

ENCUENTROS NIVEL BAJO (1-3)



1.- El bosquecillo del Druida

Localización: Regiones boscosas/Campo.

Territorios: Reino Bosque, Ungoloz, Salmanasar, Dormunder.

Ciclo: Diurno y nocturno.

Palabras clave: Árboles, humedad, brisa fría, trino pájaros, musgo, hojarasca, vegetación, oscuridad, antinatural, olor a tierra mojada.

Información para el narrador: En el bosquecillo habita un poderoso espíritu de la naturaleza, que estaba ligado a Jarel el Druida. Una banda de trasgos saqueadores asesinó a Jarel cuando estaba recolectando mandrágora. En ese momento el espíritu enloqueció, matando a los Trasgos y transformándolos en zombis condenados a errar eternamente por el bosquecillo. El espíritu también hace fluctuar la realidad, con lo cual las localizaciones dentro del bosque cambian aleatoriamente con frecuencia.

Desarrollo: El bosquecillo tiene 1 km de largo por 500 m en su parte más ancha. Cuando los Ajs entran sienten un escalofrío como si hubiese algo antinatural en la espesura. Presenta el mapa a los jugadores y que tracen con una línea su ruta de exploración, así como el orden de marcha. Cada vez que los Ajs avancen 200 metros aproximadamente (lo cual les toma 10 minutos de exploración, un turno de combate.) haz una tirada de 1d8 y sucederá el evento bajo el número resultante:

Eventos

1.- Zombis trasgos. De la maleza emergen los zombis de unos trasgos para atacar al grupo por sorpresa. Hay un total de 20 de ellos en todo el bosquecillo. En cada repetición de este encuentro surgen 4+1d3 de ellos.

C.A. 8

D.G. 1

Movimiento: 9 metros

Ataque: Espada corta

Daño: 1d6

Salvación: G1

Moral: 12

Tesoro: 1d3 mo cada uno, espada corta herrumbrosa.

Alineamiento: Caótico

P.X. 15

2.- Árbol de las arañas: Los Ajs encuentra un enorme árbol (10 m. de alto, 2 de diámetro en la base), con un hueco en el tronco por el que se puede entrar. Caben 2 Ajs a la vez. Está oscuro. Al asalto siguiente en el que entren, 1d3+1d2 arañas gigantes atacarán desde la altura del hueco deslizándose por un hilo de tela. Dos de ellas pueden atacar a la vez y por sorpresa. Son variantes de la araña cangrejo, la única diferencia es que el veneno paraliza en vez de matar (elfos inmunes). Si este encuentro se repite, no hay más criaturas ni tesoro, el árbol estará vacío.

Arañas:

C.A. 7

D.G. 2

Movimiento: 12 metros

Ataque: Picadura

Daño: 1d8+veneno (parálisis)

Salvación: G1

Moral: 7

Tesoro: ver más abajo.

Alineamiento: Neutral

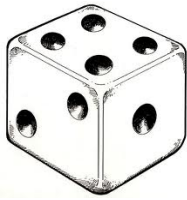
P.X. 25

Si una vez derrotadas las arañas un Aj examina el hueco en el árbol, arriba encontrará la telaraña con la vaina de un desdichado aventurero, a 3 metros sobre el suelo. El irreconocible cadáver porta una daga+1 y una bolsita con una perla blanca.

3.- Estanque de aguas cristalinas. En un pequeño claro del bosque hay un estanque de aguas cristalinas, que cambia del día a la noche. Si los Ajs beben de su agua mientras haya sol, se sentirán completamente saciados como si se hubiesen dado una comilona. De noche las aguas son opacas. Si beben mientras no hay sol, contraerán una enfermedad que les restará -2 a fuerza, destreza y constitución durante 1d4 días o hasta que sean sanados mágicamente.

4.- Cabaña del druida. Los Ajs encontrarán la cabaña de Jarel, un pequeño edificio de madera con los cristales de las ventanas rotos y cubierto de hiedra y musgo. Si se las ingenian para retirar la maleza de la entrada, en su interior solo hay un camastro, una chimenea de piedra y varios muebles rotos sobre un suelo de tierra. Si los examinan, entre unos estantes encontrarán 1d3 pociones de curación. Si examinan el suelo rascando encontrarán una trampilla a un nicho que contiene una cimitarra +1 y un anillo de protección +1.

5.- El venado dorado. Los Ajs se encontrarán por sorpresa con un venado que emite un resplandor dorado. Asustado,



ENCUENTROS NIVEL BAJO (1-3)



saldrá corriendo inmediatamente hacia el linde del bosque. Es demasiado veloz, los Ajs nunca podrán atraparlo si lo intentan, pero sí se verán desviados hacia la salida del bosque si le persiguen, donde desaparece. El ciervo es inmune a cualquier conjuro o efecto mágico. Si le disparan una flecha, haz que tiren el ataque pero fallará salvo que sea un 20 en el dado. Si acierta, el ciervo morirá con la flecha atravesando su cuello, pero esto hará que se despierten 2d4 furiosos ents que atacarán a los Ajs.

Ents:

C.A. 6

D.G. 6

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 manotazos/ 2 aplastar.

Daño: 1d8/1d8/2d8/2d8

Salvación: G8

Moral: 9

Tesoro: no

Alineamiento: Neutral.

P.X 250

El ciervo es un espíritu menor del bosque, perdido por la locura de su amo. Con su piel se puede fabricar una capa con los mismos efectos de la Toga de resistencia a conjuros (ver manual básico AelMdE).

6.- El árbol caído. Los Ajs encontrarán el tocón de un enorme árbol caído. En el árbol está la marca de una enorme garra roja. No hay nada más, por mucho que busquen no encontrarán nada.

7.- El foso. Pide al Aj que encabece la marcha una tirada de salvación contra arma de aliento. Si falla, caerá a un foso que repentinamente se abre ante sus pies, recibiendo 1d3 de daño. Si la supera no ocurrirá nada (ni siquiera se abrirá el foso).

8.- El Druida muerto: En una zona muy enmarañada del bosque donde casi no hay luz, encontrarán el cadáver de Jarel el druida. Es un esqueleto vestido con los ropajes propios de su orden. Se trata de la escena que cierra el encuentro. Examinando el cadáver, los Aj no encontrarán nada. Posibles finales:

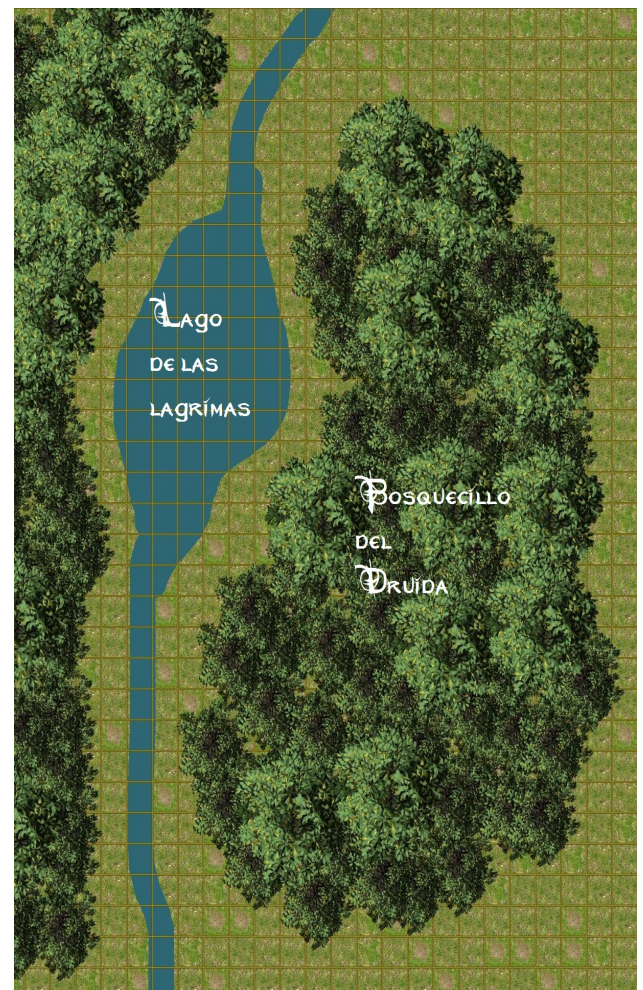
Desenlace:

A) Los Ajs dan sepultura al difunto para que descanse en paz. Un clérigo o druida reza una letanía por el caído y bendice la tumba. El espíritu del bosque recupera la calma, cesan las tiradas de encuentros y el toque antinatural del bosque. Un nuevo druida puede entrar en sintonía con el espíritu y reclamar el bosquecillo para sí. La tumba de Jarel se

convierte además en un lugar sagrado, y todos los de alineamiento no caótico que la visiten recibirán los efectos de un conjuro de bendición (nivel 1) durante 1d4 días. Recompensa: 500 px cada Aj.

B) Los Ajs dan sepultura al difunto para que descanse en paz, sin más rituales. El espíritu del bosque recupera la calma, cesan las tiradas de encuentros y el toque antinatural del bosque. Un nuevo druida puede entrar en sintonía con el espíritu y reclamar el bosquecillo para sí. Recompensa: 400 px cada Aj.

C) Profanan el cadáver del druida o tratan de sacarlo del bosque. El espíritu, enfadado, se materializará de una voluta de humo con gran furia en forma de fantasma (ver monstruo en el manual de AelMdE) en 3 asaltos. Los Ajs haría bien en aprovechar para salir corriendo o tienen pocas opciones. No les perseguirá más allá del linde del bosque pero se materializará cada vez que los Ajs entren de nuevo en él.



Cada cuadrado tiene una longitud de 36 metros.