



El demonio de la torre

por *sselchom*

Partida para tres supervivientes de nivel 6 y que al menos tengan armas bendecidas.

SINOPSIS

En el año 66 del calendario de Lucifer, unos aventureros llegan a un pequeño refugio llamado Asmotán, que se sitúa en medio de un bosque oscuro y sombrío. Los lugareños hablan en susurros sobre una torre abandonada en las afueras del pueblo, que dicen está maldita por un antiguo demonio que quedó degradado a demonio menor en la tierra tras la gran batalla en el cielo. Intrigados, los aventureros deciden investigar el misterio de la torre y descubrir la verdad detrás de las leyendas que la rodean.

De camino a la torre, se encontrarán con un grupo de 2D6 condenados (MO 144) y tendrán un enfrentamiento aleatorio según la tabla encuentros en exteriores del suplemento condenados.

Al acercarse a la torre, los aventureros encuentran un camino cubierto de maleza y espinas que los conduce a la entrada principal. Al entrar en la ruinoso torre, se encuentran con pasillos oscuros y polvorientos, llenos de telarañas y murciélagos que vuelan en círculos sobre sus cabezas. A medida que exploran la torre, descubriendo en ella descubren signos de antiguos aquelarres y sienten una presencia maligna acechando en las sombras. Perderán 1D6 de cordura.

Los aventureros deben enfrentarse a trampas mortales, criaturas de pesadilla y espíritus vengativos mientras avanzan hacia la cima de la torre.

LA TORRE

- A.** Entrada.
- B.** Sala inundada. Tirada de Nadar superar 13 para no ahogarse. Superar Milagro 10 para que no le ataque un Shurkts (CON 34).
- C.** Tirada de Agilidad para descender por unas viejas cuerdas. Superar un 13 para no caer y perder 1D6 de daño.
- D.** Palanca que abre el siguiente acceso subterráneo.
- E.** Cuatro jaulas con Tomgarsuks (MO 135), uno en cada una de las 4 celdas. Atacarán nada más ver a los PJs supervivientes.
- F.** Dos hijas de Botis (MO 133) por PJ. Están guardando un tesoro: La espada de Sathkaruel (CON 22).
- G.** En algún punto de la torre, haz aparecer esta trampa. Un suelo lleno de baldosas y en todas ellas un símbolo demoníaco. Los PJs deberán pisar el sello de Melchom, si no lo hacen, un dardo envenenado +10 les será disparado, daño 1D4 + 1D6 por veneno cada asalto.
- H.** Allí, descubren un altar profano donde un nigromante realizó rituales para invocar a Melchom. Ahora, el demonio amenaza a los PJs y empieza el combate final.
- S.** Puertas secretas, se necesita un 13 en descubrir.

ESPADA DE SATHKARUEL

Esta espada de filo rojo pertenecía al demonio menor Sathkaruel y tras ser derrotado, esta quedó en la tierra. Necesita CUE 15 para usarse a una mano o CUE 13 a 2 manos. Causa 3D6 de daño. A su vez, cada día en sus manos, le hará ganar 1D6 puntos de maldad. También por cada día que el portador no mate a un humano, este perderá 1D3 PV. El portador no querrá separarse de su espada y solo el sortilegio Anular maldición o el poder divino de Quitar maldiciones funcionarán para que la abandone.

FINAL

Los aventureros deben enfrentarse al demonio Melchom (MO 118) en una batalla épica para salvar al pueblo de Asmotán de su ira. Con valentía y astucia, si logran derrotar al demonio y sellar su prisión una vez más, podrán poner fin a la maldición que pesaba sobre la torre abandonada.

Los lugareños agradecidos celebran a los aventureros como héroes y les ofrecen recompensas por su valentía. Sin embargo, saben que en el Medievo Oscuro siempre habrá nuevas amenazas que desafiar, y los aventureros deberán estar listos para enfrentarse a cualquier desafío que se les presente en su próxima aventura.

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir: 35 PE
- Por acabar con las Hijas de Botis: 5 PE
- Por acabar con los 4 Tomgarsuks: 5 PE
- Por acabar con Melchom: 10 PE
- Por una buena interpretación del trasfondo del PJ hasta 10 PE

El DM puede otorgar a los PJs más puntos de Bondad y Maldad o de experiencia si cometen acciones que no están contempladas en la aventura.

SHURKTS, PECES VOLADORES						Niv 1
ATAQUE	/	REF:+6	DEF	PP	M	PV
MORDISCO	+1	(1D3+1)	9	-	+0	1D4
CUERNO	+1	(1D4+1)				(4)

