

# DUNGEON 260

# OLAS RUNAS DEL OLVIDO

UNA AVENTURA PARA DUNGEONSLAYERS POR CHRISTIAN KENNIG PARA NIVELES 1-4

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

Idealmente, esta introducción se debería jugar por separado con cada jugador. Los inexpertos y audaces personajes se acercan al hostal, "El Linde del Bosque", con la esperanza de escuchar algunos rumores o encontrar un posible trabajo de un mercader ambulante. En cuanto un personaje se adentre en el hostal, su introducción termina.

## QUÉ ES LO QUE LOS JUGADORES (AÚN) NO SABEN:

Una vez dentro del hostal, los personajes conocen y son contratados por un mercader llamado Harringer para recuperar un valioso cuadro del escondrijo de un largo tiempo difunto Archimago llamado Fandorai. Harringer les pagará 100PO por el cuadro. Después de una noche de descanso, cortesía del monedero de Harringer, se dirigen al escondrijo de Fandorai con un mapa que se les suministra.

**1. SALÓN DEL OLVIDO** Los personajes despiertan en este salón, uno detrás de otro (FIS+RE), aparentemente han estado inconscientes. No saben ni donde están, ni tampoco quiénes son los demás – su memoria se perdió cuando entraron en el hostal (algo que ocurrió el día anterior). Aparentemente entraron desde **2**. Un Chequeo de Percepción en el pasadizo (**A**) revela diminutas runas mágicas. Los Hechiceros pueden sentir un ligero hormigueo de magia al toque (MEN+AU+4) y pueden intentar analizarlas (MEN+RA+4): Las runas normalmente invocarían un poderoso Hechizo de Olvido sobre cualquiera que pasase por ellas. El hechizo provocaba que cualquiera cayese inconsciente y lo olvidase todo – incluso acciones básicas como andar o comer. No obstante, el hechizo se ha desvanecido con el tiempo y gastó todas sus últimas energías en los personajes, y tan sólo olvidaron los últimos días u horas. El hechizo se usaba originalmente para incapacitar allanadores en ausencia de Fandorai.

## EL MAPA

Uno de los personajes guarda un mapa que no le es familiar: en él se muestra el hostal, "El Linde del Bosque", con una "X" marcada en el bosque al noreste. Hay un texto escrito junto a la "X" que dice: "Escondrijo de Fandorai al pie de la Montaña Fir cerca del Estanque Silencioso - 4h a pie". En el borde inferior del mapa, se pueden leer unas notas hechas con la letra del personaje, "Desnudo - Troll - Rojo y Negro" (Descripción del cuadro que busca Harringer).

**2. ENTRADA** Los personajes dejaron rastros en el polvo que vienen desde la salida, que está oculta detrás de rocas y arbustos cerca de un pequeño estanque a los pies de la montaña.

**3. HABITACIÓN SECRETA** Los personajes no se percataron de esta habitación en su primera entrada. Está vacía, a excepción de un pequeño cofre con dos Pociones de Curación rojas.

**4. COCINA** Una vieja y polvorienta cocina con fogón y salida de humos, incluidos algunos cacharros y cacerolas. Fandorai feneció mientras estaba fuera, pero siempre cogía algunos víveres antes de marcharse.

**5. DESPENSA** El polvo es lo único que contienen los otrora estantes vacíos.

**6. LABORATORIO EN ORDEN** Oculto bajo el polvo, se puede encontrar un equipo de laboratorio completo (chequeos de Alquimia +1), un diccionario (*Educación +1*), 24 Grageas en una caja (cada una cura 2 PG), una Poción naranja (transforma al que la bebe en un cambiaformas de apéndices flexibles durante D20 minutos), dos Pociones de Levitación verdes y cuatro Pociones de Pausa azules.

**7. VIEJO ALMACÉN** Oculto bajo una pila de trastos (sillas rotas, viejos estantes y similares), hay un tarro con un **Cerebro Tentaculado** (ver DS pág. 16) encerrado hace más de un siglo. Atacará con su Magia Mental antes de ser descubierto.

**8. LA "BIBLIOTECA"** Hay sólo una librería – la mayoría de los libros están bastante deteriorados, sólo 5 son legibles aún (*Caballero y Troll, Cronk el Bárbaro, Etimología, Ecología y Biología de varios Tipos de Babosas de Jardín, Cromatología y un libro de cocina Élfica*) así como los pergaminos de hechizos: *¡Alto!, Flecha de Oscuridad, Escudo Mágico y Levitación*. En una esquina de la habitación se encuentra una estatua de 1m de alto de un desnudo que lee (60 PO).

**9. DISTRIBUIDOR** Hay un lienzo de un Dragón en el muro (120PO).

**10. DORMITORIO** Un armario junto a la cama contiene harapos mohosos y una *Túnica del Trueno* bien conservada.

**11. EL GUARDIÁN DEL TESORO** La estatua de un caballero (**Gólem de Piedra**, DS pág. 16) se encuentra al lado del muro. Atacará si se le daña o se abre la puerta a **12**.

**12. TESORO** Un cofre contiene 410PO, una Poción Amarilla (FU+6 en D20 asaltos), Espada Corta Mágica +1, Cota de Mallas Mágica +1, Broche de Lechuza (RA+1), Anillo (1x/Día *Rayo en Cadena*), Anillo de Protección +1, y un Anillo de Cambio de Hechizo. En el muro está colgada la pintura que buscaban, "El Desnudo y el Troll" (480PO).

