



PROFANACIÓN

UNA AVENTURA PARA PERSONAJES DE
NIVEL 4 A 6



Anotaciones para la Aventura:

Las siguientes reglas deben aplicarse en el desarrollo de la aventura:

- La horda de Zombis:

Para representar el ataque en forma de horda que realizan los zombis con intención de alcanzar a su presa, durante el juego, cualquier jugador que se enfrente a un grupo de zombis recibe un penalizador de -1 acumulable por cada zombi que le este atacando.

- No hay descanso:

Los espectros y espíritus se han visto atraídos por el poder necromántico que el monasterio desprende. Para representar esto. Cualquier grupo de héroes que intente dormir en el interior del monasterio recibirá un ataque por sorpresa de 1 espectros, no pudiendo descansar.

- Detectar el Mal:

Cualquier Mago o Clérigo, que use un conjuro de detectar el mal, o un Paladín en juego, verá cómo todo el monasterio emana una aura roja, símbolo inequívoco de que toda la estructura se ve impregnada por el efecto del Mal. Esto ayudará a que los héroes entiendan el grado de peligro al que se enfrentan.

Consideraciones:

La siguiente aventura supone un reto difícil, con criaturas enemigas, trampas y pruebas que podrían acabar rápidamente con cualquier jugador, por lo que se recomienda para jugadores de al menos nivel 4 a 6, aunque no es restrictivo y podría jugarse con un nivel menor, aunque se desaconseja.

Algunas pruebas son de gran dificultad, como es el caso del acertijo o la huída del enemigo final. Por eso se anima a que si la situación se volviese extremadamente difícil para los jugadores se rebajen algunas características o en el caso del acertijo cambiarlo por otro de menor dificultad. Quizás el Master deba también avisar del peligro que estas pruebas pueden suponer para los jugadores, evitando así muertes innecesarias.

Quiero agradecer especialmente la colaboración de nuevo de Acrobata2000 en la realización de los mapas de la aventura, dándole un nuevo aspecto más profesional y de un nivel muy alto.

Nada más que añadir, espero que os guste la aventura y que la disfrutéis. Un saludo a todos.

Aventura creada por:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>

Con la colaboración de:

Acrobata2000

Agradecimiento:

A Diacrítica y sus compañeros de Ithilien.eu, por tomarse la molestía de revisar la aventura para matizar detalles y la corrección ortográfica.



Comienza la aventura:

“Desde hace más de cien años, en el valle de Cenada, entre las montañas de Las Barrancas se encuentra el monasterio de la orden de Maredon, dedicada a la recopilación del saber y su divulgación en las tierras de la Marca. Este monasterio edificado a las orillas del río “Cauce Brillante”, famoso por sus aguas cristalinas y limpias, acoge a un total de cincuenta monjes que dedican su tiempo a la transcripción libros así como a la oración.

Muchos son los clérigos y paladines que con anterioridad han sido acogidos entre estas paredes, con la intención de instruirse en la devoción de su Dios. Pero no sólo éstos acuden a sus puertas, pues muchos Magos han buscado entre su extensa biblioteca el saber arcano, siempre bajo a tutela y aprobación de los monjes.

No sólo aquellos que buscaban un mayor conocimiento han acudido a este remoto paraje, pues aquellas personas que necesitan consejo o guía espiritual han encontrado aquí un lugar de paz y apoyo... Al menos hasta hoy.

Hace una semana, durante la madrugada, un hombre llamó a la puerta del monasterio pidiendo acceso a la biblioteca, así como cama y comida. Los monjes, como hasta el momento habían hecho antes, le acogieron amablemente.

Este fue el último ser humano que entró en este sagrado lugar.

Por vuestra parte poco sabíais de esta situación. Descansabais ajenos a todo mal a vuestro alrededor junto una pequeña hoguera que habíais montado en vuestro improvisado campamento, cuando un hombre a caballo llegó hasta vosotros, pidiendo ayuda.

Aciagas eran las noticias que este hombre portaba. Según sus palabras, un mal terrible se había apoderado del antiguo monasterio, y la entrada a éste se había tornado ahora en un acto suicida. Al parecer los monjes atacaban a cualquier persona que se acercase al lugar, siendo los cadáveres de algunos peregrinos desafortunados, un mudo testigo de esta locura. Al parecer este hombre era el único superviviente de un pequeño grupo de mercaderes que había sido atacado a los pocos metros de llegar a la entrada.



Tan solo en pensar que un lugar de conocimiento y sabiduría hubiese podido convertirse en semejante locura fue suficiente para que decidieseis llegar hasta el Monasterio e investigar lo ocurrido allí.

De esta manera, tras un par de jornadas de viaje, os encontráis en el valle donde se erige este antaño lugar santo. Qué locura ha podido invadir el monasterio es inconcebible para vosotros, pero estáis decididos a averiguarlo.”

El primer piso del Monasterio

Zona 1: El ascenso hacia el monasterio

“A medida que os internáis en las profundidades del valle que conduce a la entrada al monasterio, observáis cómo el ambiente reinante comienza a ser cada vez más opresivo e intranquilo. Pocos animales, a excepción de algún cuervo, hacen acto de presencia en los alrededores. Las montañas que os rodean, lúgubres y solitarias os contemplan, como único testigo de vuestro ascenso hacia el monasterio.

El día parece acompañar vuestro viaje, con un cielo gris plomizo que amenaza con desplegar toda su furia en una tormenta contenida, que os hace apretar el paso a fin de alcanzar vuestro destino antes de que ésta libere toda su fuerza.

El Contemplador

Tras un par de horas más de viaje, podéis al fin ver la silueta de la torre de observación del monasterio, que surge como un ente ciclópeo de entre una fuerte cortina de niebla que cubre toda la ladera de la montaña donde este se sitúa.

Según avanzáis hacia el vientre de la niebla, un clima de intranquilidad surge entre todos vosotros, pues es tal la opacidad de ésta, que no sois capaces de ver más allá de cinco metros.

No sin un gran esfuerzo por vuestra parte, encontráis el camino de subida hacia el monasterio. Éste discurre de forma paralela al cauce del río Cauce Brillante, el cual recorre su camino de forma contraria a vuestro ascenso. El camino, evoluciona rápidamente en un recodo desde el que podéis vislumbrar a través de la niebla el suave movimiento de un par de antorchas situadas en lo alto de una cuesta de unos veinte metros de longitud. Parece que por fin habéis encontrado la puerta de entrada al Monasterio.”

Un pequeño grupo de esqueletos guardan la entrada a todo ser vivo que intente cruzarla. Éstos tienen un campo de visión mucho mayor que el de los aventureros, pues la niebla no les afecta como ellos, por lo que cuando los jugadores comienzan el ascenso de la cuesta serán atacados por los esqueletos, usando sus arcos largos.

Esqueletos: 4

Clase de Armadura: 7

PG: 5,4,7,4 (IDG)

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1

Daño: 4 Arcos largos 1d8, 4 espadas 1d6

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: caótico

Valor PX: 10

Si en el grupo hay algún explorador, ladrón o elfo, el master deberá lanzar un 1d100 por cada uno de ellos. Con un resultado menor de 35%, 20%, 30% respectivamente, dicho personaje habrá oído algún tipo de ruido (unos pasos, un arco tensándose, etc.) que les pondrá sobreaviso, pudiendo tomar algún tipo de acción defensiva.

Una vez acaben con los esqueletos el Master debe leer:

“El lugar en el que os encontráis es una plazoleta de unos diez metros de diámetro que sirve como acceso al Monasterio. La niebla en esta zona parece menos densa que en el camino de subida, quizás por acción del río que discurre caudaloso cerca de la fachada. Cuenta además con un pequeño balcón desde el que se ve gran parte de la fachada del edificio. Así, situándoos en dicho lugar, podéis ver entre la niebla cómo el monasterio se divide en dos edificios, cada uno de los cuales cada uno de los cuales se asienta en un margen del río, y se ven unidos por un gran puente de madera. Poco más os permite ver la niebla a excepción del torreón que vierais al llegar a la zona.

La fachada de entrada presenta un edificio de piedra que en su extremo oeste se incrusta en la propia roca de la montaña, mientras que su fachada este da hacia un pequeño acantilado de cuatro metros que termina en el río “Cauce Brillante”. El puente que une los dos edificios se encuentra a más de cincuenta metros de distancia del balcón de la plazoleta, por lo que no se puede llegar a él desde aquí. Un portón de cuatro por cuatro metros, realizado en madera y con remaches de metal sirve de entrada al recinto. No parece estar asegurado, por lo que el acceso parece fácil.”



El Contemplador

Zona 2: El hall de entrada:

“Nada más atravesar la puerta de entrada, un fuerte olor a podrido os golpea. Ante vosotros se abre una pequeña habitación de entrada al complejo. En su pared este, una gran vidriera de fuertes colores azules y rojos distorsiona la luz que procede del exterior tiñendo la habitación con una atmósfera fantasmagórica. La habitación cuenta con cuatro columnas que sostienen un techo abovedado de 3 metros de alto. Justo frente a la puerta por la que habéis entrado, se encuentra otra entrada, esta vez del tamaño de un hombre adulto.

Tras avanzar unos pocos metros, escucháis un graznido gutural proveniente del exterior. Antes de que consigáis avanzar, la sombra de un ser alado pasa rápidamente a escasos metros de la vidriera para desaparecer hacia el norte.”



Zona 3: El pasillo principal:

“Tras dejar la habitación de entrada, llegáis a un pasillo de no más de dos metros de ancho, que se abre hacia el oeste (vuestra izquierda según entráis), y que se pierde en un recodo hacia el norte. Frente a vosotros, en la pared norte de dicho pasillo, se encuentra una puerta de madera trabada con un tabla gruesa. En la pequeña pared este se abre otra puerta, decorada con gravados que imitan un lugar celestial. Las manchas de sangre que impregnan el agarradero de la puerta no os hacen pensar nada bueno.”

Cuando los héroes lleguen al primer recodo el Master debe leer.

“Al doblar la esquina, podéis contemplar la figura tambaleante de un par de esqueletos enfundados en armaduras de combate acercándose a vosotros. Más allá de ellos, el pasillo gira rápidamente hacia el este perdiéndose de vuestra visión.”

Capitanes esqueletos: 2

Clase de Armadura: 2
PG: 13, 14 (2DG)
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1
Daño: 2 espadas cortas 1d6
Salvación: G1
Moral: 12
Alineamiento: caótico
Valor PX: 10

Estos esqueletos eestán equipados con una armadura de placas y un escudo

Tras girar en este nuevo recodo, el Master debe leer:

“El pasillo continua ahora más de veinte metros en línea recta hasta desembocar en un nuevo giro, esta vez hacia el norte. Justo en frente del lugar en el que os encontráis, al final del pasillo, se encuentra una puerta de madera de grandes dimensiones. En la pared norte, podéis ver una puerta de unos cuatro metros de ancho y de una altura que abarca desde el suelo hasta el techo del pasillo. Dicha puerta presenta unos grabados referidos a dioses de La Marca y a escenas míticas de éstos.

El Contemplador

Un leve salmo resuena tras la puerta, en clara oposición al fuerte olor a podrido que reina en la estancia, y que claramente proviene de este lugar.”

Al girar el último recodo el Master debe leer lo siguiente:

“El pasillo termina finalmente unos veinte metros hacia el norte. Este tramo del pasillo presenta varios ventanucos del tamaño de un escudo pequeño en su pared este, situados cada dos metros. Hacia el final de esta pared, podéis ver una puerta de madera de gran tamaño.

Al mirar por los ventanucos podéis ver parte del otro edificio. Al contrario de lo que pensasteis al comienzo, las dos zonas están unidas por dos puentes en lugar de uno, y que surgen de cada una de las puertas de madera situadas en esta pared, discurriendo de forma paralela hasta el otro edificio.

Finalmente, podéis ver como en la pared frente a vosotros hay una puerta de metal del tamaño de un hombre.”

Zona 4: La Sala de Meditación

“Esta pequeña habitación esta decorada en todas sus paredes con símbolos referentes a los Dioses, así como a diversos sucesos que se les atribuyen. Un pequeño altar en la pared norte es el único mobiliario que podéis encontrar en esta habitación. En la pared opuesta a vosotros podéis ver tres pequeños ventanucos de no más de treinta centímetros de ancho y cincuenta de alto, que se encuentran situados a una distancia de 2 metros unos de otros. Desde estos podéis ver de forma más clara la forma del monasterio. De esta manera, comprobáis como parece que el edificio del otro lado del río tiene al menos dos plantas.

En el medio de la habitación dos atareados esqueletos se afanan por abrir un pequeño compartimiento situado en la zona inferior del altar, mientras un tercer ser equipado con una armadura completa y un gran espadón os contempla. Tras la visera de su casco observáis como desde las cuencas vacías de su cráneo, un destello rojizo os estudia rápidamente antes de decidir atacaros.”

En esta habitación hay un par de esqueletos normales y un esqueleto enfundado con una armadura de placas.

Esqueletos: 2

Clase de Armadura: 7

PG: 4, 5 (1DG)

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1

Daño: 2 espadas cortas 1d6

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: caótico

Valor PX: 10

Capitán Esqueleto: 1

Clase de Armadura: 2

PG: 13 (2DG)

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1

Daño: espada a dos manos 1d10

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: caótico

Valor PX: 10

El compartimiento del Altar: La cerradura es de tal grado de complejidad que para poder abrir este cofre será necesaria la intervención de un ladrón, que sea capaz de superar una prueba de abrir cerraduras. Un jugador puede decidir romper la cerradura mediante una acción violenta. De ser así, se activará una trampa de estallido de energía negativa que causará 2d10 puntos de salud de pérdida.



El Contemplador

En su interior podrán encontrar:

- El símbolo sagrado: este objeto es un símbolo del poder divino que otrora reinara en este lugar. Por ello, cualquier aventurero que lo porte ganará -1 a su CA contra ataques de seres caóticos y +2 a todas sus tiradas de salvación contra conjuros que procedan de una fuente caótica. Un paladín equipado con él sana 1 punto de salud por nivel adicional a cualquier acción de sanar.



El Símbolo Sagrado

Zona 5: El almacén

“Esta pequeña habitación está atestada de cajas y barriles llenos de alimentos. Algunas ratas están devorando los restos de un trozo de cerdo curado.”

Entre las cajas y barriles de comida los héroes podrán encontrar, a parte de alimentos, 25 mo, 2 antorchas, una cuerda de 25 metros, un frasco que contiene un líquido rojo (Poción de curar heridas graves) y tres frascos vacíos.

Zona 6: La sala de Oración

“Tras abrir la puerta de la estancia la imagen que os llega parece sacada de la pesadilla de un demonio. Cerca de treinta monjes permanecen de pies de espaldas a vosotros mirando hacia la pared norte. Permanecen tensos, ocupando los bancos de oración de forma ordenada y tranquila. Varios metros por delante de éstos se sitúa un pequeño estrado donde una mesa de mármol hace las veces de altar. En éste, un hombre de avanzada edad y ataviado con una larga túnica que le cubre parcialmente el rostro, dirige lo que en principio pensasteis era un coro.

Nada más lejos de la realidad.

Lo que en un comienzo entendisteis como un salmo propio de este santo lugar es en realidad el gemido ronco de decenas de voces que se alzan a la vez. Lentamente, los monjes van girándose conscientes de vuestra presencia. Sus rostros desencajados y en algunos casos heridos de extrema gravedad, son claro testimonio de que la vida abandonó hace mucho sus cuerpos.

Lo único que hay entre vosotros son muertos vivos ataviados con las ropas que entro tiempo fueran símbolo de honor y respeto. Con paso tranquilo y descoordinado, los muertos van avanzando hacia vosotros.

El hombre de la túnica eleva su mano hacia vosotros dejando ver un cetro negro que desprende un aura rojiza. Mientras ríe con fuerza, empuja a los muertos para que lleguen antes a vosotros.”

Zombi: 30

Clase de Armadura: 9
PG: 8 de media (2 DG)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 garra o 1 arma.
Daño: 1d8 o
Salvación: G1
Moral: 12
Alineamiento: caótico
Valor PX: 20

Se debe aplicar la regla Horda, descrita al comienzo de la aventura.

El Contemplador

Clerigo Poseído: 1

Clase de Armadura: 5

PG: 17 (3DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1

Daño: Maza mágica +2

Salvación: Clérigo nivel 3

Moral: 20

Alineamiento: caótico

Valor PX: 65

Conjuros de clérigo que conoce:

Miedo, Curar Heridas Leves y Bendecir

Este clérigo está poseído por un demonio menor. Cuando acaben con el clérigo, el demonio aparecerá levemente hasta que desaparezca finalmente para volver al infierno desde el que fue convocado. En este momento dirá a los jugadores:

“¿Acaso creéis que tenéis alguna oportunidad contra el poder que se gesta en este lugar? Necios mortales. Pronto no seréis más que estos cadáveres sin cerebro.”

La maza negra: El arma que porta el clérigo es una maza mágica +2, que alberga una maldición sobre ella. Cualquier jugador que decida tomar esta arma deberá superar una tirada de salvación contra conjuros o su alineamiento pasará a ser automáticamente a Caótico. Cualquier paladín o Clérigo legal que se vea afectado perderá automáticamente el favor de su Dios. El efecto de detectar el mal advertirá al aventurero de que un aura oscura y terrible rodea el arma.

La descripción del lugar es:

“Una gran habitación se abre ante vosotros. Un techo abovedado de más de siete metros corona la sala, las paredes decoradas con imágenes religiosas así como las velas e inciensos que decoran todo el lugar, os indican que os encontráis en una zona dedicada a la oración”

Un altar tallado en mármol se encuentra en lo alto del estrado. Este tiene un pequeño pebetero de alta orfebrería con una vela de un fuerte color verde. Una inscripción en la base de este pebetero dice:

-La llama contra la oscuridad que siempre está al acecho (Nota del contemplador: ver en la batalla final “la única esperanza”)



Zona 7: El cementerio.

“Este es el camposanto del monasterio, el lugar donde los monjes han ido enterrando a los suyos para poder honrarlos como es debido. De aproximadamente treinta metros de largo y diez de ancho, se ve cercado por su extremo oriental por el barranco que da acceso al río “Cauce Brillante”

Alguien o algo ha profanado el lugar. Las lápidas aparecen ahora rotas y arrancadas de sus lugares originales. Las tumbas han sido excavadas y los cuerpos despojados de su descanso.”

Los jugadores pueden deducir de éste espectáculo, de donde surgieron los esqueletos contra los que se enfrentaron antes.

“Entre las tumbas profanadas, un ser incorpóreo deambula mientras contempla apesadumbrado el lugar. Tras unos segundos fija su mirada en vosotros:

Con una voz que parece atravesar una densa cortina, os habla:

El Contemplador

-*"Vosotros no sois como él... No... Mirad este lugar... Antes era un lugar de reposo y glorificación de aquellos que se habían marchado... Ahora... sólo es tierra mojada..."*

Si los héroes le preguntan quién es, éste dirá:

-*"¿Yo?... Un antiguo monje... Si... Eso era... Yo viví aquí..."*



Necrófagos: 5

Clase de Armadura: 6

PG: 11,13,11,7,9 (2DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 garras / 1 mordisco

Dañó: 1d4 / 1d4 / 1d4 + especial

Salvación: G2

Moral: 9

Alineamiento: caótico

Valor PX: 25

Si los personajes consiguen bendecir el lugar:

"De pronto la voz de aquel extraño ser vuelve a oírse con claridad, aunque en esta ocasión no podéis verle:

-Gracias héroes... Por fin podemos volver a descansar..."

Los héroes ganan 150 puntos de experiencia cada uno como recompensa por realizar esta acción.

Zona 8: El puente sur

"Tras la gruesa puerta de madera, se encuentra el puente que verais al llegar al monasterio. De firmes tablonés y reforzado con cuerdas tan gruesas como un puño, alcanza un tamaño de unos treinta metros de longitud por dos de ancho. Bajo éste podéis escuchar el rugido del río. Carece de techo, por lo que comenzáis a notar sobre vuestra piel cómo caen las primeras gotas de la tormenta que durante todo el camino os amenazara.

Al avanzar unos metros por el puente, una sombra de gran tamaño pasa sobre vuestras cabezas a la vez que escucháis de nuevo aquel graznido gutural que oyeseis al entrar en el monasterio. Para cuando miráis hacia el cielo solo sois capaces de ver una figura borrosa que se desliza tras la torre del edificio hacia el que os dirigís."

Zona 9: El puente norte:

"El puente que se abre ante vosotros parece idéntico al que vieseis al llegar al monasterio. Sin tejado, construido con fuertes tablonés y reforzado con gruesas maderas.

Los aventureros pueden ofrecerse a ayudarlo de alguna manera, si es así, el ser dirá:

-*"El cementerio... Debería ser bendecido de nuevo... Si... La biblioteca... El libro de Saredum... Yo... Cuesta tanto... Cuesta tanto permanecer aquí..."*

Cualquier aventurero puede realizar el ritual de bendición que se señala en el libro de Saredum. Si se produjese tal acto, porque hayan conseguido recuperarlo de la Biblioteca, lee el siguiente apartado:

-*"Tras comenzar el ritual, un gorgjeo comienza a oírse claramente a vuestro alrededor. De pronto, por el barranco de acceso al río, surgen un grupo de necrófagos que escalando por esta pared natural han llegado hasta vuestra posición."*

El Contemplador

Sin embargo, la mitad de los tabloncillos centrales parecen haberse hundido, por lo que el paso por este lado parece demasiado arriesgado.”

Cualquier jugador que intente cruzar este puente, deberá superar una prueba de destreza, de lo contrario caerá al río, sufriendo una pérdida de 1d4 puntos de salud por el choque contra el agua. Podrá volver al monasterio por la zona de entrada transcurridos 1d20+10 asaltos.

Zona 10: El corredor

“Os encontráis en un corredor similar al que había en el edificio anterior. En su pared oeste podéis encontrar una serie de ventanucos idénticos a los que encontrasteis en el otro edificio. En su pared este, podéis encontrar un par de puertas.

Una de ellas, se encuentra en frente de la puerta por la que se sale del puente sur. Muestra un aspecto recio, hecha en madera gruesa y reforzada con planchas de metal.

La otra puerta se encuentra hacia la mitad del pasillo. Esta presenta un aspecto mucho más ilustre, estando finamente tallada y decorada con imágenes sagradas. Un letrero realizado en forjado indica que os encontráis en la biblioteca.”

Zona 11: La biblioteca.

“Esta gran sala tiene sus cuatro paredes atestadas de estanterías llenas de libros, varias estanterías más, de unos cuatro metros de largo, están situadas paralelas a la pared norte conformando hasta tres pasillos adicionales. La habitación tiene un gran techo de tres metros de alto, decorado con un mosaico que representa un mapa de toda las tierras de la Marca.

Los pasillos están llenos de libros desperdigados por el suelo, en ocasiones incluso con páginas arrancadas o incluso quemados. Tras la primera de las estanterías colocadas a modo de separador de pasillos encontráis el cadáver de uno de los monjes del monasterio. No parece tener ningún tipo de marca externa, pero su piel presenta un color verdoso, transmite la sensación de que murió de una forma espantosa a juzgar por el rostro de dolor del difunto.

Tras avanzar unos metros más, podéis ver cómo en la pared este hay una puerta del tamaño de un hombre levemente abierta. Ésta posee una argolla de hierro gruesa que hace las veces de tirador. Una cadena de un metro de largo esta unida a dicho tirador y, del otro extremo, un hombre un hombre ataviado con las ropas de los monjes permanece encadenado mientras os observa temeroso

–¿Habéis venido a seguir torturándome? – Dice temeroso sin levantar casi la mirada del suelo.”

Una vez que los héroes le expliquen que no son enemigos de los monjes, este les dirá:

“– Huid de aquí... El Mal mora ahora entre estas paredes. Y dentro de poco su poder será incontenible.”



La salud mental del monje deja mucho que desear debido a la experiencia sufrida, por lo que sólo hará referencias al causante de la caída del monasterio. Así, si le preguntan sobre quién es el causante de todo esto, les dirá:

“Poco sé sobre ese hombre... hace una semana apareció ante nuestra puerta pidiendo acceso a nuestra biblioteca. Por supuesto no le permitimos acceso a nuestros libros más poderosos – Dice mientras señala la puerta a la que está encadenado- A la noche siguiente una bestia surgida del mismísimo infierno atacó el monasterio, nada pudimos hacer contra ella. Mató a muchos de los nuestros, mientras ese hombre reía y le gritaba ordenes... Aún no sé cómo convovó a ese ser, pero no tuvimos oportunidad alguna contra su poder...”

El Contemplador

Si le preguntan que hace aquí encadenado, éste les dirá:

“Ese monstruo es incapaz de encontrar todo lo que necesita en esta biblioteca, por eso me mantiene con vida. Soy su bibliotecario, le digo donde puede encontrar lo que busca... Yo... No debí hacerlo, él nos matará a todos, no sabe lo que va a desencadenar... ¡Pretende obtener el poder necesario para convertirse en un Lich! Pero está a punto de pactar con fuerzas que no comprende.- El monje pasa rápidamente su mirada nerviosa por los aventureros – Quizás vosotros... Sí, quizá no sea tarde aún, podéis subir a las cámaras superiores, el a situado allí su estudio. Debéis intentarlo, por mínima que sea la esperanza.”

Si los héroes intentan romper la cadena activarán una trampa de energía negativa que afectará a cualquier criatura en un radio de tres metros causando la pérdida de 2d6 puntos de golpe. Esta trampa no puede ser desactivada.

Los héroes pueden preguntar al monje por “El libro de Saredum” para realizar la bendición del cementerio. De ser así, lee lo siguiente:

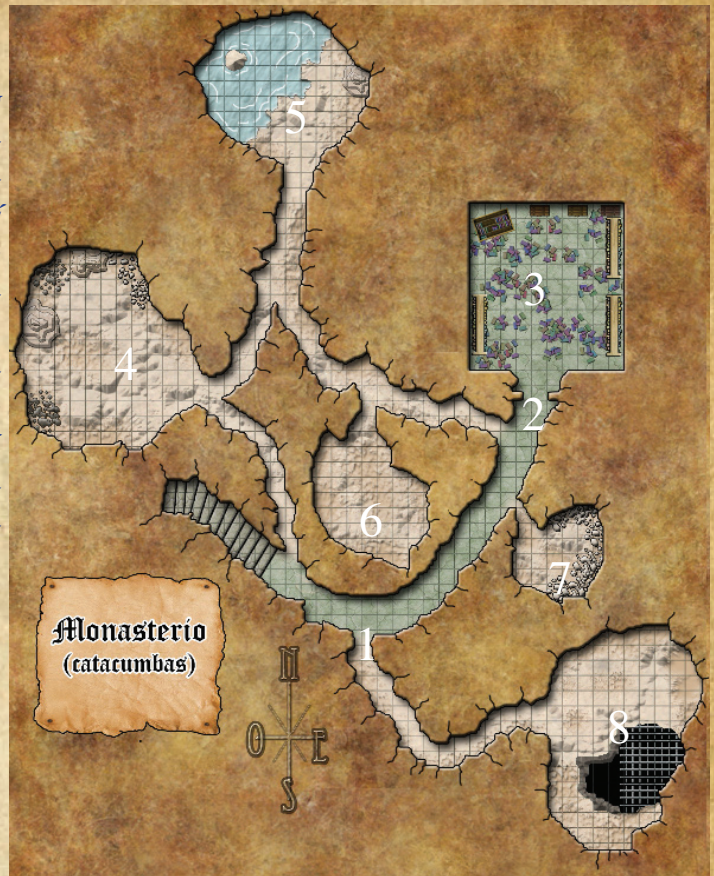
“- En verdad es ésta una hazaña peligrosa. Tras esta puerta a la que me hallo encadenado se encuentran las catacumbas del castillo. Se trata de un corredor que desciende hasta una pequeña cámara donde guardamos los libros de mayor poder y peligro.- El monje suspira y añade apesadumbrado- Debéis tener cuidado si tratáis de recuperar el libro, pues criaturas que no deberían caminar por la tierra han hecho suyas estas catacumbas, excavando túneles, horadando la montaña. Pero...no es éste el único mal que aquí habita, pues ese maldito hechicero ha dejado un demonio custodio en el acceso a la cámara. ¡Qué no os engañe su apariencia! Os planteará un enigma que nadie antes ha resuelto, Si no lo superáis, tened claro cuál será vuestro destino.”

El monje con una mano huesuda y temblorosa señala el cuerpo del monje que verais entre los pasillos.”

Zona 12: El primer piso de la torre

“Esta sala circular es el primer nivel de la torre que viéis al llegar al valle del monasterio. Unas anchas escaleras de caracol construidas en piedras ascienden permitiendo el acceso a la planta superior.”

Las catacumbas del Monasterio



Zona 1: El pasillo de bajada.

“Un estrecho pasillo de no más de un metro de ancho y dos metros de alto desciende por medio de unos escalones tallados sobre la propia piedra de la montaña. Tras unos cinco minutos de descenso llegáis a una zona del corredor donde los escalones desaparecen y dejan paso a un pasillo que describe una leve curva hacia el norte.”

Tras avanzar una decena de metros, veis cómo surge de la pared de vuestra izquierda un corredor lateral toscamente cavado en la tierra. No podéis ver mucho más allá de la luz de vuestras antorchas, pero un profundo olor a podrido procedente de esta cavidad no os hace pensar nada bueno.

Un segundo pasillo se abre en la pared derecha unos seis metros más allá del primer túnel. Un tercer túnel, aparece en esta misma pared a los treinta metros, y un cuarto pasillo surge prácticamente frente a este último.”

Cuando los personajes lleguen al centro del pasillo, aparecerá un Necrófago de cada túnel, que atacará a los héroes.

El Contemplador



Necrófagos: 4

Clase de Armadura: 6

PG: 13,14,13,11 (2DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 garras / 1 mordisco

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + especial

Salvación: G2

Moral: 9

Alineamiento: caótico

Valor PX: 25

Zona 2: El Demonio Guardián:

“Al avanzar por el pasillo llegáis hasta un arco de piedra iluminado por una leve luz verdosa. Tras acercaros unos metros, podéis ver tras el arco de piedra cuál es el origen de esa extraña fuente de luz.

Un pequeño ser alado juguetea con una esfera transparente en cuyo interior flota un humo verde que desprende esa luz que vierais al llegar. La criatura, del tamaño de un mediano, posee un cuerpo extremadamente delgado, con unos miembros alargados que terminan en garras afiladas. Su rostro, alargado y coronado por unos pequeños cuernos ofrece un aspecto terrible debido al efecto de la luz sobre este. Os observa divertido mientras os sonríe enseñándoos unos grandes colmillos. La criatura es a todas luces un ser demoníaco.

“Buenas tardes caballeros. ¿Puedo ayudaros en algo?– Dice con una voz que os recuerda al de el metal rompiéndose mientras pasa de una mano a la otra la esfera.”

Si los jugadores le dicen que quieren pasar o que buscan el libro, éste les dirá:

“–Vaya, vaya... Bueno, amigos míos, eso tiene un precio. Como comprenderéis no puede pasar cualquiera, mi amo no lo permite. Haremos un trato. Os propongo un acertijo. Responded correctamente y podréis pasar, pasar, pero... fallar significará vuestra muerte.”

Cualquier jugador puede aceptar el trato, pudiendo responder cada uno una vez, de ser así, éste les dirá:

*“–Así sea. Escucha mi acertijo:
¿Qué ocurre cuando una fuerza imparable choca contra un objeto inamovible?”*

La respuesta correcta sería: Se rinden. Pero si los jugadores dan una respuesta aceptable ,aunque no sea la misma,a criterio del Master, se podría dar por válida.

Si un jugador falla, ataca al ser, o intenta huir, recibirán un impacto de la esfera del demonio. El Master debe leer lo siguiente:

“La esfera comienza a brillar. Un tentáculo de humo surge de su superficie y te rodea. Una sensación asfixiante comienza a atenazarte, hasta llegar al punto de no poder respirar. Tras un último esfuerzo por alejarte de allí caes al suelo mientras exhalas tu último aliento.”

Éste tentáculo forma parte de un ser extraplanar mayor, por lo que un conjuro de Protección contra el mal o similar anulará los efectos, de no ser así, el jugador muere. Si supera una tirada de salvación contra conjuros tan solo queda incapacitado durante 1d10 días. Si un jugador responde correctamente, lee lo siguiente:

“–¿Cómo es posible? Un simple mortal... ¡Pasad! Malditos seáis. Pero no celebréis la victoria aún, pues os enfrentáis a un poder que no comprendéis.”

El Contemplador



Demonio del Acertijo: 1

Clase de Armadura: 6

PG: 24 (4 DG)

Movimiento: 8 metros/ 16 vuelo

Ataque: 2 garras/ Esfera del caos

Daño: 1d4/1d4/ ver descripción.

Salvación: M4

Moral: 20

Alineamiento: caótico

Valor PX: 95 (se obtienen también si se acierta el acertijo)

Zona 3: Los libros prohibidos:

“Esta pequeña sala parece haber sido saqueada a conciencia. Decenas de libros se encuentran desperdigados por el suelo, en incluso parece que a algunos les han arrancado páginas. Además de éstos, llama vuestra atención algunos objetos mal apilados sobre una mesa al fondo de la habitación”

En la sala los jugadores encontrarán: El libro de Saredum, un pergamino de clarividencia, un pergamino de causar miedo, un pergamino de crecimiento vegetal, un frasco de tinta, varias plumas de escritura, un frasco con una sustancia verdosa espesa (poción de curar enfermedad), un pequeño frasco con un polvo amarillo en su interior (al ser mezclada con agua se convierte en una poción de invisibilidad), un anillo de cobre (en realidad es un anillo de protección menor que contiene dos cargas del hechizo de mago “Escudo”), una varita de defensa (contiene 3 cargas del hechizo de mago “imagen reflejada”) y una tiara de fuerza de Golem (+1 al modificador del atributo de Fuerza).

Zona 4: La cueva de los necrófagos:

“Esta caverna hiede a putrefacción. Más de una decena de cuerpos muertos y parcialmente devorados yacen desperdigados por el suelo de este lugar. Sobre alguno de los cadáveres podéis ver la encorvada figura de varios necrófagos dándose un festín con ellos.”

Necrófagos 5:

Clase de Armadura: 6

PG: 14,13,11,11,12 (2DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 garras / 1 mordisco

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + especial

Salvación: G2

Moral: 9

Alineamiento: caótico

Valor PX: 25

Entre los cadáveres los jugadores pueden encontrar: dos espadas largas, 150 mo, 25 me y una gema de azabache de baja calidad (45 mo).

Zona 5: El río subterráneo:

“El sonido de un río reverbera en esta pequeña caverna. Al adentraros observáis la figura de un ser de tamaño descomunal recogiendo agua con unos grandes cubos.”

Tras fijaros un poco más detenidamente, podéis ver que se trata de un ser formado por partes de diversos seres vivos que parecen cosidos los unos a los otros. Parece que se trata de algún tipo de Golem.”

El Contemplador

Si el Golem ve a los jugadores, o es atacado por ellos, les dirá:

“El amo ordena llevar agua. Vosotros no podéis impedir deseos del amo”

Tras esto atacará a los héroes.

Golem de Carne:

Clase de Armadura: 2

PG: 37 (6 DG)

Movimiento: 40 metros

Ataque: 4 armas

Daño: 2 espadas (1d6), 2 garrotes (1d4)

Salvación: G4

Moral: 12

Alineamiento: neutral

Valor PX: 500

Zona 6: El nido de los Negrófagos:

“Esta pequeña abertura en la roca parece ser el lugar donde los negrófagos de las catacumbas descansan. El mismo terrible olor que acompaña a estos seres parece impregnar cada rincón de este lugar.”

Existe un 35% de posibilidades de que en este lugar hayan 3 Negrófagos.

Zona 7: El túnel en construcción:

“Este túnel parece estar a medio cavar. Prueba de ello son los cascotes aún desperdigados por el suelo. Al fondo de la cueva, a unos cuatro metros más allá de donde os encontráis, un par de ansiosos negrófagos se afanan en ampliar el túnel.”

Este lugar es bastante inestable, por lo que por cada jugador que permanezca en este lugar cada turno el Master debe lanzar 1d6. Con un resultado de 1, significará que parte del techo se ha derrumbado. El jugador afectado sufre un impacto que causa una pérdida de puntos de golpe de 1d8. Si hay un enano en el grupo, este podrá percatarse de la peligrosa inestabilidad de la zona con un resultado de 1 a 2 en 1d6. El Master hará esta tirada en secreto.

Negrófagos 2:

Clase de Armadura: 6

PG: 12,14 (2DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 garras / 1 mordisco

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + especial

Salvación: G2

Moral: 9

Alineamiento: caótico

Valor PX: 25

Zona 8: El foso de los Negrófagos:

“Una gran cueva os recibe. En su extremo sur, podéis ver un foso de aproximadamente tres metros de diámetro que surge del suelo de la cueva. Tras unos instantes, podéis ver cómo las figuras de varios negrófagos surgen de este.”



Las Habitaciones del Monasterio:

Necrófagos 5:

Clase de Armadura: 6

PG: 12,14,10,12,8 (2DG)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 garras / 1 mordisco

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + especial

Salvación: G2

Moral: 9

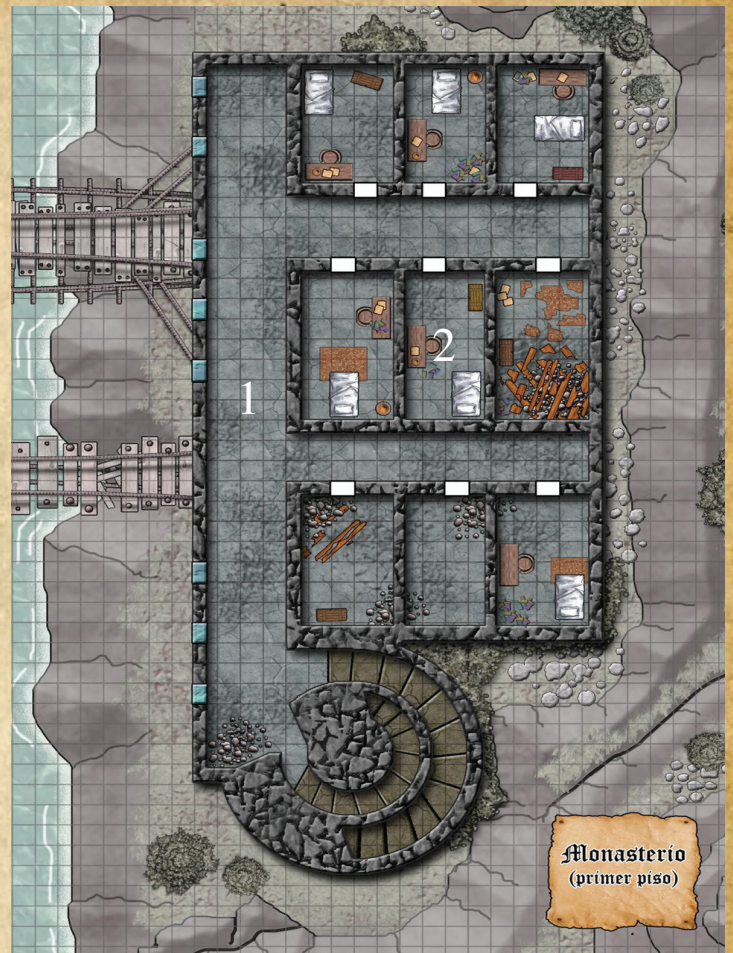
Alineamiento: caótico

Valor PX: 25

Tras acabar con los necrófagos, cualquier jugador puede realizar una única prueba de sabiduría para intentar determinar a dónde puede conducir el foso. Sólo podrán realizar la prueba aventureros que sean Magos, Paladines, o Clérigos, sumando estos últimos un +2 a la tirada debido a su conocimiento de los seres no muertos. Si consiguen superar la prueba, el Master debe leer:

“Tras una inspección más detenida del foso podéis haceros una idea de su uso. Este foso parece conducir a una vasta red de túneles que los necrófagos han excavado para poder aumentar su territorio y quizás salir por otro lado de la montaña con la intención de llegar a poblaciones cercanas. Internarse en su interior sería un suicidio, pues apenas permite aun hombre de tamaño normal arrastrarse por él. Ésta es una costumbre propia de estas criaturas que rehuyen la luz solar a toda costa.”

Los jugadores pueden decidir tapar de alguna manera el túnel, generalmente usando tablones gruesos o grandes cascotes. Si lo hacen, recibirán 500 puntos de experiencia adicionales. Si no lo hiciesen, en cada ocasión que entren en una nueva zona de cualquier parte del monasterio tendrán un 30% de posibilidades de que hasta 2 necrófagos les ataquen por la espalda (se supone que surgen del foso y siguen el rastro hasta encontrarlos).



Zona 1: El distribuidor:

“Las escaleras ascienden hasta llegar a la segunda planta del monasterio. Mientras las escaleras de caracol continúan su ascenso hasta una tercera planta, podéis ver cómo un corredor se abre hacia el norte. Dicho corredor, se extiende hasta aproximadamente sesenta metros más en esa dirección. Varios ventanucos del tamaño de un escudo se sitúan en el muro oeste con la intención de aportar algo de luz al lugar, aunque con el ambiente reinante el efecto conseguido es todo lo contrario, dejando pasar la lluvia y el frío del exterior.

Un par de corredores surgen de la pared este, dando acceso a los cuartos de los monjes. En cada uno de dichos corredores, un par de guerreros esqueletos montan una guardia silenciosa.”

El Contemplador

Esqueletos: 2

Clase de Armadura: 7

PG: 3,7(1DG)

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1

Daño: 2 espadas 1d6

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: caótico

Valor PX: 10

Capitanes esqueletos: 2

Clase de Armadura: 2

PG: 9,12 (2DG)

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1

Daño: 2 espadas cortas 1d6

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: caótico

Valor PX: 10

Las habitaciones de los Monjes:

Cuando un aventurero entre por vez primera en una de estas habitaciones, el Master debe leer lo siguiente:

“Una pequeña habitación que servía de dormitorio para un par de monjes. Pocas cosas hay destacables en dicho lugar. Un par de camastros, ropas típicas de los monjes y algunos enseres personales.”

En cada habitación que entren los jugadores existe una serie de posibilidades de encontrar diversas cosas. Así, cada vez que alguien entre por primera vez en una, determina qué encontrarán en su interior de la siguiente forma:

Lanza 1d8 y determina el resultado:

-1 a 2: 125 a 200 mo

-3: Un 15% de encontrar una poción de curación menor, un 85% de encontrar Una ampolla de agua bendita (causa 1d4 puntos de golpe de pérdida en no muertos y demonios. Arrojadizo)

-4: Una gema de hasta 300 mo de valor.

-5 a 8: Nada

En cada habitación lanza 1d6, con un resultado de 4,5 o 6 en la habitación habrá de forma adicional a lo anteriormente dicho una de estas opciones a elección del Master:

-1 a 2 zombis

-1 a 2 esqueleto

-1 Capitán esqueleto

Zona 2: La habitación del Maestro de la Orden:

“Esta habitación presenta una decoración similar a las demás, a excepción de un pequeño altar situado cerca del camastro. En dicho altar, pende colgado de una cadena de oro un símbolo de platino del Patrón de la Orden. Parece ser una reliquia importante de la Orden”

Este símbolo es la Reliquia de Valasin, Patrón de la Orden del monasterio. Otorga a su portador un +1 a cualquier acción de combate contra los demonios y no muertos. Además otorga automáticamente el beneficio del hechizo “Escudo” a su portador contra ataques producidos por Grandes Demonios. Solo podrá ser identificado por Paladines y Clérigos que además tengan un atributo de sabiduría por encima de 12. de no ser identificado no tendrá efecto, pues su poder solo se activa frente a la fe total en la protección de Valasin.

La Azotea del Monasterio

Zona 1: La terraza:

“El último tramo de escaleras acaba en una puerta de madera de aspecto bastante endeble. Tras abrirla cuidadosamente llegáis hasta la azotea del edificio. Se trata de una terraza de treinta metros de largo y treinta metros de ancho que se abre al cielo y que conecta las escaleras con una sala de gran tamaño cerrada con una fuerte puerta de hierro.

El frío de la acuciante noche os cubre, a la vez que una fuerte lluvia cae sobre vosotros. La niebla, prácticamente inexistente ya, ha dejado paso a la visión del valle por el que accedisteis. De pronto, el terrible graznido gutural que oyeis con anterioridad vuelve de nuevo a llenar el aire. En esta ocasión, si sois capaces de ver al ser causante de este sonido.

El Contemplador



Por encima de vuestras cabezas un ser halado de unas dimensiones descomunales traza círculos en el cielo. Tras rodear la torre, acaba posándose en el tejado de la sala situada frente a la torre. Su rostro demoníaco os contempla mientras limpia algunos restos de sangre y carne de su boca. Con una expresión que podría llegar a denominarse una sonrisa levanta el vuelo de nuevo mientras se prepara para atacaros.

Demonio del Abismo:

Clase de Armadura: 3

PG: 40 (6DG)

Movimiento: 12m / 40m (Vuelo)

Ataque: 1 mordisco o 1 garra/1 garra

Daño: 1d10 o 1d6/1d6

Salvación: G4

Moral: 20

Alineamiento: caótico

Valor PX: 400

El demonio del Abismo conoce los siguientes hechizos:

Bola de fuego (hasta dos veces por encuentro) y causar miedo (hasta tres veces por encuentro).

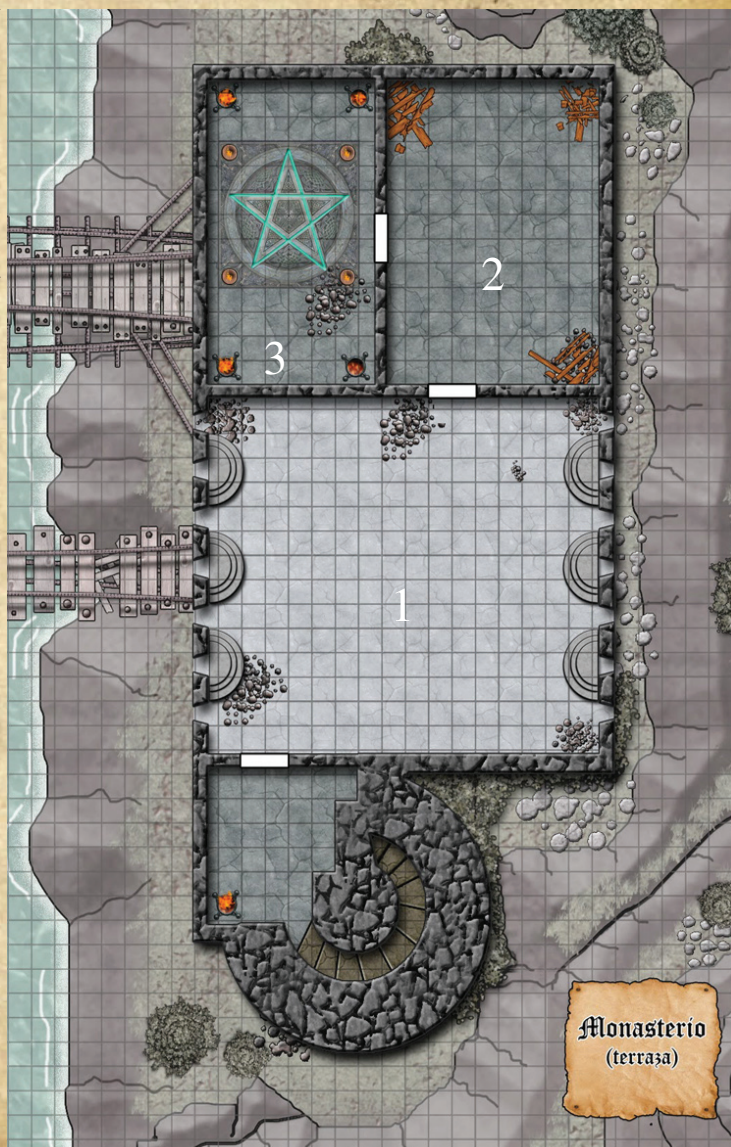
Además, al tratarse de un ser infernal, posee automáticamente los beneficios del conjuro Resistencia al Fuego.

La puerta de acceso: Esta puerta que da paso a las últimas salas del monasterio guarda una peligrosa trampa diseñada para que nadie vivo pueda acceder al lugar de trabajo del hechicero que ha tomado posesión del monasterio. De no ser desactivada, el aventurero que la haya activado deberá superar una tirada de salvación contra petrificación o quedará convertido en piedra.

Zona 2: La antesala de los Golems:

“Esta sala está prácticamente vacía salvo por algún mueble roto desperdigado por el suelo. En la pared oeste se encuentra una puerta de madera finamente tallada y reforzada con remaches de hierro. Flanqueando la puerta, dos Golems de carne impiden el paso a la siguiente estancia. Al adentraros en la habitación, ambos seres hablan al unísono:

-Nadie puede atravesar esta puerta. El amo no lo permite. Huid ahora o preparaos para morir.”



El Contemplador

Golems de Carne: 2

Clase de Armadura: 2

PG: 24,20 (6 DG)

Movimiento: 40 metros

Ataque: 4 armas

Daño: 2 espadas (1d6), 2 garrotes (1d4)

Salvación: G4

Moral: 12

Alineamiento: neutral

Valor PX: 500

Zona 3: La sala de invocación:

“Una gran sala levemente iluminada por el brillo de decenas de velas os recibe. Un fuerte olor a incienso cubre toda la habitación y embota vuestros sentidos. En el centro de la estancia, de no más de diez metros de larga y otros tantos de ancho, un hombre anciano enfundado en una túnica similar a las de los monjes del monasterio acaba unos intrincados dibujos en la piedra del suelo de la habitación.

El hombre repara en vuestra presencia mientras deja caer un viejo tomo a vuestros pies:

“Así que... ¿El monasterio tiene ratas? Creo que es el momento de que os enseñe, criaturas insignificantes, lo que es el verdadero poder de Sarkados, aquél que se convertirá en el Señor de la Muerte.”

Sarkados:

Clase de Armadura: 7

PG: 45 (7 DG)

Movimiento: 9m

Ataque: Bastón mágico +1

Daño: 1d6

Salvación: M7

Moral: 14

Alineamiento: caótico

Valor PX: 600

Sarkados conoce los siguientes hechizos:

Muro de hielo, muro de fuego, bola de fuego, protección contra proyectiles, detectar lo invisible, imagen reflejada, escudo, 2 proyectiles mágicos.



Sarkados es el hechicero que ha convertido el monasterio en un lugar de pesadilla. Cuando este llegue a 0 puntos de golpe, no morirá en lugar de eso, el Master debe leer lo siguiente:

“-Vosotros... Miserables desgraciados. ¡¿Cómo es posible?! Pero no seréis nada contra mi cuando obtenga el poder que Agh-Gazha-ghethat (Nota del Contemplador: se pronuncia Ad-Gasa-Jezat) me ofrece. Entonces...Entonces no seréis más que moscas para mi.

Un gesto rápido del hechicero convoca un muro de fuego a su alrededor que os obliga a retroceder para evitar las llamas. El hechicero permanece en el centro del anillo mientras con un rápido ademán, Sarkados extrae una página arrancada de un viejo grimorio y situándose en el centro del dibujo que estaba realizando cuando entrasteis, recita:

-Agh-Gazha-Ghethat, in ageth user o marageth dasedith. Na seth, dolt Agh-Gazha-Ghethat”

El Contemplador

Si algún Clérigo, Paladín, Elfo o Mago supera una prueba de sabiduría, podrá entender lo que el hechicero ha dicho:

-Agh-Gazha-Ghethat, ahora invoco tu ayuda y entrégame tu poder. Hazte uno conmigo o gran Agh-Gazha-Ghethat

Tras esto, el Master debe leer lo siguiente:

“Con una explosión de fuerza que os lanza contra las paredes, un agujero de 3 metros de diámetro surge sobre la cabeza del hechicero. Como de si una puerta a la negrura más recóndita jamás imaginable se tratase, esta apertura absorbe la luz de la sala, haciendo que la habitación permanezca en una leve penumbra, hasta oscurecerse por completo. De tal magnitud es esta negrura, que ni siquiera la vista de un enano o un elfo podría servir aquí.

De pronto, un grito de dolor rompe el ambiente, a medida que la luz regresa a la sala.

De la apertura sobre Sarkados, un zarcillo negro del grosor de un brazo ha surgido atrapando por el cuello al hechicero. Este, comprendiendo su error, lucha por escapar del contacto con la criatura. Sus esfuerzos van cediendo a medida que su piel envejece y se pudre hasta desprenderse de los huesos.

De pronto, más de estos zarcillos comienzan a surgir de la apertura creada por el difunto hechicero. Instantes después, una masa amorfa, similar a una bola de fango negro y espeso surge tras los zarcillos, y una grotesca boca repleta de dientes se abre hacia vosotros.”



Vasuthani

Agh-Gazha-Ghethat (La Oscuridad que acecha)

Clase de Armadura: 6

PG: Cada zarcillo es destruido con un ataque exitoso, se considera que tiene 4 DG. El cuerpo de la criatura es invulnerable

Movimiento: 15m los zarcillos

Ataque: toque de la Oscuridad

Daño: 1d10

Salvación: G4

Moral: no aplicable

Alineamiento: caótico

Valor PX: 1000

La criatura puede generar a la vez hasta siete zarcillos simultáneamente, que pueden actuar de forma independiente

Cuando un jugador realice el primer ataque exitoso contra un zarcillo, el Master debe leer lo siguiente:

“Tu ataque no parece causar más efecto que la destrucción de un zarcillo que rápidamente es remplazado por otro.”

Si atacan al cuerpo de la criatura, el Master debe leer:

“Tu ataque no parece causar ningún daño a la criatura.”

“La única esperanza”:

El monstruoso ser continuará emergiendo de su dimensión de pesadilla de forma imparable sin que los héroes puedan detenerlo por medios físicos.

La única forma de parar al ser es usando el pebetero que se encuentra en la “Sala de Oración”. Sin embargo, si los jugadores huyen hacia dicha sala, el ser les perseguirá intentando detenerlos. Al encenderlo, el Master debe leer lo siguiente:

“Una luz verdosa proveniente de la pequeña vela verdosa inunda la habitación arrancando la oscuridad de toda la sala. Un sonido semejante al de miles de cristales rompiéndose surge de la masa oscura que compone al terrible ser. Parece que la luz le provoca un gran daño al ser, haciéndole retroceder.”

Una vez los héroes enciendan la vela del pebetero, cada zarcillo que destruyan no reaparecerá, de igual manera, los ataques al cuerpo central si sufrirá daño. Desde este momento el cuerpo de la criatura tiene un total de 50 PG (7DG).

Si consiguen reducir a 0 los PG del ser, el Master debe leer lo siguiente:

“Tras ese último ataque, el ser parece retroceder hacia su lugar de entrada. Mientras retrocede, la monstruosidad que estaba emergiendo del agujero regresa a su lugar de origen derribando cualquier muro que se halle en su camino, haciendo peligrar la estructura del edificio.”

Finalmente la criatura desaparece por el mismo lugar por el que surgió, pero su huida ha supuesto la destrucción del monasterio, que ahora tiembla ante su inminente derrumbe.”

Algún aventurero puede acordarse del monje que permanecía encadenado a la puerta que conducía hacia las catacumbas. Si deciden ir a rescatarlo, contarán con un máximo de 12 asaltos (es decir unos 2 minutos) para escapar del monasterio o quedarán sepultados bajo este. Las cadenas que ataban al monje ahora carecen de trampa, pues al morir Sarkados, su hechizo desapareció con él.

Si salvan al Monje, recibirán 250 puntos de experiencia adicionales cada uno. Si además estos recuperaron La ‘Reliquia de Valasin’, éste les dirá:

“-Mi orden ha sido destruida... Pero al menos habéis salvado la reliquia, y lo que es más importante, toda la Marca respira ahora tranquila gracias a vosotros.”

Los aventureros ganan 100 puntos de experiencia adicionales cada uno.

“El monasterio ha quedado reducido a escombros, y la sabiduría que encerraba ha desaparecido. Sin embargo, un gran mal ha sido arrancado de la tierra, y los monjes que aquí vivían han sido vengados. Ahora sólo os queda regresar a vuestro hogar, aguardando vuestra próxima aventura, con la certeza de que gracias a vosotros hoy la Marca podrá ver otro nuevo amanecer.”

Apéndices:

Puedes encontrar una narración de la aventura, obra del grupo de juego de Ithilien (entre los que se encuentra el compañero Diacrítica), en el siguiente enlace:

http://ithilien.eu/sharra_lp.zip

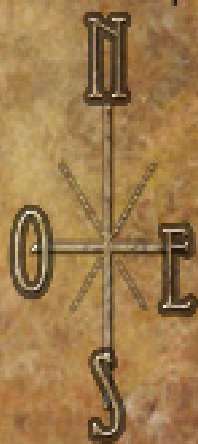
Una agradable lectura, que puede servir a muchos Masters a inspirarse a la hora de dirigirla con su grupo de juego habitual.

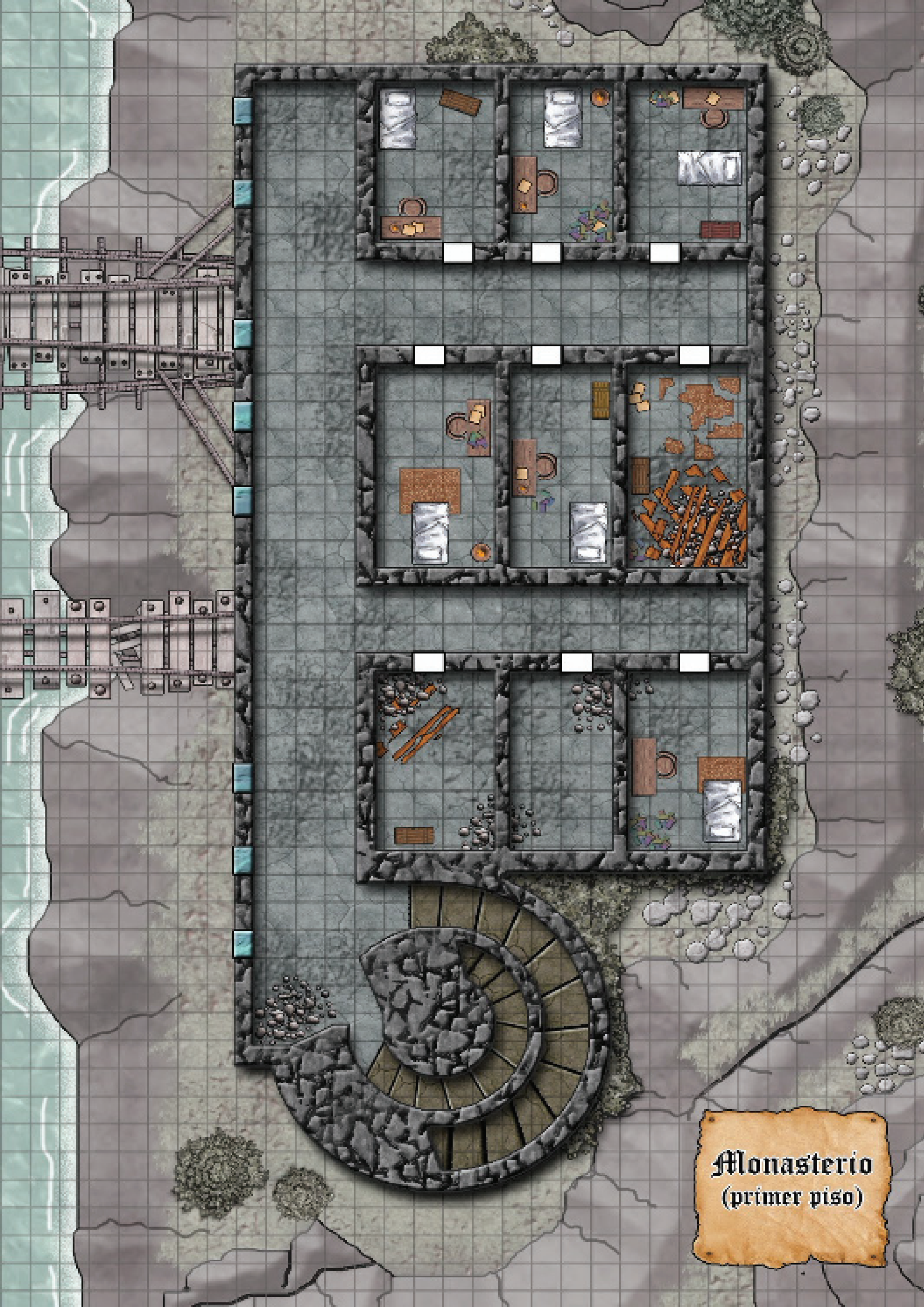
Desde aquí, mi agradecimiento personal, por el trabajo realizado, y por querer compartirlo con todos nosotros.



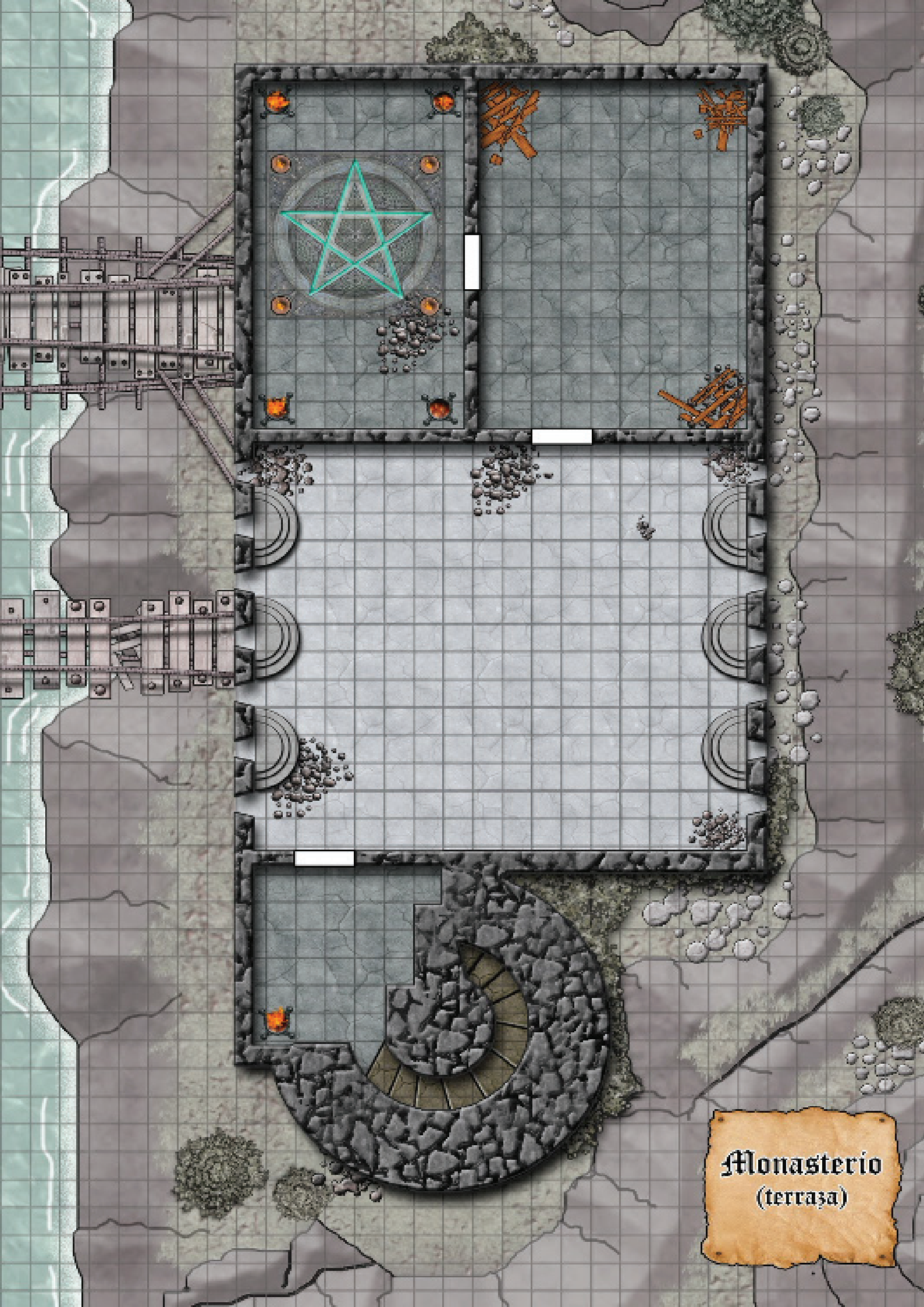
Monasterio
(nivel suelo)

Monasterio
(catacumbas)





Monasterio
(primer piso)



Monasterio
(terrazza)