

La defensa en el vórtice

Para aventureros de nivel 3-4

Historia

La Orden de Lancauh ha luchado contra los diablos desde que el mismísimo dios expulsara al señor diabólico Nyten al Plano Exterior. Lancauh enseñó a sus lugartenientes los secretos arcanos para detectar, destruir y expulsar a las hordas de diablos dondequiera que apareciesen, y estos perpetuaron la lucha con los más capaces guerreros.

Según las crónicas, una de las batallas más famosas de la Orden se desarrolló en el bastión fronterizo de Jackferd. Dicha fortaleza fue tomada por un culto a Nyten y comenzaron el ritual para abrir un portal hasta el Plano Exterior. Los guerreros de la Orden lograron reconquistar la plaza y detener el ritual antes de que se completara, pero una enorme cantidad de energía arcanas ya había sido invocada y se liberó en una enorme explosión. El bastión desapareció y en su lugar quedó un cráter agrietado y humeante.

Décadas después, entre los vapores del cráter comenzaron a verse luces y a escucharse sonidos extraños. Los curiosos que se acercaron encontraron en el centro del cráter el cuerpo sin vida de un anciano, vestido con el uniforme de los magos de la Orden de Lancauh. Junto a él se abría una puerta oscura, formada de vapor violeta. Nadie osó atravesarla, y todos huyeron, dejando allí el cadáver y el portal, y contando a los cuatro vientos la historia del bastión reaparecido.

Zonas

El portal localizado en el cráter comunica directamente con la zona A del mapa. Cuando todos los aventureros estén dentro, el portal parpadeará brevemente, se cerrará y no se podrá volver a salir.

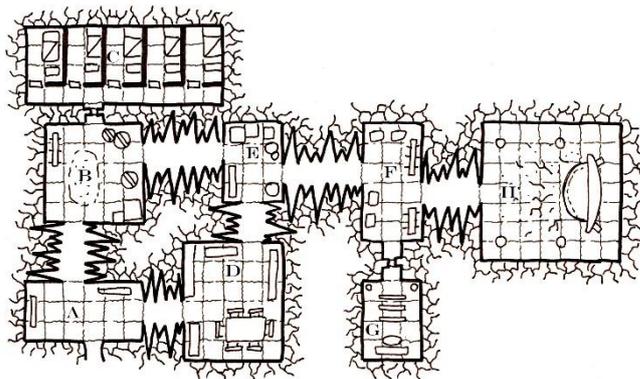
Todas las habitaciones son fragmentos de la antigua fortaleza, construidas de sólida piedra y resistentes vigas de madera. Los muebles están muy desgastados y cubiertos de polvo. Aunque hay muchos antorcheros con signos de haber sido usados durante mucho tiempo, ahora están todos apagados. La mayoría de las habitaciones tiene enormes agujeros en la pared que son entradas a los vórtices que comunican las diferentes zonas, y que las ilumina con una tenue luz púrpura. Los aventureros podrán cruzar libremente entre las habitaciones a través de estos vórtices, pero cada vez que lo hagan deberán tirar 1d6 y aplicar la siguiente tabla.

1-4	Cruzan sin problemas
5	La tormenta del vórtice les alcanza. Deben pasar una tirada de salvación de Constitución DC 15 o recibir 3d6 de daño eléctrico
6	Interferencia en el portal. Tira en la tabla de encuentros, el cual se desarrolla en la habitación de destino.

El portal de la zona H no es estable, pero algunos diablos logran cruzarlo. Cada 15 minutos en tiempo de juego (o cuando el DM vea oportuno) se deberá tirar 1d6 en la siguiente tabla de encuentros para determinar qué tipo o tipos de diablos cruzan el portal. Las criaturas localizarán a los aventureros de inmediato y en el turno siguiente aparecerán por el vórtice más cercano a estos. Cada vez que el portal se active, los aventureros sentirán un leve temblor en el suelo y se escuchará un zumbido atenuado. Si los aventureros no están en guardia cuando las criaturas aparezcan, el primer asalto será por sorpresa.

1-2	1d4+8 <i>lemure</i> (SDR p. 278)
3-4	2d4 <i>lemure</i> (SRD p. 278) + 1d2 <i>imp</i> (SDR p. 277)
5	1d2 + 2 <i>imp</i> (SDR p. 277)
6	1 <i>bearded devil</i> (SDR p. 274)

Zona A: Una habitación pequeña, iluminada por dos vórtices. En una esquina se puede ver el cadáver de una anciana, con el uniforme de la Orden. Por el aspecto, no lleva muerta más de una semana. Sus manos aún sujetan un antiguo libro, con inscripciones arcanas. Una prueba de Inteligencia (Arcanos) DC 15 permite averiguar que se trata de un poderoso ritual desconocido, relacionado con los portales. La parte final de dicho ritual describe cómo inscribir cuatro símbolos formando un cuadrado y un encantamiento que debe recitarse en su interior. El libro puede usarse posteriormente como un *Tome of Clear Thought* (SRD p. 247).



Zona B: Un pequeño e improvisado taller de forja. La fragua está fría y las herramientas llenas de polvo. En el suelo se puede ver una gran marca negra de hollín, como si allí hubiera ardido una hoguera enorme hace mucho tiempo.

Zona C: Un pasillo con cinco habitaciones pequeñas, de mobiliario austero. En dos de ellas, sobre la cama, se pueden ver sendos cadáveres envueltos en un sudario blanco, con el símbolo de la Orden. Sus armas están colocadas sobre ellos, y los arcones al pie de las camas se encuentran las respectivas armaduras. Las piezas en sí son muy valiosas (600 po en total), y las espadas son *weapon +1* (SDR p. 250). Si se retira el sudario, se puede apreciar que los cadáveres son de ancianos, y llevan muertos menos de un mes.

Zona D: Dos grandes estanterías vacías y una mesa con varias sillas amueblan esta habitación. Sobre la mesa se puede ver un mapa dibujado a mano, con la actual conformación de la fortaleza (los aventureros pueden guiarse por él). Este mapa tiene dibujada una marca roja en la zona H roja y una verde en la zona G.

Zona E: Un almacén con barriles y cajas, todo vacío. Se ven multitud de herramientas polvorientas y muchas de ellas estropeadas. Está bastante ordenado, pero parece que hace mucho que no entra nadie allí.

Zona F: Un arsenal con armas, armaduras y equipo de calidad media para varias personas, todos ellos adornados con el símbolo de la Orden. Las armas se ven usadas y reparadas, y muchas están gastadas hasta hacerlas inservibles.

Zona G: Un almacén convertido en una capilla a Lancauh. Aún se pueden ver un gran cirio encendido frente a la estatua del dios. En el suelo hay una docena de cálices llenos de ceniza, cada uno con un nombre inscrito. Al entrar en la sala, un sentimiento de solemnidad y paz inunda a los aventureros. Mientras estén en esta sala, no se realizarán tiradas en la tabla de encuentros (los diablos no pueden localizar a los personajes y terminarán perdidos en los vórtices).

Zona H: Un enorme portal púrpura de 20 p. de altura domina esta sala. De él salen cintas de vapor violeta y emite un zumbido constante. Por toda la habitación pueden verse manchas de sangre y rastros de combate. Cuatro pilares rodean la habitación, y uno de ellos tiene una inscripción, idéntica a las del tomo de la zona A. A los pies de este pilar se encuentra el cuerpo sin vida de un anciano, ataviado con el uniforme de la Orden, que aún sujeta una tiza y un papel con la copia de los cuatro símbolos del tomo. Al entrar por primera vez en esta sala, se debe tirar en la tabla de encuentros.

Resolución

Los cadáveres encontrados son los miembros de la Orden de Lancauh desaparecidos, que aguantaron hasta su último aliento en aquella fortaleza intentando cerrar el portal. Los aventureros pueden completar su misión realizando el ritual explicado en el tomo, es decir, inscribiendo los símbolos en los pilares y recitando el encantamiento. Para terminar, deberán superar una prueba de Inteligencia (Arcanos) DC 15 o tendrán que repetirlo. Cada vez que intenten el ritual, se harán 3 tiradas en la tabla de encuentros (se tarda mucho tiempo en completarlo). Si completan el ritual, el portal desaparece en una nube púrpura. Los vórtices se estabilizan y se podrán cruzar sin peligro. Además, el portal de salida volverá a abrirse. Sin embargo, los restos del bastión permanecerán entre ambos planos para siempre.