

LADRONES DE CADÁVERES

Una aventura original para
Aventuras en la Marca del Este



OUTCASTED
project

LADRONES DE CADÁVERES

Ladrones de Cadáveres es un suplemento NO OFICIAL para Aventuras en la Marca del Este.

Aventuras en la Marca del Este es
© La Marca del Este y © Holocubierta Ediciones.

Por: José Manuel Palacios Rodrigo (JMPR)
Playtesting: Outcasted Project Staff.
Colaboradores: Thamish, Iriem y Kamapon.

Ladrones de Cadáveres es material de libre distribución bajo licencia Creative Commons.



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



OUTCASTED
project

LO QUE VAS A ENCONTRAR AQUÍ...

Ladrones de Cadáveres es una pequeña aventura original para un grupo de 3-4 personajes de nivel 2.

INTRODUCCIÓN

El cementerio de Robleda está sufriendo las visitas de ladrones de tumbas y saqueadores. ¿Qué se oculta tras esos robos? ¿Son sólo ladrones o hay algo maligno detrás?

PARA EL NARRADOR

Lord Albritch, noble de rancio abolengo emparentado ligeramente por parte de madre con la reina, ha sufrido una terrible desgracia. Su hijo y primogénito, Joyce, sufrió un accidente de caza, cayendo del caballo en plena persecución de una pieza y siendo pisoteado el cuerpo por los caballos del resto de cazadores. Loco de dolor, Lord Albritch, llevó el cuerpo al prior del templo del "Hacedor" en Robleda y le pidió que lo devolviese a la vida. El prior le dijo que era imposible, el cuerpo estaba demasiado deteriorado. Lord Albritch no se lo tomó nada bien y tras el funeral de su hijo en el cementerio de Robleda, juró cruel venganza contra el prior. A su puerta llegó días más tarde un viejo nigromante llamado Bargle, quién le ofreció traer de vuelta a su hijo si Lord Albritch le proporcionaba fondos para completar sus investigaciones. El noble aceptó y pronto pusieron el plan en marcha.

ESCENA I.

LADRONES DE CADÁVERES

Si tus personajes tienen algo de fama en Robleda, ya sea porque han ayudado a los Trennan en La Fonda o porque han ayudado al burgomaestre limpiando la torre o las minas, un clérigo joven se les aproximará y les entregará una nota lacrada del prior del templo del Hacedor. La nota será escueta:

Estimados señores:

Se han presentado extrañas circunstancias en la ciudad que requieren de una mano experta para ser solucionadas. Les ruego se reúnan conmigo en mi despacho en el Templo del Hacedor. Muestran esta carta a cualquiera de los acólitos que gustosamente les franquearán el paso y ayudarán en lo posible. Por descontado, serán recompensados por su ayuda.

Rodgers Vaughn, Prior del Templo del Hacedor de Robleda.

El templo del Hacedor es un templo pequeño que se encuentra en una callejuela cerca la plaza central. Aunque pequeño, el templo alberga a un buen número de clérigos. Tras una escalera de caracol llegarán a un despacho de madera con un gran escritorio. El Prior, un hombre de pelo cano y hombros anchos les recibirá y les ofrecerá una copa de vino. Les explicará lo siguiente.

En las últimas dos semanas el cementerio de las afueras ha sido allanado cuatro veces. En su primera visitas asaltaron el panteón familiar de lord Albritch y ha desaparecido el cuerpo de su hijo, junto con su atuendo ceremonial y joyas familiares. El resto de robos han sido de menor envergadura, pero no por ello menos execrables. Lord Albritch ha elevado una queja formal al burgomaestre y este ha pedido a los clérigos del templo, responsables últimos del cementerio, que capturen a los ladrones y devuelvan los cuerpos. El prior está preocupado, ya que cree que los robos podrían estar relacionados con un acto de nigromancia. Sus clérigos están buscando en todas direcciones, y necesita manos extra que vigilen el cementerio y capturen si es posible a los ladrones. El Prior ofrecerá como pago oro o su equivalente en pergaminos clericales o pociones. La cantidad depende de la experiencia del grupo, y dependiendo de si negocian y de su Carisma, estará entre 600 y 900 m.o. por cabeza.

ESCENA II. EL CEMENTERIO

El cementerio de Robleda se encuentra en el noroeste de la ciudad, al final de una senda flanqueada por un muro bajo de piedra oscura y altos cipreses. El cementerio se encuentra vallado, con una alta reja de forja acabada en pinchos. La puerta de doble hoja tiene un sólido candado de hierro negro y una pesada cadena que la cierra. En la zona norte hay otra puerta de servicio cerrada del mismo modo. Las llaves las tienen los guardeses, el burgomaestre, el alguacil de la puerta norte, el prior del templo del hacedor y el capitán de la guardia de la ciudad. Junto a la entrada está la casa de los guardeses y enterradores, dos hermanos que han hecho voto de pobreza. Se trata de dos hombres mayores, uno de ellos es además algo sordo. Si los personajes sospechan y los interrogan verán que son dos ascetas que no están demasiado interesados en asuntos mundanos. Les contarán que ellos dan un par de vueltas al cementerio cada noche, no han encontrado el punto por el que entran, ya que no han forzado las puertas. Tampoco sabe como sacan los cuerpos del cementerio porque la valla es de casi 2 metros de altura.

Las 4 tumbas abiertas:

- Hijo de Lord Albritch: 24 años. Muerto en accidente de caza, el féretro estaba cerrado en el funeral ya que los caballos pisotearon el cuerpo. Hace 1 mes y medio.
- Frylan Hoff: 27 años, granjero. Muerto por envenenamiento accidental (setas). Hace 2 meses.

- Jilman Tadder: 21 años, molinero. Envenenado por una serpiente. Hace 1 mes
- Fosman Chiader: 22 años, pescador. Muerto de pulmonía. Hace 1 mes y medio.

Si los personajes visitan las tumbas que han saqueado verán que ya las has vuelto a cubrir. La zona está bastante pisoteada, por los guardias y los guardeses. Si un explorador busca rastros, sólo hallará algo sacando 1-2 en d6. Si pasa la tirada descubrirá un rastro de huellas de trasgo que llevan hacia la puerta norte. El rastro es muy difuso y poco después de la puerta, desaparece. Su mejor opción es montar guardia hasta que pase algo.

LA LARGA NOCHE.

Durante la noche se produce una tormenta, los relámpagos iluminan el cielo cubierto de nubarrones negros. Lluve a cántaros y el viento sopla huracanado. Describe lo incómodos que están los personajes mojándose y helándose en la tormenta. Si los personajes se han quedado cerca de la puerta norte verán a un grupo de encapuchados de pequeño tamaño (8) que conducen una carreta aproximarse a la puerta. Uno de ellos saca un llavero y con una gran llave abre la puerta, después sacará un mapa de tela y empezará a dar instrucciones en trasgo. Los trasgos se dirigirán hacia el interior del cementerio. Si los personajes los dejan hacer, los trasgos se dirigirán hacia el sur y comenzarán a cavar la tumba un joven pescador que se ahogó hace tres semanas en el lago. Si los personajes dejan que terminen su trabajo, los trasgos sacarán el cuerpo, lo montarán en la caseta y se dirigirán a la granja abandonada de "El Carnicero".



Goblins (8)

CA: 6.

Dado de Golpe: 1-1

PG: 5 (cada uno).

Movimiento: 9 metros.

Ataque: Espada Corta

Daño: Espada Corta (1d6).

Salvación: G1.

Moral: 6.

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 5 (cada uno).

Los goblins tienen una penalización de -1 al ataque a la luz del día.

Si los personajes deciden emboscar a los goblins, entonces ten en cuenta que la lluvia y la oscuridad pueden dificultar las acciones. Las tumbas y panteones ofrecen multitud de sitios para esconderse o para cubrirse de los proyectiles. Los trasgos no lucharán hasta la muerte así que deberás hacer controles de moral si al menos la mitad de ellos están seriamente heridos (a 1 PG) o fuera de combate. De fallar el tiro tratarán de huir o rendirse. Si se les acorrala se rendirán sin dudarlo y pedirán clemencia.

Si los personajes dejan algún trasgo vivo para interrogarlo deberán hacerlo hablar. Conseguirán mucho mejores resultados engañándolos o prometiendo liberarlos si hablan que amenazándolos o torturándolos. Si tratan de hacer esto último verán que tienen MUCHO miedo a su empleador, y no lo traicionarán a menos que los personajes les prometan que les dejarán huir.

- Los trasgos informarán a los personajes acerca de alguien llamado "El Carnicero" que identificarán como uno de ellos (en realidad es un enorme Osgo).
- Los trasgos contarán a los personajes que "El Carnicero" les pide que saqueen tumbas específicas.
- "El Carnicero" hace cosas horribles con los cuerpos, ellos no miran y no saben qué.
- Hoy buscaban el cuerpo de Yrtan Dreyfus, pescador de 26 años, fallecido hace tres semanas, ahogado.
- Los trasgos indicarán a los personajes el lugar al que llevan los cuerpos, una granja abandonada en el linde del Bosque de las Arañas.

No tienen más información, ellos reciben 20 mo por cuerpo, así que roban los efectos personales de las víctimas para sacar algo más. El tesoro de los trasgos no asciende a más de 35 mo (el resto se lo han gastado).

Los trasgos a parte, llevarán encima una nota con un mapa que indica la ubicación exacta de la tumba que buscan y que con una caligrafía muy pulcra les pide que lleven el cuerpo donde siempre. La firma es tan

sólo una A. Entre otras cosas los trasgos tienen un juego de llaves del cementerio y otra llave de hierro que los personajes no reconocerán. Si los personajes no dejaron a ningún trasgo vivo, sólo tienen la nota para empezar a investigar. Pero de ambas formas pueden seguir el rastro de los trasgos hasta la granja a las afueras.

ESCENA III.

LA GRANJA DE "EL CARNICERO"

La granja es la base secreta de "El Carnicero" un osgo que prepara los cuerpos para Bargle. El Carnicero está bajo un conjuro de "Misión" así que no puede ser hechizado, encantado, o convencido de ninguna forma de que traicione a su amo. La granja parece tan sólo un caserón abandonado y la parte de arriba de hecho lo está. Sin embargo, en un lateral de la casa hay una trampilla cerrada con llave (un ladrón puede tratar de abrirlo o pueden intentar forzar la trampilla por la fuerza, o, si se acuerdan, pueden usar la llave de los goblins). Si algún personaje busca trampas con éxito, se dará cuenta de que hay una un pequeño hilo o cordel atado a la trampilla que seguramente llegue hasta una campana para hacer saltar la alarma, si abren la trampilla sin desactivar la trampa, la campana sonará. La trampilla (1) conduce a través de una rampa a un sótano oscuro con vigas carcomidas. Por todas partes hay chatarra y objetos abandonados (2). El olor a podrido es tan intenso que los personajes deberán hacer un Tiro de Salvación sontra Veneno o vomitar. Eso les hará perder algún tiempo, a parte de la dignidad. El sótano tiene al fondo una puerta de madera reforzada.

Si ha sonado la alarma o los personajes hacen demasiado ruido, El Carnicero habrá salido por la puerta secreta del fondo de la sala de autopsias (3), escondida tras la armadura (5) y habrá liberado a los tres necrófagos que tiene de "mascotas" en las celdas (4). Además habrá volcado un frasco de ácido que provocará una intensa nube asfixiante. Los personajes que entren deberán hacer un tiro de salvación contra Veneno o comenzar a toser y lagrimear (lo que les dará una penalización de -2 a todas sus acciones hasta que se disipe en 1d6 turnos). Si no ha sonado la alarma la puerta estará atrancada con una tranca por la parte de dentro, será necesario derribarla a base de golpes, en este caso será necesario que los personajes saquen 3 tiradas de Derribar Puertas. Esto por supuesto activará también la alarma y hará que El Carnicero huya por la puerta secreta y libere a los necrófagos.

La estrategia de "El Carnicero" será salir por la puerta de atrás y escapar por la escalera norte (6) a la primera oportunidad y huir. Confía en que los necrófagos que deja entretengan a los personajes lo suficiente como para darle tiempo de huida. Si los personajes no resultan malheridos y deciden perseguirlo, su rastro (que estará fresco y será fácil de seguir) les llevará directamente a la mansión de Lord Albritch (ve a esa sección). Si no tienen a un explorador o pierden el rastro, tendrán que regresar a Robleada para informar al Prior.



Necrófagos (3)

CA: 6.

Dado de Golpe: 2

PG: 9,8,8.

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 2 garras, 1 mordisco.

Daño: 1d4/ 1d4/ 1d6

Salvación: G2.

Moral: 9

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 25 (cada uno).

Muertos vivos, inmunes a Hechizar o Dormir. Su contacto puede paralizar, excepto a los elfos, que son inmunes (Tiro de Salvación contra Parálisis para evitarlo). La parálisis dura 2d4 asaltos.

ESCENA IV. INFORMANDO AL PRIOR

Los personajes han regresado a Robleda, ya sea para descansar tras el combate con los necrófagos, o porque han perdido a "El Carnicero". El prior los mandará llamar para que informen de sus progresos. Cuando lleguen al templo ordenará a los clérigos que los sanen (y cada jugador recibirá un conjuro de Curar Heridas Leves). Una vez los personajes expliquen lo ocurrido, y se examinen las pruebas que le lleven los personajes. El prior ordenará encontrar a la criatura conocida como El Carnicero, como medio para encontrar a su amo. El Prior tiene claro que se trata de alguien importante o con acceso a alguien importante de la ciudad, ya que los goblins tenían llaves de la ciudad y mapas exactos del cementerio. Cuando los personajes se dispongan a abandonar las estancias del prior aparecerá un novicio muy alterado.

-¡Fuego! ¡Fuego en los aposentos de los novicios!

Si los personajes deciden echar una mano seguirán al prior hasta el ala este del templo. Allí habrá una terrible humareda y los destellos del fuego serán visibles. El calor es abrasador. El prior agarrará a uno de los clérigos que trata de sofocar las llamas con una manta.

-¿Y mi hijo? ¿Lo habéis visto salir?

-No lo hemos visto, excelencia. -Contestará el clérigo.

El prior comenzará a quitarse la armadura para adentrarse en las llamas. Si los personajes se lo impiden les pedirá que busquen a su hijo en el interior. Si le dejan solo, pues bueno, entrará y saldrá malherido e intoxicado por el humo. Entregará a los personajes la nota de Albritch (ver mas abajo) y morirá poco después y no contarán con él como aliado en la última escena (lo que puede suponer su derrota). Si los personajes hacen lo que deben (que son los héroes, se supone) se adentrarán en las llamas.

Cada dos turnos que pasen en las llamas deberán hacer un tiro de salvación contra Muerte o comenzar a toser por el humo y quedar incapacitados 1d2 turnos tosiendo y lagrimeando. Si se cubren la boca con trapos húmedos tendrán un +4 a la tirada. Por cada 4 turnos que pasen cerca de las llamas perderán 1 PG por el calor sofocante y la intoxicación del humo. Si se mojan o envuelven en mantas mojadas, la pérdida será cada 6 turnos.

Adicionalmente puedes dar a los personajes un par de sustos, primero el techo parecerá caer sobre ellos y deberán hacer un tiro de Salvación Contra Aliento

de Dragón para evitar las vigas en llamas. Los que fallen serán golpeados por las vigas en llamas y sufrirán 1d8 puntos de daño. Si los personajes van con mucho cuidado, como si buscaran trampas, o un enano examina bien la construcción, podrán evitar el derrumbe directamente.

Cuando lleguen a la habitación de los novicios encontrarán a varios de ellos asesinados en el suelo, con marcas de espadas y cuchillos. La habitación muestra que ha habido una pelea. En una de las camas, clavada a la almohada encontrarán una daga muy ornamentada, con joyas engastadas y empuñadura bañada en oro. La daga está sujetando una nota clavándola en la almohada. La nota dice:

Desde el profundo abismo del odio, a tu corazón asesto esta daga.

A.

No habrá rastro de los atacantes ni lugar para escapar, ya que las celdas de los novicios sólo tienen unos pequeños ventanucos demasiado estrechos hasta para un halfling. Tus personajes pueden tratar de volver por donde han venido o buscar una salida. Si buscan puertas secretas con éxito encontrarán al fondo un viejo túnel que lleva fuera. Es un viejo que usaban los novicios para salir sin ser vistos. El túnel es estrecho y húmedo, avanza casi un centenar de metros y luego sale a la calle tras una vieja carnicería. No habrá rastros de los perseguidos ni del hijo del prior. La calle está tan transitada por carros y carretas que será imposible seguir el rastro.

Si los personajes vuelven a hablar salen por el mismo lugar por el que entraron necesitarán de nuevo hacer tiros de salvación contra el humo. Una vez fuera, si vuelven a hablar con el prior verán que el fuego está controlado. Si le enseñan al prior la daga y la nota su rostro cambiará de color. El prior murmurará "Lord Albritch" y estará a punto de desmayarse. Si los personajes le ayudan a sentarse se recuperará lo suficiente para contarles la historia.

-Hace un mes y medio, el hijo de Lord Albritch sufrió un terrible accidente de caza. El accidente fue terrible y el cuerpo quedó completamente destrozado. Acudí a mí para que reviviese a su hijo, pues el hacedor me ha concedido ese poder si no ha pasado demasiado tiempo del fallecimiento. Sin embargo es un poder que no se debe usar en vano, pues la muerte es el fin natural de la vida, como enseña nuestra fe. Traté de consolar a Albritch pero todo fue en vano, al final accedí a ver el cuerpo y hacer lo que estuviese en mi mano. Pero el estado del pobre muchacho era tal que nada se podía hacer.

Albritch no lo entendió, creyó que le engañaba y desde el funeral de su hijo nuestra relación ha sido tensa. Esa daga es su daga... y ahora él tiene a mi hijo...

El prior suplicará a los personajes que le acompañen a la mansión de Lord Albritch en la campiña próxima al bosque de las arañas. El prior reunirá un grupo de clérigos y pedirá su montura para acompañar a los personajes.



ESCENA V.

LA MANSIÓN DE LORD ALBRITCH.

Si los personajes consiguieron seguir a El Carnicero hasta aquí sin pasar por el templo, el prior estará aquí con otros dos clérigos y les contarán lo ocurrido en la escena anterior (salvo que habrán sido los clérigos los que habrán conseguido la daga y la nota). El prior les explicará la historia de su "enfrentamiento" con Lord Albritch y les pedirá ayuda para rescatar a su hijo.

Una fuerte tormenta está a punto de estallar y comienza a llover torrencialmente.

La mansión de Lord Albritch se encuentra a un par de horas a caballo al noroeste de Robleda. La mansión es un edificio en T con tres grandes alas de 2 pisos y una torre de al menos 5 pisos en la intersección, esta rodeada de un muro de piedra de casi 2 metros rematado en púas de forja (un ladrón lo puede escalar con normalidad, cualquier otro personaje necesitará una tirada de habilidad, Destreza, con un -8). Dentro hay un jardín bastante descuidado y sembrado de cadáveres de la servidumbre (12 personas). Cuando los personajes lleguen, la valla de la mansión estará cerrada y tendrán que abrir la cerradura o derribar la puerta, o trepar el muro. Cuando salten al otro lado los paladines o clérigos comenzarán a notar un gran mal que emana del interior de la casa. De pronto los cadáveres se levantarán (si los personajes tomaron precauciones ganarán la iniciativa de forma automática, si no se lo esperaban deberán hacer una tirada para no ser sorprendidos).

Zombies (12)

CA: 8.

Dado de Golpe: 2

PG: 8 cada uno.

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 1 garra.

Daño: 1d8.

Salvación: G1.

Moral: 12

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 20 (cada uno).

Muertos vivos, inmunes a Hechizar o Dormir.

Una vez despachen a los zombies podrán acercarse a la puerta. La puerta estará cerrada a cal y canto. Podrán abrir la cerradura o derribar la puerta. Si no lo consiguen siempre pueden destrozarla. La puerta tiene CA 7 (los golpes que fallen simplemente rebotan en los refuerzos de la puerta) y 20 PG. Las flechas y virotes hacen la mitad de daño a la puerta. Una vez dentro accederán al vestíbulo principal.

Una vez dentro, los personajes se encontrarán la casa abandonada y parcialmente destrizada. En el hall principal se reúnen decenas de goblins liderados por "El Carnicero".

Los clérigos que acompañan al Prior se desplegarán y comenzará una batalla campal. El Prior pedirá a los personajes que se adelanten y que rescaten a su hijo, señalando hacia las escaleras que ascienden al segundo piso. Los personajes podrán abrirse paso hasta las escaleras, y allí, lo único que se interpondrá entre ellos y el segundo piso será "El Carnicero", armado con un hacha de cocina ensangrentada de la que aún cuelgan pequeños trozos de cadáver.

Si los personajes se deshacen de "El Carnicero" llegarán al segundo piso, vacío y podrán ascender hasta el desván.

El Carnicero (Osgo)

CA: 3

Dados de Golpe: 3+1

PG: 22

Movimiento: 9 metros.

Ataque: Hacha de cocina.

Daño: 1d6 +1.

Salvación: G3.

Moral: 9

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 75

EL DESVÁN

Se trata de una larga nave de vigas vistas que acaba en un ventanal. A través de la ventana del fondo pueden verse los relámpagos de la tormenta. Toda la sala está llena de tubos, maquinaria extraña que lanza vapor y efluvios extraños. Al fondo, colgado del techo con unas cadenas en una especie de enrejado, se halla una monstruosidad formada por varios cadáveres y con la cabeza del hijo de Lord Albritch. El noble, enfundado en una capa, se encuentra junto a un hombre enjuto, calvo y de barbita puntiaguda que viste una espectacular túnica de terciopelo rojo. Tiene atado a sus pies a un muchacho de unos 14 años vestido de novicio y atado con las manos a la espalda. Tras ellos, junto al ventanal hay una extraña máquina que parece chisporrotear con magia.

El noble amenazará al niño con la espada y dará el alto a los personajes.

-Un paso más y el niño morirá.

Los personajes pueden tratar de razonar con él mientras el hombre junto al noble (Bargle) trastea con la máquina y la rejilla que tiene el engendro se pondrá vertical, dejando ver perfectamente a los personajes al gólem de carne.

Albritch no atenderá a razones y justificará todos sus actos para devolver la vida a su hijo. Está desquiciado y es un fanático. Interrumpirá para decir lo siguiente.

-Y ahora, sólo falta para completar el ritual, el alma de un ser puro para dar la vida al cuerpo. ¡La vida de este niño a cambio de la de mi hijo!

Pero antes de que tenga tiempo de hacer nada, el niño le morderá y en el forcejeo caerá sobre la palanca de la máquina. Bargle retrocederá gritando.

-¡NO! ¡Así no funcionará!

La máquina comenzará a funcionar y el niño correrá hacia los personajes. El vapor que surge de unos tubos impedirá a los personajes atacar ahora al noble. De pronto caerá un rayo en el tejado, lanzando chispas en todas direcciones y la electricidad bajará por las cadenas hasta la reja donde está el gólem. En ese momento Albritch correrá hasta Bargle y le increpará:

-¡Haz algo!

-Hay que saber cuando se es derrotado. -Tras eso se desvanecerá en un destello verdoso. Los personajes no lo sabrán, pero se ha teletransportado.

De pronto la nave quedará a oscuras, se escuchará ruido de metal y el siguiente relámpago iluminará al gólem, que se ha levantado del enrejado. De las escaleras surgirá el prior, bastante maltrecho, pero vivo, con una lámpara, abrazará a su hijo. La lámpara iluminará como Lord Albritch se acerca al gólem.

-¿Hijo?- Dice mientras le pone la mano en el hombro. En ese momento la criatura lo coge del cuello. Se escucha un ruido sordo cuando el cuello se parte.

-¡Destruid la abominación! - Grita el prior.

Los personajes deberán enfrentarse al gólem.

Si vencen, podrán volver a Robleda. Los clérigos han limpiado la planta baja y no hay más peligros. Por supuesto, no hay ni rastro de Bargle.

El Gólem

CA: 2

Dados de Golpe: 8

PG: 40

Movimiento: 40 metros.

Ataque: Golpetazo.

Daño: 1d8+3.

Salvación: G6.

Moral: 12

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 1200

Constructo, inmune a Hechizar o Dormir.

EPÍLOGO

Los personajes se han reunido con el prior en las salas del templo.

El prior ofrecerá a los personajes el doble de lo que hubiese pactado con ellos como premio por sus hazañas.

- A parte entregará la daga de Lord Albritch a uno de ellos. Se trata de una Daga +1 de Luz.
- También recibirán una Varita de Curación con 10 cargas.

A parte de su agradecimiento, ofrecerá a los personajes alojamiento en el templo siempre que lo necesiten. Su fama en Robleda se extenderá como la pólvora, y en las siguientes semanas recibirán un descuento del 10% en todas sus compras en la ciudad. Y como premio 500 PX para cada personaje sólo por completar la aventura.