

# RECUPERANDO LA BANDEJA SAGRADA

Durante el viaje el personaje principal ha ido ganando experiencia y realizando pequeñas tareas encomendadas por el *Caballero de Dyss* al que sirve como escudero. En estos momentos deben seguir avanzando por el *Bosque Sin Nombre* y cruzar la zona conocida como *La Senda del olvido*. Es un lugar lleno de zarzas, malas hierbas y vegetación que forma un escabroso laberinto natural, está lleno de peligros y solo los más valientes y astutos consiguen encontrar la salida.

Al otro lado de la senda se encuentra el destino de los jugadores, la ciudad amurallada de *Thoril* y un buen lugar donde reabastecerse para el largo viaje hasta el castillo de los *Caballeros de Dyss*.

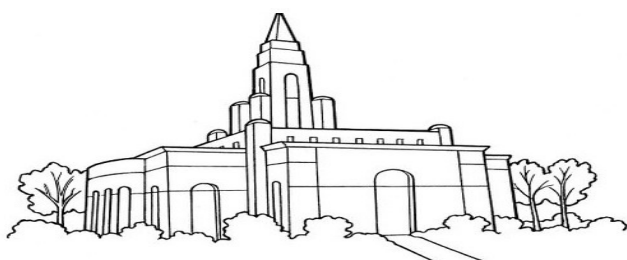
**Actividad 1:** Busca un laberinto acorde con la capacidad de tus jugadores o descarga desde el enlace el que use para esta aventura. Cada vez que elijan un camino equivocado se toparán con un encuentro que deberán resolver de la forma que deseen.

**Nota:** puedes descargar el laberinto desde este enlace o buscar uno que se adapte a la dificultad del grupo.

[https://drive.google.com/file/d/0B\\_XOMcVEI\\_VBeY3plclBaRkY5WDA/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEI_VBeY3plclBaRkY5WDA/view?usp=sharing)

**Monstruos página 168 manual de Magissa:**

- Araña peluda
- Cosa que se mueve (gnomo de jardín)
- Goblin esbirro perdido
- Mapache hambriento
- Planta carnívora



Una vez salgan del bosque y lleguen hasta la ciudad de *Thoril* comprobarán que algo les ocurre a las tierras de cultivo, así como a la gente de la ciudad. Todos parecen hambrientos, hay suciedad por todas partes, la gente parece enferma y nadie recibe ayuda de ninguno de los estamentos de la ciudad. La ciudad es bastante grande, aún así, la mayoría de las posadas y tabernas están cerradas, los negocios apenas tienen género que vender y si preguntan a los dueños, estos les responderán que llevan un año aciago desde que robaron un objeto sagrado del *Templo de la Cosecha*.

Si deciden descansar en una taberna o posada, antes de visitar el templo, solo encontrarán abierto un local que responde al nombre de *Los cuatro peces de ensueño*.

*En los carteles de la entrada aseguran ser especialistas en pescados de todas clases y en el interior se escucha cierto ajetreo. Su interior es sencillo, mesas y sillas de madera, un pequeña chimenea caliente a los pocos clientes, mientras una camarera va de un lado a otro sirviendo jarras de agua y cecina de pescado.*

Los clientes tienen caras tristes, hacen muecas de disgusto al ver de nuevo pescado en su plato y apenas miran vuestro grupo cuando entráis en la cueva.

Solo pueden servir pescado resaco y agua fresca, no tienen más alimentos desde que asaltaron *El Templo de la Cosecha*. Si preguntan por una habitación, les ofrecerán una con dos camastros por un precio razonable.

**Rumores de los lugareños:**

- La hambruna es un castigo por expulsar a esa caravana de mendigos que llegaron el año pasado.
- Unos ladrones robaron en el templo y desde entonces no se puede cultivar nada en los campos.
- Un malvado brujo maldijo la ciudad hace mucho tiempo y cada veinte años hay una época de hambruna.

- Las casas nobles de *Thoril* acaparan todos los alimentos para ellos, dejando morir de hambre a la gente humilde.
- El causante de todo es un dragón que sobrevoló la ciudad cosa de un año. Seguro que uso su magia malvada para pervertir la tierra y matarnos de hambre.

Como Escuderos de un *Caballero de Dyss*, deberán mostrar su valía resolviendo este entuerto. Es una buena prueba para que muestren sus habilidades como Escuderos de Dyss y ayuden a la gente de *Thoril*.

#### **Sus ordenes son claras:**

1. Averiguar quién o qué robo la bandeja.
2. Localizar la bandeja y recuperarla.

#### **Visitando el Templo de la Cosecha:**

El templo se encuentra en lo alto de una colina, rodeado de árboles. Las escaleras que llevan hasta la entrada del edificio son muy largas y no hay otra forma de llegar hasta allí, a menos que sea volando.

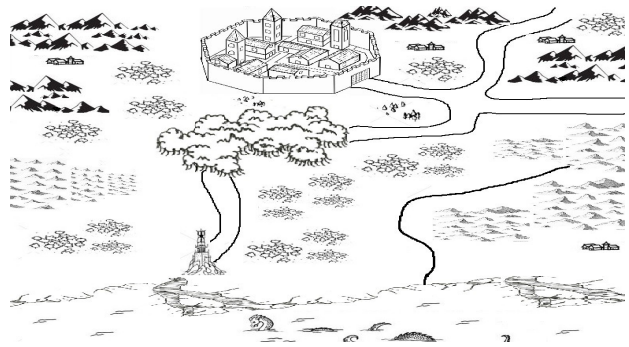
Serán recibidos por un Sacerdote de la Cosecha que les ofrecerá algo de agua y queso. En la orden están muy preocupados por el robo de su Bandeja Sagrada. Han intentado recuperar el objeto, pero ninguno de los sacerdotes que fueron a buscarlo han regresado.

La orden cree que fueron unos ladrones que viven más allá de la ciudad, cruzando el *Bosque Frondoso* hasta llegar a *Los Acanilados de la Espada de Piedra*. En esa zona vivió un antiguo mago y es posible que ocuparan su torre. Varios de los novicios pudieron ver como los ladrones huían hacia esa dirección un año atrás y todas las personas que se presentaron voluntarias para recuperar la bandeja no han regresado nunca. Ninguno de los sacerdotes cree en la mayoría de rumores que corren por la ciudad, aunque afirman que es cierto que un dragón sobrevoló la ciudad hace cosa de diez meses.

No pueden ofrecer muchas cosas a los valientes que se presenten voluntarios para recuperar la bandeja:

En su despensa tienen algo de cecina, queso para el viaje. Aparte de esto les pueden hacer

entrega de una poción curativa que regenera 2 heridas de forma automática.



El viaje no será nada fácil y deberán superar numerosos peligros hasta llegar a su destino, la torre abandonada donde viven los ladrones.

Como ya saben, los rumores indican que un grupo de ladrones se la llevo a su guarida, una torre abandonada en los *Acanilados de la Espada de Piedra*.

Durante el viaje, primero deben *El Bosque Frondoso* por la *Senda del olvido*, un pequeño camino que cruza todo el bosque y que esta señalizado por unas piedras numeradas.

#### **El Bosque Frondoso y la Senda del olvido:**

En esta ocasión el objetivo es encontrar la sucesión numérica correcta para salir del bosque y poder continuar con la sesión. Cada vez que cometan un error en las operaciones matemáticas indicará que han salido del camino y se encontrará un pequeño trasgo con el que combatir.

**Nota:** puedes descargar el archivo desde este enlace o buscar uno que se adapte a la dificultad del grupo.

[https://drive.google.com/file/d/0B\\_XOMcVEI\\_VBeNF15MzBRTW1nRFU/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEI_VBeNF15MzBRTW1nRFU/view?usp=sharing)

#### **Trasgo**

Fuerza: 2+1  
Agilidad: 2+1  
Cuerpo: 2

Cuerpo: 2  
Mente: 1  
Encanto: X

Defensa: 2  
Movimiento 5

Arma: Cachiporra – 1 punto de daño



Una vez han cruzado las “Sendas del olvido” saldrán del *Bosque Frondoso* al camino de la costa que lleva a *los Acantilados de la Espada de Piedra*.

El trayecto hasta los acantilados no debería suponer ningún problema. Alrededor del camino hay varias zonas boscosas de poca densidad y algunas montañas a lo lejos, pero el camino es bastante llano y pueden ver el mar al fondo y en el horizonte se percibe la punta de una torre muy alta.

El lugar es algo lúgubre y tiene todos los ingredientes para aparecer en un cuento de miedo como los que contaba la abuela. Es una torre que se desmorona, hay cuervos por todas partes y antiguamente fue el refugio de un hechicero, pero ahora es sólo un edificio que apenas se sostiene en pie.

Los jugadores deberán superar varias pruebas de ingenio e inteligencia antes de llegar hasta la última estancia donde encontraran el objeto mágico.

#### **Primera prueba. Acceso Nivel 0**

Deben realizar un ejercicio en el que su tarea es elegir las forma correctas y el color adecuado. El ejercicio es muy sencillo y no hay un orden establecido de las figuras y los colores, así que cumpliendo los requisitos de pintar correctamente las figuras es suficiente para abrir la puerta y acceder a la guarida.

#### **Enlace de descarga:**

[https://drive.google.com/file/d/0B\\_XOMcVEI VBebIN4UmZwTjg3dVk/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEI VBebIN4UmZwTjg3dVk/view?usp=sharing)

#### **Segunda prueba. Acceso nivel 1.**

En el **primer nivel** hay unas largas escaleras con una advertencia.

#### **Enlace de descarga:**

[https://drive.google.com/file/d/0B\\_XOMcVEI VBeWUsxWINDZm02Z1E/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEI VBeWUsxWINDZm02Z1E/view?usp=sharing)

“Si al segundo nivel quieres llegar, primero tendrás que saltar de escalón a escalón, pero si fallas sufrirás un tropezón”

En un rincón de la pared hay un cartel en el que faltan números. Los números representan los escalones que forman la escalera y los PJs deberán realizar las sumas para averiguar donde pueden poner los pies antes de caer en una trampa.

Si fallan en una de las operaciones, las escaleras desaparecerán y se convertirá en un tobogán que llevará a los Pjs hasta un nivel inferior en forma de laberinto del que deberán salir. En este lugar hay unas arañas gigantes que se alimentan de las palabras que dan nombre a las cosas. Cuando un objeto pierde su nombre, es como si le arrebataran toda la esencia y se queda sin alma. En el laberinto hay libros esparcidos sin letras, las paredes han perdido el color y no parecen paredes, ningún Pjs podrá poner nombre a nada de lo que se encuentra en el laberinto, debido a que las arañas se comieron todos los nombres y ahora intentaran hacer lo mismo con los jugadores.

**Nota:** En este caso, los personajes tienen tanta vida como letras tiene el nombre que llevan.

#### **Arañas Comeletras**

Fuerza 2      Cuerpo 2

Defensa: 2      Heridas: 3

**Arma:** Mordisco - Cada impacto con éxito elimina una letra del nombre del PJ. Las letras se recuperan a un ritmo de una por minuto una vez se ha eliminado a la criatura.

#### **Tercera prueba. Acceso al segundo nivel.**

Las baldosas numeradas. Es una antesala para acceder al siguiente nivel, pero en el suelo hay un montón de números y algunos de ellos se ha borrado. El jugador deberá rellenar la ficha, seleccionando el número indicado. Cualquier error en el desarrollo de la actividad implica la pérdida de un punto de vida, aunque también se pueden introducir algún encuentro como un guardia de la torre.

#### **Guardia básico**

Fuerza: 1+1      Agilidad: 1

Mente: 1      Cuerpo: 1

Encanto: 1      Defensa: 2

Heridas: 1      Movimiento: 6

Arma: Espada – 3 puntos de daño

**Enlace de descarga:**

[https://drive.google.com/file/d/0B\\_XOMcVEIVBea2FEaEN6RWtMSIE/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBea2FEaEN6RWtMSIE/view?usp=sharing)

**Cuarta prueba. Acceso al tercer nivel.**

Una larga escalera en espiral lleva hasta el tercer nivel, donde hay una pasarela que lleva al exterior y desde la cual se accede a una garita de vigilancia. En este tercer nivel hay una habitación secreta que esconde parte del tesoro de los bandidos. Dicha habitación se encuentra entre el nivel tres y dos. Para acceder a ella debe resolverse una sopa de letras con referencias medievales.

**Enlace de descarga:**

[https://drive.google.com/file/d/0B\\_XOMcVEIVBeRWdWZHhNM01Ma2c/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeRWdWZHhNM01Ma2c/view?usp=sharing)

En la habitación hay varias cajas con monedas, pociones, espadas y armaduras mágicas que los bandidos han ido acumulando a lo largo de los años.

**Cuarto y quinto nivel.**

Son las habitaciones de los bandidos. Hay varias camas con sus cofres respectivos para guardar los objetos personales de los ladrones. No hay ni rastro de ninguno de ellos, pero se escuchan ronquidos en el último nivel de la torre.

**Sexto nivel**

Hay un bandido durmiendo, con la cabeza apoyada encima de una mesa llena de comida y bebida. Parece profundamente dormido y todo apunta que ha sido hechizado, porque no se despertará con los medios habituales. Para poder interrogarle deberán usar un conjuro para entrar en su mente y encontrar la clave numérica que despierte al bandido. En este caso, el ejercicio es de percepción y deberán marcar todos los números 7 que hay en una hoja de papel. Si superan la prueba, podrán interrogar al bandido que apenas recordará que ocurrió, pero en su mente existe la respuesta.

La última prueba es realizar unas operaciones matemáticas sencillas y colorear un dibujo. Si lo realizan correctamente sabrán quién o qué se llevo "La Bandeja Sagrada". El bandido no les

causará ningún daño como agradecimiento por haberlo sacado del sueño eterno provocado por el ser que les arrebató la Bandeja Sagrada.

**Enlace de descarga:**

[https://drive.google.com/file/d/0B\\_XOMcVEIVBeNjNrZnNlQngySzA/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeNjNrZnNlQngySzA/view?usp=sharing)

**Mapa:**

[https://drive.google.com/file/d/0B\\_XOMcVEIVBeaHlBMW85Y2t3XzQ/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeaHlBMW85Y2t3XzQ/view?usp=sharing)

**Mapa de la torre:**

[https://drive.google.com/file/d/0B\\_XOMcVEIVBeaGRHbDAyT21RSWM/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/0B_XOMcVEIVBeaGRHbDAyT21RSWM/view?usp=sharing)

El mapa de la torre es un trabajo de Eneko Menica y puede encontrarse en su blog: <http://eltomocarmesi.blogspot.com.es/p/galeria.html>

