



El pozo

por Joseba, el Uruk de Sordor
a José Mari, te quiero mi feo Orco

INTRODUCCIÓN

Aventura para PJ's de nivel 1 u 2 según número de jugadores.

Los PJ's llegaron hace unos días a un pequeño refugio llamado Dormor, dónde fueron bien recibidos y les dieron alimento a cambio de ayudar con diferentes tareas, como trabajos en los campos, recolecta de frutos y bayas o faena de leñadores.

Lo más curioso de Dormor es su pozo, el cual está sellado y no sacan agua de él.

DORMOR

Está situada donde el Diabólico Máster quiera ubicarla.

Los PJ's, en la taberna, el calamar estancado, escucharán a Quique, un borracho hablar:

-Os digo que sí, que en el pozo hay un secreto de los Fukai, custodiado por tentáculos del infierno. - decía el borracho mientras el resto se reían de él - ¿Si no porque creéis que fue tapiado por nuestro líder Lurth?

Es posible que los PJ's quieran indagar sobre el pozo y que incluso quieran entrar cuando nadie les vea, de noche por ejemplo.

Si van a ver al líder del pueblo, Lurth, este les contará que un mal surgió del pozo, llevándose a un par de niños al interior. Por ello está sellado y prohibido entrar.

Si quieren hablar con el borracho, este de la papa que lleva se quedará dormido, no sin antes decirles que hay oculto un cetro de los antiguos, un cetro de gran valor para dicha secta.

EL POZO

Tarde o temprano los PJ's querrán entrar al pozo. Para ello, deberán acceder de noche y necesitarán algún objeto o palanca para quitar los tablones que lo mantienen tapiado. Se aconseja al DM que hagan tiradas de Cuerpo Dificultad 10 para abrirlo y alguna de Sigilo a la misma dificultad para no llamar la atención.

Una vez abran el pozo, podrán descender por las escaleras, las cual están en mal estado. Serán necesarias tiradas de Agilidad Dificultad 2 (solo se caerán con una pifia, pero la opción existe) para no caer de bruces al pozo. Una vez abajo, verán que la zona está realmente húmeda, el hedor es muy profundo y todo está repleto de musgo, hongos y restos de huesos y cráneos. Muchos han caído aquí, niños sobre todo podrán deducir al ver los cráneos de tamaño más reducido, aunque aquí estén llenos de musgo, siguen desprendiendo ese toque tétrico. El centro del pozo es dónde se acumula más agua. En la pared del este hay un curioso mural tallado dónde se ve a Fornerus entregando un báculo a un enano de curiosos ropajes arcanos.

Tras la descripción, perderán 1D4 puntos de cordura por tan tétrica escena.

1. La zona casi inundada: La movilidad en esta zona es complicada, no es igual moverse aquí que en una zona lisa y despejada. Los jugadores no ven donde pisan y eso les hace ir más lentos, a parte de la propia agua que ya ralentiza. Ten en cuenta malvado DM que hay zonas en que el agua cubre pocos centímetros y otras en dónde cubre casi medio metro. Efectos en el juego: Movimiento reducido a la mitad.

La zona inundada es muy profunda, para cruzar cada tramo de 2 metros los personajes deberán cruzar a nado, pero... siempre hay un pero en terreno de Fornerus el marqués del mar. Aquí habita un Kraken, una terrible criatura de casi diez metros con ocho largos y fuertes tentáculos (Antaño tenía 10, pero dos fueron extraídos y separados de su viscoso cuerpo). Su aspecto es el de un calamar gigante con unos dientes afilados como espadas. Esta es una criatura realmente terrible, de lo peor que los jugadores encontrarán. Gracias a sus ocho tentáculos puede atacar ocho veces por asalto, pudiendo luchar contra un grupo de aventureros aun teniendo ventaja. El Kraken también puede intentar atrapar con sus tentáculos a un personaje e intentar devorarlo (o mínimamente darle un buen mordisco con sus largos dientes). Los personajes tienen derecho a librarse del "agarrón" del Kraken con una tirada de Milagro Dificultad 15. Pero si no lo logran, cabe decir que el mordisco es más dañino que el ataque con un tentáculo.

2. Los hongos: Si los personajes tocan un hongo, este lanzará unas esporas venenosas en un radio de dos metros a su alrededor. Dichas esporas son sumamente venenosas y el tacto directo con la piel causa veneno (Dificultad de la tirada de Milagro 10). Pero respirarlas es mucho peor (Dificultad de Milagro 16). Si algún "lumberas" decide quemar un hongo, asestarle un tajo con su hacha o lo intenta destruir de cualquier manera, aparecerán de 1D6 Ninfas.

EFFECTO DE LAS ESPORAS: LANZA 1D3

- 1- Veneno que debilita poco a poco hasta matar.
- 2- Sopor, veneno que adormece a la víctima.
- 3- Ilusorio, veneno alucinógeno que les hará tener alucinaciones. Este efecto además hará perder 1D8 de cordura.

3. Los cadáveres: Si los personajes dedican un turno a rebuscar entre los muertos algo de valor, haz una tirada por jugador en las siguientes tablas para ver lo que encuentran. Además, encontrarán la cabeza de piedra de un enano. Una tirada de Cultura Dificultad 10 o similar descubrirá mucho realismo y sufrimiento en la cabeza... como si fuese real... La cabeza de un enano petrificado y decapitado. Si la miran más detalladamente (Descubrir Dificultad 10), verán que es idéntico al del mural.



1D6	TIPO DE OBJETO
1	Poción al azar (1D12) ver página 45 de MO
2	Anillo (tirar en la tabla de anillos con hechizo diario)
3	Amuleto al azar (1D10) ver página 46 de MO
4	Arma (tirar en la tabla de armas)
5	Armadura (tirar en la tabla de armaduras)
6	Tira dos veces y aplica ambos resultados (Si vuelve a salir el 6 ignora el resultado)

1D4	ARMAS
1	Espada de mano (D: 1D10)
2	Hacha (D: 1D6)
3	Maza de armas (D: 1D10+1)
4	Daga (D: 1D6)

1D4	ANILLOS CON HECHIZO DIARIO
1	Cerjojo mágico
2	Cuerda mágica
3	Seducir
4	Idioma universal

1D4	ARMADURAS
1	Cuero tachonado en mal estado
2-3	Cota de malla oxidada
4	Cota de escamas de dragón (protege contra el calor)

ENFRENTARSE AL KRAKEN

Está claro que PJ's de nivel 1 u 2, no son rivales para un Kraken, pero tal vez se las ingenian para plantarle cara de alguna otra manera, atacando desde un rincón a distancia, lanzando hongos venenosos al agua, con magia etc. Si le vencen y deciden indagar en la zona profunda, encontrarán el báculo que se aprecia en el mural de la pared. Un báculo mágico que perteneció a los antiguos, los Fukai. Según Quique el borracho de Dormor, estos lo siguen buscando, tal vez ofrezcan algo importante a cambio, pero eso sería otra aventura, y será contada si el DM quiere en otro momento. Si matan al Kraken, comerán Kraken todo el pueblo en una gran fiesta y los PJ's serán tratados como héroes. Si, ganarán algún punto de Bondad por tan heroica acción

EL BÁCULO DE LOS FUKAI

Es un objeto demoníaco que entregó el propio Fornerus a los Fukai y se perdió con el paso de los años. Su portador ganará 1 punto de maldad al día, pero no podrá ahogarse y las tiradas de Milagro contra magia las hará con ventaja.

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir a la aventura 20 PE
- Por matar al Kraken 10 PE

KRAKEN	Niv 10			
ATAQUE / REF:+0	DEF	PP	M	PV
TENTACULO+8(1D8)*	18	-	+5	50

Tiene 8 tentáculos que pueden atacar de forma independiente en un mismo asalto.

PIÑEA	Niv 1			
ATAQUE / REF:+7	DEF	PP	M	PV
PELEA +0 (1D3)	15	20	+7	1D6 (4)

