

La Tumba de Liam

Una aventura de
Elizabeth Lewis

INTRODUCCIÓN

La aventura es intensa en puzzles y acertijos. Puede ser usada por cualquier persona como un add-on en una campaña más larga. Los detalles se pueden alterar fácilmente para hacerla encajar. La mejor forma de introducirla sería para dejar caer un objeto en la partida y hacer que los jugadores se sientan como si hubiesen tenido éxito en algo importante completando los puzzles a través de los acertijos y recuperando el objeto. Los jugadores astutos pueden completar la misión con muy pocas peleas. Estos encuentros pueden ser fácilmente intercalados y cambiar de 4d6 a 10d6 o incluso 1d6 puede variar cualquier trampa. La aventura sería adecuada para aventureros de nivel de 7 a 12.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hay cuentos que son susurrados sobre un caballero muerto solámnico llamado Liam. Estos cuentos afirman que Liam luchó en el bando de Huma el día que la Reina Oscura fue invocada de vuelta al abismo, aunque nada puede ser corroborado. Lo que se conoce sobre Liam es que era bastante excéntrico. Se había casado con una elfa conocida por su talento en las artes de la magia. Había vivido en las afueras de Qualinesti, y los elfos de una manera extraña le habían dado la bienvenida. Le llamaron Liam “el protector”, y a través de gestos inusuales demostró ser un líder habilidoso y valiente. Liam construyó un castillo que ayudaría a proteger a los lejanos elfos campesinos de bandas saqueadoras de ogros y otras criaturas. Nadie sabe con exactitud cuando murió o las circunstancias que rodean su muerte, pero las repercusiones son bien conocidas. Su castillo cayó en mal estado, y las inestables fronteras que los elfos habían confiado a este humano fueron quebrantadas. Nadie sabe lo que le pasó a su afligida esposa, y la tierra reclama el castillo de vez en cuando. En el presente, en estos tiempos oscuros, corren rumores sobre un gran premio que Liam mantuvo escondido más allá de que se construyese el castillo. Algunos afirman que tenía **dragonlances**, algunas de las cuales habían sido usadas contra la Reina Oscura y sus seguidores aquel fatídico día. Otros comentan que Liam poseía un orbe de dragón y otros simplemente chismorrear sobre riquezas incontables. ¿Qué permanece en las ruinas de la tumba de Liam? Eso es lo que averiguarán los valientes aventureros que estén dispuestos a arriesgarlo todo por descubrirlo.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Liam era un hombre muy amado y poderoso. Su matrimonio no convencional con una elfa quien era una maga a iniciar acabó sorprendentemente bien para ambas razas. Esto se debió mayormente al magnetismo personal de Liam y su tolerancia a las demás razas. Cuando él muriese, le había solicitado a su mujer la ayuda y la voluntad de hacerle una tumba donde pudiese poner a prueba a las personas por su dignidad. Liam pensó que cualquiera que fuese lo suficientemente sin escrúpulos para saquear tumbas no tendría la aptitud para superar las pruebas y descartar aquellos indignos de obtener los objetos tan poderosos que se llevó consigo a la tumba. Para acabar, el mismo diseñó los acertijos, los puzzles, y las pruebas morales para descartar a los indignos. Los aventureros deben adentrarse en el juego de Liam si desean hacerse con el poder y las riquezas escondidas tras esta extraña tumba.

GANCHOS PARA PERSONAJES

Los rumores de poder, artefactos exóticos o riquezas deberían ser suficientes para atraer a la mayoría de los aventureros a la tumba. Es decisión del master que desee incluir en el premio de modo que sea más atrayente al grupo de jugadores.

NOTAS

Hay 3 hechizos de *interdicción* invocados de forma independiente sobre esta tumba.. El primero cubre las áreas 5 y 6, otro cubre las áreas 7, 8, 9 y 10 y el último que cubre las áreas 11 y 12. Estos hechizos están codificados. El código en cada caso es la solución de la adivinanza -fuego, aire, o pulsar los botones adecuados. Sin el código, no se puede atravesar ningún área. El viaje dimensional o teletransporte esta inutilizado por un hechizo, y aun en el caso de que las puertas de piedra fuesen echadas abajo (todas ellas tienen 25 cm de grosor, 2 metros de alto y 1,5 metros de ancho) los personajes simplemente no podrían atravesar el borde pues se activarían los hechizos de interdicción. Todos los hechizos de *interdicción* que han sido invocados son de nivel 30 (debido a que Paladine otorgó su bendición tras la invocación), así que los personajes deben tener al menos ese nivel si tratasen de dispersarlo, lo que es altamente inadecuado en el reino de Ansalon.

LA AVENTURA

La aventura comienza cuando los personajes encuentran las últimas ruinas de una vez llamado castillo en una descuidada área de los bosques que rodean Qualinesti. El modo en que lo encuentran es mas bien decisión del master y relacionado a las capacidades de los personajes. Una búsqueda de un terreno claro les llevara a los personajes a descubrir un mausoleo no muy grande y algo descuidado no muy lejos de las tierras. Tras apartar los escombros se les mostrara que el mausoleo no es la tumba, sino la entrada. Tras un recorrido de escaleras algo destrozadas por el tiempo hay una puerta de piedra dañada. Al hacer fuerza contra la piedra se desmoronará. De este modo los jugadores se introducen en la habitación 1.

- 1. Cuando entras en la habitación descubres que hay más escaleras que guían hacia abajo. Según las sigues, descubres que hay un final ricamente decorado, como una antecámara de nobles. Hay murales desteñidos y estropeados sobre las paredes que se extienden hacia la oscuridad. Dos estatuillas de bronce con forma de dragón flanquean los lados de un arco. Sobre el arco hay una inscripción.**

Las estatuas son sólo estatuas, y no una trampa elaborada. Los murales, si se inspeccionan más de cerca son pinturas de la vencida Reina de la Oscuridad, afirmando de este modo los rumores en los que se había visto envuelto Liam. Las palabras sobre el arco están escritas en solámnico y pone sencillamente “Liam el correcto, el confiado, el amado”. El espacio de otro modo estaría vacío.

- 2. El pasillo abovedado se abre en un pasillo largo y ancho. Este camino acaba en una puerta de piedra muy grande. Hay un desvío a la izquierda que se convierte en un segundo pasaje abovedado.**
- 3. Esta habitación parece ser una pequeña capilla dedicada a Paladine. Hay un altar con una estatuilla de un dragón de platino, así como murales en las paredes. Lo que una vez debió ser una alfombrilla está**

sobre el suelo aunque está tan mordisqueada por ratones y destrozada por el tiempo que no se puede asegurar. Bancos de piedra están situados al lado de las paredes para sentarse a orar al dios, o al caballero.

Los murales no están tan descoloridos como los de la anterior habitación y son más fáciles de descubrir. Y no de forma sorprendente, tienen relación con el dios y sus glorias.. La estatua está bien sujeta al altar pero está hecha de platino sólido. Los personajes particularmente avariciosos pueden intentar cogerla y, en el caso de que se les ocurra un modo de soltarla, nada se lo impedirá. Al menos, no todavía.

- 4. Esta habitación es muy pequeña. Contiene sólo una mesa a una altura muy baja cubierta de objetos. En el medio, se levanta una estatuilla llamativa de Paladine. El dios sostiene entre sus manos un cuenco. La mesa parece haber sido colocada para recoger las ofrendas, aunque la mayoría de ellas están destrozadas por el tiempo y hay grandes cantidades de polvo. Sobre la mesa, se perciben monedas de diversos tamaños y valores.**

La mesa está, de hecho, para dejar las ofrendas. La gente que vino hace mucho tiempo a menudo dejaba comida y vino y (si se lo podían permitir) monedas y gemas, así como otros productos. La mayoría de ellos están destrozados, pero hay algunas cosas que merece la pena coger como un collar de oro con un rubí así como monedas de oro antiguas. Sin embargo si alguno intenta coger alguno de los objetos situados en la mesa, la estatuilla de Paladine comienza a brillar y fragmentarse amenazante con una luz blanca. Esto en un aviso de 3 asaltos o hasta que la persona que intentó coger el objeto salga de la habitación. Tras 3 asaltos sale un rayo de energía eléctrica que golpea al ladrón causándole 5d6 puntos de vida. (si es cuero la mitad) y deja aturdido 1d4 asaltos, haciéndole soltar lo que estaba sosteniendo. La estatua lanzará rayos mientras los objetos no sean devueltos a la mesa.

- 5. La puerta del final del pasillo es enorme. No hay cerradura visible, manilla o bisagra. La puerta no contiene adornos, excepto una inscripción y una pequeña bandeja cóncava de no más de 13 cm de diámetro con una inscripción:**

“ALIMENTADME Y VIVIRE, PERO DADME DE BEBER Y MORIRE”

Contestar el acertijo que posee la puerta hará que se abra. Cualquiera que haga un detectar magia sobre la puerta verá las palabras y percibirá magia de abjuración sobre la bandeja de plata. La respuesta a la adivinanza es el fuego, pero no simplemente decir la palabra sino depositar un objeto ardiendo sobre la bandeja. En cuanto el objeto sea depositado en la bandeja, la puerta se deslizará dejando una apertura.

- 6. Rayos dorados de luz son arrojados hacia el pasillo abovedado cuando se abre la puerta. Apilado en el centro de esta habitación hay un montón de tesoros. Oro, joyas, y armamento y armaduras apiladas. Hay nichos en las paredes con armaduras brillantes que atraerán la atención, sin faltar las espadas largas o guantes. En la pared más lejana una estatua de un caballero llama la atención sobre un pedestal de mármol. Las**

palabras están escritas en relieve sobre su cabeza, y se puede leer “la avaricia es dañina, orar es la salvación”.

Liam era un religioso devoto, y también bastante excéntrico, tal y como muestra esta habitación las “riquezas” son una ilusión. Si cualquiera trata de tocar la pila de oro con la intención de llevárselo, la ilusión será dispersada, el caballero volverá a la vida (tratarlo como un golem de piedra). Irá tras el responsable. Antes de atacar, pedirá al jugador que se arrodille y suplique por el perdón. Si la persona así lo hace, arrodillándose y rezando por el perdón de su trasgresión el golem volverá al pedestal, y de este modo el oro reaparecerá. Si el jugador intenta correr, luchar, o rechaza pedir perdón, el golem atacará hasta derrotar al personaje o caer en el intento. Para equilibrar la lucha, puedes dejar que las armaduras ataquen, usando diez de estas o una simplemente (trátalas como objetos animados de tamaño medio). O puedes hacer que el golem y las armaduras ataquen a la vez.

- 7. Esta puerta se parece mucho al último acertijo de la puerta por la que entraron los jugadores. La bandeja esta ahí también, pero cambia la pregunta. En esta puerta se puede leer:**

“SOY LIGERO COMO UNA PLUMA, PERO NADIE PUEDE SOSTENERME POR MUCHO TIEMPO”

La respuesta a este acertijo es “aire”. Para abrir la puerta el jugador debe soplar sobre la bandeja.

- 8. Tan pronto como el jugador entre en esta habitación la puerta se cerrará tras él. La habitación es grande y circular y las murallas están compuestas por espejos. El suelo es de mármol pulimentado. Hay luz en la habitación, pero no hay ningún origen para esa luz. Tampoco hay obviamente camino de salida. Sobre un panel del espejo por el que entró el jugador está escrito en común “debes conquistar la oscuridad dentro de ti”.**

Esta habitación contiene la única pelea necesaria de la aventura. El master tiene varias opciones dentro de esta habitación. La primera opción es que los jugadores se enfrenten a sus propios reflejos que salen de los espejos. Los reflejos tendrían en un principio las mismas características que los jugadores (habilidades, hechizos, equipo...) con la única diferencia real que los reflejos tendrán un deseo de hacer daño únicamente a su propio reflejo, y no atacarán a los demás mientras que los jugadores podrán ayudarse entre ellos, haciendo que no parezcan duelos independientes. La lección que enseñará esto es que necesitan a los amigos para librarse de sus propios demonios. Si no quieres esta opción puedes hacer aparecer un elemental de hielo con forma de uno de los jugadores (decimos hielo por su semejanza a un espejo). Para las características de un elemental de hielo, usa las de uno de fuego. Elige el tamaño adecuado dependiendo del nivel del jugador/es y reemplaza el daño de fuego y las habilidades de quemar con el hielo y frío. Hay otras opciones pero lo básico es que tengan un reto importante, pues es el único duelo físico importante de la aventura. Una vez el último enemigo haya caído el espejo que contenía el panel se abrirá.

- 9. Cuando el cristal se desliza cerrándose tras de ti, te encuentras de pie sobre una plataforma de piedra. Hay un barranco en el que no se puede ver el fondo y tampoco se ve el techo o el otro lado. Los sonidos ofrecen su eco siempre que hablen un poco alto. Esculpidas en la pared de detrás se leen las siguientes palabras: “el hombre de fe confiará y no temerá pisar”. Por supuesto no hay un camino a través del barranco.**

Esta parte de la tumba es un truco, donde hay un muro horizontal de fuerza transparente sobre el barranco. Este soporte está 15 cm por debajo de la cornisa del saliente, para dar un susto al que vaya a pisar y crea que no hay nada. Liam era un hombre con un extraño sentido del humor. Si cualquiera de los jugadores usa “detectar magia” se dará cuenta enseguida del truco. También si algún jugador lanza piedrecillas o arena sobre el barranco se darán cuenta del truco. En este acertijo se quiere ilustrar la idea de “un salto de fe”. Los jugadores pueden atravesar el barranco fácilmente una vez se den cuenta del truco. Sin embargo el puente no se extiende todo el camino, habiendo una apertura a 3 metros del inicio. Les puedes dar una tirada de salvación de reflejos para que eviten caer. Si aun así caen, la altura es de 21 metros del suelo y éste es liso.

- 10. Esta pequeña cámara circular esta reinada por una fuente, situada en el centro. La fuente esta construida en honor a Mishakal, sosteniendo un cántaro y vertiendo agua en un estanque. La fuente esta hecha de mármol fresco blanco donde se perciben unas venas azules. La habitación contiene bastante vaho y las paredes están revestidas de hongos. Hay pequeños lagartos que se alejan de la luz. Hay también bancos quebradizos rodeando la habitación en la base del estanque está escrito “descansa y refréscate, tus juicios ya casi han acabado.**



El agua de la fuente tiene propiedades mágicas, si es bebida equivale a un hechizo de “curar heridas graves” el agua sólo será efectiva una vez y si se llenan botellas o cantimploras para sacarla de allá, se convertirá en agua corriente. Si cualquier persona con una alineación maligna bebe de esa agua equivale a un hechizo de causar heridas serias, aunque nunca dejara a esa persona por debajo de 1 punto de vida. Si alguno de los que bebe del estanque actúa de un modo no honorable se puede considerar de alineación malvada (a consideración del master). El nivel del invocador de hechizo contenido en el agua es de nivel 15, y tirada de salvación CD 25.

- 11. Estas puertas dobles gigantes son diferentes a las anteriores puertas, no hay bandeja esta vez, únicamente un escrito:**

**“SOMOS CRIATURAS MUY PEQUEÑAS
TODOS TENEMOS DIFERENTES RASGOS
UNO DE NOSOTROS ESTÁ COLOCADO EN CRISTAL**

**AL OTRO LO ENCONTRARAS EN AZABACHE
A OTRO LO PUEDES VER EN UNA MINA
UN CUARTO ESTA DENTRO DE UN CAJON
Y SI UN QUINTO DEBIERAS PERSEGUIR
SERIAS TU QUIEN NO LO DEJARÍA HUIR”**

Este es el último acertijo que deben solucionar los jugadores. La respuesta son las vocales del alfabeto. Para abrir la puerta los jugadores deben darse cuenta que las vocales están sobre paneles a los que se pueden presionar hacia dentro. Todas las vocales así como la “Y” deben ser presionadas. Entonces la puerta se abrirá, sin embargo si se presiona una letra equivocada, la persona que lo ha presionado recibirá una descarga eléctrica causando 1d8+1 (variarlo según el master considere). Dale a los jugadores una percepción CD 20 para darse cuenta de que las letras se pulsan hacia dentro o un CD 15 si buscan algo sobre la puerta.

12. Por último, has llegado a la tumba de Liam. Hay un sarcófago en el centro de la sala. El relieve sobre la tapa esta dedicada a un hombre elegante con un bigote estilo solámnico sobre su cara de piedra. Hay estanterías en las paredes cubiertas de tesoros grandes y pequeños. Un relieve sobre la pared opuesta dice: “Bienvenido, hombre de bien, que Paladine te bendiga así como me bendijo a mí”

En este punto es decisión del master recompensar a los jugadores con lo que mejor encaje en su campaña, o sencillamente estos tesoros fueron robados hace tiempo por otro grupo de aventureros, adentrándoles en otra aventura. Sin importar lo que decidas, los jugadores deberían ser recompensados por hacer de la tumba de Liam una casa de diversión.

Mapa de la Tumba de Liam

