

ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS

TRAS LA PISTA DE LOS SACERDOTES DESAPARECIDOS

Aventura pensada para 3-6 jugadores de niveles 1-4 para un total de 10 niveles. Se recomienda que la fuerza del grupo recaiga en los guerreros. Magos y clérigos van a estar seriamente imposibilitados de lanzar hechizos ya que la aventura transcurre en un área de magia salvaje.

Autor

Formas de entrar en la historia

Si visitan algún templo del bien, al ver el aspecto de aventureros se lo comentarán. Si no, pueden encontrar un anuncio en la Gran plaza u oírlo como rumor de taberna.

El templo de Tyr necesita aventureros leales para una misión de reconocimiento en las tierras de Falerar. Aspirantes presentense lo antes posible en el templo.

Historia para el DM:

A los personajes se les encomendará la misión de viajar hasta la abadía de Yorkeston, templo consagrado a Tyr, para investigar la misteriosa desaparición de todos sus sacerdotes.

Lo que en realidad ocurrió, fue la aparición repentina de una zona de magia salvaje que acabó con la vida de todos los sacerdotes, a excepción de uno. Éste perdió la fe en su dios y escapó a los bosques cercanos, viviendo como un salvaje desde entonces. Los guardias y sirvientes de la abadía también escaparon a ciudades próximas, pero prefieren no contar su relato, por lo que prácticamente nadie se ha enterado del suceso.

Visita al templo

Os encamináis en dirección al templo de Tyr. Éste se encuentra junto a un edificio destinado a impartir justicia, regido por los sacerdotes de Tyr en ayuda de los sacerdotes de ayudados por los sacerdotes de Eldath, cuyo templo alcanzáis a ver dada su proximidad.

Una pericia de Religión permite saber que Eldath es el dios del equilibrio y la paz. En la entrada del templo se encuentran dos guardias ataviados con túnicas y medallones con una balanza grabada, el símbolo del dios de la justicia y la lealtad. Cuando vais a entrar os detienen y os invitan a que os identifiquéis. Después os preguntan por vuestros motivos de visita.

Los guardias se retiran dejándoos pasar, no sin antes indicaros que debéis preguntar por el obispo Led. Sin oposición penetráis en la grandiosidad de la casa de Tyr en Mhirtheron. La puerta principal da acceso a un recibidor, antesala del

gran salón de Tyr. El suelo es de mármol blanco. Sobre él, dibujado con mármol negro, se puede ver, enmarcado en un círculo, el símbolo de Tyr, la balanza que significa la justicia. A ambos lados hay sendos altares de mármol blanco, tras los cuales, enclaustrados en hornacinas, dos estatuas de Tyr, idénticas, contemplan la estancia. Numerosos cuadros cuelgan de las paredes con imágenes alegóricas a la justicia, el deber y la lealtad. Un resplandor mágico ilumina la estancia.

Varios adeptos están arrodillados delante de los altares con sus cabezas agachadas, orando.

Un sacerdote, vestido con la túnica y el colgante del dios de la justicia, avanza silenciosamente hasta vuestra altura. En un susurro, os pregunta lo que deseáis. Deberán comunicar su pretensión de ver al Obispo Led y el motivo de la entrevista. Entonces el sacerdote responderá que no pueden aceptar a cualquiera, sino solo a los leales y justos, momento que aprovecharán para entregar las referencias que lleven. Con ellas, podrán entrevistarse con el obispo.

Con la entrega de vuestras referencias, el sacerdote cambia de opinión y os comunica que le sigáis. Os conduce, a través de una puerta disimulada en la pared, por numerosos y estrechos pasillos de construcción laberíntica. Se para delante de una tosca puerta de madera y, respetuosamente llama. «Adelante», se escucha desde el interior. El sacerdote abre la puerta procurando hacer el menor ruido posible y os indica que entréis.

Siguiendo la indicación del sacerdote penetráis en una pequeña y austera habitación, impropia del rango que ostenta el sacerdote, que os contempla detrás de una mesa. El clérigo que os ha conducido hasta aquí os indica que toméis asiento y entrega al hombre sentado vuestras referencias. Mientras las lee, observáis a vuestro alrededor. El sacerdote sentado ante vosotros es un hombre mayor, de pelo canoso y prominente barriga. Va vestido como cualquier otro sacerdote de Tyr, con la excepción de tres bandas doradas en uno de sus hombros.

El único mobiliario de la habitación, aparte de la mesa y las sillas es una pequeña cama con dosel y una palangana de aseo. La contraventana está cerrada y una antorcha colgada de la pared ilumina la estancia. Lo más extraño de la habitación es el único objeto que hay sobre la mesa. En un soporte de metal descansa un rubí de color rojo intenso tallado de extraña forma.

Una tirada de Talla de gemas permitirá saber que esa talla es propia de las gemas a las que se quieren dotar de poderes mágicos.

Cuando termina de leer vuestras referencias, las deja sobre la mesa y hace un gesto al sacerdote. Éste sale dejándoos a solas con el obispo. Momento en el que aprovecháis para presentaros.

- Según vuestras referencias, sois el tipo de aventureros que necesitamos, sin embargo, antes de seguir es justo que os advierta que este rubí es mágico. Posee el poder de estallar ante la más mínima de vuestras mentiras así que medita vuestras palabras. Hace una semana que no tenemos noticias de nuestros hermanos de la abadía de Yorkeston. Hemos intentado contactar mágicamente con ellos pero nos ha sido imposible. Vuestra misión -si aceptáis-, será viajar hasta allí e investigar qué ha sucedido, volviendo con la mayor cantidad posible de información.

Pausa esperando la respuesta del grupo, aunque es obvio que será afirmativa. En caso de que pregunten por la recompensa, el obispo responderá que será la justa, según sus méritos. No les quedará otro remedio que fiarse del buen juicio del sacerdote del dios de la justicia.

El sacerdote extrae unos frascos de debajo de la mesa y os los entrega -uno para cada personaje. Son pociones de curación normales (2d4+2 PG recuperados)- «Tomad, aquí tenéis nuestra ayuda para la misión. ¿Estáis listos para partir?».

Caso de que no lo estén, el obispo les convocará para el día siguiente, al amanecer, con el fin de que tengan tiempo de prepararse correctamente.

El obispo Led, chasquea los dedos y el sacerdote que os trajo hasta aquí entra en la habitación. El obispo le susurra algo al oído y el sacerdote os indica que le sigáis. - Buena suerte, volved pronto y que la justicia dirija todos vuestros actos- os dice antes de partir.

No comenta nada sobre el viaje, ellos se encargarán de transportarles hasta allí, aunque luego deberán volver por su propio pie.

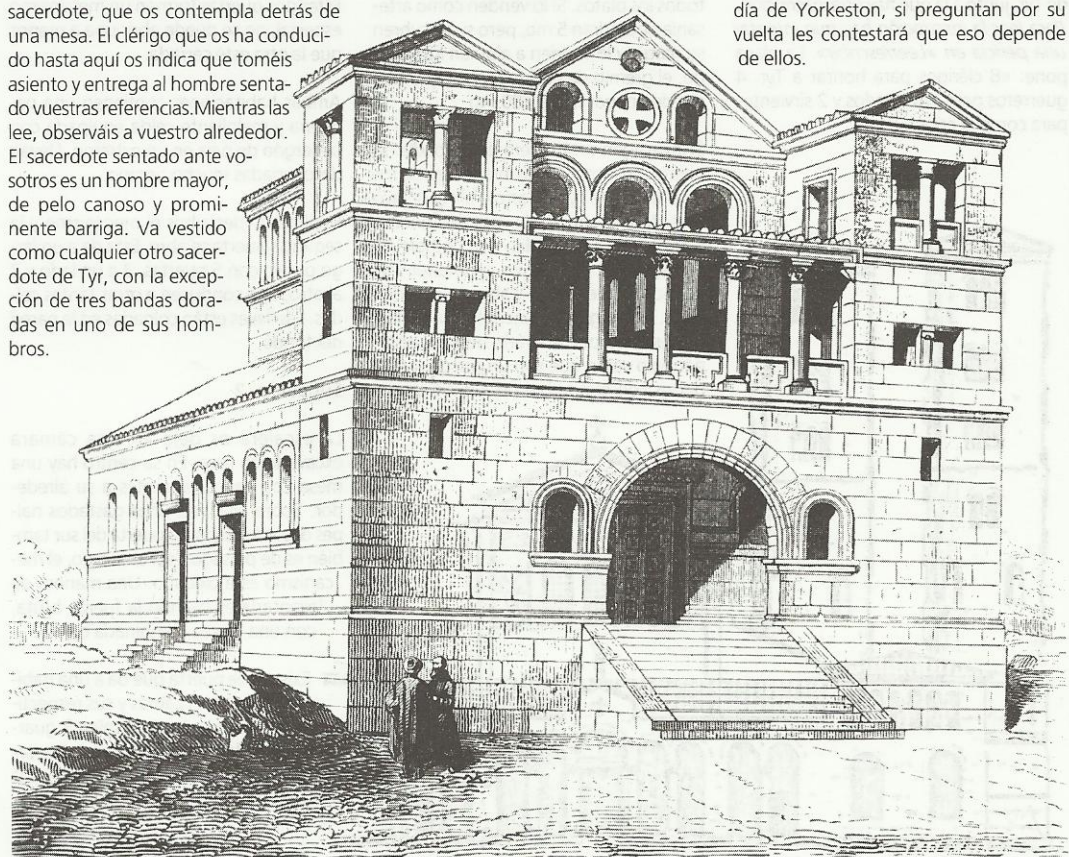
Seguís al sacerdote a través del laberinto de pasillos hasta una salida trasera que da a una pequeña y solitaria plaza. «Traed aquí vuestros caballos y equipo» os dice vuestro guía.

Dan la vuelta al edificio, los cogen y vuelven.

Cuando volvéis os dais cuenta que el sacerdote ha dibujado unas extrañas marcas en el suelo con tiza azul. Os pide que os coloquéis delante de ellas y comienza a recitar un salmo.

El hechizo es *Abrir puerta en Gland de Viajeros*, que, como su nombre indica, permite abrir temporalmente una puerta que lleve hasta otro sitio de Gland.

Cuando el sacerdote acaba, una pared negra crece ante vosotros. El sacerdote os indica que debéis cruzarla. Si preguntan el sacerdote les informará que ese es el camino más rápido para llegar a la abadía de Yorkeston, si preguntan por su vuelta les contestará que eso depende de ellos.





Los alrededores

El hechizo los transporta hasta las tierras de Falerar, a quinientos metros de la abadía, en el camino que atraviesa el bosque y conduce a ella. Más adelante veis como este termina en un amplio claro donde hay un gran edificio de piedra. Consta de una planta baja, una primera planta y dos torres de dos plantas cada una. Se trata de la abadía, obviamente.

Justo antes de entrar en el claro, dos cosas os llaman la atención. La primera es un cartel con una runa dibujada. La segunda es un pequeño surco que cruza el camino y parece rodear el claro. La runa indica una zona de magia salvaje, y el surco es donde comienza -es como si el claro estuviera cubierta por una semiesfera-. Aunque no la identifiquen, se puede dibujar. Al entrar en ella no sienten nada, a menos que lleven algún conjuro activado, el cual terminaría en el momento.

La abadía

En la planta baja y superiores no necesitarán luz, a menos que entren de noche. En los subsuelos 1 y 2, las paredes disponen de antorchas que pueden encender.

Primer piso

La amplia entrada da paso a un gran recibidor. El suelo es de piedra y las paredes están cubiertas de cortinajes con el símbolo de la balanza bordado en ellas. La única salida de la habitación pare ser una puerta, tallada también con el símbolo de Tyr, junto a la que hay una inscripción. *Para leer la inscripción hay que intentar una pericia en «Leer/escribir»*. La placa pone: «8 clérigos para honrar a Tyr. 4 guerreros para protegerlos y 2 sirvientes para complacerlos.»

Estos números, aparte de indicar la gente que habita la abadía, son la combinación de más abajo. Si buscan alguna otra salida hallarán la entrada de un pasillo tras una cortina. La doble puerta da acceso a una alargada estancia dedicada al culto de Tyr. En la pared del fondo, hay una estatua representando una gran balanza, delante de ella un altar y, a lo largo de la habitación, numerosos bancos de madera. Al lado del altar veis una muy detallada estatua de un sacerdote de Tyr con los brazos levantados en posición de lanzar un conjuro. En la base de la estatua de la balanza, por la parte de atrás hay un mecanismo que abre una portezuela dentro de la cual hay un cofre. Este contiene: *El libro sagrado de Tyr*, preciado códice cuyas letras se han bordado en oro, de gran valor (130 mo) y más valioso aún para los sacerdotes de Tyr. La estatua del sacerdote es uno de los sacerdotes que se quedó petrificado por los efectos de la magia salvaje. Ya no se puede hacer nada por él.

Llegáis al refectorio de la abadía. Una larga mesa de madera ocupa el centro de la habitación, rodeada por ocho sillas. Aquí comían los sacerdotes. Una de las puertas conduce a la cocina de la abadía. Veis lo que suele haber en una cocina, una mesa, un horno, estanterías. Pero, además, en una pared hay dos jergones de paja. Otra puerta de acceso al exterior de la abadía. La puerta está abierta. Ahí es donde dormían los dos sirvientes. Uno es más grande que el otro. En el grande hay una cajita con 15mo y un salero de plata. En la pequeña un saquito con 8 me. El salero es mágico. nunca se le acaba la sal y ésta da un gusto exquisito a todos los platos. Si lo venden como artesanía obtendrán 5 mo, pero si descubren su magia y lo venden a alguien interesado, el gremio de cocineros por ejemplo, pueden pagar hasta 280 mo.

Si investigan verán fuera de la abadía un objeto brillante. Es un medallón de los sacerdotes de Tyr. Lo arrojó allí el octavo sacerdote cuando huía. Hay una habitación, anexa a la abadía, que cumple las funciones de cuadra. En su interior veis los bloques de pienso y abrevaderos con agua. Si lo registran, encontrarán un fardo cubierto por una tela negra. Destapándolo verán que son un par de estandartes con el nombre de «357 Compa-

ña del águila» y una pata de águila bordada. Aquí podrán dejar sus caballos mientras exploran la abadía, si no, el sacerdote huido puede robarlos o alguna bestia del bosque matarlos.

Subsuelo 1

La escalera os deja en una amplia habitación vacía excavada en la roca. Dos puertas y un marco son las únicas salidas. Aquí hay un cubo gelatinoso -con un sacerdote dentro- que no atacará inmediatamente. O bien les atacará en la habitación 2, o en el pasillo o mientras descubren el mecanismo de la sala 3, siempre pillándolos por sorpresa.

El cubo apareció de repente al lanzar un conjuro y paralizó y deglutió al sacerdote. Lleva dentro, además del sacerdote medio disuelto (con su medallón en el mismo estado), 1d10 mo y una poción de curación.

La puerta que da a la habitación 3 no es como las demás. A su lado tiene un pulsador que accionándolo la eleva. Al abrirla, un olor a podredumbre golpea vuestros narices. Habéis llegado a lo que era la despensa del castillo. Ahora es el hogar de mohos y gusanos. Antes había un poderoso hechizo que impedía la putrefacción de la comida. Al aparecer una zona de magia salvaje el hechizo desapareció y todo se ha corrompido rápidamente.

La otra puerta da acceso a una pequeña habitación cuadrada en cuya pared de la derecha hay otra puerta de similares características.

Estas dos puertas forman un mecanismo especial, no se puede abrir una a menos que la otra esté cerrada.

Ambas habitaciones contienen una pequeña y maloliente celda equipada con un jergón de paja en un extremo. Llevan desocupadas mucho tiempo.

Finalmente descubris el mecanismo y la segunda puerta se abre. Esta da a un largo pasillo con 5 puertas, 3 a un lado y 2 al otro, que conducen a otras tantas celdas. Las llaves están colgadas en la pared del fondo.

Subsuelo 2

La escalera os deja en una cámara excavada en roca. En su centro hay una mesa con varios taburetes a su alrededor. Sobre ella, veis unos gastados naipes desordenados. La puerta del sur también es de pulsador, sin embargo, el mecanismo está oxidado. Una manera de levantarla es usando la fuerza bruta, con una fuerza combinada de 40.

Existe una puerta que da a una habitación con tres camas y sus respectivos armarios. Aquí dormían 3 guardias. Debido a su marcha precipitada han dejado algo de equipo: 20 mc y 1 daga.

Cruzando otra puerta que da a un dormitorio, más amplio que el anterior, sin embargo, solo está ocupado por una cama, aunque está mas amueblado. Aparte del armario, apoyada en una pared hay una pequeña mesa con una silla de madera. Es la habitación del capitán de la compañía. Aquí encontrarán 10 mo y una anillo mágico (-1 CA).

La siguiente puerta da a otra habitación, pero esta completamente vacía. Aparentemente los moradores no la usaban.

El pasillo desemboca en una habitación vacía. En la pared de la izquierda, veis una hilera de pequeños agujeros a una altura de un metro del suelo aproximadamente. En la pared opuesta veis lo que parece un mecanismo. El mecanismo consta de 3 ruedas metidas en la pared. A su alrededor están escritos los números del 1 al 10. Cada rueda lleva una muesca indicando el número al que señala.

Si mueven las tres ruedas hasta los números de la combinación (842) se abre la puerta secreta. Si no, se dispara la trampa.* Sobre cada rueda hay tallada una runa. La primera significa «Sacerdote», la segunda «Soldado» y la tercera «Sirviente».

*Hay 12 flechas. Cada una con GAC0 10 causando 1d6 de daño. Hay que tener en cuenta que posiblemente, los blancos estén de espaldas. Triste y desgraciadamente, el mecanismo solo funciona la primera vez. Una tirada de «detectar trampas» permite comprender el mecanismo, aunque no inutilizarlo.

Una vez que acertáis la combinación, una parte de la pared se desplaza a un lado y os permite el acceso a un pequeño almacén. Parece que en él se guardaba el mejor equipo de guerra de la abadía.

Armas: Esp. Larga (+1), 2 Esp. cortas, 1 Esp. bastarda 1 mano, 5 dagas (2/+1, 1/+2), 1 maza. Armaduras: 1 Coraza, 2 Cuerros, 1 Mallas (+1), 3 Rodelas (1/+1), 2 Medianos. Varios: 3 P. curación, P. Curación extra, P. Resistencia al fuego, P. rapidez, Pergamino protección contra el mal. Conseguís levantar la oxidada puerta, señal de que hace mucho tiempo que no se usaba, y entráis en un estrecho corredor que termina en una escalera que desciende.

Subsuelo 3

Entráis en una basta sala excavada en la roca. Aquí el suelo no es de piedra sino de arena. La luz de vuestras antorchas ilumina un pequeña tabla de madera medio podrida, con una inscripción ilegible, clavada en el suelo. Delante de ella, la tierra está amontonada como si se hubiese enterrado algo. Es una de las muchas tumbas que hay en la sala. Hay unas 10 o 14 tumbas en la sala dispuestas a doble hilera una frente a otra. No se puede leer nada de las lápidas medio carcomidas.





Avanzáis entre las tumbas con las narices arrugadas debido al hedor de la carne podrida que inunda el ambiente. El silencio y las sombras que crean vuestras antorchas, le dan un aire aterrador a la sala. Cuando llegáis al otro extremo, os paráis de repente. Las 2 últimas tumbas han sido abiertas y sus cadáveres han desaparecido. No tardáis en descubrir que han salido por su propio pie, cuándo dos zombies salen de las sombras y os atacan. Su tirada de ataque tiene una penalización de -1. Cada asalto, independientemente de si ha acabado el combate o no, aparecerán 2 zombies más que atacarán por la espalda, hasta completar el número de posibles ocupantes de las 10 o 14 tumbas. Los dos primeros no pueden ser expulsados, pero los que ataquen por la espalda sí, aunque volverán en 4 asaltos.

Una vez eliminados, podrán examinar la habitación. Encontrarán unas piedras sueltas en una pared y podrán ampliar el hueco golpeando el muro con algún arma pesada. Finalmente, agrandáis el hueco lo suficiente para que todos podáis pasar por él, hasta llegar a lo que parece ser un panteón. Veis seis nichos de piedra dispuestos en hilera, con figuras de piedra grabadas en su superficie. A su lado, descansan las armas y armaduras de sus ocupantes. Al fondo de la sala, os parece distinguir un pasadizo.

Aquí yacen enterrados los cuerpos de paladines que sirvieron a Tyr hace muchos siglos. Sus armaduras están animadas con el espíritu de sus antiguos moradores por el efecto de la magia salvaje. Cuando crucen o examinen la habitación dos lanzas se cruzan en su camino y una voz resuena:

-Alto, ¿quién osa profanar el glorioso panteón donde descansan por la eternidad los gloriosos paladines de Tyr?-

Las armaduras se levantarán, como si las llevarán hombres invisibles, y les rodearán. Si los personajes se presentan y declaran sus buenas intenciones obtendrán un mensaje de ayuda. «Puesto que vuestras intenciones son justas, justo es que os ayudemos. Habéis de saber que una gran alteración de grandes poderes se cierne sobre esta abadía, con imprevisibles efectos.» (otra) «Alteración tan grande que nos ha privado de nuestro reposo para vagar sin descanso». (otra) «Sed cuidadosos, no juguéis con fuerzas que os superen». (otra) «Marcharos ya.» Si no se muestran muy amables, los espíritus los expulsarán de su santuario, aunque no entrarán en combate a menos que los jugadores les ataquen abiertamente (lo cual es una locura.)

Os adentráis por el túnel excavado en roca viva. Cualquier enano se dará cuenta de que esta parte no corresponde a la abadía y que ha surgido hace poco debido a un temblor de tierras. Si no hay ningún enano, puede saberse parte por pericia o por un control de SAB -2.

Después de unos cuantos giros y recorridos, el túnel desemboca en una amplia caverna de suelo arenoso. A 5 metros, la arena desaparece bajo el agua, os hayáis en un gran lago interior. Y en cuánto se acerquen, atacará la serpiente de agua. Ojo con las fuentes de iluminación.

Piso 1

Cuando suben la escalera, llegan a un pasillo con estructura de anillo, dónde se encuentran con varias puertas y dos escaleras que suben, una a cada torre de la abadía. Al dar la vuelta a una esquina se encontrarán con uno de los sacerdotes, o mejor dicho, con lo que queda de él. En el suelo hallarán una masa gelatinosa aparentemente de residuos humanos.

1- La puerta da acceso a una austera celda de sacerdote. Veis un jergón de paja, una mesa con un taburete y sobre ella una lámpara de aceite, y un pequeño guardarropas. En el armario esta toda la ropa y túnicas del sacerdote. Entre sus bolsillos se puede encontrar 5 mc y una bolsita con un poco de incienso (*Valorado en 10 mc.*)

2- Entráis en otra austera celda, de diferentes dimensiones pero igual decoración. En el guardarropas están todas sus túnicas. Entre ellas hallarán un pequeño símbolo de Tyr (5 MO).

3- La puerta da a un alargado, pero estrecho armario. Podéis ver varias escobas, cubos, fregonas, gamuza, escupideras, etc. No se qué esperarán encontrar aquí.

4- Llegáis a otra celda. En esta no hallarán nada entre los ropajes.

5- La cuarta celda de la abadía. Tampoco encontrarán nada entre los ropajes, pero en el jergón hallarán dos libros: «Tronák el guerrero» y «Los amores de Arkrahton», dos novelas de esparcimiento (3 MP cada una).

6- La quinta celda, sin embargo, tiene algo que la diferencia de las demás. En la pared del fondo veis un espectáculo macabro. De la pared surgen dos brazos y dos piernas completamente inánimes, como si formaran parte del muro. Es uno de los sacerdotes de la abadía que se fundió accidentalmente con la pared al realizar un conjuro. Aparte de eso, no encontrarán nada más en la habitación.

7- La sexta y última celda de esta planta. En el armario hallarán un saquito. Dentro encontrarán 5 bayas (+3 PV).

TORRE

Torre Alfa piso 1

Esta planta está completamente dedicada para la biblioteca.

Llegáis a la sala principal. Las paredes están cubiertas de estanterías llenas de libros. En el centro de la sala veis un agujero perfecto, que se hunde en la oscuridad y no parece tener fondo.

En este recinto se hallaban los libros de consulta, lectura y estudio que los sacerdotes utilizaban más a menudo. El agujero se generó cuando uno de los sacerdotes invocaba un conjuro. Es mágico y no tiene fondo.

Los libros de las estanterías están divididos en cuatro grupo: Libros de leyes, libros dedicados al culto de Tyr, libros dedicados a la magia sacerdotal y otros tipos de libros (atlas, enciclopedias, etc.). Si quieren podrán llevarse un libro o dos sin problemas, si se llevan más los tendrán. Por un par de libros pueden obtener 1d4x100 MO.

Llegais a una sala acondicionada para la lectura. Veis dos pupitres, plumas, tinteros y hojas de pergamino amarillentas. La sala que queda es exactamente igual a la anterior

Torre Alfa piso 2

1- Entráis en una amplia y grande habitación. Distribuidos por ella, veis siete reclinatorios, uno de ellos más grande que el resto. El suelo está decorado por una gran balanza, mientras en las paredes hay dibujados frescos alegóricos a la justicia con pequeñas leyendas escritas. En el suelo, aproximadamente en el centro de la habitación hay una bola hecha de algo que no acertáis a reconocer a no ser que en el grupo haya algún Clérigo. «Es dónde los sacerdotes oraban y se ponían en contacto directo con su deidad».

Cuando se acerquen a la bola, verán que es de carne putrefacta. Un control de INT les permitirá descubrir que es una persona que ha sufrido una implosión, aunque no habrá nada que les indique si era un clérigo de Tyr (que lo era).

Torre Beta. Piso 1

1- Las escaleras os dejan en un amplio descansillo, en el que hay cuatro puertas, una en cada pared. También veis unas escaleras que suben hasta el segundo piso de la torre, sin embargo, el techo se ha derrumbado y no podéis acceder a esa zona.

2- Entráis en una habitación destinada a ser la armería de la abadía. En la pared del fondo veis ocho nichos donde descansan sendas espadas todas de diferente tipo y con diferentes ornamentos. Sentado en el suelo veis a un lagarto de apariencia humanoide (un hombre-lagarto). Durante un momento podéis ver en sus ojos el brillo de la inteligencia, antes de que coja una de las espadas y se lance contra vosotros.

Era otro clérigo de la abadía. No les quedará más remedio que matarlo, si pueden. Todas las espadas son mágicas y estaban consagradas al Dios Tyr, sin embargo, la zona de magia salvaje a altera dos su poderes.





Espadas

1- (Lagarto) **Esp. Bastarda de 1 mano:**

+2 a los sacerdotes de Tyr, nada a los demás.

2- **Esp. corta:**

+1 / -1 contra criaturas neutrales (animales).

3- **Esp. larga:**

Descarga de rayo al que la toque, TS (3d6 / mitad).

4- **Esp. Bastarda de 2 manos:**

Sueño, TS (1d20 Turnos / Nada).

5- **Cimitarra:**

Lleva escritos caracteres rúnicos (leer runas). Involuntariamente su nombre en combate concede 10 PG extras.

6- **Esp. corta:**

Su hoja es de un material negro. Concede un +2 cuando se utiliza bajo un buen nivel de luz. No valen antorchas.

7- **Esp. ancha:**

En cuanto alguien la coge, se desase en pedazos.

8- **Daga:**

Drena a su portador 1 PG por hora.

3- Esta habitación guarda las armaduras de la abadía. Veis ocho muñecos de mimbre distribuidos en forma de media luna, vestidos con diferentes tipos de corazas. En principio, todas las armaduras estaban bendecidas por Tyr, sin embargo, debido a la magia salvaje, se han convertido en armaduras normales y corrientes. Podrán hallar: dos cotas de cuero, una cota de mallas, dos armaduras de placas, una de escamas y una cota de varillas.

4- En esta habitación se guardan arneses y útiles para caballos. Podéis ver en estantes sillas de montar y bridas. También veis maniqués de mimbre que sostienen arneses de guerra para caballos, marcados con el símbolo de Tyr.

Aquí no hay nada mágico. Si quieren podrán llevarse alguna silla o algo similar, pero nunca los arneses de guerra (cada uno vale 500 mo, mínimo).

5- Veis en el centro de la habitación, una amplia mesa de madera sobre la que descansan dos grandes candelabros con ocho velas cada uno. La pared del fondo está cubierta por tres grandes estanterías, cada una especializada en un objeto diferente. La de la derecha está llena de frascos con líquidos de diversos colores. La del centro guarda orbes y varitas, mientras que la de la izquierda alberga numerosos pergaminos.

Esta estancia guardaba objetos mágicos para tiempos de guerra. Objetos que, por supuesto, se hayan alterados.

Las pociones han perdido toda sus propiedades mágicas, ahora son licores extremadamente fuertes. El que los pruebe notará un gusto muy agradable que le animará a seguir bebiendo (TS contra veneno), sino supera la tirada, se beberá la botella e irá a por otra. Por cada botella que beba, TS con +1 y control de Con con -1. Cuando falle el control de Con, caerá en coma tónico durante botellas x10 horas y si no pasa un shock del sistema, no despertará.

Los orbes (20) y las varitas (15) han perdido todo su poder y no son más que objetos inútiles e inservibles. Pergaminos (50)

- 1d6:**
- 1- Galimatías incomprensible.
 - 2- Bella rima infantil.
 - 3- Receta de cocina.
 - 4- En otra lengua (desconocida).
 - 5- Carta de amor.
 - 6- Maldición. Pierde una casilla de pericia.

6- Esta habitación está vacía a excepción de un altar que ocupa el centro. El altar está adornado con el símbolo de Tyr en relieve. Sobre el altar hay una impresionante espada mandoble. La espada per-

tenece al avatar que defiende la fortaleza y es demasiado grande como para que cualquiera pueda manejarla. Los grabados representan un combate entre un avatar de gran tamaño, del cual sólo se distingue la armadura y la espada, (que guarda gran parecido con la del altar) y criaturas del mal. No hay objetos mágicos, aunque la espada contenía magia cuando estaba en poder del avatar.

7- En esta habitación solo hay un gran altar consagrado a Tyr y esculpido con relieves. Sobre el altar descansan las diferentes partes de una armadura de placas completa. Es la armadura dentro se la cual de alojaba el espíritu del avatar, por lo cual su tamaño es correspondiente al de la espada. El relieve representa a la misma armadura del altar atravesando una legión de criaturas del mal que intentan atacar al ser.

8- Lo único que hay en esta habitación es un gran altar decorado con una balanza y tallado en relieves. Sobre el altar se hallan las piezas de una coraza para un caballo de guerra. Las piezas corresponden a un animal de enorme tamaño. En el relieve se observa la figura de la armadura que galopa sobre un caballo con armadura atravesando y aplastando a las hordas de criaturas malignas.

9- En el centro de la habitación veis un altar con el símbolo del dios de la justicia y unos relieves. Sobre el altar descansa un medallón con el símbolo de la balanza.

Los relieves simbolizan al ser de la armadura llevando el medallón del cual nace una luz. Las criaturas demoníacas retroceden asustadas porque, al incidir la luz sobre ella, se desintegran.

El último monje

Si son lo suficientemente inteligentes, se habrán dado cuenta de que falta un sacerdote. Se les puede ocurrir buscarlo por los alrededores. Para eso pueden optar por buscar su rastro inspeccionando el denso bosque que rodea la abadía. Cada día de búsqueda tienen un 5% de posibilidades de hallarle, las cuales se van acumulando. Así, el 4º día tendrán un 20% de posibilidades de encontrarlo.

El encuentro

Seguís explorando el bosque como los días anteriores. Nada cambia, el mismo sol, los mismos árboles. Ya es mediodía y empezáis a pensar en comer cuando, de repente, escucháis un ruido muy cerca vuestro y... El suelo se hunde bajo vuestros pies. Caéis a un pozo de seis metros de profundidad excavado en el suelo. 2d6 de daño para cada uno, caballos incluidos. Casi no tenéis tiempo ni de levantaros, cuando un cerdo salvaje, que estaba antes que vosotros en el pozo, se os hecha encima. No es ataque por sorpresa, pero gana la iniciativa. (Derrotan al cerdo sin mayores dificultades).

De pie, en el borde del pozo y apuntándoos con un arco, veis a un humano de apariencia descuidada (barba y cabellos largos, ropa hecha jirones). -Gracias por matarme el almuerzo. A cambio, os concedo la gracia de confesarme quienes sois antes de morir-. Es un farol, la verdad es que no tiene muchas ganas de mataros. Si se propasan mucho lo que hará será dejarlos en el fondo del pozo. Desaparecerá y ya no podrán encontrarlo nunca jamás.

Solo sus nombres no le dirán nada, si le comunican su misión o le cuentan que andaban buscándolo, ayudará a los personajes a salir arrojándoles una escala de cuerda (pericia, control de Des o 2 controles de Fue), comentándoles que no se olviden de coger el almuerzo que, por supuesto, deberán cargar.

Les conducirá a su morada invitándoles a comer cerdo salvaje asado.

Siguiendo al ermitaño, llegáis a una pequeña choza construida con ramas y cubierta de matojos, lo que le confiere un buen camuflaje. Antes de entrar os señala un pequeño claro donde veis un tosco asador y restos de fuego.

Que se entretengan preparando la comida. Nada de conversación hasta que no estén masticando. Si indagan un poco, el octavo sacerdote les contará la historia de como un día la magia se volvió contra ellos con consecuencias nefastas. Pensó que habían perdido el favor de su Dios y huyó de allí lo más rápidamente que pudo renegando de su pasado. Si le comentan la idea de que vuelva con ellos, se mostrará reacio y pondrá pegajos aunque finalmente cederá. Si los argumentos no son muy buenos habrá que hacer una tirada de reacción modificada por el ajuste de CAR del personaje que habla. Después deberán pensar en como volver.

La vuelta a casa

Si llevan al sacerdote de vuelta no habrá ningún problema, conoce perfectamente las tierras cercanas a la abadía. Primero les saca del bosque sin dudarlo, después les conducirá durante dos días hasta otra abadía dedicada a Azuth, dios de la magia, donde los sacerdotes, tras un donativo de un par de objetos mágicos, oro y cualquier otra riqueza, los transportaran al templo de Tyr en Mhirtheron. Si son reacios a pagar, Kangelote les instará a ello, diciendo que el viaje de vuelta durará varias semanas y que les puede costar más, hay que atravesar tierras peligrosas y pueden tener malos encuentros. Si a pesar de ello se niegan (o no pueden) pagar, la única opción será que un sacerdote de Azuth vaya con ellos, para que después de completar la misión, vuelvan para ponerse al servicio de la abadía.

Si no llevan al sacerdote de vuelta, este les dará precisas indicaciones de como salir del bosque y les indicará que hablen con los clérigos de la abadía consagrada a Azuth. Tienen un 60% de encontrarla. Si se han internado mucho en el bosque (3 días o más), pueden tener problemas para salir. Cada día tendrán un 45% de posibilidades de salir.

Si no se dirigen a la abadía de Azuth, tienen un 20% de posibilidades de encontrarse con ella, si no, a los dos días encuentran una posada donde les indican que Mhirtheron está muy lejos, pero que a un día de marcha está CalizdePlata y que, probablemente, allí encontrarán ayuda.

Al día, llegarán a CalizdePlata. Después de que paseen un rato, unos soldados identificados con el símbolo de la justicia en sus armaduras les rodearán rápidamente y les darán el alto.

Vosotros sois..... ¿Verdad? -no les servirá de nada mentir- Hemos de informaros que debéis comparecer inmediatamente ante la justa y equilibrada presencia de los representantes de Tyr en esta ciudad, los cuales os juzgaran con ecuanimidad y os aplicarán la pena que corresponda.

No deberían resistirse. Sin violencia, tranquilamente, sois conducidos al templo de Tyr, mucho menos impresionante que el que contemplasteis en Mhirtheron, aunque también muy rico. Una vez allí, os conducen ante los calabozos y os piden que os despojéis de vuestro equipo, armas y armaduras.

Sin rechistar, además, lo piden por favor. A cada uno os encierran por separado en una pequeña, aunque nada mugrienta celda.

Sin embargo, pasada una hora, os vuelven a sacar, os devuelven todo el equipo (todo está intacto) y os conducen rápidamente a la antesaleta del templo.

Informando

Esta parte es estándar, da igual que transcurra en el templo de Mhirtheron que en el templo de CalizdePlata.

Reunidos en medio de la lujosa sala, sobre la figura en mármol negro de la balanza, veis que os esperan el Obispo del templo, así como los priores y demás integrantes de alto nivel, formando un grupo de 5 personas. En cuanto llegáis os saludan e inmediatamente, os piden que le relatéis lo acontecido.

Según la habilidad del narrador, se le pueden conceder entre 100 y 500 PE, a dividir si hay más de un narrador. Si han llegado a todas las conclusiones y las exponen bien, los clérigos se sentirán muy satisfechos y habrán completado la misión. Si no, se sentirán desilusionados y no habrán completado la misión con éxito.

El expolio

Solo si han saqueado la abadía. El obispo habla: «Sin embargo, antes de que demos por concluida esta campaña hemos de tratar otro tema. Entre vuestra posesiones se han encontrado objetos de valor pertenecientes a la abadía, es decir, pertenecientes a Tyr. Habéis intentado robar, por ello os juzgamos hallándoos culpables e imponiéndooos como castigo la maldición de Tyr.»

Si el personaje es caótico, no se verán afectados sus PE, si es neutral pierde la mitad de sus PE, y si es legal no gana ninguno.

La merecida recompensa

Sólo si han completado con éxito la misión y no han robado la abadía:

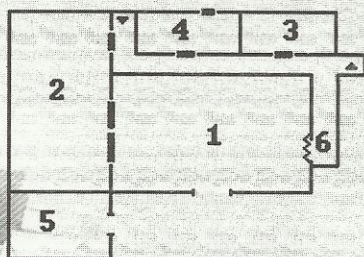
- Arbitraje gratis por parte de un sacerdote de Tyr en cualquier disputa que pudiera tener.
- Un cofre con 500mo.
- Un rubí de la verdad (se romperá ante cualquier mentira).
- Una espada +1 / +3 contra personas que hayan cometido un delito y no hayan pagado por ello.
- Cualquier conjuro de niveles 1-3 que pudieran necesitar.

Si, además, han devuelto al sacerdote perdido, entonces ganarán 1 objeto mágico por cabeza a calcular aleatoriamente.

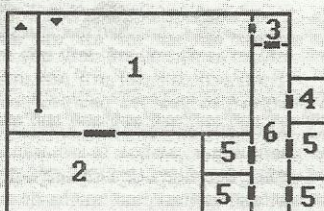
SACERDOTES

ABADIA DE YORKESTON

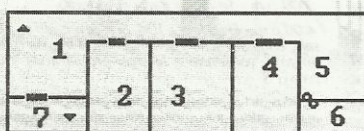
Panta baja



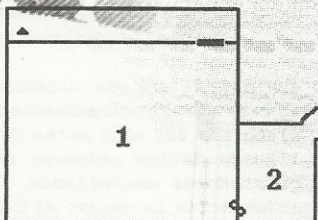
Subsuelo I



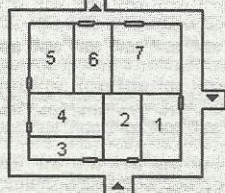
Subsuelo II



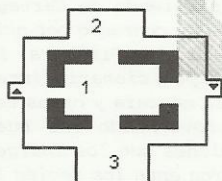
Subsuelo III



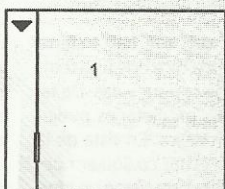
Piso I



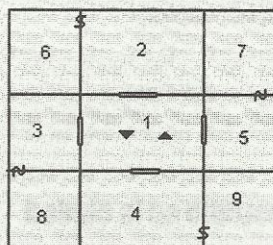
Torre Alfa 1. piso 2



Torre Alfa 2. piso 3



Torre Beta 1. piso 2



Módulo AD&D

