

DUNGEON 2GO

LOS BANDIDOS DE LYRKENFENN

UNA AVENTURA PARA DUNGEONSLAYERS POR CHRISTIAN KENNIG PARA NIVELES 1-4
 TRADUCCIÓN POR SERGIO "TERRAX" DE LA CRUZ Y ALBERTO FERNÁNDEZ

ATENCIÓN, ATENCIÓN!

¡Se buscan héroes valerosos ya que Belgor y su brutal banda asolan la región!

200 OROS

por la erradicación de la banda de ladrones cuyo escondrijo se encuentra en algún lugar de las peligrosas marismas de Lykerfenn

Tras superar varios obstáculos en las marismas los PJs encuentran las ruinas de una torre en la cima de una colina rocosa. Tan solo quedan los cimientos de la torre en ruinas. Entre los despojos de la torre, se pueden ver huellas claras (MEN + RA + 6) en las proximidades de varias fogatas recientes y algunos restos de comida. Una trampilla secreta, camuflada con musgo y una red, se abre a una escalera (MEN + RA + 2) que conduce hacia abajo.

1. PUESTO DE GUARDIA Dos bandidos borrachos roncan con fuerza en sus sillas. Hay 4 botellas de vino sobre la mesa (sólo una llena, valorada en 1 PO).

2. SALA VACÍA Hay una manzana en el suelo.

3. ALMACÉN En esa sala hay 4 cuerdas de 10M, 2 linternas, 8 botes de aceite de linterna, un cubo, 12 aplicaciones de pasta para armas en un cobre de Madera, 14 espadas cortas, 9 espadas largas y 12 dagas.

4. BARRILES Aquí hay 4 barriles de cerveza con un valor de 5PO cada uno y 2 barriles de vino, con valor de 10PO cada uno. En uno de los barriles hay una palanca (IPO).

5. PERRERA Esta cámara está cerrada por fuera. Dentro los bandidos guardan 4 sabuesos (usa el perfil de Lobo). Los animales comienzan a ladrar medio minuto después de que el grupo entre en la sala.

6. JUEGO DE CARTAS Unos bandidos (1 por miembro del grupo) juegan a las cartas en una deslustrada y tambaleante mesa de madera. Cada bandido lleva d20 PC. Además uno de ellos lleva 2 dados de seis.

7. SALA VACÍA No utilizada por los bandidos.

8. PUERTA ENCLAVADA Esta puerta se ha cerrado con cuñas por los ladrones. Más allá hay un santuario oscuro que fue creado por los constructores de la torre. Cualquiera que entre a la sala será atacado por 2 gárgolas. Hay sangre seca en el suelo de los bandidos que entraron en la sala con anterioridad.

9. DESPENSA En esta sala hay 8 jamones, 1 saco de guisantes, 1 de lentejas y 6 de harina, 2 cajas de manzanas (d20 cada una)

10. CÁMARA DE BELGOR La puerta de esta sala está cerrada. Belgor está durmiendo en una cama y hay un cofre de hierro (Belgor tiene las llaves). Dentro del cofre hay 414PC, 313PP, 618PO, 2 pociones de curación y un cuerno de guerra.

11. PRISIONEROS En esta sala hay 2 prisioneras maltrechas que llevan 8d20 PP. El grupo será recompensado con 40 po y 8 po respectivamente, si pueden poner llevar a las damas a sus hogares con sus familias.

12. AREA DE DESCANSO Hay un bandido por miembro del grupo en esta sala. La mitad están despiertos, los otros profundamente dormidos. Cada bandido lleva d20 PC y uno de ellos un anillo escondido en su bota valorado en 12 PO.

13. POZO Si hay más de 2 miembros del grupo en un área de 2x2 entonces un pozo de 4m se abre bajo ellos. Esto solo ocurrirá una vez en esta área.

14. VIEJO LABORATORIO Una mesa cubierta con equipo de alquimia polvoriento (valor 50PO), un anillo de protección +1 tiznado de hollín, y 20 grajeas en una caja de latón de diseño enano (cada una cura 15PG). También hay un pentagrama dibujado en el suelo. El que entre en él envejecerá D20/2 años de inmediato (Crecen uñas, barba, etc)

15. TESORO En un cofre (chequeo para aguja con veneno 20) hay 2 pociones curativas, 1 de levitación, daga encantada +1, 6 flechas que invocan *bola de fuego* cuando golpean, 18 lingotes de oro (cada uno 20PO), un pergamino de *dormir*, 2 de *ralentizar*, y uno de *levitación*.

BANDIDOS/BELGOR

Fisica 8		Agilidad 8		Mente 2	
Fue 2/4	Res 2	Rf 2	Ds 2	Ral 1	Au 0
Ataque malé:		12/14 (10/12 + 2 Espada larga)			
Ataque dist.:		11 (10 + 1 Arco corto)			
Esquivar: 9/8					
Defensa: 11/12 (+1 Cuero/+2 Malla)					
Ptos. golpe: 20/26				XP: 55/63	



S = Puerta secreta (desconocida para los bandidos)

1 2 3 6
METER

