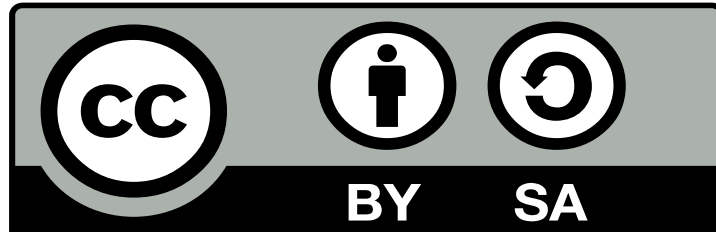


Las torre del Sabio

Campaña para La Marca del Este
© 2013 Alfonso Saavedra “Son Link”

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-CompartirIgual 3.0 Unported de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> o envíe una carta a Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.



Esta campaña es para jugadores de niveles 4 a 6 y fue creada expresamente para las jornadas lúdicas solidarias Ludo Ergo Sum celebradas en el 2013.
Espero que os guste esta campaña tanto como a mi haberla creado y dirigido.
Atentamente: Alfonso Saavedra “Son Link”

En esta campaña el grupo de aventureros son llamados por el Marques de El Bosque.

La hija del marques, así como varios jóvenes de la aldea han contraído una extraña enfermedad para los que ni su hija (estudiante de medicina por vocación desde niña) y varios médicos han encontrado solución. Les pide que vayan a la torre del Sabio, cerca de la frontera con el reino elfico del Bosque Viejo.

Según cuenta la leyenda en esa torre se encuentra uno de los mayores sabios del mundo, que gracias a la bendición de los dioses a vivido durante siglos, pero solo los mas valientes y honorables pueden llegar a el superando varias pruebas.

La torre se encuentra a unas pocas horas de distancia. Una vez dentro una ilusión del Sabio les dará la bienvenida y les advierte de aquellos que entren con el mal en el corazón, que solo busquen la fortuna o para su propio beneficio no superan las pruebas.

Primera planta:

En esta planta un anciano propondrá una serie de acertijos. Queda a discreción del master el numero de acertijos, si bien recomiendo tener una lista con varios y lanzar un dado para que salga aleatoriamente y que tengan que acertar 3 de ellas. Si fallan uno de ellos tendrá que quedarse.

Segunda planta:

La planta del placer. En esta planta los aventureros serán recibidos por bellas mujeres que intentaran seducirlos y prometerles comida, bebida y el placer de su compañía. Tendrán que superar una tirada de salvación contra sortilegios. En caso contrario quedan rendidos y tendrán que ir lanzando otra vez la tirada. Los que la superen verán como a las que han rechazado se convierten en arpías y tendrán que luchar contra ellas. Habrá 1 arpía por cada jugador, si bien queda a discreción del master su numero, si los que fueron hechizados reaccionan al ver como algunas se transforman, así como que haya arpías macho en el caso de que haya mujeres en el grupo (o que sean arpías hembra transformadas en hombres para seducirlas)

Una vez que acaben con ellas (o huyan algunas tras hacer la pertinente tirada de moral) se abrirá la puerta al siguiente piso.

Tercera planta:

En esta planta hay una especie de bosque con una casa y un pequeño lago. En ella habita un ninja que retara al grupo a encontrarle hasta tres veces. Una vez que lo hagan el ninja hará tantas copias de si mismo como jugadores haya (incluyéndole a el). Una vez derrotado se abrirá la puerta que lleva a la siguiente planta.

Ninjas:

CA: 5 PG: 4

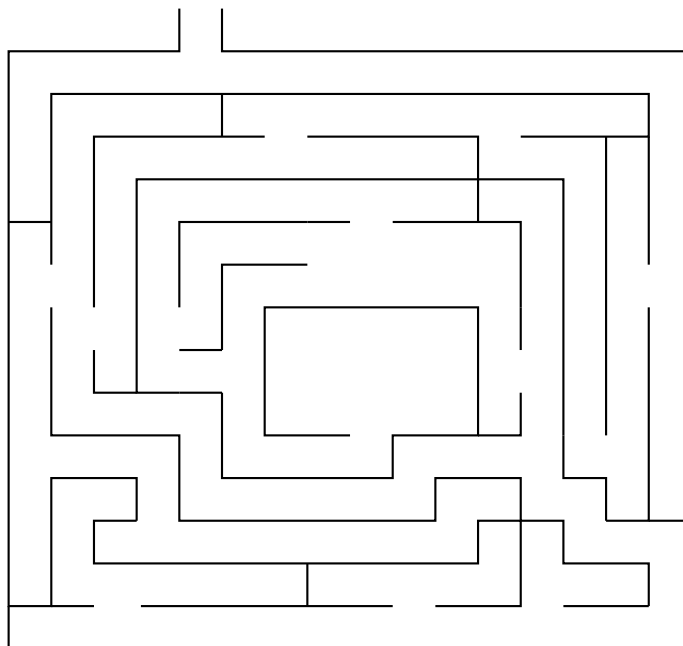
Arma: Katana Daño: 1d8

Salvación: como ladrón nivel 5

Moral: 7

Cuarta planta:

En esta planta se encuentra un laberinto. En el centro se encuentra un minotauro y una llave. Para subir a la siguiente planta tendrán que volver a la entrada y usar la llave en la cerradura.



Quinta planta:

En esta planta se encuentra la ultima prueba. Tendrán que enfrentarse a una hidra de numero de jugadores + 1 cabezas.

Una vez derrotada a la hidra se abrirá la puerta al ultimo piso donde se encuentra el habitáculo del Sabio. Esta planta esta llena de librerías y un pequeño laboratorio, y en el centro esta el Sabio en su escritorio. Felicitará al grupo, y les entregará una bolsa con hierbas medicinales, un pergamino con la preparación de la cura y otro para que en caso de querer volver en un futuro para consultarle lo enseñen a los guardias elficos del reino para que les dejen pasar sin problemas.

Los teletransportará a la entrada, y si algún compañero quedo presa de las dos primeras plantas estarán esperándolos.

A partir de aquí el master y los jugadores son libres de como llegan al pueblo y empiezan a distribuir la medicina.

Todas estas pruebas pueden cambiarse, poner mas, etc a discreción del master.