

La piedra del cielo

Para aventureros de nivel 1-2

Historia

El pueblo de Arbilia es un lugar tranquilo a las faldas de una cadena montañosa, la última parada agradable y cómoda para los viajeros que cruzan el paso de montaña. Hace algunas semanas, la población fue azotada por una tormenta de una fuerza descomunal, dejando tras de sí una desolación pocas veces vista. Árboles incinerados, casas destruidas y calles inundadas fueron sólo algunas de las secuelas. Sin embargo, hubo quien se aventuró a salir de casa.

Muchos coinciden en que vieron a los hermanos Forrer y Agree Agrenhir, dos enanos forjadores muy conocidos en el pueblo, caminando por las calles durante la tormenta. Parecía como si cargaran algo pesado, pero nadie pudo identificar el objeto. Corren los rumores de que uno de los rayos golpeó tan fuerte que se quebró y dejó uno de sus fragmentos entre la madera calcinada del árbol en el que impactó, y que los enanos se apoderaron de ese fragmento. Fuera verdad o no, es cierto que desde aquella tormenta no se ha vuelto a ver a los dos hermanos. Su taller permanece cerrado y por las noches a veces se ven leves fogonazos por las pequeñas ventanas que hay a nivel de la calle. Hay mucha gente preocupada por ellos, pero el miedo a cercarse a la casa, de la que ya se empieza a escuchar la palabra "encantada", es mucho mayor.

Zonas

Las habitaciones de la casa de los hermanos no están iluminadas, aunque en ellas se pueden ver lámparas de aceite. La residencia subterránea tiene las paredes de piedra labrada y el suelo de tierra, menos en el despacho, que tiene baldosas de piedra. A la altura del techo se encuentran las pequeñas ventanas estrechas que ventilan la casa. En todo el recinto impera un olor a ceniza y humo.

Zona A: El taller de los hermanos Agrenhir no es muy grande, y la puerta de atrás da paso a una escalera que baja a la residencia de los enanos. Esta puerta está cerrada con llave desde dentro y requerirá una prueba de Fuerza o herramientas de ladrón DC 12 para abrirse. El pasillo está completamente a oscuras y termina en una puerta, también cerrada, aunque no con llave. El olor a ceniza se intensifica.

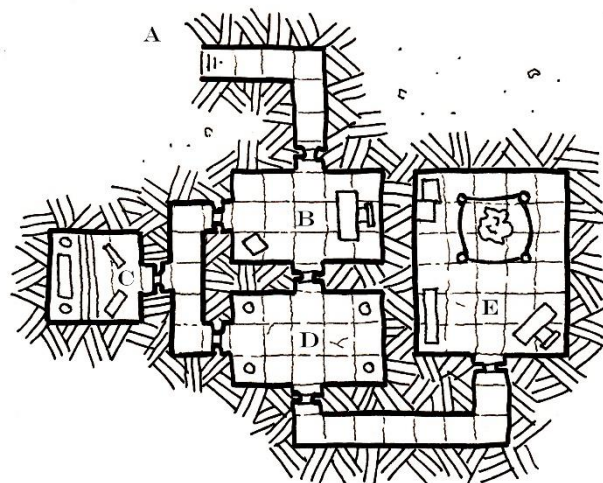
Zona B: Un pequeño despacho, donde hay varias cajas llenas de papeles, chamuscados en su mayoría. De dos de las paredes parece manar masa líquida bastante espesa que parece ser lava, cuyo tenue brillo ilumina la habitación. Al inspeccionarlas, se transforman de repente en dos pequeños *Magma Mephit* (SRD p. 331), que atacarán a los aventureros inmediatamente.

Entre los papeles se puede encontrar los fragmentos del diario de Forrer Agrenhir. Estos escritos son en su mayoría referida al trabajo en el taller, pero desde el día de la tormenta hasta la última anotación (datada una semana antes de que los aventureros entren en la casa) puede verse una degeneración de la escritura, como si el que las estuviera anotando estuviera cada vez más nervioso o enloquecido. El diario puede encontrarse en los Anexos. Si se supera una prueba de Sabiduría DC 10 se puede encontrar un manojito de llaves en un rincón, bajo unas cajas destrozadas y chamuscadas. Estas son las llaves de las puertas de toda la casa.

Zona C: Una pequeña capilla dedicada a Hermg, del panteón enano, con la puerta cerrada sin llave. Está en perfecto estado, aunque se nota que nadie ha entrado en varias semanas. Hay un pequeño quemador valorado en 100 po.

Zona D: Sala amplia y casi vacía, una prueba de Sabiduría (Percepción) revela marcas de algunos muebles que se han retirado hace no mucho. Las paredes presentan algunas quemaduras e impactos, y un olor a pelo quemado inunda la habitación. El único mueble presente es una estantería con tarros de conservas y algunos barriles de cerveza y agua. El suelo está lleno de desperdicios, los cuales han intentado recoger sin mucho interés.

Al poco tiempo de que entren en la habitación, se escucha un ruido extraño de la puerta que lleva al pasillo de la zona E, una especie de balbuceo. Si un aventurero se acerca, abre la puerta o se deja pasar varios minutos sin hacer caso, la puerta se abre violentamente y entra un enano, Forrer Agrenhir, esgrimiendo un martillo de forja en cada mano. Tiene la cara completamente carbonizada y las cuencas oculares vacías y el pelo de la cabeza y la barba está reducido a mechones chamuscados. Grita "¡Dejadme en paz de una vez, malditos, volved al infierno



del que salisteis!" y ataca inmediatamente. Si logran atraparlo con vida, no es difícil ver que está completamente desquiciado. Balbucea una y otra vez y al poco tiempo entra en un coma profundo.

Zona E: En el pasillo hay una precaria barricada de muebles, que se deberá despejar antes de poder abrir la puerta. Esta está cerrada con llave y, si no han encontrado o no usan las llaves en la zona B, requiere una prueba de Fuerza o Herramientas de Ladrón CD 12 para abrirse. La habitación es amplia, y está dominada por una piedra blanca, del tamaño de una calabaza, que emite una luz tenue, como la de una vela. Alrededor de la piedra se pueden ver los restos de dos camas y algunos arcones, ropa tirada por el suelo y restos de otros muebles. Delante de la piedra hay un enano arrodillado, como si el rezara. Se trata de Agree, el otro hermano. Tiene el rostro empapado en sudor y su piel, de la que parece emanar vapor, está enrojecida. En la habitación reina una leve niebla, y la temperatura es ligeramente superior a la del resto de la casa.

Cuando entran los aventureros, el enano se vuelve hacia ellos y grita "No, no me arrebataréis mi piedra". Acto seguido pone una mano encima de la roca y una oleada de vapor emerge de la piedra y rodear al enano. Sus ojos se vuelven rojos y con un brillo tenue, como el de la piedra. El vapor que emana su piel se intensifica y, con un grito, carga contra los aventureros, a quienes enfrentará hasta la muerte. Inmediatamente la piedra expulsa dos pequeños chorros de lava que se convierten en dos *Magma Mephit* y se unen al ataque.

Cuando Agree sea derrotado, el vapor saldrá de golpe de su cuerpo y formará una silueta vagamente humanoide, cuya cara emitirá un silencioso y agónico grito mientras se disuelve en el aire. La piedra pierde su brillo y queda inerte. Si buscan en la sala, en un arcón tirado en el suelo pueden encontrar dos *scroll of Fire Bolt* (SDR p. 242), una *potion of resistance (fire)* (SDR p. 235) y dos *potion of healing* (SDR p. 234).

Resolución

La piedra ha perdido todo su poder, pero aun así el mineral de que está formada es extremadamente raro. Un estudio en profundidad por un usuario de las artes mágicas descubrirá que la piedra es un fragmento de Aghuna, el plano demoníaco, y que el eterno conflicto debió romper una parte, que cayó a este mundo acompañado de la tormenta. Añade que es una suerte que no trajera consigo la esencia de algún demonio, ya que este hubiera intentado atrapar la voluntad del primero que se hubiera acercado a la piedra. También avisa que aún inerte, este metal llamaría la atención de cualquier entidad demoníaca cercana, ya que sigue siendo parte de su propio plano impío.