajes de nivel 0 o de 8 a 10 de nivel 1. Recuerda, los jugadores deberían tener unos 2 o 3 personajes cada uno, para que pueda continuar la diversión incluso si alguno de sus PJs muere. En las pruebas de juego con grupos de 15 PJs de nivel 0, 7 u 8 normalmente sobreviven. El autor recomienda al juez adaptar algunos encuentros cuando sea necesario dependiendo del tamaño y habilidad del grupo de aventureros.

TABLA DE ENCUENTROS

Zona	Tipo	Encuentro
1	M	4 kobolds
2	M	2 kobolds
3	M	Gárgola
4	T	Inmensa roca
5	M	Viajero del vacío estelar

INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

El Conde Bramar ha dispuesto tierras propias para el asentamiento de nuevos granjeros, estas tierras fueron entregadas al conde por su participación en la última incursión contra los apostatas del Norte. La mejor forma de controlar tierras distantes es la formación de nuevos núcleos urbanos, oportunidad para aquellos que buscan tierras más fértiles donde ganarse la vida o simplemente quieran empezar de nuevo.

Los PJs viajan como parte de una caravana de colonos que se dirigen a dichas tierras fronterizas del norte. La caravana en sí es un pueblo ambulante y no es difícil encontrar gente de los más diversos oficios y razas, gente decente que busca ganarse la vida y gente indecente que huyen de algo.

Los hombres se dividen entre, los que dirigen los bueyes y caballos de tiro de los carromatos, y aquellos que, armado con material de labranza o armas sencillas de pobre manufactura, vigilan los lados del camino temerosos del ataque de bandidos e incluso de cosas peores.

Los ancianos y las mujeres viajan en los carromatos realizando remiendos y labores diversas, así como cuidar de los niños que miran con expectación los lindes del bosque circundante esperando ver algún hada u otra fantástica maravilla.

Tras el alto del mediodía para comer y refrescar a las bestias de tiro, los colonos reprenden el camino bajo un cielo plomizo. Ocasionalmente ráfagas de viento azotan desde el Este, pero no suponen alivio alguno para los viajeros, son ráfagas calurosas y húmedas como el aliento de alguna inmensa bestia. Junto al viento un fuerte olor a quemado que no tarda en ser acompañado con la visión en la lejanía de oscuro humo ascendente.

El fuego suele ser una mala señal, más si está en tu camino. Inmediatamente se decide enviar una partida de hombres y mujeres, entre los más capaces, para que investiguen lo que ocurre. En dicha partida se encuentra los PJs.

Los PJs avanzan mucho más rápido, incluso yendo a pie, y llegan al origen del fuego en poco más de una hora. El fuego proviene de varios carromatos en llamas de otra partida de colonos, no muy diferente a la de los PJs. Ha sido atacada y saqueada, no hay rastro de hombres, mujeres, niños ni animales de tiro; salvo 5 cabezas clavadas en estacas de aquellos que se resistieron.

Una tirada de Buscar (Int) de CD 10 permite ver un rastro que se aleja de los carromatos ardiendo, parece ser que un grupo de asaltantes se ha llevado por la fuerza a todos los aldeanos. Por las huellas saben que sean quienes sean estos asaltantes no son humanos.

Tras informar al resto de los colonos, se vota por enviar a un grupo de hombres al rescate de los posibles supervivientes. Los motivos son varios:

- Civismo.
- Lo que les ha pasado a ellos podría suponer una amenaza para nosotros si seguimos la misma ruta.
- Hay varios conocidos entre los desaparecidos, incluso pueden ser familiares o vecinos de las mismas tierras de origen.
- Se compensará a los valientes una vez llegados al destino; dándoles prioridad en la adquisición de tierras para el establecimiento de una granja o negocio.

No hace falta decir que este grupo de valiente está formado por los personajes de los jugadores. Una vez pertrechados, parten en busca de supervivientes. Seguir el rastro no es difícil formado como esta por tantas pisadas, tanto de hombres como de bestias de tiro.

Zona 1 - Perras del Averno

Tras un par de horas siguiendo el rastro, que discurre por el mismo sendero sin desviarse, los personajes encuentran algo inverosímil: un inmenso buey cargado con todo tipo de materiales se niega a avanzar y salir del camino, es patente en el rostro del animal el terror, y no es para menos pues las criaturas que los espolean son extraños y pequeños horrores. Humanoides reptilianos de rojiza piel escamosa, cuernecillos respingones, un hocico perruno lleno de diminutos dientes, y una cola larga.

Estos seres de apenas cuatro pies, hablan entre sí una variante del dracónico con voces que suenan como ladridos de un perro. Oyéndolos hablar y gritar al buey es precisamente a lo que recuerdan, escamosos seres perrunos; malas perras salidas del mismísimo averno.



Si los PJs se aproximaron por el camino sin ningún sigilo, los kóbold los verán llegar sin dificultad y atacarán a los héroes salvajemente. Usa el mapa de la Zona 1 para desarrollar el encuentro, los PJs se aproximan a la zona por el punto A; cuatro kóbolds flanquean al buey.

4 Kobolds: Ini +1; Atq espada minúscula -2 cuerpo a cuerpo (daño 1d4-1); CA 11; DG 1d4; 2 pg cada uno; MV 20'; Acc 1d20; ESP infravisión 100', penalización de -1 en sus ataques cuando se encuentran a plena luz; SV Fort -2, Ref +0, Vol -2; AL N.

Tras acabar con los kobolds, los PJs pueden coger las espadas (daño 1d4) usadas por la criatura. Si registran el equipo cargado sobre el buey, encontrarán comida, cacerolas y otros utensilios de cocina, 2 armaduras acolchadas (CA +1) del tipo que suele usar la milicia de ciudades modestas y una lanza (daño 1d8).

Zona 2 - La mina

Tras el enfrentamiento con los kóbolds, los PJs constatarán que el rastro abandona el camino y avanza campo a través. Pese a ello al ser un grupo tan abundante el rastro sigue siendo fácil de seguir no tanto por las huellas sino por la hierba pisada y ramas rotas en la vegetación circundante.

La vegetación, abundante al principio, da paso a una zona despejada continuada por una ladera que asciende hasta el acceso de una mina en una pared de ocre roca. En la puerta de la mina hay dos centinelas de la misma especie que los seres que encontraron en el camino, no hay duda posible: esa mina es la guarida de los monstruos.

Usa el mapa de la Zona 2 para desarrollar el encuentro, ascender por la ladera reduce la velocidad a la mitad y supone exponerse a las flechas de las viles criaturas más de lo recomendable. Si en vez de atacar frontalmente los personajes exploran los alrededores, encontrarán una zona rocosa fuera de la vista de los vigías por la que podrán ascender trepando con una tirada de Tregar (Agi) CD 10. Si los PJs deciden trepar la zona de rocas, accederán al mapa de la Zona 2 por el punto B.

2 Kobolds: Ini +1; Atq arco corto -2 a distancia (daño 1d6); CA 11; DG 1d4; 2 pg cada uno; MV 20'; Acc 1d20; ESP infravisión 100', penalización de -1 en sus ataques cuando se encuentran a plena luz; SV Fort -2, Ref +0, Vol -2; AL N.

Una vez derrotados los centinelas, que portan arcos cortos y 20 flechas cada uno, el grupo de intrépidos aldeanos podrá entrar en la mina. La oscuridad en la mina es total y será necesaria una fuente de luz. Conforme avancen por la mina podrán comprobar que es una mina común de cobre con una galería principal y varias secundarias, manchas de sangre y varios utensilios de minería abandonados parecen indicar que los mineros no tuvieron ocasión de escapar de los escamosos seres. El rastro de los que fueron hechos prisioneros todavía es fácil de seguir sobre el arenoso suelo y conduce a una de las galerías secundarias donde la roca da paso a una pared manufacturada derribada a base de pico. Si atraviesan el muro entrarán a lo que parece sala de un templo con una derruida fuente en el centro, cualquier constructor con una tirada de conocimiento (Int) CD 15 podrá constatar que la manufactura es antigua y no es fruto de técnicas ni manos humanas.

Zona 3 - El guardián pétreo

La sala de la fuente conecta con una extraña sala sin salida, muy amplia cuyo techo se sitúa a 50 pies de altura. Habitación de planta cuadrada, se distinguen dos tipos de suelos, uno exterior arenoso sin mampostería y una zona central de grises losetas.

En el lado norte se observa una pétrea puerta sin cerradura e inamovible por fuerza mortal ni conjuro alguno.

La puerta está flanqueada por sendas columnas que ascienden a una altura de 10 pies incluyendo el capitel, y uniendo ambas columnas y sobre las mismas: arquitrabe, friso y cornisa quedando todo coronado por una imponente gárgola alada, armada con hacha y escudo de grueso metal bronceíneo.



Si alguno de los aldeanos se aproxima a la puerta o a la gárgola pisando la zona de grises losetas, la cuenca de los ojos de la gárgola brillarán con carmesís llamas y una gutural y profunda voz llenará la estancia:

Aliméntame y viviré, dame agua y moriré ¿Quién soy?

Si el aldeano es cuestión (si son varios el primero que puso pie en las viejas losas) no responde correctamente al acertijo del guardián, la gárgola cobrará vida atacando primero a quién dio la respuesta errónea y luego a todo aquel que se encuentre dentro de la zona delimitada por el suelo enlosado, permaneciendo a salvo los que estén fuera del mismo. Una vez los aldeanos que se encuentran en dicha zona son muertos o salen de la misma, la gárgola volverá a la cornisa adoptando su pétrea forma previa.

Si alguno de los aldeanos vuelve a pisar sobre la zona de activación, el guardián repetirá la pregunta y si esta vuelve a ser errónea, la gárgola recobrará su actividad homicida nuevamente, repitiéndose el proceso.

Gárgola: Ini +0; Atq Hacha de bronce +4 cuerpo a cuerpo (daño 1d8); CA 21; DG 2d8; MV 30' o volar 30'; Acc 1d20; ESP resistente a las armas no-mágicas, permanecer inmóvil; SV Fort +5, Ref +0, Vol +0; AL C.

El cuerpo de una gárgola está compuesto de piedra orgánica y es prácticamente invulnerable a las armas normales. Las armas que posean un encantamiento de +1 o superior les causan daño normal, pero cualquiera otra arma no-mágica causará sólo la mitad del daño y el 50% de las veces se harán añicos contra su piel pétrea.

Hay varias posibles formas de superar este desafío:

- Respondiendo correctamente al guardián la pesada puerta de piedra se abrirá. La respuesta a la pregunta es: El fuego.

- Derrotando a la gárgola en combate, algo realmente difícil para los pobremente equipados aldeanos.

- A diferencias de otras gárgolas, cuando esta inmóvil esta gárgola no deja de ser una simple estatua de piedra, pues más que una gárgola estándar parece tratarse de un golem animado por antigua magia. Estando inmóvil es fácil destruirla con mazas, martillos u otras armas de igual naturaleza contundente. Para ello los aldeanos deben evitar la zona de activación, aproximarse a las columnas, trepar por las mismas con una tirada de Fuerza CD 10, y destruir a la gárgola vulnerable. Destrozar su cabeza es suficiente y la puerta se abrirá una vez conseguido.

- Otra opción, alternativa de la anterior, es derribar una de las columnas con una tirada de Fuerza CD 20. Si se consigue la hercúlea proeza, la gárgola se precipita al vacío haciéndose añicos.

Zona 4 - Forma perfecta

Superado el guardián la siguiente zona es un largo pasillo de marmóreo suelo y paredes de gran longitud y monotonía que es rota por estatuas, en diferentes estados de conservación, que flanquean el camino.

Conforme avanzan los aldeanos notarán que el largo camino es cada vez más y más empinado siendo la pendiente superior a 45°, llegados a dicho punto, el aldeano que va en cabeza realice una tirada de divisar o buscar (Int) CD 15, si la supera notará que una de las losas destaca del resto, se trata del resorte de una mortífera trampa. Si no supera la tirada accionará el mecanismo, se oirá un grandioso estruendo y el pasillo temblará. Un ruido que acompaña al movimiento de una esfera perfecta de maciza roca que descienden por el empinado pasillo arrasando con todos los incautos que no sean lo suficientemente rápidos para hacerse a un lado, aprovechando los recovecos donde se hayan las estatuas a ambos lados del pasillo. Para apartarse a tiempo es necesario superar una tirada de Salvación de Reflejos CD 10, si se falla supondrá la muerte inmediata al convertirse el desafortunado en una masa sanguinolenta de carne y hueso triturado. No es necesario una tirada de daño; quizás un héroe de leyenda portador de una mágica armadura hecha por los más diestros artesanos pudiera sobrevivir a esta aplanadora muerte, no es el caso de los pobres aldeanos y sus animales domésticos.



Zona 5 - Viajero estelar

El final del pasillo se abre a una gran sala, donde una macabra escena está teniendo lugar. Unos 30 kobolds se arrodillan ante un hombre de avanzada edad envuelto en una andrajosa túnica, elegante en otros tiempos. Lo mismo se puede decir de su portador cuyo abuso de impío pactos con entes del más allá y el uso desmedido de arcana energía se ha cobrado un importante precio en su cuerpo, el cual muestra varios indicios de corrupción arcana: inmensos ojos sin parpados, piel del rostro líquida y otros no tan evidentes a simple vista.

La sala es iluminada por cuatro grandes braseros. A espaldas de las aulladoras bestias un abismo es atravesado por un puente de madera y más allá un gran portón que da al exterior.

Próximas al hechicero hay 3 grandes jaulas de metálicos barrotes, con capacidad para unos 20 prisioneros, se hayan abarrotados con los conciudadanos de nuestros protagonistas, así como gente de otras caravanas o granjeros de la zona. En una de las inmensas jaulas todos permanecen inmóviles, pues la muerte les ha llegado, son caparazones vacíos de piel sobre hueso sin ninguna esencia vital; la cual ha sido absorbida por el brujo y transferida a algo que no es de este mundo. Un ser fantástico e imposible enviado al brujo por su patrón para que este se encargue de su despertar, un ente que ha recorrido el vacío estelar y las corrientes temporales, venido de otro mundo de maravillas no imaginadas, un ser artificial nacido de ciencia maravillosa.

El señor demoníaco al que sirve el brujo le mostró donde encontrar el viajero y como proporcionarle la energía necesaria para su despertar, también puso a su servicio a los salvajes kobolds que habitaban la abandonada mina, las bestias llevan meses secuestrando a aldeanos e incautos viajeros para los sacrificios del brujo.

El viajero permanece junto al brujo inerte, solo el brillo rojizo de su único ojo muestra indicios de su renacimiento. El brujo habla a sus seguidores:

Mis criaturas hoy es un día de júbilo, pues tras innumerables sacrificios el viajero ha despertado, meses de trabajo dan su fruto y ahora con ayuda de este hombre de metal el reino caerá en nuestras manos como fruta madura. Pero debéis perseverar, necesitaremos más prisioneros en el futuro para seguir proporcionando el valioso aliento vital a nuestro heraldo.

Y tú hijo mío -dice el brujo mientras se gira hacia el autómatas- ha llegado el momento de servir a tu nuevo padre pues yo te he otorgado nueva vida, arrodíllate.

Fueron las últimas palabras del brujo, sus ojos muertos miran al vacío mientras el metálico brazo de la criatura atraviesa su pecho como la más afilada de las espadas.

Los kobolds huyen en desbandada, no entienden lo acontecido, pero si saben 2 cosas; primero que ese extraño ser es peligroso y segundo que la servidumbre que los ata al brujo ha expirado una vez ha muerto.

Los kobolds atraviesan el puente sobre abismo y huyen por el inmenso portón. El rojo ojo del viajero escudriña la sala y fija su atención en los aterrados aldeanos prisioneros, a los que se aproxima con lentos y precisos movimientos.

Nadie se ha percatado de los valientes aldeanos que han llegado por el otro acceso de la sala con toda la conmoción. Para salvar a sus conciudadanos, tendrán que ocuparse del viajero estelar que se dirige con funestas intenciones hacia ellos.

Viajero del vacío estelar: Ini -2; Atq espada +2 cuerpo a cuerpo (daño 1d8); CA 18; DG 3d8+12; MV 20'; Acc 1d20; ESP infravisión 60', inmune a conjuros que afectan la mente, recupera 2 pg por asalto; SV Fort +5, Ref -2, Vol +6; AL N.

El autómatas es demasiado peligroso para unos aldeanos no versados en el arte del combate, luchar directamente es una muerte segura. Nuestros protagonistas deberán usar su ingenio para eliminar la amenaza.

Este ser siempre ataca a un único objetivo normalmente a quién tenga más cerca, hasta su completa eliminación y perseguirá dicho objetivo por mucho que se aleje a menos que sea atacado, entonces se centrará en la nueva amenaza hasta eliminarla completamente, posteriormente volverá a atacar al ser vivo más cercano hasta eliminarlo. Esto es fruto de su dañada programación de exterminio que le impulsa a eliminar todo organismo próximo. Si tras 2 turnos de combate, los personajes no se percatan de este patrón, que alguno de los aldeanos con más nivel cultural haga una tirada de Inteligencia CD 10. Armados con este conocimiento pueden guiar a la criatura hacia una muerte segura, hay 3 opciones inmediatas:

- Si los protagonistas no la activaron, dirigir al autómatas hasta la trampa de la zona 4. La criatura la activará al pasar y terminará hecho pedazos por la inmensa roca.

- Dirigir al ser hasta el puente colgante que cruza el abismo que separa la cámara del ritual del portón principal de este templo enterrador. Si cortan las cuerdas del puente cuando pase el viajero, este caerá al vacío y a la destrucción definitiva.

- Una tercera opción es que uno de los personajes distraiga al ser mientras el resto liberan a los cautivos y huyen.

Si los personajes registran la sala y el cuerpo del brujo muerto encontrarán lo siguiente:

- El grimorio del mago. Por desgracia lo llevaba el mismo cuando fue atacado quedando muy dañado por el ataque y manchado de vísceras y sangre, solo hay 2 conjuros intactos que pueden ser aprendidos: Detectar magia, Vínculo con patrón.

- Joyas y gemas por valor de 60 piezas de oro.

- 3 pociones de curación (El consumidor recupera de inmediato 1d6+1 puntos de golpe).

Zona 1

Kobolds



A

**1 CUADRO
= 10'**

Zona 2

1 CUADRO = 10'



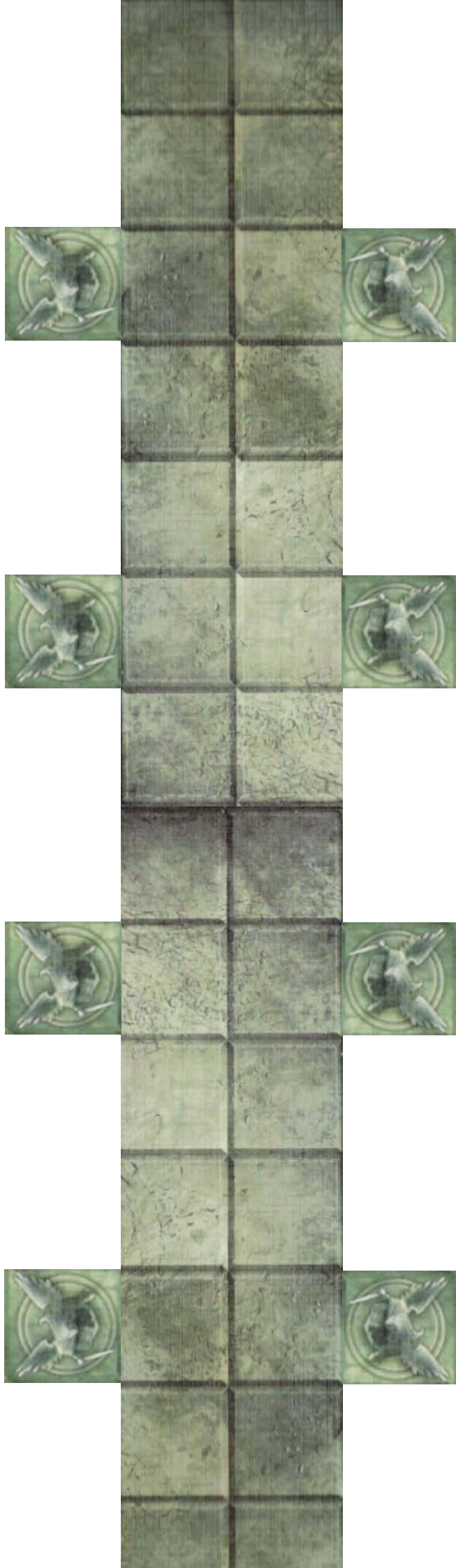
Zona 3

1 CUADRO = 10'



Zona 4

1 CUADRO = 5'



Zona 5

