

El templo de Mirmidya

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis:

Aventura en la que los PJs deberán encontrar un arma mágica que no será para ellos, pero la trama se complicará por la presencia de criaturas del caos y saqueadores de tumbas

Créditos:

Escrito por: Arclite laorvilla_69@hotmail.com



El templo de Mirmidya

Introducción: En esta aventura los PJs son contratados por Marius Von Verse, hechicero del colegio dorado, para recuperar un arma mágica no muy poderosa aunque si elaborada con cierto material de interés. El arma en cuestión está guardada en un viejo templo cercano a Austerz, a 230 Km. de Altdorf.

Comienzo:

Nuestros aventureros están en una posada bastante agradable de Altdorf, "Segismundo" llamada así en nombre de un emperador muerto durante el asedio a Altdorf. La posada es elegante, aseada, con buena comida y bebida. Disfrutan de la estancia aquí gracias a los últimos ingresos de alguna aventura, tienen pagada una semana más de estancia.

Es más que probable que se busquen algún tipo de ingreso para seguir viviendo, y también es bastante probable que no trabajen como peones (son "heroicos" aventureros). Trabajos apropiados pueden encontrarlos en la plaza del emperador. Ahí hay instalados tableros de anuncios en que se oferta o se demanda trabajo. Aparte de los aburridos trabajos hay algunos interesantes: recompensas por proscritos, escoltas de caravanas, partidas de caza de criaturas del caos y una nota grande en dorado.

"Colegio Dorado de Altdorf."
Se busca personal con aptitudes de
cazatesoros para buscar materiales.
Trabajo absolutamente legal aunque con riesgos.
Se paga en monedas de oro imperial."
Fdo. Marius Von Verse.

Comparados con los otros trabajos el ofrecido por la escuela de magia parece el más atractivo además de tener cierto carácter oficial... Encontrar el colegio dorado es más que sencillo, hay que seguir el curso del Reik 10 Km. hasta encontrar un edificio dorado que es sede de la escuela de magia. De sus chimeneas gigantes salen humos de diversos colores y los múltiples colores del agua del río en su proximidad es síntoma de magia.

En la recepción se pueden encontrar mercaderes, herreros, ingenieros y gente vestida de forma extravagante, incluso escandalosa. Hay personajes con ropas calcinadas y la cara llena de hollín gritando a jóvenes escribas, no por enfado sino por sordera



total. Toda el edificio huele a azufre y recuerda a la escuela de artilleros. Si preguntan por el hechicero les dirán que su estudio está en la segunda planta del edificio Plomo (Qué originales estos hechiceros). Se lo encontrarán en una habitación preparando un producto químico con olor a canela que parece congelar todo lo que está cerca de él.

“¿Vienen por el trabajo o traen algún material? ¿Trabajo? ¡Maldita sea nunca me traen lo que quiero! O puede que mueran en el intento...no importa. En fin, quiero que me traigan una espada mágica, antes de que digan nada sepan que pagaré 500 Coronas, a repartir, el hecho de que pague tanto es para asegurarme de que me traen la espada y no se la quedan. El arma en sí no es muy poderosa tengo entendido que perfora armaduras y no puede valer más de 130 Coronas, pero está elaborada con un material que necesito para mis experimentos. El arma está en un templo viejo, muy viejo de la diosa Myrmidia, abandonado a su suerte hace algunos milenios y corrompido por criaturas de dudosa humanidad así que no se preocupen porque no van a profanar nada, el templo está en las Montañas Grises, cerca de Barovia a unos 200 Km. de aquí. No pagaré por adelantado porque no me fío de nadie adelantado. ¡Venga espabilen, tráiganme el condenado acero!”

Austerz está situada a 231 Km. de Altdorf, de camino se encuentran las siguientes ciudades o pueblos: Walred (24 Km., 2100 habitantes), Helrek (65 Km., 4200 habitantes), Nusikeitz (113 Km., 1400 habitantes) Bolabheim (145 Km., 700 habitantes), Kingstenburg (178 Km., 500 habitantes), unas 3 pequeñas aldeas cada 15-20 Km. y Barovia (231 Km., 157 habitantes). Hay granjas cada D10 Km. Estas granjas tienen 2D10 habitantes (mínimo 6) y las que tengan más de 10 tienen un guarda.

Hay una diligencia que sale dentro de dos días a Nusikeitz con 4 plazas libres. El coste es de 16 coronas. No hay otros transportes. Si los PJs toman la diligencia llegarán a Nusikeitz sin ninguna novedad al anochecer del tercer día, aunque habrán dado un rodeo para evitar una “zona caliente” puedes entretenerles con las postas y los peajes, en cualquier caso NUNCA serán asaltados por bandidos.

Si los PJs deciden ir por sus propios medios:

- -10% de posibilidades de un asalto de (PJs +2) proscritos de camino a Walred.
- -30% de posibilidades de un asalto de 5 lobos de manada y un Gran lobo. Además de tener que pagar un peaje de “corona por pierna” (Esto está asegurado) de camino a Helrek.



El camino a Nusikeitz es el peor de todos, a los PJs se lo habrán dicho la gente con la que se hayan encontrado.

A partir del kilómetro 65 hasta el 113 no hay NADA, deberán apañárselas para sobrevivir en el ambiente en el que se desarrollan (ah, y es invierno). Si quieres complicar la trama puedes incluir en este punto la aventura *Fuego de Venganza*, si quieres claro. Pero un pequeño asalto estaría bien, apropiado a tus PJs. O dos.

En Nusikeitz deberán buscarse la vida. Un buhonero estará buscando escolta para ir a Bolabheim, pero su paso será lento pues parará en todas las aldeas y granjas que encuentre y tardará dos días en llegar. Desde ahí a Kingstenburg se puede hacer en una jornada, y llegar luego a Barovia, haciendo noche en cada aldea.

La aldea de Barovia

Barovia es un enclave ganadero a los pies de las Montañas Grises, cuando lleguen se encontraran un pueblo en el que las calles tienen abundantes excrementos de oveja que unos chicos se dedican a barrer por unas monedas. La calle principal les conducirá hasta la Plaza del Emperador (E3) donde el pueblo está celebrando una asamblea, a las puertas del Ayuntamiento (E5)

*¡Es indignante, no hay ningún respeto hacia los muertos!
¡Exigimos soluciones!*

Tranquilos vecinos míos he mandado ya varias cartas al Barón Marius y me ha garantizado que en cuanto acabe con su problema orco nos enviará algunos soldados. Yo confío plenamente en nuestro señor y creo que...

¡Es un charlatán y un incompetente! Para cuando el actúe ya habrán desaparecido todos nuestros antepasados.

Si ponen un poco de atención los PJs se enterarán de que el cementerio local (E8) está siendo profanado, han desaparecido una docena de cadáveres en las últimas semanas. **Albus Van Heiser**, un médico y erudito local (su casa es E11) cree que se trata de un grupo necrófago; y esta posibilidad asusta a la población pues nadie quiere enfrentarse a los venenosos necrófagos. La llegada de los aventureros será advertida por el alcalde **Günter Wagner**, quien solicitará a los PJs que monten guardia en el cementerio ofreciéndoles 10 Coronas a repartir la noche (15 si regatean con éxito) y otras 30 por cada bestia muerta. Nadie del pueblo sabe dónde está el Templo



que ellos buscan, y **Albus** sólo sabe que el templo existe en algún lugar, pero no conoce su ubicación; y viendo la situación cree mejor no internarse en el bosque. Si los PJs aceptan el trabajo deberán organizarse en turnos o mantenerse todos despiertos y dormir durante el día.

Otros lugares de interés del pueblo son:

- El templo de Sigmar (E7) donde el anciano **Graf Volsen** supervisa el templo acompañado de un joven iniciado. El templo a su vez cuenta con un pequeño santuario a Taal.
- “El cazador” la posada local (E4), donde los PJs pueden encontrar alojamiento.
- La herrería (E9) donde comprar equipo (siempre habrá arcos y flechas)
- La tienda de artículos diversos (E10) donde pueden encontrar todo lo demás (sobretudo iluminación)

Visitantes nocturnos

Los siguientes acontecimientos se desarrollarán una vez los PJs empiecen a montar guardia. Su **primera noche** debería ser tranquila, pero si uno de ellos supera una prueba de escuchar suave (30% base) oirán ruidos tras unos matorrales. Si se acercan a ellos se encontrarán a dos niños a los que asustarán.

¡Señor no me mate! ¡Sólo estábamos mirando!

Son dos críos del lugar que tienen mucha curiosidad por los aventureros.

¿Señor ha matado muchos monstruos?

Estarán un rato y luego se irán, no ocurrirá nada más durante la noche.

Su **segunda noche** durante el segundo o tercer turno de guardia (2-3 madrugada), verán unas formas humanoides que estarán sacando un cadáver de su tumba. Si se acercan verán que son hombres y no monstruos, puede que se organice un combate, hay 5 saqueadores de los cuales tres saldrán corriendo inmediatamente hacia el bosque. Los otros dos, o bien deben morir o quedar muy malheridos. En caso de que estén heridos hazles saber a tus PJs que necesitan ayuda médica urgente. Es de suponer que lo llevarán ante **Albus** quien les dirá que no cree que sobreviva aunque lo intentará. En cualquier caso morirá pues **Albus** lo envenenará. Si uno de tus PJs es médico cualificado, puedes optar porque **Albus** lo envenene en el lugar donde esté “hospitalizado”. Al día siguiente puede que **Günter Wagner**, les encargará encontrar la guarida de los saqueadores, ofreciéndoles 15 Coronas si los traen (30 Coronas vivos).



Seguir el rastro de los proscritos es algo complicado, pues han de superar varias tiradas de Rastrear (dos pero pues poner más) con un -10% de modificador, pues los proscritos ocultan su rastro. Cuando lo encuentren será de noche. El campamento proscrito está junto a un pequeño río, hay una hoguera encendida en torno a la que hay unas 4 figuras bebiendo una bota de vino (no están borrachos), alrededor de la hoguera hay tres tiendas, dentro de una de ellas hay un jefe proscrito y otros dos secuaces. Si alguien captura al jefe y lo lleva a la aldea, delatará a **Albus** afirmando que les pagaba 50 Coronas por cada cuerpo que le entregaran. Si el jefe no sobrevive, pero interrogan (o torturan) a algún proscrito les dirá lo mismo. **Albus** acorralado huirá (o lo intentará) posiblemente en un carro, aquí ya improvisa...

No obstante mientras ellos estaban en el bosque un grupo necrófago, se llevó varios cadáveres del cementerio y los aldeanos que lo vigilaban salieron huyendo. Así que deberán seguir montando guardia para acabar con los necrófagos aún habiendo acabado con los proscritos.

Y como no hay dos sin tres, la **tercera noche** que hagan guardia, un grupo de (nº de PJs+1) Hobgoblin asaltarán la casa apartada del pueblo (Noreste) robando algunas gallinas y una oveja. Los PJs los verán con una tirada de Observar (-20%) sino es así, oirán un gran alboroto:

Si los PJs vieron a los Hobgoblin o simplemente pasaban por allí, puede que incluso consigan preparar una emboscada. Los Hobgoblin serán sorprendidos por el granjero que se refugiará en lo alto del establo. Uno de los Hobgoblin, cogerá una escalera, subirá y matará al granjero. Si nadie se lo impide.

-Si no les ven cuando los PJs lleguen al establo para investigar el alboroto, éste estará en llamas y el granjero en la parte superior inconsciente. Los Hobgoblin huirán (o lo intentarán). Salvar al granjero requerirá una prueba de **Observar** (para verle), una de **Escalar** para subir hasta arriba y una de **dejarse caer** (3 m que cuentan como 4 por cargar al hombre) para bajar al granjero. La **cuarta noche** llegarán los necrófagos (6) que al primer golpe que les cause algún daño huirá dando gritos (lo que facilitará seguirles) y conducirán a los PJs hasta el templo. Aquí debes improvisar.



El templo de Myrmidia

El templo está descrito en los mapas. La espada que buscan está en la habitación con forma de hexágono del sótano uno, tiene una puerta (R5 H15 cerradura 30%). Hay una posibilidad del 10% cada 5 minutos de encontrarse necrófagos. Yo lo que hice fue poner algunas trampas tipo **dardo** y **sumidero** éstas últimas fueron graciosas por que separaron al grupo, obligándoles a enfrentarse solos a uno o dos necrófagos. Las escaleras para subir o bajar de nivel están en la esquina centro suroeste o centro sur (en función del piso en el que estén). Todo está oscuro y ni siquiera la visión nocturna sirve pues no hay NADA de luz en lo que apoyarse para usar **Visión Nocturna**.



PNJs de interés

Proscrito

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	37	42	3	3	6	35	1	29	31	32	33	29	24

Equipo: Arco o ballesta y 20 flechas, Escudo, justillo de cuero y espada.

Habilidades: Conducir carro, Desarmar, Detectar trampas, Equitación, Escalar, Escondarse (Rural), Esquivar golpe, Golpe poderoso, Golpear para aturdir y Mov. Silencioso (Rural)

Jefe proscrito

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	47	52	4	4	8	42	2	32	42	37	34	34	34

Equipo: Arco o ballesta y 20 flechas, Escudo, pectoral, casco y espada.

Habilidades: Conducir carro, Desarmar, Detectar trampas, Equitación, Escalar, Escondarse (Rural), Esquivar golpe, Golpe poderoso, Golpear para aturdir y Mov. Silencioso (Rural) Puntería

Albus Van Heiser

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	32	3	2	7	42	1	42	31	57	34	34	34

Habilidades: Curar Enfermedad, Curar Heridas, Cirugía, Elaborar Drogas, Leer/Escribir, Lenguaje Secreto: Clásico, Preparar Venenos, Saber de Pergaminos, Idioma Arcano: Mágico, Nigromántico, Identificar No Muerto, Lanzar Hechizos: Vulgar, Batalla nivel uno, Nigromántica nivel uno.

Puntos de Magia: 17

Hechizos: Maldición, Eliminar maldición, Curar Herida Leve, Golpe de Viento, Destruir No Muertos, Invocar Esqueletos.

Historia: Albus es un individuo que ha abrazado recientemente la magia nigromántica, y necesita cadáveres para sus prácticas. Aprovechando la presencia de necrófagos en la zona ha contratado a un grupo de individuos para que le entreguen cadáveres.



Hobgoblin

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	33	14	3	4	7	30	1	29	29	24	24	24	18

Equipo: Espada bastarda, casco, cota de malla larga.

Reglas especiales: Sujetos a frenesí.

Necrófago

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
4	25	0	3	4	5	30	2	43	6	18	43	243	-

Reglas especiales: Los golpes de los necrófagos son venenosos. Las víctimas deben hacer una prueba de veneno quedando paralizados durante D8+4 asaltos. Si hay cadáveres deben hacer una tirada de FV para no comer.

Puntos de Experiencia

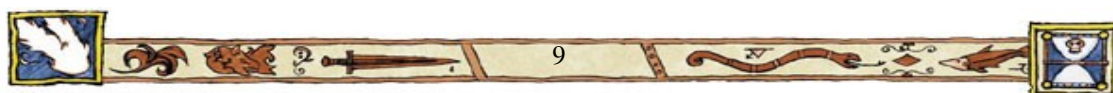
- Interpretación: 0-50 PE
- Sobrevivir 50 PE
- Por cada Proscrito muerto: 10 PE (individual)
- Por cada Proscrito capturado: 10 PE (colectivo)
- Conseguir que delaten a Albus: 30 PE (colectivo)
- Capturar a Albus: 60 PE (colectivo)
- Hobgoblin muerto 10 PE (individual)
- Salvar al granjero 30 PE (individual)
- Necrófago muerto 10 PE (individual)
- Encontrar la espada 60 PE (colectivo)

Desenlace

La espada posee la capacidad de Teleportación (ignora armaduras), el que quiera usarla deberá pasar una prueba de FV. Pueden quedársela o no. Si deciden entregarla a Marius Von Verse les pagará lo acordado.

Opciones

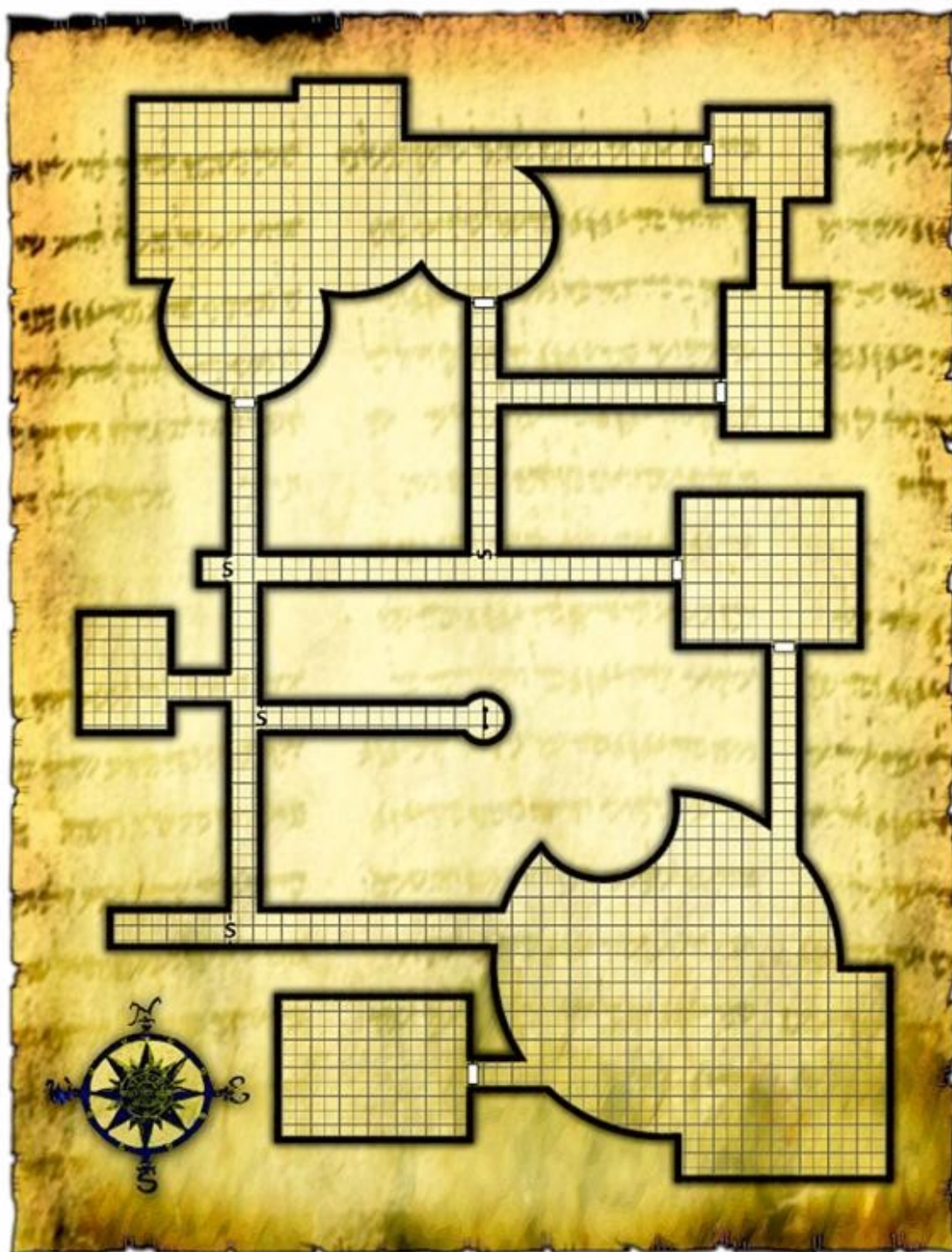
Si tus PJs son muy fuertes puedes añadir no-muertos etéreos en el profanado templo o esqueletos (podredumbre de la tumba) y campeones esqueleto.



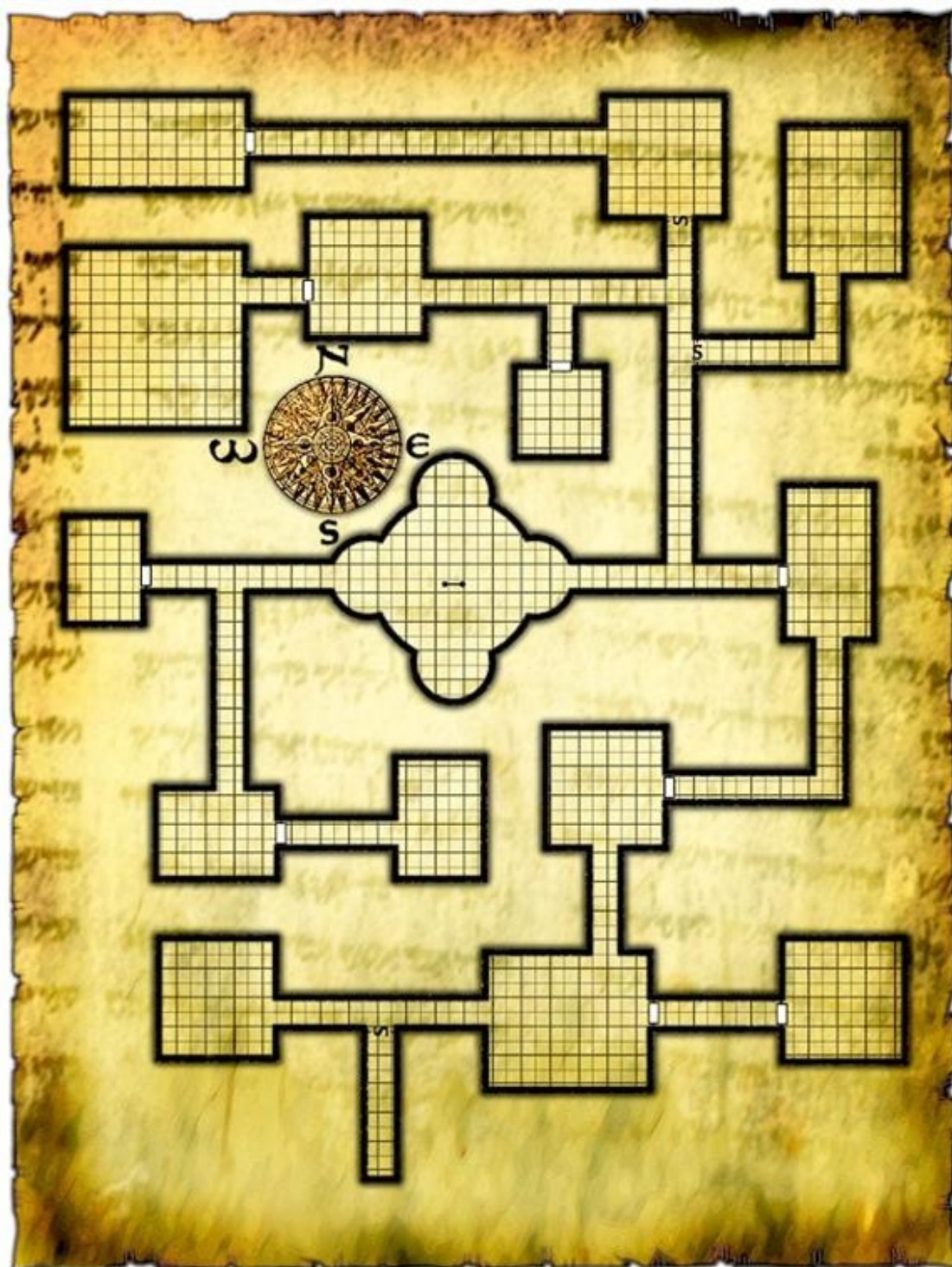
Village of Barovia



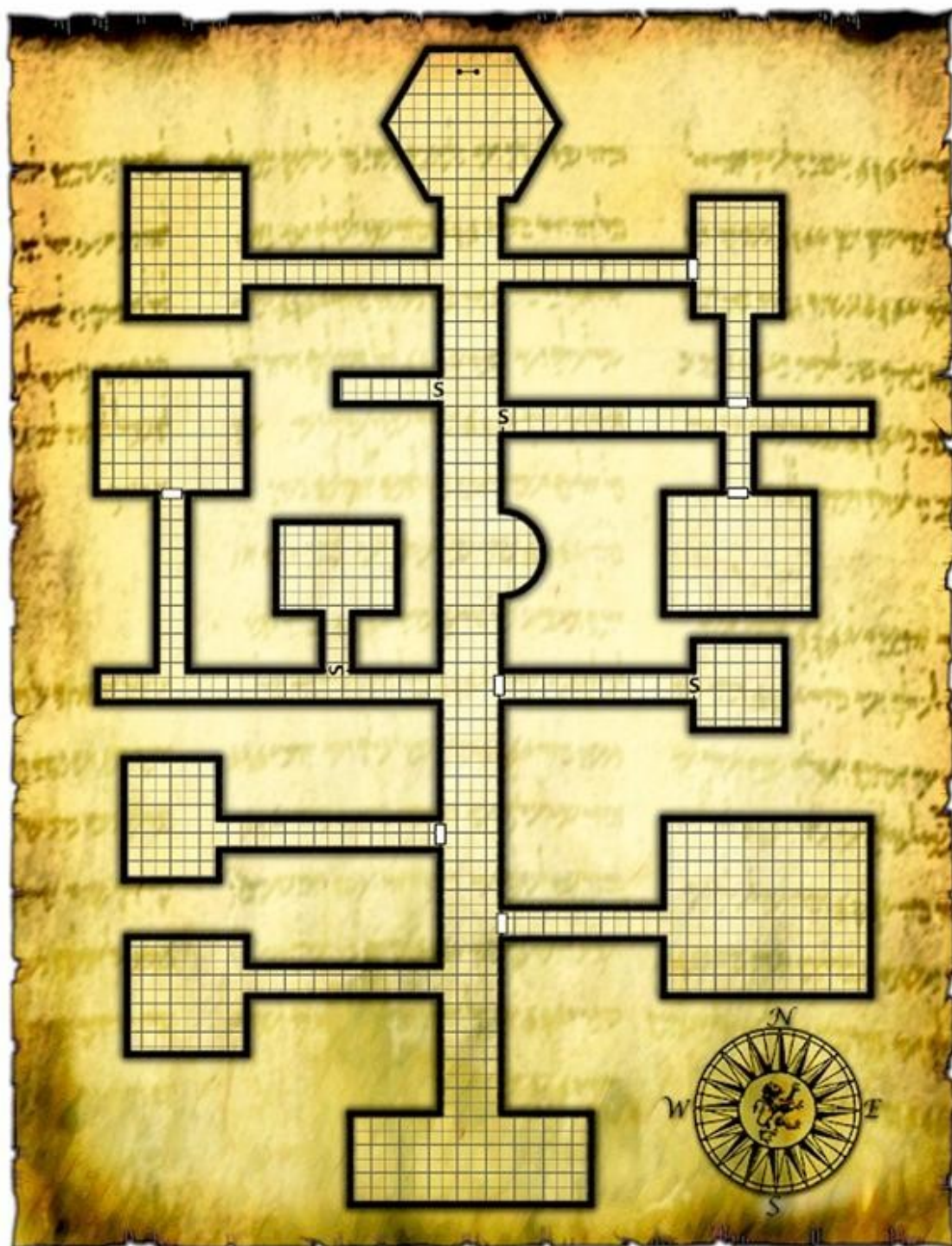
Planta Baja



Planta Superior



Sotano 1



Sotano 2

