



# *- LA CAÍDA DE LOS ARCÁNGELES Y EL TEMPLO DE ARENIS-*



AVENTURA PARA AD&D 2ª EDICIÓN  
- GONZALO BAJO -

## CONTENIDO

- Aviso Para el Dungeon Master
- Episodio I
  - Introducción
  - Llegada a Lhaos
  - Partida de Lhaos
- Episodio II
  - Introducción
  - Huida con los Arcángeles
  - Separación de los Arcángeles
- Episodio III
  - Introducción
  - Un primer encuentro
  - Pharox y Mishaila
- Episodio IV
  - Introducción
  - Partida hacia el Legado
  - Esperando a Pharox y Mishaila
  - El acechador
  - Llegada al Templo
- Apéndice I: Mapas
- Apéndice II: PNJ's
- Apéndice III: Criaturas

## AVISO PARA EL DM

La aventura "La caída de los Arcángeles y el templo de Arenis" es de nivel bajo-medio, y mientras más personajes se vean involucrados ofrecerá más diversión al DM al ver la diferencia de opiniones en momentos de tensión (recomendación: mínimo 4).

Antes de comenzar la aventura, léela entera, para conocer la información de que dispones o dispondrás y de lo que se acerca.

Esta aventura se divide en partes, cambiando constantemente la misión de los personajes. Inicialmente, deberán escoltar a un preso de guerra. Su misión se verá cortada por la aparición de un grupo de mercenarios de élite que están siendo perseguidos por una bestia. Aquí, el único objetivo de los personajes es sobrevivir. Después, se verán involucrados en una lucha por el poder de un reino, donde también estarán un gran guerrero, una maga, una bruja, una bestia única y un templo de poder oscuro.

Los textos encuadrados en azul o gris hay que leerlos en voz alta. Los textos en gris son los hechos que rodean o suceden ante los personajes. Los textos en azul son las conversaciones o expresiones de PNJ alrededor de los jugadores.

Ante todo hay que tener "manga ancha" ya que es mi primera aventura y debe estar llena de errores.

# EPISODIO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

Antes de enlazar las aventuras, los personajes se situarán y comenzarán con una misión de nivel bajo.

Los personajes comienzan en un sendero con un pequeño cartel. Lee esto a los personajes:



s encontráis en los senderos junto al río Alhädrás. La desolación abunda en este camino pedregoso. Laderas de hierba seca se extienden a este y oeste, unas montañas de tono rojizo en la cima se elevan en el horizonte, y atrás quedan las canciones y poemas de la ciudad élfica de Atlantis. Un cartel de madera resquebrajada y podrida por el tiempo indican el camino a las pobres y decadentes tierras de Chult.

## 2. LLEGADA A LHAOS

Cuando el día ya ha oscurecido bastante, los personajes llegarán a uno de los poblados de las tierras de Chult. Su escaso nivel económico es obvio al ver casas de madera con techos de paja. Las calles de suelo barroso aprovechado de las explanadas donde está situado el pueblo, son inclinadas pero anchas. El pueblo parece de gran tamaño a pesar de todo.

Los personajes pueden pasar la noche en un pequeño hostel de baja/media calidad.

Llegada la mañana, un gran revuelo se ve en las calles. Parece una fiesta o feria en toda la ciudad. Si los personajes preguntan, sólo se enterarán de una especie de culto celebrado en la plaza central.

Llegado allí, un ser de pelo corto rojizo por todo el cuerpo, y vestido con viejas ropas y escasas armaduras (gran trasgo) se encuentra atado en una estaca a la espera de su muerte.

Un hombre que parece actuar como verdugo, se aproxima y comienza a hablar a la multitud.

*<< ¡ Aquí tenemos a un preso de guerra recogido por la guardia del pueblo. Aquí quedará atado, en la plaza central, a la espera de su veredicto!. Sus heridas han sido curadas, y recibirá comida y bebida en los tres días que aquí le esperan. >>*

La multitud se disolverá al acabar de hablar. El hombre se despojará de su túnica negra y doblándola y recogiéndola, comienza a marcharse.

- ❖ Si los personajes alcanzan al hombre y hablan con él, se enterarán de:
  - El hombre es el alcalde del pueblo, máxima autoridad.
  - El "ser" (gran trasgo), fue capturado dos noches antes deambulando cerca de las tabernas.
  - Apareció con pequeñas heridas en piernas, pecho y cara.
  - No ha mediado palabra desde su captura.
- ❖ Si los personajes se acercan a hablar con el "ser" (gran trasgo), éste no hablará. Su mirada estará pérdida en el horizonte, y posteriormente la echará al suelo.

Al atardecer, cuando el sol rojizo tiñe el cielo, un segundo revuelo se dirige a la plaza central. Allí una persona bastante exasperada junto con el alcalde o el verdugo ( dependiendo de la información de los PJ's ).

*<< Soy un mensajero de las tierras de Chessenta. El preso aquí presente es un general de una de las tropas que se encuentran en guerra con nuestros ejércitos. >>*

Dicho esto, grandes murmullos comienzan entre los aldeanos.

*<< Su regimiento le está buscando y aunque es pequeño, esta ciudad sería fácilmente arrasada. >>*

Los aldeanos comienzan a impacientarse cuando es el turno de palabra del alcalde/verdugo.

*<< El preso ha de ser llevado por un o unos voluntarios a unos pequeños territorios que indicará Fhëlin de Chessenta. >>*

Los aldeanos discuten en voz alta, si no se han marchado antes de la plaza. Es entonces cuando los PJ's han de ofrecerse.

### 3. PARTIDA DE LHAOS

Los personajes saldrán al alba del día siguiente. Fhëlin irá a caballo delante de los personajes; el gran trasgo irá andando por si mismo. Va atado de manos al caballo de Fhëlin.

Caminando por las laderas de Chult, Fhëlin comienza a hablar rompiendo el silencio si los PJ's no le preguntan cosas antes.

*<< La batalla está a un par de días de aquí. Podemos tener problemas si se desvía alguna tropa enemiga. Es una batalla bastante dura aunque las tropas de elite están batallando. Si las cosas se ponen feas, puede que incluso Pharox y Mishaila se acerquen al campo de batalla. ¿Has oído hablar de ellos? >>*

A partir de aquí, el DM ha de continuar la conversación haciendo creer a los PJ's que Fhëlin no sabe mucha cosa. Estos dos, son grandes guerreros de la corte de Chessenta.

Llegada la noche, los PJ's son atacados por dos linces gigantes que están cazando. Fhëlin no ataca, pero el gran trago tampoco huye.

Llegada la mañana, los PJ's tendrán un 15% de probabilidades de tener que desviarse a por caza. Pronto llegarán a una puerta mágica de gran tamaño con un pomo dorado que no gira. En ella hay runas o inscripciones que parecen de un tiempo antaño, pero su grafía es parecida a la de los Drows. Bloquea el puente que cruza el río Alhädrás, que toma un giro cruzando este territorio de Chult. En la puerta mágica hay unas señales: un río, una espada y un sol. Para abrirla, sólo hay que clavar una espada o daga en el pomo dorado de la puerta y hacerlo girar.

A media tarde los PJ's habrán llegado a un sendero pedregoso entre dos colinas de piedra bastante altas. El sendero inclinado es bastante difícil de cruzar a pesar de ser un camino ancho. Tras una hora de camino por el sendero, los PJ's serán atacados por 6 grandes trasgos, que vienen a rescatar a su general.

Mientras los PJ's luchan, el prisionero es rescatado y Fhëlin cae herido (leve).

Los trasgos han vuelto a subir el sendero. Fhëlin recomienda continuar el sendero hacia el Sur intentando encontrar tropas aliadas. En caso de una negativa de los PJ's, el ruido de una tropa numerosa baja por el sendero. La única solución es huir por el sendero.

La herida de Fhëlin, hace que los trasgos se encuentren cada vez más cerca. Cuando los PJ's van a ser alcanzados, una tropa humana sale a la salvación de los jugadores. Una docena de ellos comienzan a batallar con los trasgos, mientras otros 6 acompañan a los jugadores con la huida. Continúan el sendero hacia abajo, hasta llegada a una explanada pedregosa con distintos caminos. Toman uno que parece llevar a la cima de una de las dos colinas.

Caída la noche sugieren acampar. Aquí puede surgir una conversación más tranquila sobre ellos y la huida.

- Pertenecen a las tropas de elite de Chessenta: son los arcángeles. Estos guerreros de elite sólo reciben órdenes del rey de Chessenta y de pocas personas más en la corte. (El capitán lo dice con cierta soberbia)
- Se desviaron de la batalla cuando el final se acercaba. El enemigo comenzó a ser superior en número y en fuerza.
- A pesar de haberse desviado, un ser enorme les persigue. Intentaron despistarlo introduciéndose en las colinas tras varios días de viaje, pero parece que todavía los siguen.

Al decir eso, los guerreros que quedaron luchando con los trasgos aparecen. Sus noticias no son bastante buenas: han ganado la escaramuza contra los trasgos, pero la bestia está cerca.

El jefe de la tropa comienza a hablar:

*<< La bestia se aproxima, y no somos nada para él. La única solución que nos queda, es volver a salir de las colinas y regresar al campo de batalla. Mejor morir de pie, que morir arrodillado. >>*

cualquier negativa de los PJ's será respondido con una amenaza de dejarles atrás en las colinas. Fhëlin decide irse con los arcángeles.



## EPISODIO 2

### 1. INTRODUCCIÓN

Tras la batalla con los trasgos, las malas noticias persiguen a los jugadores y a los arcángeles. Casi 20 personas en los senderos de las colinas son fáciles de encontrar. Todo depende de las decisiones del capitán.

### 2. HUIDA CON LOS ARCÁNGELES

Llegada la mañana, el grupo prosigue su andanza hacia la cima de la colina. La idea del capitán es llegar a la cima y bajar la colina por el otro lado de la misma. Después, les espera unos días de viaje hacia el campo de batalla.

A

cercándose la hora de comer, un rugido hace resonar toda la colina. Los arcángeles detienen su paso a la vez que el capitán empuña su espada reflejándose el miedo en sus ojos.

El capitán se queda parado durante unos instantes, hasta que decide romper el silencio:

*<< Dividámonos. Sog, Snarl, Dániger y yo iremos con los civiles por el camino más largo. El resto de la tropa continuar la subida a la cima. >>*

La tropa murmuraba y le negaba, pero él continuó:

*<< Ante todo hay que proteger a los civiles. Si la bestia sabe que vamos a la cima, lo normal es que coja el camino más corto. Ante todo, que nadie se enfrente con él. >>*

Los dos grupos se separan. El sendero por el que van los PJ's, es estrecho y más pedregoso que ningún otro. La primera hora de camino, el sendero apenas es ascendente; después es bastante notorio como desciende y serpentea por la colina. Cuando el atardecer empieza a caer y el sol se enrojece, el sendero desemboca en la entrada de una cueva.

*<< Es el único camino que tenemos. Con un poco de suerte, para mañana a estas horas hemos cruzado toda la colina. >>*

La cueva es bastante oscura, pero ancha. El camino es descendente y cada vez más oscuro. Al llegar a un punto, el camino empieza a ser escasamente iluminado por antorchas enganchadas a las paredes.

El camino desemboca en una sala ancha, con una mesa y dos caminos. Cuando los personajes entran en la sala, por el camino descendente suben 1D3+1 Amalghomos de 2DG. Los arcángeles infligen 2 puntos de daño cada dos asaltos al Amalghomo más dañado.

Una vez que han caído muertos, el camino por donde venían es una especie de despensa. Cadáveres casi a descomponerse de personas. También hay carne fresca de ciervo, la cual cocinándola con un poco de fuego sería bastante comible (sobre todo para aquellos que llevan dos días sin comer).

El otro camino, vuelve a llevar al exterior. Un sendero, sigue su camino serpenteante alrededor de la colina. La noche llega pronto, y el capitán decide volver a acampar.

La guardia la harán los arcángeles, aunque a lo largo de toda la noche se oyen rugidos atemorizadores.

### 3. SEPARACIÓN DE LOS ARCÁNGELES

Llegada la mañana, los personajes comenzarán la marcha dirigida por el capitán. A media mañana, el capitán recomendará un descanso:

*<< Mis hombres ya han debido de salir de la colina. Se acercarán al campo de batalla en busca de ayuda en el caso de que queden hombres. Pronto desembocaremos en los senderos a la batalla. Cabe una posibilidad de que alguna tropa se haya desviado como nosotros y les encontremos. El destino lo decidirá todo. >>*

Después de comer, el grupo seguirá con un paso firme. Una parte derrumbada en el camino hará que se tome un pequeño desvío. Descendiendo a un sendero más bajo, el final del camino se encuentra a una hora aproximadamente.

Caminando en fila, distintos ruidos y mínimos desprendimientos de escombros comienzan a sucederse. Pronto una bestia aparece:

**U**n ser de gran tamaño y aspecto horrible aparece deslizándose con sus pies por los escombros. Su cuerpo, casi podrido y descompuesto y ennegrecido como si hubiera ardido, se elevó ante los soldados. Elevó su mano, que aunque carecía de garras, poseía un forma bastante afilada por los extremos de hueso que nacían en sus ensangrentadas yemas, y lanzó un golpe en la cara del capitán, el cual cayó de rodillas al suelo con toda la cara ensangrentada. Uno de los arcángeles lanzó un tajo al aire que cayó a dar en el brazo de la criatura. Este le miró con sus penetrantes ojos sin pupila a la vez que un gruñido rechinaba entre los dientes. Con un movimiento rápido, la bestia agarró de la cabeza al soldado, que gritaba de dolor mientras le aplastaban la cabeza. En un último esfuerzo, el capitán se puso en pie y desenfundó su espada.

El capitán les dirá a los personajes que huyan, ya que no hay posibilidades de sobrevivir.

La única posibilidad que tienen los personajes es continuar el sendero de las colinas hacia el camino del campo de batalla. En caso de pretender luchar, utilizar las habilidades de un Baatezu.

Sólo si huyen, los personajes podrán darse cuenta de que el sendero es más largo de lo que el capitán había calculado.

## EPISODIO 3

### 1. INTRODUCCIÓN

Los jugadores se han separado de los arcángeles que les acompañaban tras la aparición del ser monstruoso que les perseguía.

### 2. UN PRIMER ENCUENTRO

Cuando va a llegar la noche, los jugadores empiezan a llegar a una explanada desolada, chamuscada casi por completo y con cadáveres por todos los lados. Al cruzar una gran roca que bloqueaba el acceso a la explanada, los PJ's ven a un guerrero luchando majestuosamente con un gran trasgo:

**E**l afanoso guerrero lanzaba continuas estocadas con su espada a su enemigo, armado con un gran hacha de larga empuñadura. Los golpes eran parados por el trasgo con su arma, pero retrocedía concediendo terreno al guerrero.

Una majestuosa y delicada voz habló apareciendo de la nada.

- Se acercan más - dijo exaltada.
- Entreténles mientras acabo con éste - respondió el guerrero jadeando mientras batallaba.

Éste lanzó dos estocadas lentas pero firmes, que fueron paradas por el hacha del trasgo. Un tercer ataque lento fue esquivado por el trasgo que aprovechó para retomar forma y comenzar a lanzar sus hachazos. Un primer golpe quedó en la nada, al igual que un segundo y un tercero. Un ataque rápido cae desde arriba hacia la cabeza del guerrero, el cual se echa a un lado esquivando el golpe que va a dar al suelo.

Rápidamente el trasgo alza el hacha, cogiendo desprevenido al guerrero. Éste echó un pie atrás topándose con una gran piedra. El trasgo lanzó un fuerte golpe hacia el guerrero, el cual se hecho a rodar por el suelo. El hacha se quedó clavado en la roca, y no se desencajaba a pesar de los esfuerzos del trasgo.

Rápidamente, el guerrero se levanta y hecha mano a su espada tirada en el suelo. Un golpe rápido corta un brazo al trasgo, que suelta el hacha soltando un grito horrorizador. Su mano libre se echó al muñón sangrante, mientras el guerrero lanzaba otro tajo al aire. Éste último golpe hizo un corte bastante profundo en el cuello, haciendo que su grito comenzará a gargajear llenándosele la boca de sangre. La mano que sostenía su muñón se la echó al cuello antes de caer muerto al suelo.

Echando la mirada hacia los personajes, el guerrero preguntará:

*<< ¿Amigos o enemigos? >>*

- ❖ Si los personajes reconocen ser amigos, el guerrero les acompañará a la salida a vías abiertas fuera de las colinas.
- ❖ Si los personajes hacen pasarse por enemigos, el guerrero comenzará a correr enfundando su espada. Una bola de fuego caerá a los personajes cuando le siguen. Después de recibir el ataque, los PJ's pueden:
  - Permanecer ahí. Una tropa de trasgos de 9 en total aparecerán. Después de la batalla pueden intentar rastrear al guerrero con un modificador de -1.
  - Perseguir al guerrero a campo abierto.

### 3. PHAROX Y MISHAILA

Tras alejarse del campo de batalla, el guerrero se reúne con una muchacha élfica:

**E**l guerrero de ropas desgastadas era de poca corpulencia. Su rostro, cubierto por una escasa barba de dos o tres días era de un color pálido. Su espada en la vaina pendía de su cinturón, casi tapada por una capa que se asemejaba a terciopelo de color gris. Junto a él una bella dama de aspecto élfico miraba con asombro al grupo recién llegado. Su pelo rubio quedaba recogido por encima de su cabeza a excepción de uno o dos mechones que pendían sobre su noble rostro.

Tras aclarar los hechos (sólo quieren la explicación de los PJ's), se presentan: son Pharox y Mishaila, nobles de la corte de Chessenta.

Pharox intenta relatar lo que a ellos les ocurrió:

*<< Cuando llegamos al campo de batalla, ya no quedaba nada a excepción de cadáveres, carros ardiendo y armas resquebrajadas >>*

Pharox y Mishaila poseen gran cantidad de información sobre la batalla (se puede leer como palabras textuales del guerrero):

- Todo comenzó tras la aparición de una horda de trasgos que vino a hablar con nuestro reino. Enemigos de nuestra patria desde cientos de años antes, se ofrecieron a una alianza contra un nuevo ser que acecharía sobre todos.
- Pronto un ejército se estableció en tierras cercanas a Chessenta. Las legiones de trasgos quedaron reducidas en una batalla y huyeron a las cordilleras de Chult, cerca de aquí.
- Un nuevo y poderoso enemigo se había establecido con su ejército; todos ellos estaban dirigidos por un ser mucho más superior.
- Cuando este ser supremo se marchó de Chessenta, no tardaron en comenzar a atacarnos.

- En un principio, nos pareció que querían conquistar Chessenta, pero cuando comenzamos a flojear sus tropas se marcharon.
- Los hechiceros que ayudaron al reino comprendieron que debíamos perseguir las tropas y detenerlas.
- Entre nosotros dos, sólo Mishaila conoce la realidad de lo que ocurre.

*<< Aunque haya caído nuestro ejército, todavía hay posibilidades de detener al enemigo >>*

**NOTA:** Lo que en realidad pasó y de lo que los PJ's no tienen ni idea fue lo siguiente:

A las tierras de Chessenta llegó un ejército dirigido por una bruja de nombre Arenis. Su propósito es traer a un demonio del noveno infierno para que su "Señor" comience a crear un ejército oscuro. Para ello, han de llegar a un templo que ella misma construyó mágicamente tras las cordilleras de Chult. Pero ahora, la resistencia del ejército de trasgos que cayó ante el de la bruja, se ha dividido en diversas grutas a lo largo de la cordillera.

Pharox ofrece a los PJ's emprender el viaje con Mishaila y con él. Dice que pueden ser de ayuda mutua, sobre todo para llevar a cabo la misión.

Mishaila insinúa a los PJ's que pueden hacer algo en la misión, la cual explicará ella misma más adelante:

*<< Lo primero que debemos hacer es dirigirnos al "Legado de los trasgos". Allí deberemos luchar en un combate arduo y difícil contra grandes seres. >>*

Pharox también da su opinión:

*<< Pero no os preocupéis. La mayor parte de las veces sólo tendréis que cubrirnos las espaldas. ¡¡En peores batallas nos hemos visto !! >>*



Pueden pasar la noche y partir al alba o comenzar el viaje por la noche. Ante la primera opción, hay un 25 % de posibilidades de que aparezcan 2D6+1 "Gran trasgo". Pharox participa en el combate matando a un gran trasgo cada dos asaltos. Mishaila, mata cada tres asaltos.

Si por el contrario deciden partir esa misma noche, los PJ's tendrán un modificador de -1 en todas sus tiradas al día siguiente.

El viaje que les espera es bastante corto (vuelven a los pies de una zona de la colina que los PJ's han cruzado).

## EPISODIO 4

### 1. INTRODUCCIÓN

Los PJ's se han topado con Pharox y Mishaila tras huir de la bestia. Ahora, juntos han de completar una misión inacabada pero la cual aún no conocen los PJ's.

### 2. PARTIDA HACIA EL LEGADO

La partida viajará por un terreno castigado, bastante pedregoso y seco. Tienen por delante 6 días de viaje hasta toparse con los trasgos. En la tercera noche del viaje, Mishaila comentará ciertos puntos acerca de la misión:

*<< Cuando nos encontremos frente a la cordillera, a la altura de la entrada, Pharox y yo exploraremos la entrada y gran parte de la gruta. Saldremos de nuevo y entraremos una vez más, esta vez todos juntos. Es necesario que tengáis una paciencia extrema para esperarnos fuera. Y sobre todo, una vez dentro no nos debemos separar a menos que nosotros lo digamos >>*

En los días siguientes, Mishaila permanecerá muy callada y concentrada. En los dos últimos días aparecerán dos grandes trasgos, fácil presa para el grupo.

Al acabar los combates, Pharox comenta:

*<< Patrullas sin duda alguna. Nos aproximamos cada vez más >>*

### 3. ESPERANDO A PHAROX Y MISHAILA

Cuando llegan a la entrada, entrado el atardecer, Pharox y Mishaila proceden a pasar. Mishaila intenta alertar a los PJ's

*<< Mantenéos quietos, casi imperceptibles. Volveremos por la noche, que será cuando entremos. >>*

No transcurre ni una hora, cuando los PJ's caen presos de trasgos. Aunque hicieran guardia, los trasgos tienen ventaja por conocer el terreno. Los PJ's caen inconscientes y son llevados al interior de la gruta.

Cuando recobran el conocimiento se encuentran en una enorme sala, llena de cárceles o prisiones, también de gran tamaño, con barrotes de madera frondosa y resistente. Cuatro cinco mesas se hayan seguidas, empotradas contra una pared. Sobre ella se encuentra el armamento de los PJ's, y el de otros presos de los cuales solo quedan restos en las celdas contiguas.

No hay vigilancia alguna, pero el DM ha de conseguir meter prisas a los PJ's recordándoles la espera de Pharox y Mishaila. Una gran apertura en la bóveda de piedra del techo muestra el aspecto del exterior. Desde allí, los PJ's pueden apreciar que la noche comenzó no hace más de una hora.

Los personajes han de conseguir salir:

- Opción 1: Tirando la puerta abajo (requiere mucha Fuerza) (FUE=40; tienen que superarse la suma de Fuerzas que de 40)
- Opción 2: Extremadamente típica. Un PJ hace pasarse por enfermo, y el resto comienza a gritar a la espera de un tonto trasgo. Cuando un gran trasgo llegue, comenzará a reírse de los PJ's quedando totalmente descuidado. Una serie de engaños por parte de los PJ's para que se acerque les ofrecería la espada del ser.

Una vez hayan conseguido salir recuperarán sus armas y 200 m.o de algún necio anteriormente apresado.

La única salida de la sala es una cuesta que se adentra en una leve iluminación, típica de los trasgos. El camino ascenderá hasta un grupo de grandes trasgos (2-8) que percibirán la presencia del grupo.

El camino continúa ascendiendo unos pocos metros hasta una enorme sala, tres veces más grande que la de las celdas. Ésta, más escasamente iluminada que el camino, está totalmente amueblada y habitada por docenas de trasgos, los cuales están en un corrillo en la punta opuesta de la sala donde se encuentran los PJ's. Otros tres senderos quedan tapados por los corpulentos trasgos, que murmuran entre ellos. Junto a los PJ's hay otro camino, que continúa ascendiendo.

Cuando los PJ's entran en este camino, el DM ha de asustarlos algo consiguiendo que corran sendero arriba (diciendo que la reunión se ha disgregado y que una parte de los trasgos parece que van a salir).

#### 4. EL ACECHADOR

El camino conduce al exterior, a unos 100 metros de la entrada principal. Cuando el grupo consigue salir, divisan a Pharox subido en la rama de un árbol seco a unos 20 metros de la entrada, y a Mishaila sentada a los pies de éste.

Si el grupo se acerca llegarán a la pareja quedando detrás de ellos. Cuando quedan 10 metros para llegar a alcanzarlos una enorme sorpresa rompe el silencio y alerta a la pareja al igual que al grupo.

El último en la fila caerá al suelo ya que ha sido empujado (el empujón le inflige un punto de vida de daño) a la vez que un grave alarido es lanzado justo detrás del grupo. Cuando los PJ's se den la vuelta a la vez que Pharox y Mishaila podrán apreciar a la bestia que les persiguió en las colinas.

**L**a bestia alzó sus garras, a punto de destrozar la cara del más cercano cuando Pharox saltó desde el árbol desenfundando su espada. La vaina cayó del cinturón al suelo cuando en un segundo salto hizo un tajo en la cara de la bestia que hizo saltar un punto de una herida reciente en la frente. La bestia se echó las manos a la cara mientras caía de rodillas ante los presentes. No tardó más que unos segundos en alzar los brazos y la mirada al cielo, ahora oscuro sin ninguna estrella.

Mientras Pharox recogía la vaina y la bestia gritaba, Mishaila metía prisas para huir al interior de la gruta.

Llegados a la entrada, Mishaila se adelanta al resto a modo de guía y es seguida por Pharox. Ambos suben un sendero ascendente, el cual a medio camino de una sala iluminada, hace un quiebro hacia un lado por donde se mete la pareja. Llegados a un callejón sin salida, Mishaila empuja la pared que se abre en un oscuro camino. Cuando la pared vuelve a ser cerrada, Mishaila crea una leve luz que ilumina escasamente. Este es un momento para descansar tras la tensión.

Mishaila comienza a hablar:

*<< Si tenéis alguna duda preguntad ahora antes de que prosigamos y entremos más a fondo en la caverna >>*

Preguntas que "pueden" responder (son respondidas para introducir del todo a los personajes en la aventura):

- Antecedentes a la misión: << Una bruja llamada Arenis construyó años atrás un pequeño templo, incomparable en su minúsculo tamaño con otros. Su finalidad era la de atraer seres de otros planos para que se unieran a las milicias de su Señor. >>

- La bestia: << La criatura es mágica, o por lo menos su origen. Creación de la bruja, este ser es un híbrido entre dos tipos de golem: uno de carne y otro de hueso. >>
- La misión de los personajes: << La presencia de la criatura muestra la proximidad de la bruja. Cuando crucen la cordillera, los personajes se tienen que encargar de destruir el templo antes de que la bruja comienza el rito que atraerá a nuevas bestias. >>

## 5. LLEGADA AL TEMPLO

El camino es estrecho y oscuro a pesar de la luz procedente de Mishaila. Pasados unos minutos, el camino se ensancha y parece que más adelante hay luz. Pronto el camino sufre una bifurcación. Unos de los caminos es estrecho y ascendente. El otro, ancho e iluminado.

Pharox y Mishaila continúan por el camino estrecho cuando un temblor retumba en la gruta, pronto el techo se resquebraja produciendo un derrumbamiento que separa al grupo de Pharox y Mishaila. La voz del guerrero se oye a través de las rocas:

*<< Continuar por el otro camino. Os esperaremos hasta que nos encontréis. >>*

El otro camino va ensanchándose a medida que se camina por él. La iluminación también va a más hasta que el camino desemboca en una sala muy iluminada, con distintos caminos en el otro extremo de la sala.

Cuando lo PJ's accedan a la sala, una araña enorme aparecerá en la sala, bastante hambrienta. Una vez liquidada, hay que elegir entre seis caminos. Uno de ellos conduce hacia arriba, en otros dos sólo hay restos de comida y cuerpos de trasgos enredados en telas de araña y los otros tres están vacíos, pero son de gran longitud.

El camino ascendente conduce a un nexo del camino por el que subían Pharox y Mishaila. Continuando el camino hacia arriba, el grupo los encontrará, los cuales esperaban desde hace un rato.

*<< Al otro lado de ese muro hay una sala con una salida al otro lado de la cordillera. Una vez estéis al otro lado comprobaréis que es un sitio ancho, y que en una ladera a la izquierda hay templo o algo semejante. Ir allí y destruirlo. >>*

Mishaila va en cabeza, seguida por Pharox. Empujando un panel, un hueco en la pared hace entrar la luz en el túnel. Cuando Pharox pasa por el hueco, este es cerrado de nuevo a la espera del resto del grupo.

Cuando los PJ's decidan abrir el panel y acceder a la sala...

**L**a sala rebosaba de cuerpos de trasgos muertos. Los muebles crujían mientras ardían con fuegos de colores. A pocos metros por delante, Pharox y Mishaila permanecían inmóviles ante la bestia que jadeaba mientras sostenía el cadáver de un trasgo con su mano izquierda. A su lado permanecía de pie una joven de pelo rojizo como el fuego y mirada perdida. Un largo vestido negro llegaba al suelo arrastrándose tras sus pies.

Pharox desenfundó su espada y se lanzó corriendo a por la bestia, mientras la joven desconocida alzaba sus manos hacia el techo. Mishaila lanzó una bola de fuego contra ella, y ésta se deshizo en un estallido delante de la joven. Pharox llegó ante la bestia, que lanzó el cadáver varios metros a un lado, pero sin tiempo a reaccionar la espada de Pharox le fue clavada en el pacho trapasándolo por completo. [...]

La joven de negro es la bruja Arenis que ha venido al Templo junto con su "escolta". Pharox grita a los PJ's:

*<< ¡Corred y hacer lo que hemos concretado! >>*

Los PJ's han de salir de la sala y dirigirse al exterior. A la salida, a mano izquierda hay un pequeño montículo, y en él un altar rodeado de seis columnas. Ahí es donde tienen que dirigirse. Cuando se acerquen a éste (ya en el montículo), la bestia aparecerá tras ellos, esta vez muy amagullado y herido (y sin la espada en el pecho, pero aún con herida).

Esta vez sí tienen que luchar. Para ello, el DM debe utilizar los datos incluidos en el Apéndice III.

El combate puede desencadenar de distintas maneras, dando distintos finales para la aventura. La elección viene dada por el DM (y por lo que le haya gustado la aventura):

- 1ª Opción: La bestia muere a manos de los PJ's. La bruja sobrevive y huye (dando así lugar a la según parte de la aventura: << La caza del dragón blanco >>). Pharox y Mishaila agradecen los servicios prestados y otorgan 500 m.o al grupo.
- 2ª Opción: Ambos dos, bestia y bruja mueren (la bruja a manos de Mishaila). Pharox y Mishaila agradecen el servicio prestado a los PJ's. El DM puede considerar la idea de en un futuro hacer que los PJ's sean llamados para ser Arcángeles del reino de Chessenta (por ejemplo). Pero sin bruja, no hay segunda parte de la aventura.
- 3ª Opción: Los PJ's mueren. No hay templo destruido ni muerte de la bruja. Si el DM decide continuar la campaña con estos hechos pero con otros PJ's ha de tener en cuenta la posibilidad de un ejército de las Tinieblas.
- 4ª Opción: La bestia, Arenis, Pharox y Mishaila mueren. Los PJ's no reciben agradecimientos, ni recompensa ni segunda parte de la aventura.

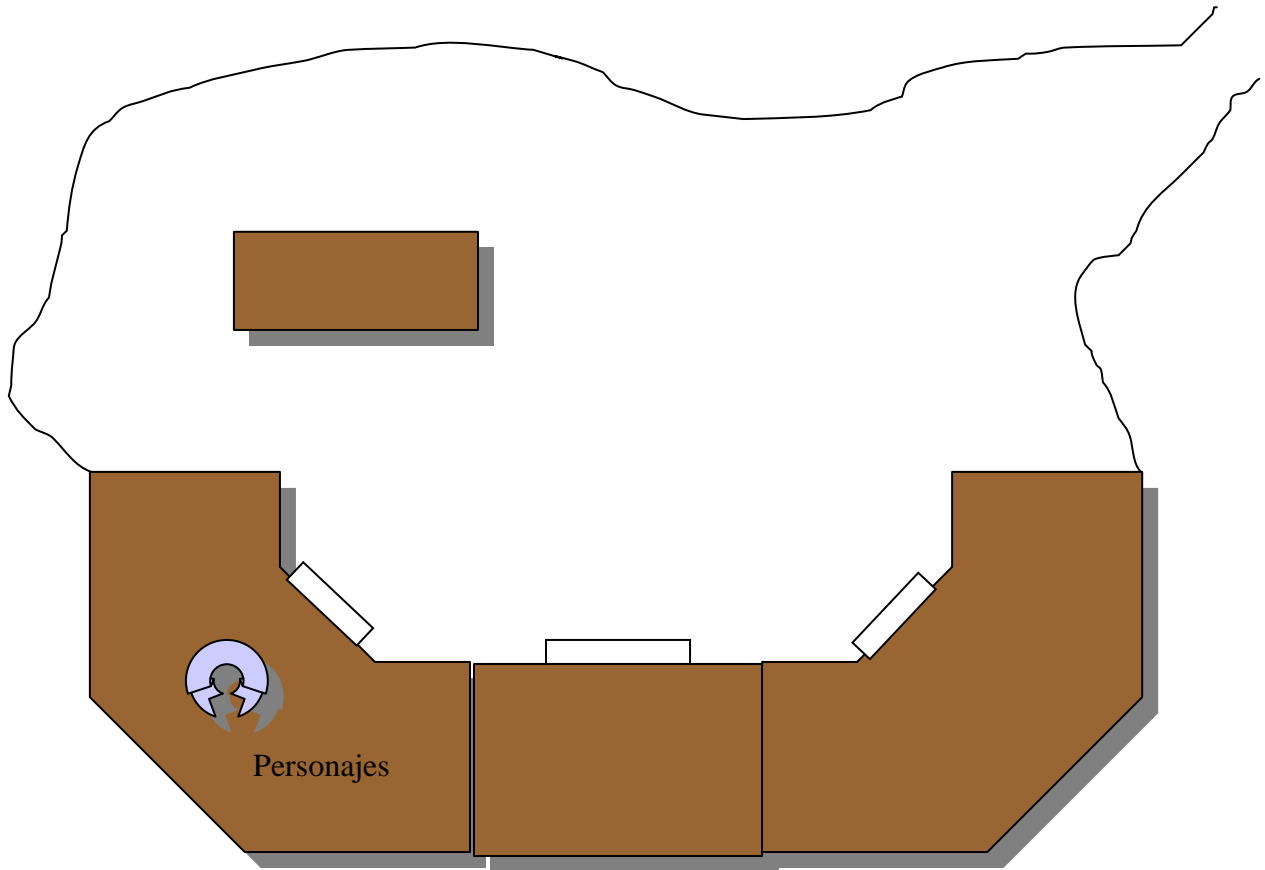


- 5ª Opción: La bestia muere a manos de los PJ's. La bruja huye, pero Mishaila muere (y Pharox sobrevive). Pharox agradece los servicios prestados y vuelve a Chessenta. La segunda parte de la aventura puede ser jugada, ya que ni Pharox ni Mishaila aparecen pero la bruja ha de sobrevivir.

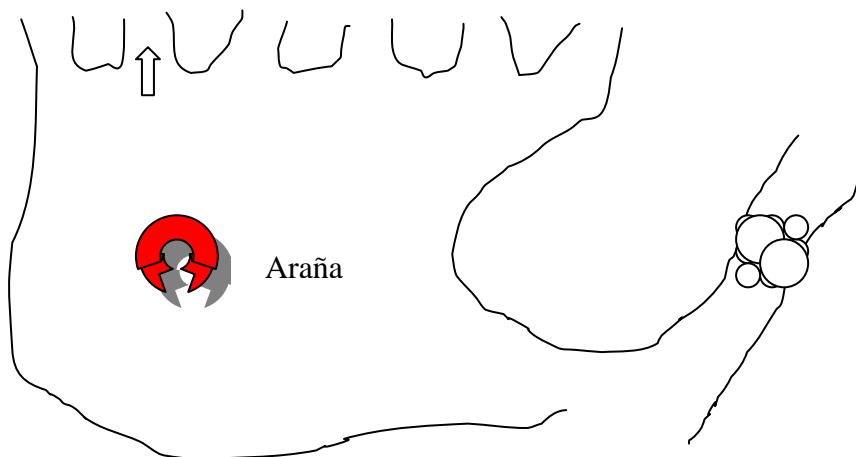
Si el DM está dispuesto a dirigir la continuación de la aventura, debe intercalar un par de aventuras para que deje transcurrir tiempo.

## APÉNDICE I: MAPAS

### 1. ESQUEMA DE LOS CALABOZOS



### 2. BIFURCACIÓN EN LAS GRUTAS DEL LEGADO



## APÉNDICE II: PNJ'S

### FHËLIN

Fhëlin es un mensajero que trabaja para la corte de Chessenta. Aunque es fiel a su reino, nunca daría la vida por él y menos iría al frente de batalla. Su familia siempre a servido al reino y aunque se lo plantearan no abandonaría su estilo de vida además de no tener a dónde ir.

Su propósito nunca había sido el de recorrer cientos de kilómetros para dar un mensaje y menos el de verse envuelto en una auténtica "carnicería".

Humano, Alin: LN, Categoría: - , Nivel: 0, PG: 7

FUE: 10 DES: 10 CON: 9 INT: 11 SAB: 6 CAR: 7

### PHAROX

Pharox Hidesser pertenece a los nobles de la corte de Chessenta. Su maestría con la espada y en las artes de la lucha tanto cuerpo a cuerpo como en la batalla adoptando el papel de estrategia le han llevado a ser conocido en pequeñas regiones y en la propia corte. Muy allegado al pueblo llano, éstos le adoran y exageran en alto grado sus cualidades y hazañas llegando a decir que el propio monarca le teme, cuando en realidad es uno de los vasallos de rey.

A pesar de su ya media edad (31 años), continúa haciendo viajes de cientos de kilómetros en busca de aventuras él sólo, ausentándose repetidas veces de la corte, suceso muy repetido pero que al rey no entusiasma.

Humano, Alin: LB, Categoría: Guerrero, Nivel: 11, PG: 68

FUE: 16 DES: 13 CON: 14 INT: 13 SAB: 9 CAR: 13; Arma: Espada larga; CA: 4

## MISHAILA

Mishaila también pertenece a la corte, pero es de mayor importancia que Pharox. Siempre se comporta de una manera muy reservada lo que ha hecho que no sea tan popular como Pharox. Desde pequeña fue hospedada en la corte y allí fuera orientada en el campo de la hechicería. Su valentía y su saber estar la hicieron ascender muchos puestos y verse envueltas en distintas batallas, pero en las cuales no toma el mando. No la gusta dirigir a menos que sea una situación muy apretada.

**Elfo; Alin: LB; Categoría: Maga; Nivel: 13; PG: 33**

**FUE: 12 DES: 14 CON: 12 INT: 16 SAB: 13 CAR: 13; Arma: Espada corta; CA: 4**

**Magia:** Cualquier conjuro perteneciente a cualquier esfera. Sólo hasta nivel 5.

## APÉNDICE III: CRIATURAS

### GRAN TRASGO

**CLIMA/TERRENO:** Cualquiera menos ártico  
**FRECUENCIA:** Infrecuente  
**ORGANIZACIÓN:** Tribal  
**CICLO ACTIVO:** Cualquiera  
**DIETA:** Omnívoro  
**INTELIGENCIA:** Media  
**TESORO:** J, M, D (Qx5)  
**ALINEAMIENTO:** Legal maligno  
**NO.:** 2-20  
**CA:** 5  
**MOVIMIENTO:** 9  
**DADOS DE GOLPE:** 1+1  
**GACO:** 19  
**DAÑO/ATAQUE:** Por arma (generalmente usan espadas, látigos y redes)  
**TAMAÑO:** G (8 pies de altura)  
**VALOR EN PE:** 65

### LINCE GIGANTE

**CLIMA/TERRENO:** Bosque  
**FRECUENCIA:** Rara  
**ORGANIZACIÓN:** Solitario  
**CICLO ACTIVO:** Nocturno  
**DIETA:** Carnívoro  
**INTELIGENCIA:** Animal  
**ALINEAMIENTO:** Neutral  
**NO.:** 1-4  
**CA:** 6  
**MOVIMIENTO:** 12  
**DADOS DE GOLPE:** 2+2  
**GACO:** 19  
**NO. DE ATAQUES:** 3  
**DAÑO/ATAQUE:** 1-2/1-2/1-2  
**TAMAÑO:** M (4 pies y medio)  
**VALOR EN PE:** 175

## ARAÑA ENORME

**CLIMA/TERRENO:** Cualquiera menos ártico  
**FRECUENCIA:** Común  
**ORGANIZACIÓN:** Grupo  
**CICLO ACTIVO:** Cualquiera  
**DIETA:** Carnívoro  
**INTELIGENCIA:** Animal  
**TESORO:** J-N, Q  
**ALINEAMIENTO:** Neutral  
**NO.:** 1-12  
**CA:** 6  
**MOVIMIENTO:** 18  
**DADOS DE GOLPE:** 2+2  
**GACO:** 19  
**DAÑO/ATAQUE:** 1-6  
**ATAQUE ESPECIAL:** Veneno tipo A  
**TAMAÑO:** M (6 pies de altura)  
**VALOR EN PE:** 270

## AMALGHOMO

**CLIMA/TERRENO:** Cualquiera  
**FRECUENCIA:** Rara  
**ORGANIZACIÓN:** Tribal  
**CICLO ACTIVO:** Nocturno  
**DIETA:** Omnívoro  
**INTELIGENCIA:** Media  
**TESORO:** C  
**ALINEAMIENTO:** Legal neutral  
**NO.:** 1-100  
**CA:** 5  
**MOVIMIENTO:** 9  
**DADOS DE GOLPE:** 2  
**GACO:** 19  
**DAÑO/ATAQUE:** 1-6  
**TAMAÑO:** M (5-7 pies de altura)  
**VALOR EN PE:** 65

## GOLEM DE CARNE Y HUESO

**CLIMA/TERRENO:** Cualquiera  
**ORGANIZACIÓN:** Solitario  
**CICLO ACTIVO:** Cualquiera  
**DIETA:** Nulo  
**INTELIGENCIA:** No  
**TESORO:** Nulo  
**ALINEAMIENTO:** Neutral (maligno)  
**NO.:** 1  
**CA:** 5  
**MOVIMIENTO:** 10  
**DADOS DE GOLPE:** 10 (40 PG)  
**GACO:** 11  
**DAÑO/ATAQUE:** 1-8  
**ATAQUE ESPECIAL:** Lanzamiento  
**TAMAÑO:** G (8 pies de altura)  
**VALOR EN PE:** 2000

Esta criatura está creada a partir de la magia de la bruja Arenis. Como el primer y único enfrentamiento con los PJ's en la aventura es después de que la bestia haya luchado con Pharox y Mishaila se supone que está altamente herida y debilitada, sino sería más poderosa.

**Combate:** Aprovecha su gran fuerza y resistencia para acercarse aunque le impacten golpes. Una vez se acerque lo suficiente se bastará con lanzar garrazos a sus contrincantes. También puede lanzarlos, agarrándoles primero y lanzándolos después. En el asalto en que agarra a un jugador el golem no tiene más actividad, incluso si la presa se escapa. Para que esto ocurra, la víctima ha de superar una tirada de DES con un modificador de -1. Si el lanzamiento se llega a efectuar, el cuerpo es lanzado 4 metros del punto donde fue agarrado. La caída hace un daño de 1D6.