

DUNGEON 260

LA NOCHE DE LOS CONDENADOS

UNA AVENTURA PARA DUNGEONSLAYERS POR CHRISTIAN KENNIG PARA NIVELES 9-12

TRADUCCIÓN POR SERGIO "TERRAX" DE LA CRUZ MAQUETACIÓN SANTIAGO "RECKILA" VILAR

Es la *Noche de los Condenados*, la noche en la que presuntamente se ofrecen sacrificios y son adorados dioses maléficos. El grupo llega a un hostal solitario en el bosque. Al principio, sus supersticiosos habitantes les niegan la entrada (podrían ser monstruos, después de todo). Finalmente escuchan algo sobre la triste desaparición de la hija del dueño del hostal, Dama, que no regresó a su hogar desde que marchó a recoger hierbas. Los supuestos culpables son un grupo de orcos que viven río arriba más allá de unas cascadas. Se creía que habían sido extinguidos por las arañas de la orilla oeste del lago, siervas de un misterioso druida que vive en algún lugar del bosque. Si desean ayudar, el grupo recibe una linterna de ojo de buey y pueden esperar hasta 118 PO.

1. PRADERA DE HIERBA Una búsqueda con éxito les conduce hasta una bolsita de hierbas bien almacenadas tirada cerca de la orilla. Próximas a ella, pequeñas huellas se dirigen al interior del río (no puede rastrearse más allá).

2. BOSQUE DENSO Árboles caídos, maleza y raíces nudosas hacen que el tránsito sea casi imposible.

3. ORCO MUERTO Un orco carbonizado recientemente yace sobre suelo quemado (Bola de Fuego).

4. CAMPAMENTO ORCO En una vieja torre en ruinas, hay en el suelo 2 lanzas y 2 mazas cerca del cadáver de una Araña Monstruosa (una lanza la tiene en la cabeza). El suelo está removido, pero no hay más rastros. Delante de la torre hay un antiguo ídolo de los dioses malignos apuntando hacia el noroeste. El sótano contiene mantas de piel (con pulgas) y los despojos de un zorro a medio comer. Detrás de una puerta secreta (no conocida por los orcos) se esconde una vieja armería con una *Malla del Tirador* y un *Arco Largo Mágico +1* con *Tiro Mortal I* (ver DS-SU-01), así como 4 Pociones de Curación mayores (2D20).

5. LOBOS Con un resultado de 1-5 en D20, un grupo de D20 Lobos atacarán de repente a los PJs. (No más de 20 Lobos en toda la aventura.)

6. GANOA Puede transportar hasta cuatro personajes.

7. GUBIL DE LAS ARAÑAS Hay tela de araña por todas partes y capullos de carroña se encuentran tendidos frente a una cueva húmeda y musgosa. No encontrarán ninguna araña. Seguir Huellas les dirá que se marcharon con 2+ humanoides hacia los orcos. Antes de la cueva hay un ídolo de piedra de los dioses malignos cubierto de telarañas, apuntando al norte.

8. CABAÑA DEL DRUIDA Austera y desierta. Contiene una manta, una mesa de madera y un cuenco con bayas. Oculto bajo la mesa, un compartimento secreto contiene un Libro de Demonología (*magia de invocación +1*) y una orden de arresto de una ciudad cercana para un demonologista llamado Arken Beijl por 500PO.

9. GIGANTE DORMIDO Un chequeo de percepción revelará un por el momento despistado y medio oculto (bosque) gigante que lleva durmiendo aquí durante cientos de años. Se despertará si recibe algún daño.

10. CÍRCULO DE PIEDRA Las direcciones de las estatuas 4&7 hacen intersección aquí. Arken Beijl, un supuesto druida (en realidad un demonologista de incógnito) y su devota, y bastante sanguinaria, amante Dama están en estos momentos cortándole la garganta al primer orco (1 por PJ). En mitad del estallido de un trueno, un **Demonio Caído** aparecerá en mitad del círculo de conjuración. Cada cinco asaltos Arken sacrificará otro orco, por lo que aparecerá otro demonio. Cuando todos los orcos hayan muerto y los demonios sean convocados, Arken les rugirá la orden de destruir el hostal y todo lo que se encuentre en su interior en nombre de los Dioses Oscuros.

Los Demonios llegarán volando en 2 minutos, desatarán su furia durante 2 minutos y después desaparecerán. Durante esos momentos, Arken puede llamar en su ayuda o alternativamente reclamar la asistencia de sus **Arañas Monstruosas** (2 por PJ) ocultas a 40m de distancia entre la maleza. La enloquecida Dama (Ataque Melé 7, Defensa 8, PG 18, PE 47) atacará furiosamente con su cuchillo para las hierbas.

ARKEN BEIJL - NIVEL 75		
<i>Físico 4</i>	<i>Agilidad 6</i>	<i>Mente 8</i>
Fuerza 0	Reflejos 1	Razón 7
Resistencia 4	Destreza 4	Aura 8
Ataque Melé:	7 (4 + 3 Báculo)	
Hechicería:	16 (10+6)	
Hechizo Dirigido:	16 (12 + 2 Báculo+2 DevastadorII)	
Defensa:	10 (8+2 túnica)	
Puntos Golpe:	26 (Duro como hierro III) PE: 206	
Talentos:	Pausa I, Duro Como Hierro III, Fuerza Mágica II, Devastador II	
Hechizos Relevantes:	Bola de Fuego, Lanza de Fuego, Fuego Infernal (activo), Vuelo, ¡Alto!, Ataque de Estornudos, Escudo Mágico, Terror	
Equipo:	Collar de la Araña (controla 1 Araña Monstruosa/nivel dentro de RAX10m de noche), Báculo mágico +1 (BA+2/ HD+2), Anillo de Paso Mágico (3 veces/día), Túnica Rúnica de Pensamiento Profundo +2 (AU+1, RA+1, VA+2), Bastón mágico de Bola de Fuego, 8PO	

Si tienen piedad, Dama intentará suicidarse y si se lo impiden, caerá en una profunda depresión.



WWW.DUNGEONSLAYERS.COM

