

EL SANTUARIO OLVIDADO

Una aventura para personajes de nivel 2 a 3

INTRODUCCION

Lo que tienes frente a tus ojos es mi primera aventura adaptada a la marca del este pensadas para niveles 3. Esta aventura tiene un enorme valor sentimental por que fue la primera aventura que diseñe ahora ya hace 16 años y la he dirigido 4 veces desde entonces y ha sido la más recordada por todos los jugadores que la jugaron en mis orígenes roleros. Ahora aquella aventura se presenta en un nuevo formato mas claro y corregido pese a ello sigue siendo pensada como una aventura corta y sencilla para jugar en una o dos tardes.

La aventura original es altamente precaria en todos sus aspectos, apenas una breve introducción y la mazmorra además de tener serios problemas de diseño de base, como 2 armas mágicas que eran la recompensa final (una maza +20, +4 en AD&D, y un artefacto). Esta reimaginación de mi primer clásico pretende dar forma definitiva además de ser la primera aventura de la que espero que sea una revisión de mis mayores clásicos a la disposición de la comunidad.

Espero que la disfrutéis y podéis hacerme llegar vuestros comentarios y recomendaciones a través del blog:

<http://elultimoboss.blogspot.com.es/>

Nota: Lamento la calidad de los mapas pero lamentablemente soy nuevo en esto

Localización

La aventura en principio esta pensada para ser dirigida en cualquier mundo de fantasía con algunos cambios menores, mi mundo de campaña Ariam era una versión distorsionada del mundo del señor de los anillos, lo único que necesitas es un bosque y un pueblo elfico. En el mundo de la marca se encuentra ubicado en el interior del bosque viejo a aproximadamente 4 días del limite del mismo.

Anteriormente en...

Hace un par de siglos un aventurero elfo llamado Erlen viajo a lo largo y ancho de las marcas viviendo varias aventuras y realizando grandes hazañas con el objetivo de ver el mundo y así poder volver a su pueblo con grandes historias que contar, lo que ocurrió durante sus casi 40 años de aventurero es ahora mas fruto de leyendas que de la propia historia e incluso su figura se ha perdido ya entre las nieblas de la historia.

Solo podemos estar seguros de una cosa Erlen regreso a su hogar y disfruto de cierta notoriedad. A su muerte fue enterrado en su propio túmulo sobre el cual se creo el santuario de Erlen pensado en dar ayuda a los aventureros al igual que el fue ayudado en sus viajes.
Con el curso del tiempo el santuario fue

cayendo poco a poco en el desuso y el olvido hasta el punto de ser completamente abandonado hará una década y solo siendo visitado ocasionalmente por algunos jóvenes del pueblo y como refugio para los que pasen por la zona.

Todo esto cambio hará ya una semana, un grupo de exploradores decidió cobijarse en el pueblo cuando fueron sorprendidos por un clan de orcos. Estos mataron a 2 de los 4 (o cinco, mirar "complicar mas las cosas" abajo) exploradores que se vieron obligados a huir y avisar del sacrilegio. Mientras se esta tomando una decisión el líder del pueblo teme que la tumba de su antepasado sea profanada pero no tiene a nadie al que pueda mandar a acabar con la amenaza.

El grupo de orcos forma parte de los "destripadores de enanos", uno de los clanes que se dispersaron tras la muerte de un poderoso señor de la guerra 30 años antes por un grupo de aventureros. Estos han sido guidos por Zorf un chaman orco que sintiendo un gran poder en el santuario decidió asaltarlo expulsando a un grupo de exploradores elfos de su interior. Tras descubrir las catacumbas decidieron realizar un ritual con el que poder invocar a los espíritus de los muertos y sacrificarlos mediante una ritual chamanistico al ídolo del clan. El ritual tarda en llevarse a cabo una larga cantidad de tiempo y es el motivo por el que los orcos aun no se han dirigido a atacar el pueblo elfico.

La figura de Erlen

La aventura original nunca entro en ningún detalle, el santuario se encontraba allí sin mas y los habitantes del pueblo elfico solo les comentaban que estaban teniendo problemas con un animista orco. Los jugadores entraban mataban y salían. En esta versión he creado la figura de Erlen que quizás se desarrolle en futuras aventuras pero siéntete libre de usar este aventurero para tus propios fines o sustituirlo para adaptarse a tus propias tramas, al fin y al cabo los acontecimientos fueron hace mas de 500 años y sus hazañas se empiezan a confundir con leyendas...

Ganchos de ejemplo

Hay varios ganchos para la aventura, la primera y más lógica es que los jugadores lleguen al pueblo en el curso de su viaje natural. Un día llega al pueblo y se enteran del problema del cual deciden ocuparse.

Otra opción es que mientras están en una comunidad cercana oigan rumores de sobre la ocupación santuario y decidan acercarse a comprobarlo o quizás alguien del pueblo de Aslim se acerque a las poblaciones vecinas en busca de mercenarios y aventureros.

Una opción bastante útil es que uno o varios aventureros sean de Aslim o tengan algún pariente y deseen hacer una visita para comprobar como va todo descubriendo de esa manera el problema.

Elijas cual elijas o si decides enmarcarla en una campaña ya existente o crear tu propio gancho la aventura comenzara en la entrada de pueblo de Aslim.

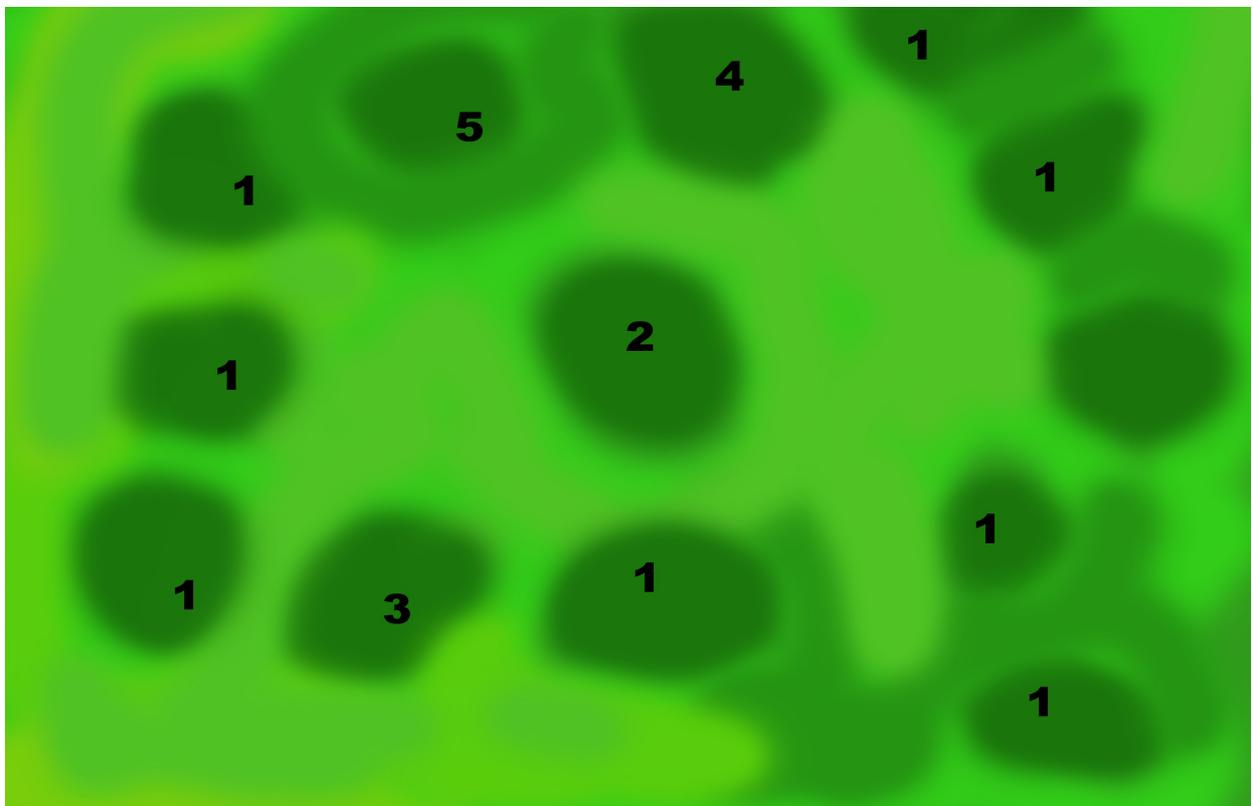
La aventura

La aventura se divide en 4 actos diferentes (pueblo, camino, santuario y epilogo), las letras en cursiva es la información que se dirá a los jugadores ya sea parafraseándola o leyéndola de forma literal.

Pueblo de Aslim

“El sol del mediodía se desluce y parece brillar menos entre las copas de los arboles, lleváis algunos días paseando por los senderos que cruzan el bosque viejo. Ante vosotros por fin lográis ver indicios de civilización. La arquitectura elfica se fusiona con el bosque en la armonía propia de sus construcciones.

Al entrar ya se siente un ambiente melancólico y de pesar pero cuando sus miradas se posan en vosotros parecen recuperar algo de alegría. En el centro del asentamiento hay una casa mas grande que las demás que aprovecha la estructura de un árbol grande y anciano para darla un aire de solemnidad.”



“Pueblo de Aslim”

Los aventureros acaban de llegar al pueblo de Aslim. Según la forma en la que hayan llegado la introducción podría verse ligeramente cambiada pero en general la idea es que se reúnan con Derlem el líder del asentamiento ya sea por que aquellos que han traído a los héroes les llevan directamente a su casa o bien por que el mismo saldrá a buscarles y les pedirá por favor que se reúnan con el.

Localizaciones del pueblo

El pueblo de Aslim es muy pequeño, apenas una docena casas dan cobijo a las menos de 50 elfos que viven en el. En el pasado el pueblo llego a estar bastante transitado pero actualmente esta muy lejos de los antiguos días de gloria cuando los aventureros hacían un alto en el camino para visitar el santuario antes de profundizar mas en el bosque

1 Casas

Cada casa es bastante grande y su interior suele estar dividido en cuatro o cinco secciones diferentes en las que siempre se incluye una sala de estar/cocina. Su arquitectura suele fundirse con los arboles cercanos (entre 3 y 4 de ellos). Cada una de estas casas dan alojamiento a una familia entera de entre 5 a 8 miembros.

2 Casa de Derlem

La casa central esta dispone de tres pisos que se mezclan en armonía con el viejo árbol del centro del pueblo. El primer piso se encuentra en la zona de la raíz del árbol y su interior es similar al del resto de las casas.

Dispone de una entrada con algunos muebles simples y una cocina auxiliar. También hay una habitación multiusos y un despacho. Unas escaleras que recorren el tronco en espiral llevan a una biblioteca localizada a mitad del árbol y que continúan hasta la zona de las ramas donde se encuentra las habitaciones privadas de Darlem

3 Almacén

Este almacén guarda toda la provisiones de carne, frutas y cereales de la comunidad de Aslim. Dos enormes felinos lo protegen contra las alimañas.

Felino enorme (2)

CA: 6

DG: 2 (11 pg)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 mordisco / 2 zarpas

Daño: Mordisco 1d8 / Zarpa 1d6

TS: Ladrón nivel 2

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 20 px

4 Taller

Este edificio es un taller de artesanía donde varios de los habitantes se dedican a construir y fabricar aquellas cosas que serian útiles para la comunidad, desde curtir el cuero a trabajar la madera pasando por una rudimentaria forja. Realmente no disponen de mucho material en lo que se refieren a armas o armaduras pero pueden aprovisionar a los de elementos de supervivencia como cuerda, antorchas, flechas o pieles. Aun así podrían pedirles fabricar arcos o armaduras simples de cuero pero tardarían algunos días en terminarlos.

5 Sala común

Este edificio es el centro de actividades del pueblo. Teniendo en cuenta lo pequeño de la comunidad este es el sitio donde todos se reúnen para contar historias, hablar, realizar pequeñas tareas y generalmente por la mera cuestión de socializar y mejorar las relaciones con los vecinos.

Derlem

CA: -1

DG: 3 (12 pg)

Movimiento: 13 metros

Ataque: 1

Daño: 1d8 bastón

TS: Como un elfo de nivel 3

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 65 px

Apariencia: Derlem es un elfo de cabello negro recogido en una corta coleta, viste túnicas de colores cobrizos al estilo de las hojas del otoño pero en general bastante simple. Porta un bastón así como un zurrón adornado por una única hoja plateada en el que guarda algunas hierbas y herramientas útiles.

Darlem es el heredero directo del propio Erlen que antaño fuera su tatarabuelo al que nunca conoció. Particularmente no le tiene demasiado aprecio al santuario pues lo considera una reliquia mas del pasado que fue cayendo en el desuso a medida que las generaciones de los hombres olvidaban al antiguo héroe. Pese a ello no le hace gracia que los orcos estén mancillando la tumba de su antepasado y teme que puedan encontrar el acceso a la tumba y acceder a los pocos tesoros con los que fue enterado.

El es el líder de la comunidad de Aslim y teme abandonarla por si los orcos la asaltan, es mas el hecho que lo que para el son unas criaturas violentas y destructivas no les hayan asaltado estando a apenas 6 horas de viaje del santuario solo despierta mas temores en que sea meramente unos exploradores de algo mayor (no sabe nada que el motivo real de la parada de los orcos es que ya han encontrado su objetivo). Esto es por lo unico por lo que no ira con los AJ al santuario.

Derlem tampoco les informara de la propia entrada a la tumba, no tiene confianza con los viajeros (aunque podría hacer excepciones si algún AJ es nativo del pueblo), lo que si podría hacer quizás es proporcionar algún pergamino o poción (el narrador debería de juzgar los precios y disponibilidad de los mismos) ademas de sugerir si se le pregunta que podrían intentar reclutar a algunos de los cazadores del pueblo.

Si los jugadores rechazan el ayudar a su comunidad y limpiar el santuario ofrecerá una recompensa de 1500 PO que es todo el dinero de su comunidad, pero también intentara pagarles directamente en especias (armaduras, armas y materiales así como suministros) por ese valor para no dejarles a todos en la ruina.

Habitantes de Aslim

Como se ha dicho el pueblo lo forman alrededor de 50 elfos de distintas edades de los cuales unos 15 son cazadores que salen en cacerías y patrullas en intervalos muy regulares en 3 grupos diferentes.

Los otros dos grupos actualmente no han regresado y no les tocara hasta 5 días mas tarde, de hecho si han vuelto el primer grupo ha sido por el ataque de los orcos. El resto de habitantes lo forman habitantes no combatientes de distintas edades y géneros, animamos al narrador a usar pequeñas tramas secundarias para sazonar la aventura o crear ganchos para otras. A continuación dispones de varios ejemplos.

Complicar mas las cosas

A continuación tienes tres posibles tramas secundarias que podrían complicar mas el asunto.

La hermana menor de uno de los cazadores heridos no cree realmente que su hermano este realmente muerto, ha tenido varios sueños desde que murió y pide a los Ajs que le rescaten. La aventura supone que no hubo supervivientes pero si lo deseas podrías incluirlo o bien podrías truncar la fe de la chica rompiendo la ilusión con pruebas de su muerte.

Uno de los chicos del pueblo ha sido siempre un admirador de la figura de Erlen. Ha visto la caída del santuario casi como una revelación de que debe salir del pueblo y convertirse a si mismo en aventurero para honrar al viejo héroe. El chico es demasiado joven e inexperto y su familia podría estar en desacuerdo

En la expedición hubo un quinto miembro, esto haría que el grupo de cazadores fueran 5 y sobrevivieran 3... en teoría. El

tercer superviviente no lo es tanto, desde poco después de la huida ha estado en coma y no parece ser capaz de despertarse además que su cuerpo parece consumirse. Según Derlen esto es debido a algún tipo de veneno desconocido, las plantas de las que están hechos no son autóctonas, encontrado a sus heridas pero para poder saber como crear un antídoto necesita muestras de las plantas que espera que los orcos lleven encima.

Los supervivientes

Como se ha comentado hay dos supervivientes de la patrulla que podrían llegar a volver si los Ajs logran convencerlos.

Ambos tendrían que ser complejos de reclutar pues están conmocionados por las muertes de sus compañeros pero no sería imposible. Podrías llegarse a convencer mediante una prueba de carisma o sabiduría según los argumentos esgrimidos por los jugadores para reclutarlos a la mitad. El dinero y los sobornos podrían llegar a funcionar (unas 20 o 30 mo sería una cantidad adecuada para tirar la característica completa) pero estos tendrían que ser ya propiedad de los Ajs pues cualquier referencias al derecho de "saqueo" del santuario.

Los dos supervivientes se consideran Anjs elfos de nivel 1 uno Arqueros y otro arquero pesado (ver reglamento básico)

El camino

El camino, mas bien sendero es bastante tranquilo y en principio carente de peligros. Los orcos han dispuesto una única patrulla a aproximadamente 1 hora del santuario. Para averiguar si los Ajs tienen problemas de camino al santuario consulta la siguiente tabla:

Encuentro	1d20
Sin efecto	1 a 16
Los Ajs encuentran a la patrulla de orcos en un descanso (lo que quiere decir que o están comiendo o discutiendo o peleándose)	17
Los Ajs se encuentran con la patrulla de orcos	18 o 19
Los Ajs son emboscados por la patrulla de orcos	20

La patrulla de orcos esta formada por cinco orcos con las estadísticas mostradas a continuación:

Orcos (3)

CA: 6 Escudo y armaduras de cuero

DG: 2 (12 pg)

Movimiento: 13 metros

Ataque: 1

Daño: Espada larga 1d8 + 1

TS: G2

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 20 px

Orcos ballestero (2)

CA: 6 Escudo y armaduras de cuero

DG: 2 (12 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1

Daño: Espada larga 1d8 + 1 / ballesta ligera 1d6

TS: G2

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 20 px

LA patrulla esta compuesta por 5 orcos con armaduras de cuero, espadas largas y escudos, dos de ellos ademas llevan ballestas ligeras con 10 virotes. Todos ellos llevan o tatuado o pintado un yunque roto de color rojo que es el icono de su clan.

Ten en cuenta que este encuentro podría llevarse a cabo a la luz del día, si eso pasara ten en cuenta en aplicar el penalizador de -1 a las tiradas de impactar de los orcos si los jugadores se encuentran la patrulla de día.

El santuario de Erlen

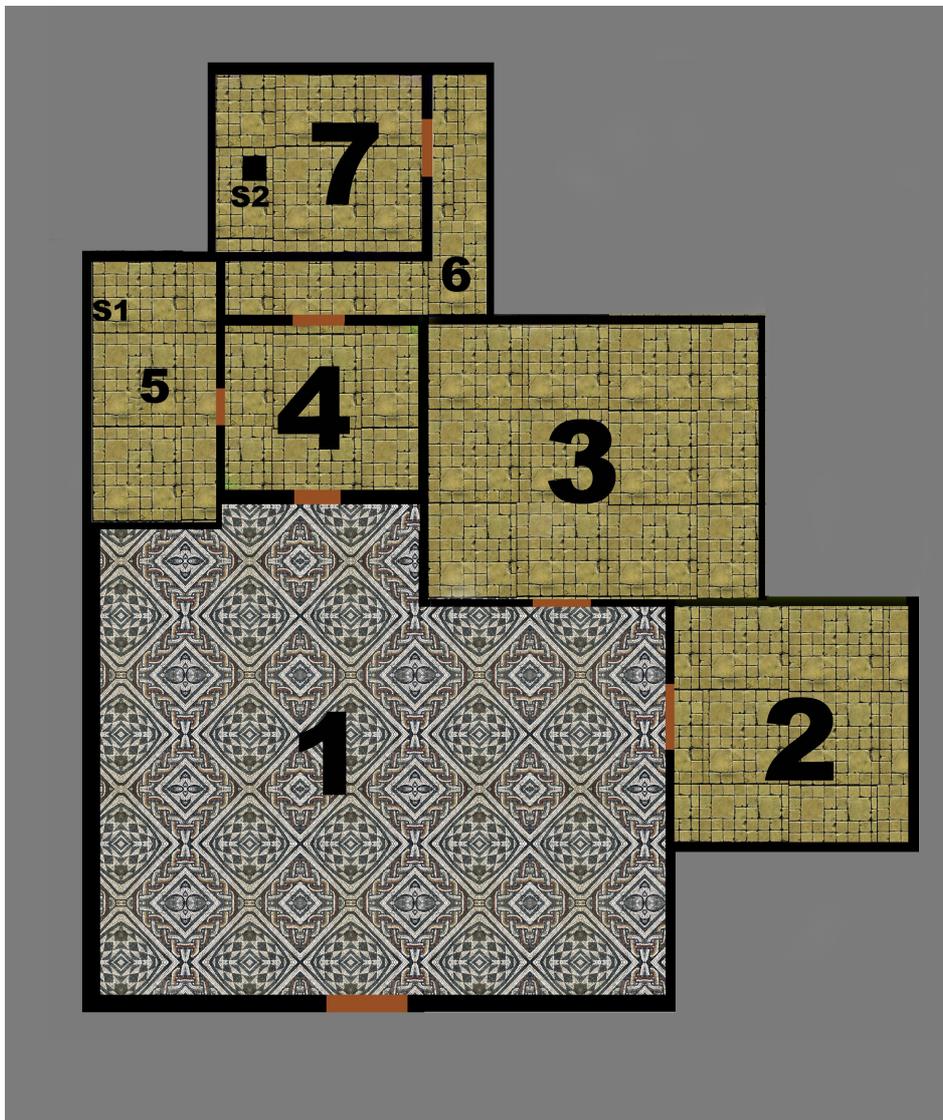
Situado a unas 6 horas del pueblo se encuentra el santuario de Erlen erigido sobre la tumba del antiguo héroe y aventurero.

“Los destripadores de enanos”

Hace 30 años vivió un poderoso señor de la guerra orco que unificó más de una veintena de clanes orcos bajo su mando. Este poderoso ejército podría haber asolado varios países si no hubieran sido detenidos por un grupo de aventureros que arrasaron sus fuerzas y decapitaron al legendario guerrero.

Los destripadores de enanos son de los supervivientes de aquel ejército de los que apenas quedaron 5 decenas de individuos y que actualmente lo forman menos de 30. Actualmente si bien supuestamente están dirigidos por Org que ha hecho muchos logros como la capturar y ser capaz de dar órdenes a Dum el ogro realmente están dirigidos por el chaman del clan gracias al terror que infunde con su dominio de la hechicería.

Técnicamente todos los miembros actuales del clan eran cachorros en aquellos días y apenas media docena de ellos estuvieron realmente bajo las órdenes del poderoso orco que una vez amenazó los pueblos de Valion.



“Mapa del santuario”

El santuario fue construido en piedra hace ya mas de 1000 años. Aun así el templo ha tenido un uso cada vez menos uso hasta casi quedar en el abandono hace unos 200 años. Desde entonces el santuario a quedado mas como refugio del frio y la lluvia mas que para su cometido original, ser un punto de ayuda a aquellos que entran en el bosque viejo.

Actualmente un pequeño clan de orcos han ocupado el santuario. No obstante lo peor viene por el propio líder del clan que a encontrado la entrada a la tumba del propio Erlen y esta intentando esclavizar y vincular su espíritu como sacrificio al tótem del clan.

“Ante vosotros se encuentra el santuario de Erlen, es un edificio de planta irregular hecho de piedra pero que se nota que ha vivido días mejores. La naturaleza ha empezado a reclamar varias de las paredes y de las ventanas solo queda la apertura.

La puerta principal ya hace varios meses que se pudrió y solo una pequeña barricada de madera protege la entrada al interior del santuario”

Planta principal

1 Sala principal

“Una gran sala es la principal habitación del santuario. La luz del sol es tenue en su interior pues sus actuales moradores han tapado las ventanas con maderos y pieles para mantener alejadas la luz del sol.

En el centro de la sala hay dos círculos de piedra donde han realizado sendas fogatas en las que hay cocinándose varios trozos de carne. Al fondo de la habitación hay una fuente que por algún motivo sigue teniendo agua limpia pese a que el musgo y los hongos crecen en todo su alrededor”

En la habitación se encuentran 4 orcos reunidos alrededor del fuego y comiendo trozos de carne, si los jugadores han dejado escapar a alguien de la patrulla o han hecho ruido en el exterior estos estarán perfectamente preparados.

El agua de la fuente fue bendecida hace mucho y aun conserva su poder, cualquiera

que beba de ella recuperar el doble de lo habitual de PG tras una noche de descanso.

2 Cuartos

“Esta enorme sala esta llena de restos de colchones mohosos y algunos muebles de madera podrida, antaño se nota que fue algún tipo de habitaciones para los viajeros, en el suelo de la habitación hay varios cadáveres de animales despellejados y desangrándose. Actualmente queda poco de su vieja gloria y las viajas ventanas están tapadas por restos de pieles que han colgado sus antiguos habitantes para mantener alejados la luz del sol”

En la habitación se encuentran varias piezas de caza que los orcos han logrado a lo largo de los últimos días. También se encuentran 5 orcos y dos perros de presa, hay que tener en cuenta que estos orcos pueden haber oído el combate de la sala 1 por lo que habrán acudido en su ayuda.

Perro de presa orco (2)

CA: 6

DG: 2 (13 pg)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 mordisco

Daño: Mordisco 1d8

TS: Guerrero nivel 2

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 20 px

3 Almacenes y armería

“Tras una enorme puerta de acero se encuentra una habitación vacía de ventanas. En el centro se alza lo que antaño era una estatua a la que el tiempo ha pasado factura. En las paredes ahora llenas de enredaderas solo quedan el resto de lo que parece que fuera una armería con algunas armas y escudos colgando.”

La antigua armería de los elfos aun conserva algunas armas y armaduras, en total se encuentran 10 espadas largas, 3

armaduras de escamas y 5 escudos de metal. Además de esto en bajo una de las baldosas bajo la estatua se encuentra un cofre con 127 mo 353 mp y 98 mc.

En el caso que los Aj no se encontraran en el camino con la patrulla de orcos habrá un 20% de posibilidades (de 1 a 4 en un d20) de que se encuentren descansando en la armería.

4 Distribuidor

“Esta pequeña habitación dispone de tres puertas dispuestas en forma de T. Como otras zonas del santuario la naturaleza a empezado a reclamar las paredes. La pared oeste se encuentra una puerta desencajada que meramente parece haber sido colocada para tapar el hueco. La pared norte sin embargo tiene una puerta de acero con una serie de grabados que parecen representar a un guerrero elfo decapitando un enorme troll”

5 Habitación oeste

“Esta habitación tiene extendida varias pieles en el suelo y se encuentra llena de restos de excrementos, carne y vómitos. En ella podéis contemplar a 4 orcos mejor armados que los que habéis visto hasta ahora, nada mas veros se preparan a empuñar sus armas, tras ellos se encuentra un enorme orco que parece ser su jefe a juzgar por las pinturas de guerra y el enorme espada a dos manos que enarbola como si fuera una pluma y que porta una cadena a algo que atrae de forma casi instantánea vuestra vista, un enorme ogro que al veros y ser consciente del combate que esta a punto de empezar solo puede gritar – Duuuuummm...”

La habitación esta protegida por 4 orcos que forman la escolta personal de Org, el propio Org y su mascota el Ogro Dum. En este combate Org y Dhum lucharán hasta la muerte, no es así el resto de orcos que su moral será reducida drásticamente pues si bien no huirán hasta que Org muera, si este lo hace su moral será reducida en 4 puntos y otros dos adicionales si Dum también llega a caer.

Orcos de Org (4)

CA: 5 Escudo y armaduras de escamas

DG: 2 + 2 (14 pg)

Movimiento: 13 metros

Ataque: 1

Daño: Hacha de combate 1d8 + 1

TS: G2

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

PX: 20 px

Org

CA: 5 Rodela (es realmente un escudo +1 de talla enana) y armaduras de escamas

DG: 4 (23 pg)

Movimiento: 13 metros

Ataque: 1

Daño: Espada a dos manos 1d10 + 1

TS: G2

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

PX: 80 px

Dum

CA: 5

DG: 4 +1 (26 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 Garrote

Daño: 1d4 + 2

TS: G4

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

PX: 125 px

Una vez registrada la habitación se puede encontrar en una mochila el tesoro personal de Org que esta compuesta por una serie de bolsas de dinero con 36 mo 853 mp y 457 mc, media docena de anillos de plata por valor de 15 mo cada uno, 2 aguamarinas por valor de 65 mo cada una. Además de esto por supuesto se encuentra el escudo enano +1.

Objetos con historia, el escudo enano +1

Si algo siempre he odiado de los juegos de rol es lo trivial que se vuelven los objetos mágicos. Yo siempre he defendido que todo objeto mágico ha de tener una historia detrás y no ser meramente una estadística más. Siempre que en mis aventuras figure un objeto mágico veras un cuadro explicando su origen.

El escudo enano que lleva Org es parte de la historia del propio clan de los destripadores de enanos. Obtenido por un guerrero orco 300 años atrás al invadir una ciudad enana en las montañas y arrebatado a un capitán enano, este escudo ha pasado de líder de los destripadores a líder de los destripadores. En el esta grabado el emblema de un yunque el cual los orcos han destrozado añadiéndole arañazos hasta parecer que esta roto en el centro.

Quizás en alguna parte los descendientes de aquel capitán se verían agradecidos por haber solucionado semejante agravio, encontrarle y devolver a su hogar el escudo podría volverse incluso en un arco argumental por si mismo...

S1 Trampilla secreta

Hay una pequeña puerta secreta en la pared que lleva a un tesoro que ha estado oculto en el santuario durante siglos. El único problema esta en que este esta protegido por una trampa que consiste en una hoja que sale de la pared y realiza 1d10 de daño, esta hoja a los personajes enanos y medianos que se limitara meramente en pasar por encima de sus cabezas.

El tesoro lo forma un pequeño cofre con dos alianzas elficas (50 mo cada una), un brazalete de plata con forma de serpiente con los ojos hechos de esmeraldas (125 mo) y una diadema hecha de marfil (400 mo) ademas de una carta.

“Querido mio, tras tu muerte no puedo mas.

Una vez me hablaste de que en una de tus aventuras viajaste hasta un lugar en cuyas

aguas estaba el secreto del propio olvido, si bien los años contigo han sido los mas felices de mi vida tu partida no podría ser para mi mas dolorosa pero tampoco tengo valor para seguirte.

He decidido dejar a nuestro hijo con mi hermano y las joyas que me regalaste y que enlazaron nuestro amor en esta cajita dentro del santuario que he edificado en tu honor. La he protegido como he podido y espero que sirva de advertencia a cualquiera que las encuentre para que no se las lleve de aquí pues en ellas viven los recuerdos que pronto olvidare”

Si bien el valor monetario puede ser elevado si los Aj la deja aquí seguramente tengan la conciencia mas limpia y si se lo llevan a Derlem les estará enormemente agradecidos y les deberá un favor.

6 Pasillo

“Un pasillo se extiende ante vosotros sin adorno salvo el musgo y algunas plantas que se extienden por las paredes. Seis orcos parecen proteger una puerta tras la esquina que están jugando con una serie de huesos ajenos al ruido que se ha ocasionado en el resto del santuario.”

Frente a la puerta de la habitación principal se encuentra un grupo de 5 orcos que aguardan a que Zorf termine de una vez con su ritual, aunque realmente es por que no tienen ni idea de como desactivar la trampa desde ese lado y nadie quiere ser el primero en comprobar si ha terminado

El grupo puede ser sorprendido pero esto solo se dará con un resultado de 1 en 1d6 si el grupo ha tenido el combate de la habitación 5.

7 Habitación principal

La puerta de la habitación tiene una trampa, nada mas abrirla se activara lo que hará que 3 hachas se abalancen contra aquel que esta pasando la puerta realizandole 2d4 puntos de daño

“Tras abrir la puerta de hierro y sortear la trampa ante vosotros se extiende una habitación que antaño tubo que pertenecer al líder del santuario. Los restos de una

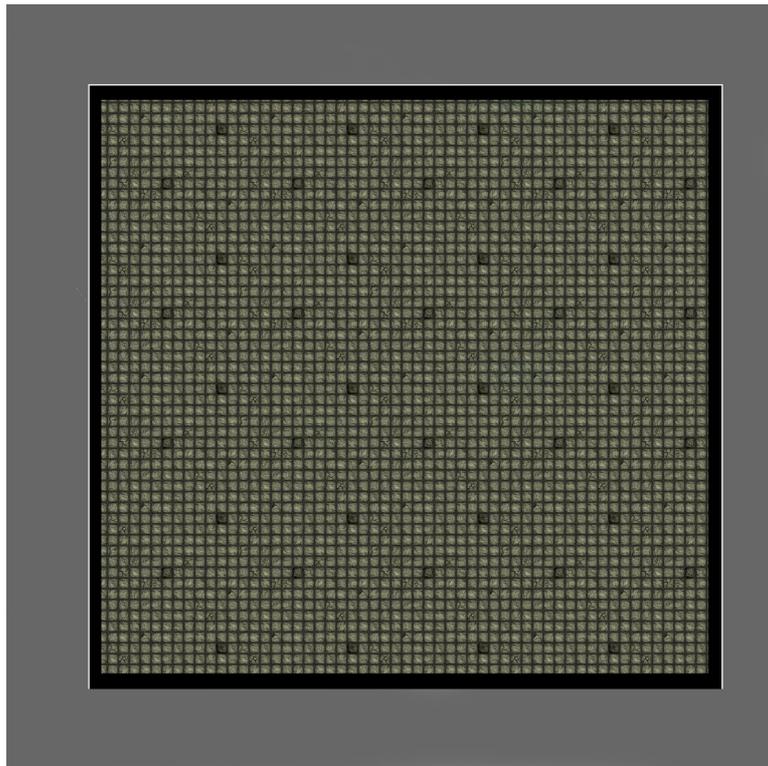
mesa, una cama y varias estanterías no han soportado la humedad y el paso del tiempo quedando solo restos de madera.

En la pared sur de la habitación tirada en el suelo se encuentra una estatua de un héroe elfico que yace rota en el suelo para revelar que en su pedestal guardaba la entrada a unas catacumbas”

Esta habitación esta completamente vacía de tesoros y sorpresas mas alla de la trampa que ya habrán sorteado.

S2 Entrada a la tumba

“En lo que antaño fue una entrada secreta oculta a los pies de la estatua ahora se encuentra completamente expuesta, tras bajar por un camino terroso llegáis a lo que es el lugar de reposo final de Erlren el héroe elfico.”



“Mapa de la tumba de Erlren”

Tumba de Erlren

“Ante vosotros veis una habitación rectangular cuyas paredes están llenas de una decena de frescos que relatan las gestas del héroe elfico. A ambos lados de la habitación podéis ver sendos nichos pero la estructura mas impresionante de encuentra en el centro de la habitación. Un enorme ataúd hecho de cristal guarda el cuerpo amortajado de Erlren como si fuera ámbar. Sobre el se puede ver algún tipo de espada enfundada en una vaina negra en la que grabada en planta hay algunas palabras en idioma desconocido.

Ante el sarcófago se puede ver con las piernas cruzadas con los cadáveres de dos orcos mientras realiza algún tipo de ritual al chaman orco que os mira nada mas os adentráis a la habitación pronunciando unas palabras ante de levantarse a mataros cuando os dais cuentas que los cadáveres orcos también se levantan con vosotros”

El combate final de la aventura esta formado por el propio chaman y los dos orcos muertos.

Zorf ha sido interrumpido durante el propio ritual en el que ha estado vinculando los fantasmas de los dos guardianes de la

tumba y el propio Erlen a el totem de piedra lo que le da al chaman sus propios poderes.

Orco reanimado (2)

CA: 8

DG: 2 (10 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Garra o hacha

Daño: 1d8 garra / 1d8 hacha

TS: G1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

PX: 20 px

La magia de Zorf

Si bien por las reglas de la marca del este no permite ni da a entender la existencia de chamanes de origen orco me he tomado la licencia artística de hacerlo.

Pese a ello hay que tener en cuenta que el propio Zorf no puede lanzar magia por si mismo si no a través de canalizar y sacrificar las almas introducidas en su tótem tras un complejo ritual. En el momento que los Aj entran en escena ya ha sido capaz de capturar las almas de los dos guardianes que fueron enterados junto con Erlen y solo le falta la del propio héroe.

Los poderes que pudiera alcanzar con el ritual terminado quedan a discreción de ti como narrador pero no se debería nunca dejar que accediera a niveles de clérigo superiores a nivel 2 o 3.

Zorf

CA: 6 y armaduras de escamas

DG: 4 (21 pg)

Movimiento: 13 metros

Ataque: 1

Daño: Espada 1d8 + 1

TS: C3

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

PX: 135 px

Gracias a lo avanzado de su ritual Zorf dispone de 4 conjuros para realizar ese día, 2 de ellos son causar heridas leves, 1 causar miedo y 1 protección contra el bien.

En la habitación se puede encontrar pocas cosas, esta habitación esta unicamente preparada para se el lugar de reposo final de Erlen y dos guerreros que murieron mas tarde pero que también fueron enterados aquí para que sirvieran como guardianes de la tumba del héroe.

Cada nicho dispone de un cadáver envuelto en un sudario de una tela de gran calidad y en el que han sido bordadas la historia del muerto que reposa en su interior (son una gran obra de artesanía que valdría 75 mo pero seria algo moralmente reprobable). Dentro del cristal esta el propio cadáver incorrupto gracias a este de Erlen pero solo tiene las ropas con las que fue encerrado. Sobre el cristal reposa en una estructura de madera una espada larga +1 que tiene como cualidad el pesar solo la mitad de lo que debería, esta envainada en un trozo de piel negra grabada con hilo de plata en un idioma incomprensible.

Objetos con historia, Espada larga +1

Esta es la famosa espada de Erlen, creada por un material muy ligero y trabajada por ancestrales herreros elficos esta arma fue encontrada en el perdido continente de Ziyarid en un viejo templo a alguna deidad olvidada. La espada era ofrecida los guerreros consagrados a algún antiguo y olvidado. Si bien no parece el arma digna de una leyenda por su bajo poder quizás solo este durmiendo hasta encontrar un nuevo portador digno de obtener todo su potencial.

Epilogo

Una vez acabada la aventura solo restara volver al pueblo, en general esta parte dependerá mucho de las decisiones y acontecimientos que los jugadores hayan realizado y vivido.

En general Derlem estará agradecido por la limpieza del santuario y se planteara en rehabilitarlo una vez mas para que esto no vuelva a suceder.

Un apartado que merece mención a parte es la espada encontrada en la tumba, si bien se sentirá molesto si los héroe se la llevaron estará dispuesto a llegar un trato, se la podrán quedar hasta el momento de su muerte en el que tendrán que prometer que la espada volverá a reposar en el santuario. Si los Ajs están de acuerdo con gusto les cederá la custodia de la espada.