

HISTORIA DE ELDON

La isla de Eldon era el hogar de dos diosas, la diosa de la luz y la diosa de la oscuridad. Estas dos diosas dejaron la isla por algun motivo que no conocemos, pero dejaron una señal de su paso: dos espadas. Estas dos espadas tienen el poder de controlar a todas las criaturas de su mismo alineamiento e incluso de llamar a la propia diosa.

Durante mucho tiempo, estas dos espadas fueron escondidas por un grupo de elegidos, pero fueron robadas e intervinieron en una gran batalla en la que tambien participaron las dos diosas. Estas aparecieron en forma de dragon negro la diosa de la oscuridad y de dragon dorado la diosa de la luz. La batalla termino con la lucha de las dos diosas que provoco la destruccion de casi toda la isla.

Ninguna de las dos diosas ganó y sencillamente se retiraron a causa de sus heridas. Las espadas se volvieron a separar: la espada negra se perdio dentro de un volcan y la espada de la luz se guardo en un templo secreto protegida por siete llaves magicas esparcidas por todo Eldon.

La diosa de la oscuridad, celosa de ver que su espada se habia perdido colocó una hidra delante de la puerta del templo donde se guarda la espada de la luz para que nadie la pudiera sacar a su capricho. Solo un guerrero de corazon puro podra empuñar la espada de la luz.

Hay una leyenda que dice que si se unen las dos espadas se desencadena un gran poder que destruya Eldon, cosa bastante creible despues de la ultima batalla que se recuerda, donde las dos diosas casi destruyen Eldon, el problema es que si destruyen la isla se destruyen a ellas mismas.

Hoy, el rey Nekar ha encontrado la espada negra (no se sabe como ni donde). Ha caido bajo su magia y ha reunido todas las criaturas malvadas en un gran ejercito para conquistar toda la isla de Eldon y destruir la otra espada (cosa por otro lado imposible dada su naturaleza magica).

LAS ESPADAS

Las espadas son gemelas y contrapuestas, aunque las dos tienen la misma finalidad: decidir en combate cual de los dos poderes, la luz o la oscuridad reinará sobre la isla de Eldon.

Controlan a sus portadores y les da una habilidad de combate muy grande (lo cual no importa demasiado porque los jugadores no podran hacerla servir nunca. Les pesa demasiado, y es que solo los reyes la pueden utilizar). Tambien les ofrece una capacidad de defensa enorme y le permite mandar sobre las criaturas de su mismo alineamiento. Siempre que las dos espadas se encuentran provocan una lucha entre sus portadores para cumplir su misión: luchar para decidir que poder mandará sobre el otro.

No gana nunca nadie y siempre se conserva el equilibrio: o mueren los dos luchadores o se retiran a causa de las heridas. Si uno de los dos luchadores ve que esta a punto de perder, automaticamente, la espada invoca a la diosa correspondiente y la otra diosa corresponde al desafio. Las dos diosas comienzan a luchar, destruyendo todo lo que encuentran a su paso y ninguna de las dos gana la batalla, pero al retirarse vuelve la paz a la isla de Eldon. Todas las criaturas, buenas y malas supervivientes volverán a sus lugares de origen para vivir su vida normal hasta el proximo encuentro que se producira dentro de 500 años cuando las dos diosas se hayan recuperado de sus heridas y vuelvan a tener todo su poder.

Logicamente los dos reyes moriran en la batalla si alguien no interviene. Las espadas volveran magicamente a sus lugares y nadie las podra encontrar hasta que las dos diosas vuelvan a tener todo su poder, o sea dentro de 500 años.

IMPORTANTE:

Los jugadores sabran lo justo, pero nunca sabran el desenlace de la futura batalla.

Al principio los jugadores no saben que son los elegidos para encontrar la espada de la luz y solo lo descubrirán hacia mitad de la campaña.

Cuando tengan todas las llaves, quiza entonces alguien les cuente toda la leyenda, pero nunca el desenlace de las batallas (no lo recuerda nadie, hace tanto tiempo.....)

EL SEÑOR DE ELDON

INTRODUCCION

Esta campaña esta basada en una pelicula de Manga titulada “La Guerra de Lodoss”. Una historia basada en la misma epoca de “El Señor de los Anillos”.

La aventura ocurre en una isla inventada por mi (mirar el mapa adjunto), y el modulo puede ser jugado en muchos juegos, pero yo he preferido hacerlo para AD&D.

La campaña comienza en la ciudad de Seline y esta pensada para cuatro o cinco jugadores de niveles 1 ó 2 como mucho y que son sirvientes del rey Nihal.

El rey Nekarn en la ciudad de Rehon ha empezado una campaña para conquistar toda la isla de Eldon. Para conseguirlo, ha unido a todos los orcos, goblins, gnolls, drows (elfos oscuros) y toda clase de bestias diabolicas de las montañas gracias al poder de su espada (consultar historia de Eldon).

PRIMER ENCUENTRO

El rey Nihal necesita un grupo especial para una inspeccion de las montañas, debido a que ultimamente un grupo de orcos han asaltado la ciudad y los pueblos de los alrededores. Su sistema no es el tipico de los orcos y se creeo que los dirige alguna persona. Los jugadores son el grupo perfecto para llevar a cabo esta expedición.

1) La mision es seguir a los orcos hasta su guarida y traer el maximo de informacion sobre quien es su jefe. En el mejor de los casos pueden intentar matarlo para crear el desorden y el caos entre los orcos, despues, el rey ya montara una campaña contra ellos, cosa que ya esta montando.

2) Mientas se preparan para el viaje ocurre un nuevo ataque orco (esto ocurre cada 15-20 dias, ya que cuesta 6,5 dias a pie llegar hasta su guarida en las montañas). Normalmente roban comida, dinero, pero sobre todo destruyen las defensas de la ciudad poquito a poco (cosa que ahora les preocupa poco a los de la ciudad ya que son tiempos de paz, pero que despues sera definitivo para su derrota).

El rastro que dejan los orcos es muy facil de seguir. Son 25 orcos y van un poco cargados. Van a pie. Si los atacan antes de llegar a su guarida nunca la encontraran, y dentro de 15 dias más orcos atacaran la ciudad.

Se dirigen hacia el bosque negro en direccion a las montañas. Se paran al mediodia para comer y descansar y por la noche para dormir. Montan guardias y continuan al salir el sol. Hacen lo mismo todos los dias durante el viaje.

3) El viaje dura seis dias y medio, durante los cuales se encontrarán a mucha gente (para subir rapidamente a nivel 2 ó 3): El primer dia se encuentran un grupo de ladrones que intentan matar a los orcos. Los jugadores los detectaran antes de que los ataquen. No les daran explicaciones y los tratan muy mal, incluso les atacaran (caracteristicas al final). El segundo dia, al despertarse los orcos, veinte continuan viaje, pero cinco se quedan cubriendo la retaguardia. Estaran asi todo un dia, despues volveran hacia su guarida. El tercer dia, los orcos se cruzan con un grupo de gnolls y estos se quedan en mitad del camino para cubrir la retirada de los orcos. Se quedaran asi durante todo un dia y luego tambien se dirigiran hacia la guarida. Los orcos alimentan a los gnolls y estos tambien estan a las ordenes del mismo jefe, el rey Nekar. El cuarto dia (opcional) se encuentran con un guardabosques (nivel 2 con algun arma magica) que tambien persigue a los orcos. Quiere vengar

a su familia que fue asesinada por estas bestias.

Por la noche reciben la visita de unos elfos oscuros que estan buscando posibles perseguidores de los orcos y que encontraran con relativa facilidad a los jugadores.

El quinto día, los orcos se vuelven a cruzar con un grupo de gnolls que haran lo mismo que los otros.

El sexto día, cuando ya casi han salido del bosque, el guardabosques comenta que esta zona esta infestada de arañas, y por la noche, efectivamente recibiran la visita de unas cuantas de esta especie. Los orcos tambien reciben esta visita, pero salen bien parados del asunto.

Al septimo día salen del bosque y entran en la montaña. La vegetacion ha disminuido visiblemente y los jugadores deberan dejar mas distancia para no ser descubiertos. En un par de horas mas, los orcos se dirigen a un acantilado, donde hay diez orcos mas montando guardia al lado de un arbol. Los orcos bajan por una cuerda que hay atada al arbol hasta una cornisa que hay a mitad del acantilado. Alli hay un agujero en la pared que conduce a su guarida (mirar dibujo del acantilado y plano de la cueva).

La cornisa se prolonga unos 100 metros hacia las dos direcciones y tiene una profundidad de tres metros. Despues de la cornisa hay unos tres metros mas hasta el fondo del acantilado, donde se encuentra un riachuelo.

En la parte mas honda del barranco se pueden encontrar dos entradas mas a la guarida: una puerta directa a la camara del trono del jefe de los orcos (por donde huiria si se ve en apuros) y otra puerta que no lleva a ninguna parte (al parecer alguien la ha tapado, ya que hay demasiadas rocas como para quitarlas).

En total hay 40 orcos sin contar a los de guardia ni a los que se quedaron en el camino. En la cueva, todas las salas tienen una puerta que se cierra solo por un lado. El sistema empleado es una palanca que controla un contrapeso y este abre o cierra la puerta de madera (demasiado gruesa para poder ser rota). De hecho es una genialidad para la inteligencia de los orcos.

El almacen: Alli estan las armas de los orcos (nada de interes), comida y todo lo que han robado. La puerta se controla desde fuera.

La sala comun, donde descansan los orcos. No hay nada de interes excepto orcos. La puerta tambien se controla desde fuera.

La sala del trono: Alli esta el jefe de los orcos (un semiorco guerrero de nivel 3 con buenos conocimientos de tacticas militares y seguidor del rey Nekar. Esta acompañado por una orca y tres vigilantes orcos. La puerta se controla desde dentro del salon del trono. Si los jugadores atacan, los vigilantes salen a defenderlo y el semiorco cierra la puerta (que no se puede romper) y sale por la puerta secreta. Entonces reúne 10 orcos (de no se sabe donde) y vuelve para matar a los jugadores, tardando en todo ello 10 rounds.

Lo unico que pueden encontrar de valor son 200 monedas de oro que lleva el jefe y un collar con un rubi (que si se vende impedira el poder acabar la aventura, por cierto).

	Orcos	Elfos Oscuros	Humanos	Gnolls	Arañas	Rey orco	Guardabosques
CA	10	8	8	8	8	6	5
Gaco	19	19	19	19	19	18	19
PG	7	14	12	12	9	10	15
At	1	1	1	1	1	1	1
Dmg	1d6	1d8	1d6	1d6	1d6	1d6	1d6

Los orcos llevan una espada corta, los drows (elfos oscuros) llevan una espada larga cada uno y una daga. Llevan en total 100 mo. Los humanos ladrones llevan espadas cortas y 120 mo entre todos. Los gnolls no llevan armas (son sus zarpas) y no llevan nada de valor, al igual que las arañas, por supuesto.

El rey orco lleva un collar con un rubi (leer historia de Eldon), y en la guarida hay 200 mo que se han de devolver al rey de Seline. Va armado con una espada corta al igual que los otros tres vigilantes.

Shyn, el guardabosques, tiene una opcion: puede tener vida infinita y sacar a los jugadores de los embrollos o tener pociones de curacion infinitas. Tu eliges (porque es mas que seguro que los jugadores se meteran en un lio de padre y muy señor mio). Va armado con un arco largo (1d6), una espada larga (1d8) y un par de dagas (1d4).

La experiencia de la aventura os la dejo poner a vosotros, a vuestro criterio.

EL SEÑOR DE ELDON

VOLUMEN II

SOLAUF EIN: EL GENERAL DROW

INTRODUCCION:

¿Alguna vez te has encontrado un PNJ que resulta ser tu principal enemigo?. En esta aventura, el rey de los personajes envia a ayudar al rey de Ifes llamado Nath, que esta involucrado en una batalla contra el rey Nekar de Rehon (el malo de la pelicula) y necesita eliminar un drow (Solaufein), que es el general del ejercito que lo amenaza. Si eliminan a este general, los Orcos, los Goblins y los Gnolls no podran organizarse y sera mas facil eliminarlos. El rey Nath tiene un general llamado Shelvak, que les acompañara en la aventura y que en realidad es el general drow (es un albino y parece un elfo normal de la superficie). Solaufein esta introducido en el ejercito enemigo para descubrir todas sus defensas, asi que seguira el juego de los jugadores e incluso les proporcionara informacion (mucha, aunque falsa). Ha puesto un drow en su lugar para despistar a los jugadores. Nadie se dara cuenta del engaño hasta llegar al campamento enemigo, donde descubrira su juego que es simular que han matado al general y coger por sorpresa al ejercito del rey Nath, derrotar su ejercito y luego ir a otro castillo explicando que ha sobrevivido milagrosamente al ataque y reiniciando el juego en otro castillo (Shelvak tiene muy buena fama como guerrero).

De igual forma, si los personajes le matan sin descubrir su juego frente al rey Nath, se verán en problemas, ya que el traidor cuenta con todo el respeto y admiracion del rey y seria dificil demostrar que no era leal.

1) Llegada a Ifes

Cuando los jugadores lleguen a Ifes, el rey y sus generales estan reunidos discutiendo sobre la batalla. Les hacen pasar para recibir noticias sobre su reino y les piden su opinion sobre el asunto. Al final ven a Shelvak que dice que seria mejor enviar un grupo reducido para eliminar al general enemigo. El rey queda de acuerdo con esta opinion y pide a los jugadores si quieren acompañar a Shelvak (recuerda que tiene buena fama y es realmente bueno comparado con ellos, mirar características). Como recompensa les dara 1000 mo o un arma magica (este reino tiene fama de hacer las mejores armas magicas de toda la isla de Eldon). Si eligen un arma les sera entregada

antes de partir (arma a imaginacion del master, desde arcos con flechas infinitas, pasando por espadas +lo que sea, etc.)

2) Por el camino

El campo de batalla esta en el rio Cthock, donde tienen el campamento los dos ejercitos. El viaje hasta alli costara unos 4 dias y durante este tiempo, Shelvak les contara cosas sobre Solaufein (el mismo), como por ejemplo que es un mago normalillo, que tambien es buen guerrero y que tiene una veintena de drows a su servicio, que solamente le sirven de noche claro. Ha conseguido unificar a todos los orcos, goblins y gnolls de las montañas para que luchen con el (en realidad es el rey Nekar quien lo ha hecho con ayuda de su espada).

Tambien por el camino encontraran grupos de campesinos que huyen a esconderse en cuevas o que se dirigen hacia el castillo.

Al final del cuarto dia se encontraran un grupo de orcos y goblins que atacan un poblado y Shelvak ordena que han de ayudar (tiene que guardar las apariencias, aunque el se meta poco en la batalla) (mirar dibujo del poblado para mas detalle)

3) En el poblado.

Despues de la mini-batalla, el jefe del pueblo les hace entrar y les da las gracias. Les invitan a pasar la noche alli, a lo cual no deben oponerse pues faltarian a la hospitalidad tradicional y podria considerarse un insulto en estas tierras.

Hacia las 7 de la mañana (al alba) vuelven a atacar el poblado otro grupo de orcos y goblins, pero esta vez les acompañan unos drow. Despues de la segunda lucha acaban de concretar el plan de accion (han de entrar dentro del campamento enemigo donde hay unos 2000 orcos y goblins y debe estar todo super-calculado o pueden encontrarse en un lio de cuidado).

4) El campamento.

Antes que nada mira el dibujo porque una imagen vale mas que mil palabras y solo añadire que los drows tienen las tiendas en el centro y que estan separadas unos 100 metros del ejercito (por el olor) y la tela de sus tiendas no deja pasar la luz y amortigua mucho el ruido. En la tienda central, está el sustituto de Solaufein con 10 drows y Shelvak se encargara de eliminarlo y trabajo terminado. Despues propone irse de alli rapidamente (para poder dirigir el ataque y ganar, por supuesto). Si los personajes sospechan y le atacan llamara a diez orcos que le defenderan, asi como él mismo se defendera con uñas y dientes.

5) Caracteristicas

En el primer ataque al poblado hay 20 orcos y 20 gnolls y los jugadores deberan pegarse contra la mitad aproximadamente. En el segundo ataque al poblado hay 25 orcos, 25 gnolls y 10 drows. El poblado esta provisto de una pequeña muralla hecha de madera y piedras de poco mas de un metro de altura, y dentro del pueblo hay unos 30 hombres armados con arcos cortos con un GACO (THACO) de 19 y una CA de 5 y 2d8 de puntos de golpe. El jefe del poblado resulta ser un

clerigo/mago de nivel 4. Tambien se puede considerar la intervencion del comandante del ejercito de Ifes que esta en su campamento (mirar mas abajo)

	Orcos	Gnolls	Drows	Humanos	Jefe del Poblado	Shelvak	Giansar
CA	8	8	6	5	10	2	3
DG	10	12	14	13	19	30	34
GACO	19	19	18	19	18	15	17
AT	1	1	1	1	2	1	1
DMG	1d6	1d6	pa	1d6	1d4+1	pa	pa
PX	65	150	200	-	-	500	-

* Giansar es el comandante del ejercito de Ifes.

Los conjuros del jefe del poblado son: Mago: 3*1, 2*2 - Clerigo: 3*1, 2*2

Proyector magica, Manos Ardientes, Armadura, Flecha acida de Melf, Telaraña

Bendicion, 2* Curar heridas ligeras, Canto, Martillo Espiritual.

Conjuros de Shelvak: (guerrero/mago Nivel 5/5) 4*1, 2*2, 1*3

Proyector magico, manos ardientes, rociada de color, presa sacudidora, Flecha acida de Melf, telaraña y Bola de fuego. Rociada de Color es por si ha de hacer señales a uno de los dos bandos (Sutileza de la casa)

Los orcos llevan una espada corta y nada de valor. Los gnolls nada, como de costumbre. Los drow llevan armaduras de cuero muy gastadas y sucias. Los drow llevan cota de mallas drow (con todo lo que eso comporta), una espada larga (1d8), un par de dagas (1d4) y una ballesta de mano (1d3, 10 flechas con somnifero). Entre todos se pueden reunir unas 200 mo. Shelvak lleva encima 100 mo y un collar con un topacio amarillo (que no se puede vender porque sino no se podra acabar la aventura final).

EL SENYOR DE ELDON VOL. III TALAK

1- INTRODUCCIO: Al tornar de la batalla, el Rei Nath els recibeix amb honors I els explica les males noticies. La ciutat de Selene a sigut tptalment destruïda pels enemics. (Selene es la ciutat natal del PJ). El rei va enviar un missatge a tots els reis de Eldon per a avisar-los del perill que correm, I el missatger que va anar a Selene va tornar amb aquestes males noticies. El gran rei de Penacles (el jefe de la pandilla de sonats que dirigien aquesta illa) ja ha enviat reforços I ha preparat un pla per reunir tots els exercits I acabar amb aquesta revelio.

El rei tambe us ofereix la seva casa I sempre sereu benvinguts en aquest regne etc, etc..

2- PROBLEMES : Quan el rei a acabat amb el discurs, entra un home de certa edad,

amb pel blanc que reconeixeu com el mag del rei, que diu : " - senyor, al enviar el "mail" per la bola de vidre al mag Marfik de Talak, no m'ha contestat, I llavors he fet una "video conferencia" I nomes he vist un cos a terra, que no era ell, I tot el laboratori saquejat I destruït. Havíem de parlar sobre el pla del Gran Rei, I com que no l'hi he pogut parlar, haurem de anar en persona a Talak. Envieu-me al missatger que li encomanare un petit favor: portar una carta al mag Marfik o portar-me la seva bola de vidre en cas de que sigui mort, pero ha d'anar amb compte per que te una protecció mágica , mata a qui mire el seu interior I no digue una contrasenya.

Al sentir esta parrafada, el rei demana als PJ que vagin a Talak a veure que passa I a acomplir el favor del mag. Aquets els dona unes armes mágiques (si no les tenen ja, a discreció del Master) I quan tornen hi hauran \$1000\$ mo per a cada un.

** Talak es l'illa paradís. Allí hi ha animals exòtics (6.000.000 de orcs , sutileses dels meus jugadors després de veure les dues aventures anteriors), menjars exòtics I molta riquesa (que suposant els PJ no veuran per cap lloc , soc Catala). També hi ha una escola de mags molt important I famosa, de la qual el mag Marfik es un dels mestres, a part de ser el mag del Rei Theemin de Talak .

3- VIATGE A TALAK : Pel camí, es troben amb patrulles de orcs I gnolls que vigilen la zona recentment conquerida (a prop de Selene) I no els veuen. Arriben a una petita ciutat portuària " de cuyo nombre no quiero acordarme" I agafen un vaixell que els porta a Talak. Una vegada allí tot sembla normal (hi ho es) I no hi ha cap senyal de cop d'estat ni res similar. Els indiquen la direcció on esta Talak I es dirigeixen cap allí.

4- LA FILLA DEL MAC (LA TIA BONA DE LA PELI):

Per arribar a Talak han de travessar un bosc (bosc de sendar) I allí es troben amb una noia sola que es atacada per deu lladres. Ella els demana ajuda (I ells acceptaran, en carisma 18 a veure qui no l'ajuda).

Al rescatar-la els conta que es la filla del mac Marfik (quina coincidència no?) I que no sap per que la perseguien aquests tios. Els dona les gràcies I els acompanyara fins a la torre, ja que es dirigeix a casa.

»Durant el viatge els explica que ella anava tan tranquil·la pel bosc I de cop la van assaltar I la van agredir sense que ella pogues fer res. També explica que es impossible que algu entre sense permís dins la torre del seu pare, ja que ella mateixa no sap la clau per a entrar -simplement crido al meu pare I ell m'obre la porta-.

La torre esta situada als afores de Talak I te uns tres metres d'alçada I no mostra cap signe de violència. No hi ha cap porta ni cap finestra. A la paret nord hi han uns símbols grabats a la pedra:

II	III	III	(2 x 3)-2=4
I	IIII	?	(1x4)-2=2 Solucio=2
	opcions ----->	(IIII III II)	

Si no posen la solució correcta, un projectil mágic surt de la pedra I fa 1d4+3 de mal.

Al posar la solució correcta s'obre una porta que condueix a un passadís. Nomes entrar al passadís, apareix una il·lusió d'una bola de foc que es dirigeix cap a ells molt a poc a poc. Al final del passadís hi han unes escales que condueixen al soterrani. Al baixar aquestes escales hi ha un altre passadís, on hi ha un altra il·lusió que consisteix en uns 20 guerrers amb armadura completa que carreguen contra ells: Fan soroll I inclosos es poden tocar, pero al ser atacats desapareixen. Al final d'aquest passadís hi han dos escales, una que puja I un altra que baixa.

L'escala que baixa condueix a un segon soterrani, on hi ha barrils de beguda I

menjar. Darrera d'un dels barrils hi ha una porta secreta que condueix al lloc on esta amagat el mag (molt, molt molt mal ferit, no es moura d'aquí en tota l'aventura).

L'escala que puja condueix al que pareix un menjador. Allí hi ha tres cadavers (els servents del mag) I unes habitacions per als servents, una per a la seva filla I una tercera per a invitatats, l'habitacio del mac I el laboratori no apareixen per cap lloc. Al menjador hi han diferents tapissos, I darrera d'un d'ells hi ha una palanca que fa obrir una porta secreta que condueix a l'habitacio del mag I al seu laboratori. Al laboratori hi ha un cadaver (que no es ell) I la bola de vidre.

5-TROBADA AMB EL MAG

Al trobar el mag al seu refugi els preguntara qui son I que fan allí I els explicara que uns bandits van atacar-lo (I van saquijar tota la casa, cosa que m'he deixat a la descripcio, sorry).

Els demana que vagin a veure al rei I que informin sobre el que ha passat I que li diguen el pla del gran rei de Penacles per a unir tots els exercits per a la lluita final. La seva filla es quedara per cuidar-lo (ja que no es recuperara fins al final de l'aventura) I refusa qualsevol ajut per part vostra (la seva filla es cleriga de Mystra) dient que ells el necessitaran mes que no ell.

6- VISITA AL REI DE TALAK

› Trobar el palau de Talak es sencill, pero tindre audiencia amb el rei no tant. Hi ha una cua d'unes 10 persones (oportunitat per a que els jugadors es desfoguen, aprofitat de l'ocasio). Tarden una hora I pico per a arribar davant del rei. Aquest es un home jove, d'uns 30 I pico anys I al seu costat hi ha un home baixet amb un somriure extrany als llavis (tu mateix).

a) Si parlen amb el rei del tractat, els diu que no, porque això no afecta al seu pais. El conseller no para de dir-li coses a l'orella.

b) Si nombren els incidents del camí (la filla del mag), ell nomes els diu que eren simples lladres, que ja tenen gent "netejan" el bosc.

c) Si li conten el que li ha passat al mag, el rei els dira que ell ja s'encarregara d'això.

Els ofereix de passar la nit allí, com a senyal de bona voluntat, o sigue, per a quedar be. Si es queden, es quedaran allí tancats I no els deixaran sortir fins al matí següent. Els donen una habitacio per a tots (amb problemes de sexes inclosos) I cap a les 2 del matí els ataquen 6 lladres: No porten cap identificacio, I si atrapen a un viu, no els dira res.

d) Si li diuen al rei el que ha passat, els dira que ell no sabia res, que investigara a fons I els demana disculpes. Ell s'encarregara de matar als culpables (si el conseller encara esta viu, estara sempre al costat del rei I li dira paraula per paraula tot el que ha de dir).

Si segueixen al conseller, aquest surt del palau I els soldats no els deixen sortir a ells. El conseller te un despatx en el palau, pero allí no hi ha res, nomes el te per a fer bonic.

7-SEGREST

Quan els PJ tornen a la torre del mag, es troben que els lladres han tornat a entrar I han segrestat a la filla del mag. El mag encara esta molt ferit I els lladres no l'han pogut trobar. Demana als PJ que vagin a buscar a la seva filla, informat-los que els indi-

cara la direccio I la distancia, ja que a la seva filla li agrada molt anar per tot arreu sola. Pareix que els lladres tenen el cau a unes muntanyes proximes a Talak (3 horetes a cavall), I es relativament facil trobar la caverna on estan (seguint les indicacions del mag).

8-MATAR MALO MALOSO

Al entrar a la caverna hi han dos vigilants. Despres, el tunel es bifurca I el cami de dalt condueix a un niu d'aranyes que estan tancades per una porta de ferro (les ha tancat el malo maloso). El cami de baix es torna a bifurcar al cap de uns 200 mts. El de baix condueix a una gran camara on estan els malos. El cami de dalt condueix a un riu subterrani, que tambe passa per la part de darrera de la camara.

Dins la camara hi ha un campament amb 5 tendes, I hi han 6 vigilants voltant per alli. Al centre del campament hi ha un gran foc que ilumina un gran radi. En el fons, a uns 10 mts hi ha el riu, que desemboca en un petit rierol fora de la gruta (no hi ha cascada, pero es podria posar).

Les tendes s'han de numerar aleatoriament. La numero 2 esta ocupada pel malo maloso I 4 guerrers. La numero 4 conte la filla del mag I a dos guerrers mes. La numero 1 esta buida. La 3 conte 5 lladres que estan descansant I la 5 conte 5 guerrers mes.

El malo maloso es un mag/guerrer enviat pel rei Nekar per a influir en les decisions del rei de Talak. Aquest va servir-se d'un lladre I el va colocar com a conseller del rei. El conseller porta un anell d'influenciar persones que l'obliga a aconsellar malament al rei de Talak en benefici del rei Nekar.

El malo maloso te una pocima de super-heroisme I un pergamino de controlar animals (les aranyes). Te un anell de proteccio (+2 a la CA) I un penjoll amb una maragda (5000 mo, pero no es pot vendre porque si no no podran acabar l'aventura). Entre tots els soldats poden recollir 1500 mo. A la tenda del mag hi ha una taula i, sobre aquesta hi ha una serie de documents que son les ordres del rei Nekar al malo maloso, que es poden mostrar al rei de Talak per a conseguir el seu ajut en la batalla final.

9-EPIGRAF

El

conseller manipula al rei en favor del bandol enemic I intenta eliminar tots els seus oponents amb una banda de lladres I soldats del rei que li son fidels. Aquest conseller esta manipulat directament amb un anell que controla un mag vingut de Rehon.

Al finatitzar, tornen a la torre amb la filla (si tot surt be) I van a informar al rei de Talak sobre tot el que ha passat. Aleshores, el rei els concedeix el seu ajut I el mag Marfik els acompanyara en el seu retorn a casa. (Miracolosament, ara ja esta be).

Al arribar a casa, troben que tot ha estat destruït, I que la ciutat de Ifes ha estat conquerida. Llavors, el mag els diu que podrien anar a Penacles (la capital). Quan arriben a Penacles, al cap de 10 dies, es troben a tots els reis alli: Nath (rei de Ifes), Nihal (rei de Seline), Adarha (reina de Drasnia) I Lesath (rei de Penacles). Quan els veuen arribar els reben amb honors I els agraeixen el que han fet. (Modul següent).

10-CARACTERISTIQUES

	Guerrers	Lladres	Mag	Conseller	Aranyes
PG	25	16	24	24	14
GACO	18	19	17	18	19
CA	6	7	6	6	6
AT	2	2	1	1	1
DMG	1d8	1d8	1d8+1	1d6+1	1d6
PX	300	250	300	300	270

Conjuros del mag: 3x1, 2x2

Alarma, Pojectil magic, Dormir

Feltxa acida de Melf, Incontrolable risa horrible de Tasha

EL SENYOR DE ELDON VOL. IV EN BUSCA DE LA ULTIMA CLAU

1- INTRODUCCIO: Al acabar l'aventura anterior es troben amb la ciutat de Ifes en mans dels enemics I el mag Marfik els indica que el mioolor era anar a Penacles, la capital, a veure al gran rei. Una vegada arriben alli els recibiran be I els informaran de tot (recordeu allo que explicava en Historia de Eldon, doncs es ara quan ho heu de soltar als PJ).

Per entrar al temple sagrat on esta l'espasa, es necessiten 7 claus (les joies que tenen ells I algunes que tenen els reis) pero en falta una , quina casualitat .

Les pedres son:

roig	rubí	orcos (vol I)
taronja	jacinto	mag rei de Ifes
groc	topaci groc	drow (vol II)
verd	esmeralda	Talak (vol III)
blau	opalo	Reina Adasha (Drasnia)
violeta	agata	Rei Lesath (Penacles)
negre	onice	Ciutat Drow (vol IV , este)

2- ARRIBADA : Quan els jugadors arriben a Penacles, els reven tots els reis (I reina) de Eldon, incluits els seus magos I clerigos (on els PJ poden aconseguir casi de tot, pagant eh!!). Tots els reis s'han reunit aqui per a afrontar junts aquesta batalla. Al veure que els PJ porten algunes de les claus, els expliquen que son I per a que serveixen (per a obrir la porta I en pau) I comproven que els en falta una.

Tots els magos treballen en comu I al final la troben en una ciutat drow que te l'entrada a les montanyes Drocha (5 dies a cavall I tindran un mapa que senyalitza l'entrada).

Demanaran als PJ que la vagin a buscar (si combe ofereixen una gran recompensa I els donen alguna cosa de poder per a ajudar-los , especialment un pergamino de tele- portar per a sortir d'alli rapidament I un altra de disipar magia, sense el qual no es pot acabar l'aventura) per a despres anar al temple a buscar la espasa sagrada.

Els magos els expliquen que la joia esta en el temple de la gran sacerdotessa drow (dedicat a lloth) I segurament en el soterrani o en algun altre amagatall per aquella zona. Els avisen de quasi tots els perills que es poden trobar I de les sutileses drow mes comunes (dis-los qualsevol cosa per a que sapiguen que son els drows I la seva manera de veure la vida I estes coses) I per ultim els prevenent contra les trampes que solen posar per tot arreu I que els encanta posar verins a qualsevol arma, sobretot als dardos de les balles de ma .

Tambe els diuen que d'aqui a quinze dies celebraran una gran festa en honor a Lloth I durant aquest dia creuent que la mateixa deesa els protegeix de qualsevol enemic I vaixen la guardia I no pensen en cap lluita fins a l'endema. Sera el millor dia per a inter- venir.

3- ENTRADA A LA CIUTAT DROW: Trobar l'entrada a la cova que porta a la ciutat drow es molt facil, guiats pel mapa que els van donar , pero trobar l'entrada de la ciutat no ho es tant (ho descriure per ahorar-me un dibuix).

La gruta te forma de U I torna a sortir a la superficie, pero un examen detallat els indica que en el fons de la U hi ha un mur ilusori que amagava una altra gruta.

Aquesta gruta continua durant una semana, amb alguna bifurcacio sense importancia (tu mateix) I al final arriben a una altra bifurcacio. El cami del nord condueix fins a un cau amb driders (es senten els sorolls I la gruta esta tota plena de sucs llefiscosos avans d'arribar a ells. Si son bons nois no lluitaran amb ells, pero si no hi han massa driders I els mataran despres de una forta lluita (sempre en seran massa).

La gruta del sud condueix fins a un poblat de duergars , tambe ple de senyals que els indiquen que per alli no es. Si volen continuar, els mataran els duergars I els faran servir para fer el caldo d'aquella nit.

El camí correcte esta darrera d'un mur ilusori col.locat en la mateixa bifurcacio. Aquest camí condueix fins a la ciutat. ATENCIO : Els PJ han de pensar que els drows odien quasevol criatura de la superficie I hauran de buscar-se una disfresa convincent.

4- LA CIUTAT DROW :

La ciutat drow esta preparan les properes festes en honor a lloth, durant les quals s'obliden totes les "petites disputes" de cada dia. Creuent que Lloth els protegira de tots els atacs produïts durant aquestdia (cosa que personalment crec que no pasara).

Els PJ podran pasar per drows (amb una bona disfressa) I inventar-se una bona excusa per a participar en les festes.

Els drows esmostraran una mica reticents vers el grup (extrangers) I si no monten molta juerga els portaran davant de la matrona de la ciutat. Aquesta els fara unes quantes preguntes I si tot va be els deixara quedar-se I inclus els allotjara en casa de una les seves filles. En aquest cas els mantindran vigilats I potaran a sobre un o dos guardies de la casa.

Si entren matan I massacran (s'ha de pensarque sempre hi ha guardies), poden tenir algunes ventatges (no portar a ningú detras) I alguns inconvenients (estar buscats per assassinat).

Els actes de les festes son: primer una missa en la capella del temple dedicada a lloth, on assistiran tots els drows de la ciutat. (poden fer una primera mirada al temple). Despres toquen concursos varis: desde combats en espasa per a veure qui es el millor gurer fins a tir en ballesta , concursos de magos (on mai ensenyen tot el seu poder). A mig dia un dinar de " germanor" (xuminades varies com no), per la tarde una altra missa I una ofrena a lloth on casi totes les sacerdotesses entren en extasi (tu mateix).

Per la ciutat tambe hi ha un mercat on es poden comprar quasi de tot (no trobaran cap Wenguivar - Drizzt'do Urden- pero si algo similar, pagant claro).

5- EL TEMPLE:

El temple es enorme I caven tots els drows de la ciutat. Nomes te una planta d'alçada, pero molts soterranis. Dins del temple hi han molts banquets de fusta I en els costats (cap a la mitat del temple) hi han unes portes que es dirigeixen al soterrani. Al costat de l'altar tambe hi han unes portes que condueixen a unes habitacions pribades on es vesteixen les sacerdotesses I estes coses.

Les dues escales condueixen al mateix lloc: en el primer soterrani hi han les habitacions de les novicies I les classes per a aquestes. En el segon soterrani hi han les habitacions de les grans sacerdotesses I en el tercer hi ha els calabosos per a les " ofrenes". Les escales de la part dreta continuen un pis mes I arriben a un quart soterrani (laberinto de defensa drow, mirar dibuix). Pels passilos dels soterranis es poden trobar alguna que altra sacerdotisa despistada o algun que altre sujeto (tu mateix).

6- EL LABERINT: (instruccions d'us) Primer agafa el mapa del laberint (una locura) I veuras numeros I lletres. Els numeros son l'altura a la que estant els pasadisos (0,1,2,3 depent del lloc) I les lletres indiquenles trampes que hi han. Les trampes lesdetallo aqui baix (tenen molta mala llet, ja ho veuras I no son tant fortes com pareixen, almenys els meus jugadors les van pasar sense cap problema):

A) una porta secreta falsa que al ser obrida deixa entrar aigua en el tros mes baix del soterrani. Tirada de destresa dels PJ sino no arriben a temps a l'aire(aquests tirada

Con o s'ofeguen). L'aigua baixa uns tres minuts després.

B) En el terra hi han certes rejoles que quan son trepitjades activen una trampa que deixa sortir uns dardos envenenats: 20% provabilitats d'envenenament. Fan 1D3 mes el veri que dura quatre rounds I fa 1D3 . Després de veure que surten dardos, es pot fer una tirada de DES per a esquivar el següent. També se poden fixar en quines rajoles son I evitar trepitjar-les.

C) Tots els que passen pel centre de l'habitació son víctimes de un cono de gel que surt del sostre, que fa 4D8 de mal. Si passen pel costat no els toca. Es permet una tirada de Des per esquivar el cono de gel I sino una tirada de salvació contra conjuros per a mig mal.

D) Es veu un foso de 5 metres de fondària I 5 M d'amplada. En el fons hi ha acid, I no hi ha cap pasarella. Qui cau mort. (els PJ voldran passar perquè veuran el que hi ha en la següent trampa)

E) Es veu una il·lusió d'un gran tresor. Aquesta il·lusió te la facultat de deixar veure damunt de tot el que els lladres busquen, per a fer que intenten travessar el foso de acid, robar una il·lusió I anar-se'n tan feliços. La il·lusió dura fins que es surt de la ciutat drow, encara que sembla massa bonici perfecte I si es mira amb atenció es poden donar compte que es una il·lusió (tirada Int cada vegada que ho miren I automàticament si busquen intensament).

F) Al passar per aquesta sala surten de la paret diversos projectils màgics (no es poden esquivar ni evitar). En surten 1D4 per a cada jugador I son iguals que el conjur de mago. Es pot donar una tirada de salvació per a la mitat de mal si en surten els quatre a un personatge.

G) Al arribar aquí es troben una porta. Dins la porta hi ha una habitació normal I corrent I en el fons hi ha una estanteria amb una figura d'or. Quan algu entre a l'habitació I es dirigeixi a la figura (que es una altra il·lusió que sempre estarà en el mateix lloc per molt que la toquen en una corda) el terra de l'habitació s'anirà obrint I la porta es tancará. Tirada Des per intentar sortir fora de l'habitació avans es tanque la porta (només si està a prop). El foso te una profunditat de 8 M (2 del 3r pis al 2on, 3m del 2on al 1er I 3m del 1er al fons) I qui cau es fa 3D6 punts de cop. Del foso es pot urtir per a passar per la sala dels projectils màgics (que els acaba de rematar)

H) En el dibuix no surten unes escales de ma que van desde cada altura a la següent (dins del quadrat). Aquestes sales tenen 4 m d'ample I una altura igual a la dita avans (els pisos).

El l'altura del mig (2) hi han unes aranyes esperant a que arriben (mirar característiques)

I) Arriben a una altra porta, dins de la qual hi ha unes aranyes guardianes. En una de les parets hi ha una porta secreta (al igual que en tots els llocs del mapa on el camí continua I hi ha una ratlla al mig com si s'acaves. No confundir en tres ratlles que volen dir escales).

J) quan entren en aquest pasadís (per una porta secreta) I toquen la sisena rajola (o sigui, estan tots dins) apareix del final del pasadís una bola de foc que fa 4D6 de mal. No es pot esquivar I es permet una tirada de salvació per a la mitat del mal .

K) dins d'aquesta sala hi ha un tresor amb joies, monedes I estes coses. Res màgic. Deixa'ls agafar unes mil o mil cinc centes monedes I una "chucheria" al seu gust (collar , arracades, anell, etc, que no pase en valor de cinc mil monedes I que no s'animen sino no podran sortir lo depresa que voldrien).

L) Aquesta es l'habitació buscada. Dins hi han caselles adosades en la paret I estan protegides per un mur de força cada casella. Dins de les caselles hi han tots els objectes màgics I de més valor. En una casella d'aquestes poden veure el collar que els fa falta. Per obrir aquest mur de força es necessita un disipar màgia (només s'obri en

un disparar magia, en cas contrari inventat alguna cosa). D'aquesta habitacio nomes podran treure el collar I no els permetis de treure res mes, a no ser que els vulgues donar alguna cosa en especial.

Per sortir de la ciutat drow nomes cal utilitzar el pergamino de teleport I cap problema, o que surtin pels seus propis metodes, encara que això pot ser molt difícil I perrillos inclús en un dia com aquell.

7- CARACTERISTIQUES

	drows	aranyes	guardianes	sacerdotises	magos
Dg	5d8	4d8+4	6d8	4d8	5d4
Ca	3	4	2	6	6
Gaco	16	17	14	18	
At	2	1	3	1	
Dmg	1d8+2	1d8	1d8 / 2d4 x 2	1d8	
Px	850	650	800	1000	1100

Conjuros sacerdotises:

3x1, 2x2

Curar heridas ligeras , causar heridas ligeras x 2

Hoja de llamas , silencio

Conjuros magos:

4x1, 2x2, 1x3:

Manos ardientes x2, proyectil magica x 2

Flecha acida de melf, invisibilidad

Retener persona

Les (8 en l'habitacio H) aranyes tenen un 30% d'envenenar als PJ amb un veri que els estabornira duran 1d4 round. Les (6 en l'habitacio I) guardianes tenen un 50% d'envenenar algu I el veri fa 1d6 I dura 1d4 rounds.

Hi hauran uns 20 drows (guerrers) , 2 magos I 2 sacerdotises en els llocs de vigilancia, I per dins de la ciutat nomes la mitat (10 drows, 1 mago I 1 sacerdotisa).

Als concursos posa un d'aquests I si el guanyen han de continuar amb un altre de mes fort I nomes hauras de posar dos punts mes a totes les coses menys als punts de vida que posaras 2d10 mes (es suposa que al segon no el podran vencer o com a molt, molt, el tercer).

Per dins del temple es poden trobar alguna sacerdotisa sola o dos de juntes (esperem que no donen l'alarma) o algun guerrer que esta de vigilancia (dos o tres).

Els magos poden portar damunt algun que altre pergamino de qualsevol cosa o alguna que altra baretta, tu mateix segons com els tingues.

ELDON V - EL TEMPLE DE L'ESPASA

1- INTRODUCCIO: Arribat aquest punt els PJ ja son unes maquines de matar (o no) I ja tenen totes les joies-claus del temple on esta amagada l'espasa. El temple esta amagat en el fons del llac Eigar I la porta esta amagada per una ilusio. Dins del temple trobaran el (o millor la) vigilant que no els deixara pasar I quan hagin solucionat el problema trobaran l'espasa I tornaran a la ciutat de Penacles que estara asetjada. Llavors hi haura la batalla (on els PJ hauran de tenir un bon paper) I despres apareixeran les deeses encarnades en dracs que destruiran quasi tota l'illa (quina casualitat els PJ no moriran) I per a acabar el nou rei de Eldon els donara una bona recompensa. Esta campanya es pot seguir sense cap problema amb altres aventures amb els drows o amb les mateixes espases inclus, pero jo la deixo aqui.

Una ultima cosa, durant tot el modul, els PJ seran perseguits per enviats del rei enemic I els encontres seran de lo mes bestia possible, amb conjurs per un tubo (cosa que es pot llevar) I guerrers de metro vuitanta per metro vuitanta.

CARACTERISTICA NO VOLUNTARIA : l'altre dia vaig torna a rellegir el llibre de "ELMINSTER

La Forja De Un Mago" I vaig veure que Eldon es el poble on va naixer Elminster, cosa que jo al posar el nom a l'illa no recordava.

2- COSES A SUBMINISTRAR AL GRUP

Per a fer aquesta locura de modul, has de donar als PJ un sistema de curar-se amb bastanta rapidesa, quan acabe el combat, sino tindras problemes (tipo una pedreta de ioun o una cosa semblant) I un carregament de conjuros d'atac I unes armes +3 o +4 amb una ca de 0 o semblant si no ho tenen ja (jo vaig deixar que seu compresen amb els diners que portaven I el que no podia li feia rebaixes) Tambe es molt bonic que algun d'ells (el mag o la cleriga) tinguen una arma de caracteristiques magiques especials, com ara una munyiquera de dagues o un martell que torne sol o una xorrada per l'estil per a donar mes color a l'aventura.

No ens em d'enganyar, el començament es tracta de matar I massacrar I despres ja venen coses mes complicades.

3- VIATGE FINS AL LLAC:

Mentre els PJ feien la aventura pasada, els savis de la ciutat van fer una recerca sobre el lloc on esta el temple. Torven que esta pel llac Eigar, pero no saven el lloc exacte. El rei de Penacles vol anar personalment a buscar l'espasa (I si ell no va a traure-la, no la podra traure ningú) I demana als PJ que l'acompanyen (a mes el que porta les claus no voldra desfer-se d'elles per a que un altre les porte). Tambe tindra l'ajut de dos o tres guardies personals (que han de morir avans d'arribar a la cova . Com a molt en pot arribar un).

El viatge dura uns sis o set dies a traves de boscos I I planes de conreu. Sera un viatge ple de perills: el segon dia es trobaran amb una enboscada quan vagin a entrar al bosc. Hi hauran 7 guerrers de nivell 6 a cavall amagats en la segona o tercera filera d'arbres, 7 lladres de nivell 5 dalt dels arbres amb arcs I un mago de nivell 5 amagat per entre els guerrers I anira a peu (dos guerrers el defensaran si ataquen al mag). Al final estan detallats per nivells tots els enemics que surtin I el rei I els seus guardies.

Despres de la primera enboscada, continuent per dins del bosc (es el camí mes rapid I tenen pressa) I al cap de dos dies mes es troben amb un tronc al mig del camí. No hi ha res ni ningú pel voltant del tronc, pero sospiten que hihagi una enboscada a prop (al pasar pel voltant del tronc sona un conjuro de alarma I els enemics es preparen, el tronc es per a assegurar-se que passen pel lloc que fa sonar l'alarma, sigui quin sigui el lloc que passen). Al cap de dos hores de camí els ataquen novament: 9 guerrers de nivel 7 montats a cavall amagats detras de arbres per a sortir per l'esquena dels PJ quan aquests ja hagin començat la defensa, 9 lladres de nivell 6 amagats dalt dels arbres disparan amb arcs I dos magos de nivell 4, un amb els lladres I un

amb els guerrers.

Amb penes i treballs arriben al llac, pero ara han de buscar l'entrada!! El s han dit que esta pel llac, pero alli no es veu res. Sutilment dins de l'aigua hi ha una zona a la banda contraria per on arriben que quan entres a l'aigua no te banyes o quan tires una pedra no se sent xoff.

Baix de l'iluso d'aigua hiha un passadis queconduex a una cova. Alli hi ha 7 forats a la pared I una inscripcio " l'arc iris obrira el cami de l'infern ".S'han de posar les pedres en ordre : roig, taronja, grog, verd, blau, violeta, negre (per si algu no els recorda). Quan hagin posat les pedres s'obre una porta que conduex a un altre passadis. Al final del passadis hi ha una Hydra de 7 caps tapant la sortida. Detras de la hydra hi un altar amb un espasa en el centre (no esta clavada eh!!) I nomes el rei pot apropiarse al altar I agafar l'espasa.

4- RETORN A LA CITY

Una vegada ja han trobat l'espasa, han de tornar a la ciutat. Pel cami de tornada es tornen a trobar problemes: al dia següent de sortir de la cova els preparen una emboscada: 10 guerrers de nivell 7 muntats a cavall, la mitat esta en el centre del cami simulant un accident amb un carro I l'altra mitat els sortiran per l'esquena quan es pareen (el cami esta bloquejat), 8 lladres de nivell 6 la mitat dels quals esta dins del carro averiat amb arcs I l'altra mitat estan dalt dels arbres de la zona I 4 magos de nivell 4 un en cada grup.

Despres de superar aquesta emboscada, seguiran el seu cami I quan nomes falten dos dies per arribar a Penacles es troben amb un missatger que els informa que la ciutat ha sigut assetjada. El rei els fa accelerar el pas I quan arriben a la ciutat es troben que esta envoltada de soldats enemics I criatures del mal (orcos , gnolls, trolls, etc.. I mes que li vulgues posar). El missatger diu que podra entrar en la ciutat per un passadis secret I els avisara que dema hi haura la gran batalla (el rei li ha donat l'ordre d'atacar. Comença a tenir els símptomes del control de l'espasa que nomes desitja lluitar amb la seva omonima) . El missatger torna al cap de tres hores portant la confirmacio de l'atac.

5- LA BATALLA

L'endemà al matí comença una gran batalla. El rei els fa avançar amb ell fins que es troba amb els seus compatriotes, cosa bastant facil per que els agafeu per sorpresa I per l'esquena (a mes el rei te ara un gaco de 1 I una ca de -10, a mes de una força bestial I estes coses que solen donar les espases massa magiques). Per a escenificar la batalla agafa les criatures que hi ha en els altres moduls I si vols fica una mica mes de nivell, pero sense pasarte. Hi ha molta gent, massa per a posar-ho tot, pero has de destacar als generals del ejercit contrari per a que els PJ facin la seva gesta heroica pel seu pais (si volen). Quan la cosa comença a estar en el seu punt maxim, els dos reis es troben I es posen a lluitar. En aquest moment les lluites es paren I tots miren el resultat de la lluita. Els dos estant igualats I al cap de uns minuts un dels reis flaqueja. En aquest moment la espasa es posa a brillar I del cel ve un crit. Llavors l'altra espasa tambe brilla I es sent un altre crit. Dos dracs apareixen en el cel I comencen a lluitar sense mirar a qui fan mal, tota la ciutat es comença a destruir I els dracs comencen a enlairar-se. Tota l'illa de Eldon sofreix les conseqüencies de aquest encontre. Llavors els dos dracs comencen a caure I quan xoquen a terra desapareixen. Les espases tambe desapareixen I la lluita s'acaba: els dos reis estan morts I els dos exercits es comencen a desfer I a retirar-se cap a els seus llocs d'origen.

6- EL FINAL:

Quan ot s'acaba el sucesor del rei de Penacles la seva mare otorguen als PJ una gran recompensa (a determinar) I molta fama. L'illa de Eldon es queda molt destruïda per la gran lluita I es preparen temps de escasesa per a tots.

7- CARACTERISTIQUES

	guer. 6	guer. 7	llad. 5	llad. 6	mag 4	mag. 5	hydra	rei	guard.
CA	3	4	5	5	7	6	5	-7	-1
DG	45	49	24	30	16	18	45	86	50
GACO	13	12	18	18			13	5	13
AT	2	2	2	2			7	2	2
DMG	1d8+2	1d8+2	1d8	1d8			1d8	1d8+4	1d8+2
PX	800	900	700	800	900	1100	5000		

Els guerrers porten espases llargues magiques +2 (gaco ja calculat) , els lladres porten arcs llargs amb fletxes de les bones, pero no son magiques, Els magos nomes podran fer conjuros I porten damunt una cabassada de pergamins (baix detallats), el rei porta un arco llarg I una espasa llarga, tot +4 (gaco ja calculat) I els guardies porten espases llargues I arcs llargs +2 (gacos calculats).

Magos nivell 4: 3x1, 2x2

Manos ardientes x 2, proyectil magico

Fletxa acida de melf I risa de tasha

Pergamins: 2x bola de fuego, tentaculos negros de evart, tots els que facen falta de proyectil magico. Per al PJ : un anell de proteccio + 3, 1 bola de fuego I 2 proyectil magico (pocions de curacio si en fan falta I alguna altra que set pase pel cap)

Magos nivell 5: 4x1, 2x2, 1x3

Dormir, manos ardientes, proyectil magico x 2

Fletxa acida de melf, telaranya

Toque vampirico

Pergamins: bola de foc, invisibilitat, muro de fuego, tormenta de hielo, tots els que facen falta de fletxa acida de melf. Per als PJ: muro de fuego, anell de proteccio +4, invisibilitat

I dos

de fletxa acida de melf

NOTA: pareix que carrego molt als PJ, pero a cada enboscada es deixaran la pell, sino crea els enemics que face falta per a que resulte bastant dificil. Dona tambe una mica de monedes per a que si segueixen les pugen gastar en alguna cosa que els face ilusio, o sino per a construir el seu castell o estes coses.

ESPERO QUE US HAGIN AGRADAT AQUESTS CINQ MODULS DE L'HISTORIA DE ELDON I

PODEU ESCRIURE'M PER A CRITICAR-ME A JARLAX-LE@GEOCITIES.COM