

El Envenenamiento de Arana

El curandero del pueblo donde están los PJ, pide ayuda a los mismos para que le escolten hasta Bigmeadow, el pueblo vecino donde habrá de tratar de salvar la vida de Arana la hija de 14 años de Lonadón el alcalde del pueblo, que sufre de un posible envenenamiento.

Los PJ s habrán escuchado rumores de que las cosas no marchan demasiado bien en la vida política de Bigmeadow con dos hombres en un constante litigio por el poder del pueblo, algo más de la mitad del cual (unos quinientos) apoya al legítimo alcalde Lonadón, y la otra mitad a un hombre de gran carisma llamado Kalhim.

En las afueras de Bigmeadow se encuentran unas grandes colinas de las que se extrae la principal riqueza del lugar, un mineral semejante al hierro pero de una dureza muy superior que se utiliza principalmente para la manufactura de armamento (Cualquier arma fabricada con este material tendrá un +1).

Cuando los PJ lleguen al pueblo se encontrarán con un amargo recibimiento, unos cien aldeanos guiados por un hombre alto con una parda túnica y un largo y sedoso cabello oscuro les increpan gritando en contra de los extranjeros que Lonadón, manda para explotarlos. Estos aldeanos guiados por Kalhim, pues de él se trata, no atenderán a razones llegando incluso al punto de que algún chaval les apedree o arroje alguna hortaliza o huevo podrido. Todo esto, claro es una indirecta para hacerles entender que se larguen.

La casa de Lonadón es una de las más grandes del pueblo construida en piedra y con dos plantas, cuando lleguen a ella serán recibidos por el propio Lonadón y por su otra hija Marla (de muy buen ver, por cierto) que hará todo lo posible para que la estancia de los PJs en su casa sea lo más agradable posible.

En cuanto Arana sea examinada se descubrirá que en efecto sufre un extraño envenenamiento que la matará en menos de 24 horas y que debió ser fruto de un conjuro o bestia mágica que impide que otro conjuro clerical la salve.

Lonadón volcará la responsabilidad del envenenamiento de su hija Arana, sobre su rival Kalhim, al que odia a muerte, si es preguntado por ello dirá, que Kalhim trata de obtener el control del pueblo, para darle la explotación de las minas al jefe Orco Darg, que está reuniendo un pequeño ejército para asolar la zona (si juegas en la Dragonlance, sustituye al Jefe Orco por un enviado del ejército Draconiano que quiere obtener armas de ese mineral para dotar con ella al ejército de los Dragones).

Esa noche Marla hablará a los PJ del antiguo templo abandonado en las afueras del pueblo, donde según se dice brota un manantial de agua regalo de los mismos dioses a los hombres sin esperanza.

Dice que ella estuvo en ese templo y que no halló nada, pero que tal vez ellos, aventureros experimentados tengan éxito y logren salvar a su hermana Arana. Detrás de una vieja y oxidada verja se halla un antiguo templo semiderruido del que apenas quedan un montón de piedras efectivamente allí ni hay agua, ni fuente y casi ni templo.

Si los PJ s buscan puertas secretas o tantean el suelo, encontrarán que debajo de ellos debe haber una gran cavidad o alguna habitación o sótano del antiguo templo, si deciden hacer un agujero para bajar, informales que hay 10 m. de caída (ver mapa).

Si los PJ s han sido heridos o envenenados y se bañan o beben de la fuente diles que no se han curado en absoluto y que no notan nada raro. A lo largo de los Siglos el agua mágica se ha desvirtuado y hace efecto después de 1d6 horas de ser ingerida, curando cualquier enfermedad, veneno, o heridas (3d8 PG). Sólo hace efecto una vez en cada persona y solo en aquellas de alineamiento bueno.

Después de curar a su hija, si la curan, Lonadón invitará a una gran cena a los PJs, y a quedarse todo lo que quieran en su casa.

Si los PJ s deciden dar una vuelta por Bigmeadow tanto antes como después de curar a Arana y preguntan a la gente se podrán enterar de varias cosas.

- La gente es obligada a trabajar por la fuerza para los Orcos de vez en cuando extrayendo mineral para que estos forjen sus armas, los seguidores de Kalhim dicen que es cosa de Lonadón y los de este que es cosa de Kalhim.
- De vez en cuando varias mujeres del pueblo desaparecen durante la noche apareciendo al día siguiente con alguna herida sin recordar que es lo que las había sucedido.
- Cada cierto tiempo algún niño o adolescente desaparece y no se le vuelve a ver jamás.
- Se rumorea que Arana y el hijo de Kalhim (viudo por cierto, ya que su mujer murió envenenada al parecer), se veían a escondidas de sus padres y mantenían un romance.

Después de que Arana sea curada Lonadón tratar de asesinar a los PJ s para que no se interpongan en sus planes, ya que mantiene una alianza secreta con Darg, para obtener el control sobre toda la zona e intentar matarlos durante la cena o durante cualquier otra ocasión, ya que tiene un anillo con el que controla a un gigantesco lagarto envenenador con el que intentó matar dos veces a su rival Kalhim, muriendo la mujer de este como resultado del primero, y envenenando a su propia hija por error al encontrarse esta visitando a su amor, el hijo de su oponente en la segunda ocasión.

Procura que los PJ s maten al lagarto, pero que Lonadón huya con Arana y se refugie con Darg.

Si los PJ s matan a Lonadón, que piensen en lo que van a hacer con Arana, ya que como se ver en la parte de "encuentros" su hermana Marla no es de fiar.

Encuentros

Si los PJ s deciden investigar en los alrededores del pueblo, descubrir n una serie de hechos extraños, tales como un par de mujeres en trance caminando por las colinas, si las siguen les conducir n a un gran Cromlech (círculo de piedra) donde varias mujeres del pueblo llevan a cabo un ritual de sacrificio animal y humano a cualquier dios del mal del mundo en el que desarrolles este modulo.

Este sacrificio está dirigido por Marla, la hija mayor de Lonadón, que ha hechizado a varias mujeres del pueblo para utilizarlas en sus rituales.

Si los PJ s consiguen salvar al sacrificio humano este se presenta como Eleine, una chica de Bigmeadow que fue secuestrada mientras dormía, si consiguen salvar al sacrificio animal este balara porque se trata de una cabra.

Si deciden dar una vuelta por las polémicas minas, se encontraran a la entrada de las mismas un par de Orcos a la entrada, y a diez más en el interior de la mina obligando a trabajar a unos treinta aldeanos. Si cogen algún prisionero orco les podrá revelar el lugar donde se ubica el campamento de Darg.

Un viejo trampero loco de las colinas llamado Rankhum podría atrapar accidentalmente a uno de los PJ s en alguna de sus trampas.

Entre las ruinas, en las afueras del templo vaga el cadáver viviente del viejo sacerdote Karom, asesinado por unos bandidos que asaltaron el templo hace siglos.

Final y Experiencia:

Si llegan al final reparte los PE en base a estos puntos del módulo aparte de los habituales por buen juego etc...

- Si los PJ s logran desenmascarar a Lonadón y matar a su diabólico lagarto (el pueblo elegir como nuevo alcalde a Kalhim, si Lonadón es capturado ser ejecutado públicamente al igual que su hija Marla. Los Personajes serán nombrados Héroes locales y recompensados con varios Kg. de mineral para construir armas).
- Si logran curar a Arana y proporcionarle una vida adecuada.
- Si logran acabar con Darg y el peligro de invasión Orca.
- Si consiguen rescatar a Elaine y a la pobre cabra del sacrificio de Marla y además lo hacen sin causar daño a las pobres aldeanas hechizadas.
- Si terminan con el sufrimiento del alma de Karom.
- Si salvan a los aldeanos de las minas.

Creo que ya está todo, en cuanto al tesoro que encuentren en el templo lo dejo a tu libre albedrío, como los PE, procura ser justo.

Características:

Lagarto Envenenador

CA: 3

PG: 40

GACO: 15

#AT: 3

Daño: 1D6/1D6/1D8

AT Esp. Veneno TS o -1 PG cada 2 h.

Lonadón: Político N3 Neutral Malvado

CA: 6

PG: 10

GACO: 17

#AT: 1 Y VERBALES.

Daño: 1d4 (daga)

Marla: Clérigo N3 Caótica Malvada

CA: 6

PG: 18

GACO: 16

#AT: 1

Daño: 1d4+2

Conjuros clericales: 2 del nivel 1 y 1 del 2

Orcos:

Buscar en el Compendio de Monstruos, para características de orcos, jefe orco y organización tribal.

Muerto Viviente Karom:

Elige cualquier muerto viviente del Compendio de Monstruos que se ajuste a tus exigencias y a las de tus PJ.

Alex Fresno.