

El Templo del Dios Prohibido

por Javier J. Gutiérrez (yahoodesterrado@gmail.com)

Aventura para un grupo de 2 a 4 jugadores de niveles de 3 a 5, para Aventuras en la Marca del Este u otro retroclón



Gancho de la aventura

La hermana de un jugador enferma y el sanador local les dice que sólo el agua de la fuente del templo prohibido puede sanarla, pero está prohibido ir.

Los jugadores exponen su caso al gobernador, el representante de la ley del Rey en su comarca, y piden permiso para ir al templo por el agua sanadora. El gobernador se niega.

Los jugadores deciden desoír las advertencias y amenazas e ir por su cuenta al templo para traer de vuelta en agua que salve a la hermana.

Solo para el director de juego

Hace cientos de años existió un dios diferente. El dios prohibido predicaba la lucha contra las cadenas que impedían el libre albedrío de los humanos. Nadie debía lealtad ni obediencia a ningún Rey, dios o poder.

El dios prohibido regaló a sus seguidores la fuente de la curación para hacerlos libres de cualquier enfermedad que no les permitiera guiar su propio destino y de otros dioses que prometían salud y curaciones.

Muchos nefelibatas acudieron al templo para despertar al mundo real dónde podían controlar su destino y ser hombres libres. Para ello, debían superar un ritual de tres pruebas. Estas pruebas aún pueden afrontarse en el templo. El jugador que lo consiga tendrá ayuda adicional para encontrar la auténtica fuente y el agua de la curación, pero consagrarse a un dios prohibido y olvidado que reniega de reyes y magia

puede tener consecuencias negativas (a discreción del director de juego).

Cuando el Rey tuvo noticia de la existencia de un dios que predicaba la desobediencia a su persona, mandó a sus mejores guardias para destruir el templo y que nunca más se volviera a hablar de ese dios prohibido. Los sacerdotes del templo fueron incapaces de hacer frente a las tropas del Rey, muchos imploraron perdón, renegaron de su dios y juraron lealtad al Rey, pero fueron asesinados cruelmente.

El Rey asignó a una leal familia la tarea de defender el templo de visitantes que pudieran restaurar el culto. Este encargo ha pasado de padres a hijos durante generaciones y ahora el defensor es Tadeus Verfalt. Los defensores han construido numerosas trampas en las ruinas del templo. Una de sus más astutas trampas fue ocultar la auténtica fuente tras una entrada secreta y construir una falsa fuente de aguas envenenadas.

Pero hay una cosa que los defensores desconocen. Enfadado por la cobardía de los sacerdotes, el dios prohibido envió a su paladín Moran Mofur, a maldecir la fuente de la curación. Moran cumplió la última misión de su dios y ahora mora allí como muerto viviente.

Llegada al templo

En la entrada del templo encuentran a un hombre bajito y rechoncho que se presenta como Tadeo Verfalt, cazador de los alrededores y que, en realidad, es el defensor del templo. Para mantener su coartada, les dice que no deben entrar; está prohibido por la ley del Rey. Cuando vea que los jugadores van a entrar, se ofrece de guía y advierte de que el templo está lleno de peligros y que él conoce la mayoría. Les dice que no se lo ha

dicho antes por temor a que fueran hombres del Rey. Tadeo no da más información.

Si los jugadores le aceptan, Tadeo les conducirá directamente a la fuente falsa. Si no,

estará emboscado esperando que los jugadores entren en la sala 14 para encerrarlos.

Tadeo Verfalt

Ladrón nivel 6

CA: 4 (15) 13 sorprendido; DG: 4 (30 PG); Movimiento: 12 m; FUE 12 DES 16+2 CON 14+1 INT 10 SAB 12 CAR 9

Equipo:

Daga mágica +1

Tres ampollas repelentes (*)

Dos pociones de escudo de sanación (**)

(*) Si se rompe una y se echa el líquido por encima, ninguna criatura le atacará durante 100 turnos. Tadeo las usa para evitar el ataque de los Escarabajos de fuego.

(**) La poción genera un escudo invisible de 2d6 + 6 puntos de vida. Todo el daño recibido en los siguientes 10 turnos será absorbido por el escudo. Todos los puntos de vida sobrantes al final de los 10 turnos se restauran a quien la bebió. Tadeo las usa cuando tiene que pasar por trampas.

Localizaciones del templo

Si entran con Tadeo de guía, este les conducirá directamente hasta la falsa fuente. El camino de Tadeo es: 1, 2, 16, 11 y 12.

Si los jugadores rodean el perímetro del templo no descubrirán ninguna de sus entradas secretas ya que durante generaciones los defensores se han ocupado de esconderlo todo muy bien.

1. Entrada

De la entrada sólo queda un arco resquebrajado que da acceso al gran recibidor. El techo presenta varios derrumbes por los que entra la luz del sol.

Los nefelibatas entraban con los ojos vendados para simbolizar que no eran más que ganado guiado por aquellos que tenían el poder. Al quitárselas, lo primero que veían eran tres estatuas, una de un guerrero, otra de un comerciante y otra de un rey, todas con el rostro del dios prohibido. Ahora las estatuas están destrozadas.

También hay una gran inscripción: "Bienvenido Nefelibata. Siente tu libertad entre

estas paredes. Líbrate de las cadenas y yugos que te oprimen".

A modo de bienvenida, cuando estén dentro se caerá parte del techo y tendrán que hacer controles para evitar sufrir 2d6 de daño.

2. Patio principal

En el centro de este patio hay una estatua de un hombre gigante con cabeza de toro portando una gran hacha. La estatua presenta varias grietas profundas. A sus pies yacen dos cadáveres que, por su estado de descomposición, debieron de morir hace tiempo.

Aunque los cadáveres son auténticos, han sido colocados allí por Tadeo, como advertencia para asustar a los intrusos. La estatua es una estatua normal y corriente sin valor y, aunque el hacha es auténtica y puede separarse de la estatua, es demasiado grande y vieja como para resultar de utilidad.

3. La Forja

Esta estancia se utilizaba como forja y se aprovechaban los hornos para hacer trabajos de ceca y orfebrería. Los hornos están rotos y las

herramientas dobladas y oxidadas, pero sí se mantiene una inscripción en la pared central.

En esta sala hay una inscripción: “El oro que anhelas conseguir también es la cadena que te ata a tu tierra, a tu trabajo y a tu servidumbre. Entrega tu oro a cambio de la libertad”.

En esta sala también se realizaba una de las pruebas de la riqueza. El nefelibata tenía que liberarse de la esclavitud del dinero y riquezas. Para ello usaba los hornos para crear su propio anillo que significan que ellos eran su propio principio y fin y tenían control de todo lo que les rodeaba. Un jugador puede realizar la prueba de la riqueza y forjar su propio anillo utilizando un mínimo de 50 monedas de oro propias, o riquezas equivalentes.

Si lo consigue, en algún instante futuro tendrá una visión de un comerciante que se marcha lejos.

4. Pasillo con trampa

Este pasillo tiene tres placas que, al ser presionadas con los dos pies disparan cinco dardos untados en veneno. Cada dardo causa 2 de daño y el veneno adormece a quien fallen su tirada de salvación durante 1d10 + 10 asaltos. Cada placa puede lanzar dardos 3 veces, después se queda sin munición. Si todos los jugadores caen adormecidos, Tadeo les saqueará y degollará.

5. La prueba de la obediencia

En esta sala se puede leer la siguiente inscripción: “Los hombres sois el ganado de Reyes y poderosos. dueño de vuestra vida mientras os arrodilláis y agradecéis que os dejen vivir en hambre y miseria un día más. Bebe de la copa del poderoso, siéntate en el trono y comprueba que un Rey no es más que un pelele con corona”.

Aquí se practicaba la prueba de la obediencia para renunciar al yugo de reyes y emperadores. A la entrada, había una mesa con un bebedizo que, en verdad era un laxante. Después de beberlo el nefelibata se sentaba en un incómodo trono, se ceñía una corona con espinas y esperaba hasta que el laxante hacía efecto por sorpresa causando estragos.

Aún queda parte del trono y aunque la mesa y la corona no se han conservado, sí se pueden encontrar entre los escombros algunas

hierbas para hervir y crear el bebedizo. Si algún jugador logra pasar la prueba, las molestias del laxante remiten rápidamente y, en un futuro cercano tendrá la visión de un rey derritiéndose como una vela.

6. Nido de escarabajos fuego

Al entrar en esta sala, los jugadores encuentran 3 Escarabajos de Fuego listos para el combate. Si los derrotan descubrirán que, justo al fondo de la sala los Escarabajos han construido su nido y hay 6 más.

Escarabajos de fuego

CA: 5 ; DG: 1+8 (15 PG); Movimiento: 15 metros; Ataque: 1 mordisco; Daño: 1d4+1; Salvación: G2; Moral: 16; Alineamiento: neutral; PX: 35.

Si los jugadores derrotan el nido de Escarabajos, encontrarán un anillo y una llave. El anillo es un anillo de fuego maldito. Quién se lo ponga en su dedo, notará que el anillo se calienta más y más hasta calcinar toda la mano. No hay manera de quitarlo sin usar magia, por lo que lo más rápido y efectivo es cortar el dedo antes de perder toda la mano. La llave abre la reja de la sala 8.

7. Pasillo con trampa

Después de andar 6 metros por el pasillo, y cuando quedan otros 6 metros, el pasillo cede inclinándose en un ángulo de 60 grados, con lo que quien estuviera en esa sección probablemente pierda el equilibrio y caiga rodando hasta el fondo de un pozo de 6 metros lleno de estacas de madera (2d3 de daño por la caída más 1d6 de daño por las estacas). Quienes sobrevivan pueden intentar trepar y continuar su camino.

8. Trampa de la bola de fuego

En la pared del fondo, a un lado, hay una jaula de gruesos barrotes tras la cual hay un tesoro de monedas y gemas. En la pared de enfrente hay un oscuro agujero.

El agujero contiene un orbe mágico de nivel 3 que lanza el conjuro bola de fuego a quien manipule la cerradura, incluso aunque utilice la llave auténtica. La bola causa 3d6 de daño en un área de 6 metros alrededor de la cerradura. El agujero tiene una profundidad de 2 metros y un

diámetro de 30 centímetros, y al orbe le quedan 7 cargas.

Si consiguen abrir la la jaula, descubrirán que el tesoro es falso, las monedas son de madera pintadas y las gemas de cristal.

9. La sala de los autómatas

Aquí están los restos de los autómatas de la prueba del dolor. Aún se puede leer la siguiente inscripción: “Un hombre que teme al dolor y a la muerte siempre será un nefelibata. Un hombre que mira cara a cara al sufrimiento siempre será libre”.

Un nefelibata era llevado a esta sala y los sacerdotes activaban los autómatas quienes le golpeaban inmisericordemente hasta las puertas de la muerte. Quienes eran capaces de sobreponerse al dolor y levantarse pasaban la prueba

Los autómatas que aún pueden funcionar son suficientes para que un jugador pueda pasar esta prueba, siempre que otro jugador accione a

los autómatas durante toda la prueba. Cada asalto, los autómatas causan 4 puntos de daño automático y el jugador que lo intente pasa la prueba si consigue que sus puntos de vida lleguen a cuatro o menos. Si cae inconsciente ha fallado la prueba.

Si el jugador consigue pasarla, en un futuro cercano tendrá la visión de poderosos guerreros que caen de rodillas ante él.

10. La trampa de cofre pesado

En el centro de esta sala hay un gran cofre. Dentro hay equipo viejo, corazas oxidadas, armas embotadas, yelmos agrietados, etc. En el fondo del cofre parecen brillar pequeños objetos.

El cofre está justo encima de una placa de presión. Si el cofre se vacía de los objetos más pesados, la placa se levanta y del techo caen 5 bolas de Jul.

Los objetos que brillaban en el fondo del cofre eran simples trozos de cristal.

Bola de Jul

La bola de Jul es un objeto mágico consistente en una pequeña bola de cuero que, cuando se lanza comienza a botar y rebotar a gran velocidad. Cada bola tiene 3 de 8 posibilidades de impactar con un blanco y cada bola rebota 3 veces. Si una bola impacta, elige el jugador objetivo aleatoriamente. Cuando una bola de Jul impacta con un blanco se desintegra causando 2d4 de daño. Esta trampa sólo se activa una única vez.

11. El moribundo

Justo a la entrada de esta sala, se encontrarán con 4 escarabajos de fuego listos para luchar. Al derrotarles, encontrarán a un grupo de aventureros muertos.

Si examinan los cadáveres, descubrirán que uno de ellos aún está vivo, pero muy débil y en coma. Nada de la magia o de las curaciones que puedan utilizar sirve para curarle y devolverle la conciencia.

Tadeo, les dice que la fuente está justo en la siguiente sala y que pueden traer agua para curarle.

12. La falsa fuente de la curación

Aquí hay un golem metálico resistente a golpes y magia. Tiene la misión de hacer creer que esa es

la verdadera fuente de la curación y que quien la visita no se detenga demasiado a examinar el agua. El golem es lento y sencillo esquivarlo, coger un poco de agua y volver a salir.

Si Tadeo va con ellos les advertirá que es el guardián y que tienen que distraerle si quieren coger el agua de la fuente.

Si algún jugador intenta luchar contra el golem descubrirá que, además de muy lento, que tiene mucha armadura y sus golpes no le hacen impacto, por lo que la mejor, y casi única estrategia es esquivarle

13. La entrada a la auténtica fuente de la salud

Ahora la entrada está oculta tras una puerta secreta. Si alguno de los jugadores ha forjado su

propio anillo de principio y fin o ha encontrado alguno y lo lleva puesto, notará un hormigueo.

14. La sala final

En la entrada hay un mecanismo muy bien escondido que hace caer una gran roca con lo que cierra la salida.

Es muy difícil salir de esta habitación si están atrapados, por lo que probablemente tengan que aceptar que van a morir, junto con la hermana enferma, y este será el final de la aventura. Ya han tenido varias oportunidades de sospechar de Tadeo.

Si aún así, el director de juego quiere darle algunas posibilidades de escapar, puede permitir que los jugadores se suban unos encima de otros para hacer un boquete en el deteriorado techo y trepar fuera.

El mecanismo de la trampa tiene un pequeño componente mágico, por lo que disipar la magia puede desestabilizar el mecanismo lo suficiente para que se cree una pequeña rendija entre la piedra y el marco y los jugadores puedan arrastrarse con muchas dificultades.

Si son capaces de salir, Tadeo estará oculto en los bosques cercanos y no aparecerá más ni podrá ser encontrado.

Si Tadeo les acompaña, entrará el último para accionar el mecanismo o bien se escabullirá fuera cuando todos estén dentro. Si se ha quedado fuera, entrará por la trampilla secreta de la sala 12 para emboscarles y encerrarles cuando entren.

15. La auténtica fuente de la curación

Aquí está la auténtica fuente y también el muerto viviente que antes fue Moran Mofur. Al final de sus días, cuando su dios hacía mucho que había dejado de escucharle, decidió volver al templo a morir cumpliendo una última misión; advertir a quien llegara sobre los peligros de la fuente. La fuente está maldecida y el agua que brota es ponzoña que provoca enfermedades estomacales de terribles dolores.

Cuando le llegó la muerte, su dios ya se había olvidado de él y no reclamó su alma. Ningún otro dios reclamó su alma tampoco, por lo que se convirtió en muerto viviente y aún sigue cumpliendo su última misión.

Moran se incorpora y se arrastra para colocarse delante de la fuente con su oxidada arma preparada. Sus brazos no están en posición ofensiva sino más en una posición que dice, no os acerquéis. Moran está tan debilitado que, si se le expulsa se desintegrará. Si combaten contra él, al primer golpe comienza a deshacerse.

Antes de maldecir la fuente, Moran escondió tres frascos con agua de curación. Solo uno de esos frascos puede devolver la salud a la hermana enferma. No son sencillos de encontrar

sin su ayuda. Si algún jugador lleva un anillo de principio y fin y se acerca a Moran, este les señalará una zona de la habitación. Buscando allí puede que encuentren una pequeña puerta secreta con los frascos. Si alguno de los jugadores ha pasado las tres pruebas, entonces encontrará automáticamente los frascos.

Si Tadeo acompaña a los jugadores se encontrará sorprendido y desconcertado por encontrar a Moran aquí. Al no saber qué va a pasar, Tadeo se escabullirá y abandonará el Templo por una salida secreta y quedará a la espera para ver si aún puede encerrar a los jugadores en la sala 14.

16. Pasillo de fuego

Esta sección se juega en tiempo real.

A lo largo del pasillo hay 9 estatuas que escupen fuego en intervalos de 3 segundos. En cada intervalo de 3 segundos, un jugador puede avanzar o retroceder hasta un máximo de 3 estatuas. Para comenzar a atravesar el pasillo, el jugador debe decir hasta qué estatua avanza. Después, el director de juego debe contar en voz alta tres segundos. En ese tiempo el jugador debe indicar a que otra estatua avanza o retrocede. Si no indicara nada el jugador se queda en el sitio. A continuación, el director de juego comprueba las

siguientes estatuas que se activan y, si una de ellas es dónde está el jugador, le aplica daño por fuego (1d4 + 2) y vuelta a empezar.

La secuencia de estatuas que se activan cada 3 segundos son las siguientes (cuando uses

la última vuelve a empezar por la primera). Al final de las estatuas hay una palanca para desactivarlas.

1	1, 2, 4, 5, 7, 8	6	2, 4, 6, 7, 8
2	1, 3, 5, 7, 9	7	1, 4, 6, 8, 9
3	2, 3, 4, 6, 7, 8	8	1, 3, 4, 5, 7, 9
4	2, 4, 5, 7, 9	9	1, 2, 4, 6, 7, 9
5	1, 2, 3, 5, 6, 8, 9	10	2, 3, 5, 6, 9

La traición de Tadeo

En las salas 5, 9, 10 y 12 hay trampillas secretas muy difíciles de encontrar por las que Tadeo puede salir o entrar en el templo. Si los jugadores intentan atacar a Tadeo, correrá para salir con una y escabullirse en el bosque dónde es muy difícil de encontrar.

Si los jugadores entran en el templo sin Tadeo, les espionará desde fuera y, cuando vea que se aproximan a la sala 14 les emboscará para encerrarlos dentro. Si no, simplemente esperará a que se marchen con la esperanza de que hayan bebido de la falsa fuente.

El final de la aventura

Lo más probable es que los jugadores y la hermana mueran, por las trampas la falsa fuente de la curación o porque Tadeo les atrape en la sala 14.

Si, contra casi todo pronóstico, al menos un jugador es capaz de volver con el agua de la curación auténtica, la hermana se salvará, aunque los jugadores supervivientes tendrán que desterrarse o recibirán la visita de los guardias del Rey para ser detenido, juzgado y ajusticiado. Incluso puede que Tadeo busque venganza en un futuro.

Mapa del Templo del Dios Prohibido

