

# AVENTURAS EN A4

## EL GUARDIÁN DE LAS PROFUNDIDADES



### Aventura de alta fantasía medieval

DURACIÓN APROXIMADA: 4 HORAS | JUGADORES: 3-5 | MEJOR SISTEMA: D20 | DIFICULTAD: MEDIA

**Trasfondo:** una poderosa quimera está hostigando una aldea cercana a sus dominios. Es conocida como 'La Bestia Que Mata y Ríe'. Los aldeanos decidieron ofrecerle sacrificios a cambio de su supervivencia. Para apaciguar a la quimera, los aldeanos elaboraron una lotería en la que se elige al azar 3 personas y éstas son ofrecidas para el sacrificio. La 'Bestia Que Mata y Ríe' los engulle sin piedad mientras amedrenta a los mensajeros.

Sin embargo, esta lotería está amañada. Los dirigentes del pueblo trucan el sorteo para proteger así a sus seres queridos y socios. El pueblo está situado en un lugar remoto rodeado de estribaciones boscosas. Hacia el este se encuentra la guarida de la quimera. Es una cueva con una boca muy amplia donde la luz apenas entra. Algunos de los mensajeros dicen que parecen escucharse melodías siniestras en su interior.

La quimera no es más que el guardián de una ciudad subterránea a la que se llega atravesando la cueva. En esa ciudad se encuentran antiguos habitantes del submundo que pretenden conquistar la zona exterior dentro de muy poco tiempo. La quimera comenzó a hostigar a la aldea después de un desprendimiento de rocas de la cueva, que dejó abierta la entrada.

**Gancho inicial:** un aldeano llamado Ardail conoce el secreto y está harto de esta lotería amañada. Nadie le cree, así que decide contratar a los PJs para derrocar a la responsable de la lotería, la alcaldesa Belia Norde.

**Qué está en juego:** los habitantes inocentes de la aldea, toda la región debido al ejército subterráneo.

**Posibles incentivos para los personajes:** el antiguo alijo de Ardail, fue de su abuelo, guardado durante generaciones. El ideal de justicia de los PJs para liberar a la aldea. La voluntad de frenar al ejército oscuro una vez derrotada a la quimera. La necesidad de conocer quiénes están detrás de la aparición de la quimera. La gloria de derrotar a un monstruo temible.

**Preguntas:** ¿quién está a cargo del ejército oscuro? ¿De dónde proviene la quimera? ¿cuáles son las intenciones a largo plazo de los amañadores de la lotería? ¿Tendrán los PJs la valentía de llegar hasta el final del asunto? ¿Se compadecerán los PJs del pasado del líder del submundo? ¿Perdonarán los PJs a los amañadores?

**Situación inicial:** los PJs llegan a los alrededores de la aldea para contactar con Ardail. Una niña llamada Marger ha estado vigilando la zona para saber cuándo llegan. Son sorprendidos por Marger, que los conducirá clandestinamente hasta la casa de Ardail. Éste les comenzará exponer la situación cuando dos alguaciles llaman a su puerta: ha sido escogido por la lotería para servir como sacrificio.

#### Personajes no jugadores

**Ardail:** aldeano de espíritu noble que siempre quiso ser caballero como lo fue su abuelo. Su familia entró en desgracia y ahora intenta vivir como puede. Tiene intención de derrocar a la tirana Belia Norde, la alcaldesa responsable de la lotería.

**Belia Norde:** es la responsable del amaño de la lotería y alcaldesa de la ciudad. Está intentando convencer a la quimera para que le lleve ante su jefe. Tiene la intención de ser al menos una esclava del líder de ese ejército oscuro para no ser pasada a cuchillo. Es despótica y está desquiciada.

**Marger:** hija adoptiva de Ardail. Es una niña curiosa y está tocada por la magia. Tiene aptitudes para ser en el futuro una poderosa hechicera. Por las noches le asaltan pesadillas relacionadas con el señor sombrío Drachen, el líder del ejército subterráneo.

**Drachen Devonshire:** es un antiguo elfo oscuro lleno de sed de venganza. Fue torturado y sometido a escenas espantosas para luego ser esclavizado en el submundo. Consiguió deshacerse de su esclavitud y a través del crimen se hizo líder de la ciudad subterránea. Sus ansias de poder no han terminado ahí y pretende conquistar el mundo exterior. Sus fuerzas no son tan numerosas como para hacerlo, pero sería un rival temible para muchos ejércitos.

**Posibles escenas:** conversación y/o lucha con la quimera, intento de captura por los alguaciles de Belia, incursión en el submundo de Drachen, secuestro de Marger, desvelamiento del amaño de la lotería, robo del alijo de Ardail, aparición de un misterioso hechicero que dice conocer a la quimera, contratación de más mercenarios que luchan contra los PJs, desocupación de la aldea debido al avance del ejército de Drachen.