



El camino del héroe

ENFOQUE EN LAS CAMPAÑAS PARA CADA PROFESIÓN

En esta colección de pequeñas campañas de profesión se pretende aumentar el nivel de personalización de los personajes, a la vez que cierto nivel de aleatoriedad en la estructura y trama que pone a cada personaje jugador en el rol de protagonista del grupo de héroes durante un pequeño periodo de tiempo, dando la posibilidad de vinculación entre personajes, implicación en el aspecto del roleo e interpretación para dar profundidad al personaje que evoluciona con una trama junto a sus compañeros, y un motivo de existencia en el mundo de aventuras. Todo lo contado en la siguiente introducción ha de tomarse como un boceto de estructura que podrá adaptarse en los detalles para enriquecer las aventuras de cada profesión. La campaña de ejemplo "El camino del paladín: Adalid de los dioses" es un buen ejemplo de algunos cambios de la estructura coherentes con la profesión de paladín y de la trama desarrollada. Donde existe un posible cambio de alineamiento, un Set de Artefactos para cada alineamiento, Facciones enemigas adicionales, una estructura de éxitos de aventuras basada en la idea que se explica más adelante pero enfocada en puntos acumulados para cada nivel de éxito y un Líder final de campaña dictado por la trama que probablemente será lo habitual.

Estas campañas están diseñadas para cada una de las profesiones con una misma estructura común.

RESPECTO A LA ESTRUCTURA DE AVENTURAS y NIVEL DE ÉXITO AL SUPERARLAS

- > Un **Activador** aleatorio para iniciar la campaña.
- > Una pequeña **Aventura inicial** que da como posible recompensa un 1º Artefacto de profesión.
- > Al menos un **Entreacto** entre dos aventuras, enfocado en algún tipo de búsqueda que dilate los turnos entre una aventura y otra, permitiendo introducir la trama y generar expectación además de que el grupo de héroes, ante los viajes, búsquedas y espera de turnos, estén incentivados durante esos turnos a realizar otras aventuras, visitar otros lugares que necesiten, etc. para así solapar y entremezclar su juego con las campañas de profesión.
- > Una **Segunda aventura** que genera el desarrollo de la trama y da como posible recompensa un 2º Artefacto de profesión.
- > Una **Tercera aventura** de desenlace de la trama que da como posible recompensa un 3º Artefacto de profesión.

El nivel de **Éxito individual por aventura** estará dividido en 3 grados de éxito y 1 fracaso, siendo de mayor a menor:

Éxito de leyenda: Obtener el "Éxito heróico" y superar la aventura en el Nº de turnos indicado.

Éxito heróico: Obtener "Éxito en la aventura" y superar en Puntos de victoria al JO/JOA.

Éxito en la aventura: Conseguir el objetivo de la misión.

Fracaso: No conseguir el objetivo de misión.

El nivel de **Éxito global de campaña** estará dividido según el éxito acumulado en cada aventura. Su enfoque y grados, así como su **Recompensa final** será variable dependiendo de la trama de cada campaña y el éxito global, tanto en la cantidad de Artefactos del Set que podría conservar el jugador como en experiencia, objetos extra y/o alguna habilidad vinculada al nivel de éxito de la campaña con cantidad total de Artefactos conseguidos del Set de profesión.

La estructura permitirá que la dificultad, longitud y protagonismo sean semejantes en todas las profesiones, evitando las preferencias por unas u otras para incorporar suficiente heterogeneidad entre profesiones pero generando mucha variabilidad en el resultado que permita la rejugabilidad de una profesión concreta.

RESPECTO A "LA RECOMPENSA ALEATORIA" EN ARTEFACTOS DE PROFESIÓN

Se creará una lista de 5 objetos que llamaremos "Artefactos de profesión" y que se diseñarán como Set enfocado al rol de dicha profesión, de los cuales solamente podrán obtenerse como máximo 3 de ellos, uno en cada una de las tres aventuras. Al ser 5 artefactos, uno de ellos tendrá un punto más en la probabilidad de 1D6 y considerándolo el principal de la profesión, coherente con su rol (como por ejemplo un arma o escudo para el combatiente, un amuleto o varita para el hechicero o unas botas o capa para el buscador).

Cada artefacto del Set de profesión tendrá tres niveles de calidad vinculados al nivel de éxito de resolución en cada una de las tres aventuras. La forma de conseguir este resultado es que el Set de profesión incrementará sus capacidades cuanto más de estos artefactos estén equipados, consiguiendo una sinergia en el uso del conjunto.

Cada artefacto del set tendrá siempre alguna posibilidad de ser destruido por completo, y si la destrucción ocurre, el resto de objetos realizarán como reacción su propia tirada a la posibilidad de quedar destruido. Esto podría generar una "Rotura en cadena" y la posible destrucción de todos los artefactos, consiguiendo la percepción de ser objetos tan poderosos y vinculados entre sí que se ha de tener cuidado al usarlos.

La destrucción de cualquier artefacto del set generará un efecto negativo transitorio al personaje, ya sea daño propio, en área, penalizaciones durante esa aventura, etc.

Esta aleatoriedad conseguirá que cada profesión obtenga un trio (en el mejor de los casos) de Set de profesión distinto y a su vez con diferentes niveles de calidad, el cual podrá destruirse en algún momento pudiendo dar contenido imprevisto y recuerdos épicos a los jugadores.



RESPECTO A LA ALEATORIEDAD DE LAS FACCIÓNES ENEMIGAS

Cada campaña de profesión tendrá una lista de 6 Facciones considerada presumiblemente benignas y otra de 6 Facciones consideradas presumiblemente malignas (seleccionadas entre todas las facciones existentes de DUN), para que el jugador pueda realizar una tirada aleatoria con 1D6 para determinar la *Facción enemiga de campaña* contraria a su alineamiento al comenzar la "Aventura inicial". En cualquier caso, si la trama lo requiere, podrán añadirse otras facciones en el momento necesario o cambiar sus enemigos finales de aventura o campaña por algo más coherente a la trama.

Esta aleatoriedad en los enemigos permitirá una gran diversidad y rejugabilidad con la profesión, dando enfoques diferentes de un gran enemigo en la historia de cada personaje.

RESPECTO AL ENFOQUE DE LA TRAMA

La trama se construirá de manera que cada profesión, fortuita e imprevisiblemente consiga un activador concreto, diferente y exclusivo de su campaña "Camino del héroe", permitiendo al jugador sentirse inmerso en una aventura imprevista que lo convertirá en protagonista durante un corto periodo.

Durante el desarrollo de las aventuras, el personaje será puesto a prueba en difíciles decisiones que podrían cambiar o reforzar el enfoque de su comportamiento, relación e incluso alineamiento, con el resto del entorno.

Este recurso de decisiones aumenta temporalmente el protagonismo de un jugador concreto esperando que el resto de jugadores se vinculen emocionalmente a este personajes por las difíciles situaciones compartidas, permitiéndoles sentir que afectan y cambian de alguna manera el desarrollo y resultado de la aventura teniendo transcendencia permanente en el mundo de juego, consiguiendo que cada vez que se rejuege, cada jugador tome un camino diferente según su forma de entender al personaje, enriqueciendo su historia personal y diferenciándose de cualquier otro personaje jugado.

RESPECTO A LA ORGANIZACIÓN y LECTURA DE LA HOJA DE CAMPAÑA

Debido a que las mecánicas de rejugabilidad y variabilidad de las opciones, trama y recompensas de esta estructura diseñada para las campañas de profesión podrían ser algo complejas, señalaré algunos detalles de las hojas de aventura creadas para facilitar su lectura y comprensión, la aplicación de sus herramientas para desvelar la información necesaria de la forma correcta y ordenada con sus posibles opciones y evitar desvelar información anticipadamente o que no van a utilizarse la primera vez que se juegue, reservándolas para rejugar en futuras ocasiones con otros personajes de la misma profesión.

Inicialmente habrá unas hojas de **GUÍA GENERAL DE CAMPAÑA** que contendrá:

- Un **Glosario de aventuras** en orden cronológico a modo de resumen que indicará de manera escueta el nombre de cada una de ellas, su *Activador* y *Recompensa* más importante, su abreviatura y dificultad, junto al *Fin de campaña* con la estructura de *Recompensa final*.
- Unas **Reglas especiales generales** que aplicarán a toda la campaña, con los niveles de *Éxito de escenario* y sus *Modificadores estándar* generales así como su estructura de niveles de *Éxito global de campaña*.
- Dos tablas de selección aleatoria de **Facción enemiga de campaña** con 6 facciones benignas y otras 6 facciones malignas.

Seguidamente unas hojas con la descripción detallada del **Set de profesión**, que contendrá sus *Poderes*, las *Habilidades* que activa su *Rotura en cadena* y todos los *Artefactos* con su descripción completa.

A continuación seguirán unas hojas con la recopilación de los **TEXTOS DE LA TRAMA** correspondientes a la siguiente aventura y siempre antes de esta, ordenados con su referencia para localizarlos y activar su lectura en el momento preciso.

Finalmente, tras cada *Textos de la trama* seguirán las **HOJAS DE AVENTURA** que le corresponden, con su desarrollo habitual en el que se indica adicionalmente el *Nombre de campaña* y el *Nombre de aventura*, un *Texto introductorio*, una explicación de como aplicar la *Activación de la aventura* (de ser necesaria) para continuar con el estándar oficial de DUN de *Misión*, *Facción*, *Preparativos*, *Reglas especiales*, *Elementos especiales*, *Mobiliario*, *Otros elementos*, *Líder*, *Conclusión* y el *Mapa de escenario*.

Los cuadros rojos como **este** indican información oculta, alternativas u opciones que únicamente han de leerse en el momento en que el texto inmediatamente superior al cuadro, otro texto o la trama lo indiquen específicamente, intentando evitar su lectura hasta ese momento.

Los cuadros amarillos de borde rojo como **este** son notas aclaratorias de importancia que han de leerse siempre, salvo cuando estén insertados en cuadros rojos y por tanto únicamente se leerán como notas aclaratorias de importancia cuando se necesite leer dicho cuadro rojo.

MOTIVACIÓN

Esta idea de campañas de profesión nació con la intención de aumentar la profundidad de las historias de los personajes de mi grupo de juego para que su motivación y asiduidad de sesiones se incrementara al hacerlos protagonistas durante un periodo determinado, que además tendría un "entre-acto" donde el grupo dejaría dicha trama en "pausa" con diferentes incógnitas para jugar otras aventuras antes de retomar esta campaña personal que fomentaría la unión del grupo. La campaña prototipo ha sido "El camino del paladín: Adalid de los dioses.". Actualmente está jugada hasta la mitad y fingiendo que es una campaña oficial del juego. De momento nadie se dió cuenta y el objetivo al crearla ha sido todo un éxito, se ha convertido en la trama principal para todos los jugadores.

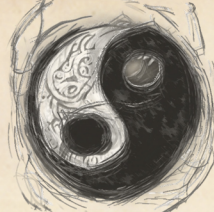
PLANES DE FUTURO

Mientras se van creando campañas para las profesiones que mi grupo personal está jugando (Cíclope-Paladín, Elfa-Hechicera, Centauro-Guerrero), iré bocetando ideas de otras campañas para otras profesiones... en algún momento algunas podrán crearse... difícilmente todas, pero vierto esta idea a la comunidad para que tal vez alguien con esta estructura y el ejemplo de la Campaña: "Camino del Paladín: Adalid de los dioses" puedan quizás completar algunas otras profesiones y cederlas a la comunidad. Tal vez entre todos... tal vez...

Igualmente, otro proyecto análogo es "El camino de la raza", donde iré creando unas aventuras para cada raza que mi grupo juegue, pero en este caso será una única aventura corta, relacionada con una misión que alguien de su raza o una raza enemiga generará como activador.

Esta aventura rápida tendrá como recompensa permanente algún tipo de mejora, bonificación o habilidad inventada nueva y con coherencia a dicha raza en concreto. Esta recompensa, al ser permanente, no será muy grande para no desbalancear el juego pero tendrá igualmente diferentes opciones según las decisiones del jugador y diferentes calidades según su éxito.

EL CAMINO DEL PALADÍN



Adalid de los dioses

GUÍA GENERAL DE CAMPAÑA

Activador:

Cuando uno de los miembros del grupo de héroes tenga la profesión de *Paladín*, y derrote a su primer enemigo de la facción “Gigantes y primigenios” (permaneciendo consciente), activa la campaña “El Camino del Paladín: Adalid de los dioses” y comienza su “Aventura inicial: Un templo atemporal”.

GLOSARIO DE AVENTURAS

Esta campaña está únicamente enfocada a personajes con la profesión de *Paladín* y está compuesta cronológicamente por las siguientes aventuras:

- ▶ **1-Pal:** **AVENTURA INICIAL:** “Un templo atemporal”.
 - ✂ - **Activador:** Cuando un grupo de héroes con un paladín como miembro derrote a su primer enemigo de la facción “Gigantes y primigenios” y el paladín permanezca consciente.
 - **Recompensa:** Posible 1º Artefacto del Set de paladín sin identificar y XP según el “Nivel de éxito de escenario”.
- ▶ **E1.1-Pal:** **ENTRE-ACTO:** “El templo del ciclo sin fin”.
 - **Activador:** Cuando todo el grupo de héroes al fracasar o al finaliza la AVENTURA INICIAL al cruzar el “Portal de teletransporte ②”.
 - **Recompensa:** Contexto de la trama, obtención asegurada del 1º Artefacto del Set de paladín y la identificación para habilitar su uso.
- ▶ **2-Pal:** **AVENTURA 2:** “Un retraso catastrófico”.
 - ✂ - **Activador:** Tras pasar 5 semanas desde que el Sumo Sacerdote conoce al paladín en el ENTRE-ACTO.
 - **Recompensa:** Posible 2º Artefacto del Set de paladín y XP según el “Nivel de éxito de escenario”.
- ▶ **3-Pal:** **AVENTURA 3:** “El panteón y la tribulación”.
 - ✂ - **Activador:** Tras finalizar la AVENTURA 2 descubrir la semana en que el “Panteón de dioses” permanecerá accesible y viajar al territorio correcto durante ese periodo.
 - **Recompensa:** Posible 3º Artefacto del Set de paladín y XP según el “Nivel de éxito de escenario”.

FIN DE CAMPAÑA:

Activador: Tras finalizar las 3 aventuras de la Campaña de “El Camino del Paladín: Adalid de los dioses”.

Recompensa final: Aplicada según el “Nivel de éxito global de campaña” y que permitirá mayor o menor recompensa.

Voluntad divina: El paladín puede cambiar a voluntad uno de los artefactos que posea del Set de paladín por otro cualquiera de la lista asignada que no posea. Puede conservar todos los artefactos tras el cambio. Lee el texto *R1.1-Pal.* (pag. 4).

Digno adalid: El paladín puede conservar todos los artefactos del Set de paladín que posea. Lee el texto *R1.2-Pal.* (pag. 4).

Ofrenda a los dioses: El paladín debe ofrecer como tributo a sus dioses y a su elección, uno de los artefactos de Set de paladín que posea. Este artefacto es eliminado del juego y puede conservar el resto de artefactos. Lee el texto *R1.3-Pal.* (pag. 4).

Indigno adalid: El paladín puede conservar, a voluntad, únicamente uno de los artefactos del Set de paladín que posea y eliminar el resto. Lee el texto *R1.4-Pal.* (pag. 4).

Paladín repudiado: El paladín conserva todos los artefactos del Set de paladín y no pueden ser desequipados, los artefactos permanecerán equipados en las 3 aventuras siguientes. Tras finalizar la tercera aventura, se aplicará el efecto de destrucción de “Rotura en cadena” de todos los artefactos y serán eliminados del juego. Lee el texto *R1.5-Pal.* (pag. 4).

Lección divina: +1XP a cada héroe que haya acompañado al paladín y finalizado consciente en la última aventura. Lee el texto *R1.6-Pal.* (pag. 4).

Revelación divina: El paladín obtiene +1XP. Lee el texto *R1.7-Pal.* (pag. 4).

Mensajes divinos: El Paladín puede traspasar 1 punto de su propia XP acumulada a cada héroe que le acompañe si no tiene alineamiento contrario. Lee el texto *R1.8-Pal.* (pag. 4).

“Don de los dioses”: Aprende la habilidad “Bendición/Maldición del adalid” permite lanzar uno de sus hechizos de paladín de “El favor de los dioses” una vez adicional por cada artefacto equipado del Set de paladín (pudiendo repetir el mismo hechizo un máximo de 2 veces). Lee el texto *R1.9-Pal.* (pag. 4).

REGLAS ESPECIALES GENERALES

Nivel de éxito de escenario: La conclusión de la aventura puede ser mejor o peor dependiendo de lo conseguido por los héroes durante su desarrollo.

Nivel de éxito 3: *Paladín de leyenda.*

Nivel de éxito 2: *Paladín heroico.*

Nivel de éxito 1: *Paladín aventurero.*



Fracaso al fallar el objetivo de “MISIÓN”: *Paladín frustrado.*

Anota y recuerda cada resultado al final de cada escenario para determinar el “Nivel de éxito global de campaña” del paladín cuando esta haya finalizado.

Modificadores estándar al “Nivel de éxito del escenario”:

+1 al cumplir el objetivo de escenario

+1 al completar el escenario en el máximo de turnos indicados

+1 finaliza el escenario con más Puntos de logro que el  / 

-1 si no superan la misión a la primera y han de repetir la aventura.

Nivel de éxito global de campaña: Cuando la campaña haya sido totalmente completada, la “Recompensa final” será mayor cuanto mayor sea el “Nivel de éxito global” al sumar el acumulado del “Nivel de éxito de escenario” de las tres aventuras. La puntuación final resultará en los siguientes títulos de paladín y bajo ellos se indica la “Recompensa final” de cada rango.

10 pnts: **Enviado divino.**

- *Voluntad divina*

- *Revelación divina*

- *Lección divina*

- *Mensajes divinos*

- *“Don de los dioses”*

8-9 pnts: **Verdadero adalid.**

- *Digno adalid*

- *Lección divina*

- *Mensajes divinos*

- *“Don de los dioses”*

5-7 pnts: **Adalid legendario.**

- *Ofrenda a los dioses*

- *Revelación divina*

- *Mensajes divinos*

- *“Don de los dioses”*

4-6 pnts: **Adalid heroico.**

- *Indigno adalid*

- *Mensajes divinos*

- *“Don de los dioses”*

0-3 pnts: **Paladín.**


- *Paladín repudiado*




- *“Don de los dioses”*

< 0 pnts: **Paladín repudiado.**

- *Paladín repudiado*

- *Indigno adalid*

 **Tiempo límite:** Cada aventura indica el número de turnos de “Tiempo límite” y los posibles modificadores. Pero para ampliar información, la pauta que determina dicho número de turnos aplica el siguiente procedimiento:

Se cuentan los turnos totales de movimiento que un personaje (considerando  = 4) tarda al correr todos los turnos por el camino más corto hasta el objetivo de la misión y que interrumpe su turno en dicho recorrido frente a cada puerta que necesite abrir (sumando 1 turno por puerta). Sumar +1/2 turno por cada *Mobiliario* o *Elemento especial* que se encuentre en dicho recorrido y +1 turno si se encuentran en la *Sala final*. Añade +1 turno por cada 10 Puntos de valor pagados (al principio del escenario) por el Líder. En caso de ser necesario, en la aventura se especificará restar -1 turno por cada héroe, mercenario o familiar que participe en la aventura y aplicar -1 turno con  y +1 turno con .

FACCIÓN ENEMIGA DE CAMPAÑA

Con una tirada de 1D6 se determinará dicha facción para toda la campaña cuando los “PREPARATIVOS” de la MISIÓN INICIAL lo indiquen.

Paladín de los Dioses Benignos

- 1: Devastadores (BI)
- 2: Elfos oscuros (BI)
- 3: Demonios (BI)
- 4: Enanos renegados (BII)
- 5: Cultistas (BII)
- 6: Seguidores de la Garra (BII)

Paladín de los Dioses Malignos

- 1: Reinos enanos (BI)
- 2: Primeros elfos (BI)
- 3: Imperio de Pulse (BI)
- 4: Cazadores de brujas (BII)
- 5: Celestiales o kamaerin (BII)
- 6: Reinos del árbol blanco (BII)

SET DE PALADÍN DE LOS DIOS BENIGNOS

PODERES SUPERIORES DIVINOS

Todos y cada uno de los objetos del set tienen la capacidad de invocar los Poderes Superiores Divinos. I, II, III y ser activados con una acción rápida.

Poder I – Disponible con un artefacto equipado del Set de “*Paladín de dioses benignos*”: El “*Poder especial*” del artefacto es invocado. Debe comprobar rotura como el de un objeto mágico tras ser activado (doble chequeo de rotura fallido) y en caso de rotura, puede evitarse gastando un punto de . Nº de usos por aventura = nº de artefactos del set de paladín equipados.

Poder II – Disponible con dos artefactos equipados del Set de “*Paladín de dioses benignos*”: Activa el poder divino “*Vigor celestial*”, ganando “*Regeneración*” hasta el final del combate. Debe comprobar rotura como el de un objeto normal tras ser activado (un solo chequeo de rotura fallido) y en caso de rotura, puede evitarse gastando un punto de . Nº de usos por aventura = nº de artefactos del set de paladín equipados.

Poder III – Disponible con tres artefactos equipados del Set de “*Paladín de dioses benignos*”: Activa el poder divino “*Guerrero divino*”, ganando +1 , +1 y +1 hasta el final del combate. Debe comprobar rotura como el de un objeto normal tras ser activado (un solo chequeo de rotura fallido) y su rotura no podrá evitarse usando . Nº de usos por aventura = nº de artefactos del set de paladín equipados.

“BENDICIÓN DEL ADALID”

El paladín puede lanzar uno de sus hechizos de “*El favor de los dioses benignos*” una vez adicional por objeto del set equipado, pudiendo repetir el mismo hechizo un máximo de 2 veces.

“ROTURA EN CADENA”

Si un objeto del set se rompe y su rotura sucede, cada uno de los Artefactos del set que posea el paladín (equipados o no), ha de realizar un chequeo de rotura. Todos los objetos que fallen este chequeo de rotura en cadena son destruidos sin posibilidad de evitarse con fortuna y la deflagración de poder divino causará 3 dados de daño contra armadura natural tanto al portador como a cualquier enemigo adyacente.

“TIRADA DE RECOMPENSA ALEATORIA”

Los artefactos siguientes serán asignados aleatoriamente como recompensa de escenario en el momento que las aventuras así lo indiquen.

Maza bendecida	Obtenido con resultado de 5+
Escudo bendecido	Obtenido con resultado de 4
Armadura bendecida	Obtenido con resultado de 3
Amuleto de luz	Obtenido con resultado de 2
Guanteletes santificados	Obtenido con resultado de 1

SET DE ARTEFACTOS DEL PALADÍN

Estos artefactos únicamente podrán ser usados por el paladín que los obtuvo en esta campaña.

Maza Bendecida

P.V: 5

Tiene los atributos de una Maza normal y además...
La capacidad de aturdir se aplica a todos los enemigos (sin importar su tamaño). Sus ataques se consideran “*Ataque hechizado*”. Puede lanzar hechizos del “*El favor de los dioses benignos*” con el arma empuñada (como si tuviera una mano libre).

Poder Especial invocado: “*Castigar al Mal*” - Durante tantos turnos como su , ignora la habilidad “*Invulnerable*” de un enemigo de alineación maligna (No-muertos, inframundo y hechiceros malignos).

Escudo Bendecido

(peso reducido 5) P.V: 5

Tiene los atributos de una Gran escudo normal y además...
Añade +1 al personaje o a un aliado adyacente. Se considera cobertura pesada contra *Aliento* o *Aura*.

Poder Especial invocado: “*Runas del Escudo*” - Un oponente en tu frontal recibe -1 y puedes repetir una tirada de bloqueo en cada turno de combate. Dura tantos turnos como su .

Armadura Bendecida

P.V: 5

Tiene los atributos de una Coraza normal y además...
Ignora el penalizador en . El Personaje recibe +1 mientras porte la armadura (es el primer punto de vida en perderse).

Poder Especial invocado: “*Firmeza de la Virtud*” - La armadura gana +1 durante tantos turnos como su .

Amuleto de Luz - Accesorio

(peso 1)

P.V: 5

Puedes dispersar hechizos como un sacerdote guerrero, usando y si tiene éxito, gasta en su lugar un uso de un hechizo (elegido por el jugador) de “*El favor de los dioses benignos*”, +1 a para lanzar los hechizos de “*El favor de los dioses benignos*”.

Poder Especial invocado: “*Luz de la verdad*” - Durante tantos turnos como su , el personaje se considera fuente de luz y además todo el daño recibido es reducido en 1 dado.

Guanteletes santificados - Accesorio (peso 0)

P.V: 5

El paladín puede ignorar una penalización del arma que empuña, sólo si lo indicó en el momento de equipar dicha arma (como el -1 de una maza, la pifa de 2-2, 3-3 de un lucero del alba o el negativo de emplear una espada bastarda, etc).

Poder Especial invocado: “*Guía divina*” - Durante tantos turnos como su , puede decidir repetir una tirada (una sola vez por turno) realizada en combate o al

SET DE PALADÍN DE LOS DIOS MALIGNOS

PODERES SUPERIORES DIVINOS

Todos y cada uno de los objetos del set tienen la capacidad de invocar los Poderes Superiores Divinos. I, II, III y ser activados con una acción rápida.

Poder I – Disponible con un artefacto equipado del Set de “*Paladín de dioses malignos*”: El “*Poder especial*” del objeto es invocado. Debe comprobar rotura como el de un objeto mágico (doble chequeo de rotura fallido) tras ser activado y en caso de rotura, puede evitarse gastando un punto de . Nº de usos por aventura = nº de artefactos del set de paladín equipados.

Poder II – Disponible con dos artefactos equipados del Set de “*Paladín de dioses malignos*”: Activa el poder divino “*Portador del Terror*”, ganando “*Temible*” (como si fuera criatura grande) hasta el final del combate. Debe comprobar rotura como el de un objeto normal (un solo chequeo de rotura fallido) tras ser activado y en caso de rotura, puede evitarse gastando un punto de . Nº de usos por aventura = nº de artefactos del set de paladín equipados.

Poder III – Disponible con tres artefactos equipados del Set de “*Paladín de dioses malignos*”: Activa el poder divino “*Adalid impío*”, ganando “*Inframundo*” y +1 hasta el final del combate. Debe comprobar rotura como el de un objeto normal (un solo chequeo de rotura fallido) tras ser activado y su rotura no podrá evitarse usando . Nº de usos por aventura = nº de artefactos del set de paladín equipados.

“MALDICIÓN DEL ADALID”

El paladín puede lanzar uno de sus hechizos de “*El favor de los dioses malignos*” una vez adicional por cada artefacto del set equipado, pudiendo repetir el mismo hechizo un máximo de 2 veces.

“ROTURA EN CADENA”

Si un objeto del set se rompe y su rotura sucede, cada uno de los Artefactos del set que posea el paladín (equipados o no), ha de realizar un chequeo de rotura. todos los objetos que fallen este chequeo de rotura en cadena son destruidos sin posibilidad de evitarse con fortuna y la deflagración de poder divino causará 2 dados de daño contra armadura natural tanto al portador como a cualquier enemigo o aliado en un radio de 2 casillas.

“TIRADA DE RECOMPENSA ALEATORIA”

Los artefactos siguientes serán asignados aleatoriamente como recompensa de escenario en el momento que las aventuras así lo indiquen.

Arma impía	Obtenido con resultado de 5+
Escudo terrible	Obtenido con resultado de 4
Armadura de la Eterna Noche	Obtenido con resultado de 3
Amuleto negro	Obtenido con resultado de 2
Yelmo demoníaco	Obtenido con resultado de 1

SET DE ARTEFACTOS DEL PALADÍN

Estos artefactos únicamente podrán ser usados por el paladín que los obtuvo en esta campaña.

Arma impía

P.V: 5

Tiene los atributos de una Espada ancha normal y además...
Puede romper escudos y adicionalmente, de manera voluntaria, puede reducir en -1 la defensa para ganar +1 al ataque durante su turno. Puede lanzar hechizos de “*El favor de los dioses malignos*” con el arma empuñada (como si tuviera una mano libre).

Poder Especial invocado: “*Bebedora de sangre*” - Durante tantos turnos como su , gana “*Drenaje*” con los ataques de su espada.

Escudo Terrible

P.V: 5

Un demoníaco rostro esculpido parece observar y escudriñar el alma de sus oponentes. Tiene los atributos de un Escudo normal y además...
Otorga -1 a todos sus oponentes situados hasta a tres casillas del portador.

Poder Especial invocado: “*Nada para los cobardes*” - Durante tantos turnos como su , el personaje gana “*Inmune a proyectiles*”.

Armadura de la Eterna Noche

P.V: 5

Tiene los atributos de una Coraza normal y además...
Reduce en -1 dado de daño los ataques recibidos con armas contundentes.

Poder Especial invocado: “*Entender la oscuridad*” - Durante tantos turnos como su , la sección en la que esté el paladín al invocar este poder se encuentra bajo los efectos de “*Oscuridad total*”.

Amuleto negro - Accesorio

(peso 1)

P.V: 5

El paladín portador gana la habilidad “*Resistencia Mágica*”.

Poder Especial invocado: “*Voces susurrantes*” - Durante tantos turnos como su , el personaje gana +1 y +1 adicional para lanzar hechizos de “*El favor de los dioses malignos*”.

Yelmo demoníaco - Accesorio

(peso 0)

P.V: 5

Una vez por aventura puede repetir una tirada con resultado de pifa.

Poder Especial invocado: “*La fuerza del odio*” - Durante tantos turnos como su , adquiere “*Aura*” y cuando realice crítico al atacar, reduce en -1 la armadura del rival.

TEXTOS DE LA TRAMA

“El camino del paladín: Adalid de los dioses”

Lee cada texto de la trama únicamente en el momento en que se indique dicha lectura y SIEMPRE delante del resto de jugadores en voz alta .



T1.1 – Paladín: (Activado encontrar la Puerta secreta)

“Finalmente y tras mucho buscar con las referencias del pergamino, encontráis una desdibujada columna en bajo relieve, tan desgastada por la erosión que parece un bulto más en la roca que se alza frente a vosotros. Pero al intentar limpiar el pie de la columna, la vieja y ajada mochila del desconocido y antiguo buscador empieza a vibrar y emitir una extraña luz. En ese momento el paladín del grupo siente un impulso por coger el foco de la luz que alterna entre una intensa luz brillante de la que parece emanar la bendición de dioses y un rojo que se vuelve más oscuro que cualquier sombra de la que emana una temible amenaza de dioses malignos. ¿Será esta la elección del Paladín? A los pies de la columna aparece un orificio en el que el orbe parece encajar perfectamente. Este vibra y cambia de iluminación en sincronía, mientras una voz vibra y resuena en las mentes de todos.

<<Paladín, abre la puerta de la luz y enfrentate a la oscuridad, abre la puerta de la oscuridad y enfrentate a la luz.>>

Es el paladín quién ha de elegir que dioses abrirán la supuesta puerta a lo desconocido.”

T1.2 – Paladín: (Activado tras “La elección del paladín”)

“Tras colocar el orbe, la columna parece crecer, sobresalir de la pared y hacerse más visible, comienza a separarse en dos mitades y deslizándose cada mitad hacia un lateral, dejando en el centro una especie de enorme disco de energía del tamaño de dos hombres. Los aventureros han encontrado la supuesta puerta secreta de la que hablaba el pergamino, están ante un portal de energía que el grupo deberá atravesar y descubrir que les espera al otro lado.”

T1.3 – Paladín: (Activado entrar en la primera sección)

“Os encontráis en una pequeña sala cuando el portal de energía se cierra tras vosotros. Parecen ser unas extrañas catacumbas muy antiguas y casi en ruinas. Las catacumbas están iluminadas por una tenue luz que emana de la propia roca, en las paredes hay bajorrelieves de extraños dioses de la luz y la oscuridad, demonios, ángeles y antiguas criaturas de todo tipo luchando en una enorme batalla bajo ciclos lunares y solares que parecen representar las estaciones, solsticios, equinoccios en un ciclo sin fin.”

T1.4 – Paladín: (Activado al llegar a la Sala final sin agotar el Tiempo límite)

Realiza una tirada de ENEMIGOS, EMBOSCADA Y REFUERZOS correspondiente a la Sala final en la “Facción enemiga de campaña” y en caso de que se realicen otras tiradas de ENCUEUNTROS para la Sala final, utilizar la facción CRIATURAS DE LA NOCHE. Seguidamente lee el texto siguiente:

“Al acceder a la sala os sorprende la cantidad de decoración, columnas, estatuas y demás mobiliario con posibles tesoros. Pero lo más llamativo es la enorme estatua central y por supuesto los enemigos que parecían estar esperando vuestra llegada. Sin embargo, ninguno de ellos se abalanza sobre vosotros... parecen estar esperando una orden, pero ¿De quién? Tras las sombras de la enorme estatua aparece un paladín. Pero es un paladín algo extraño, emana una extraña energía amenazante. Se adelanta tranquilamente y con seguridad da unos pasos hacia vosotros mientras la tensión crece, nadie se atreve a moverse y os dedica unas escuetas palabras.

<<¡Saludos hermano! Llegas algo tarde y veo que te has equivocado de camino, los verdaderos dioses domarán tu mente y tu tomarán tu alma. En cualquier caso, llegas a tiempo para una cosa: He despertado a los guardianes y mis fieles acólitos no permitirán que continúes tu Blasfemo Camino. Hasta nunca hermano.>>

Sin entender muy bien que quiere decir, veis como os da la espalda y desaparece tras la enorme estatua. Un gran destello refulge tras ella para disiparse al momento. Los enemigos se avalanzan sobre vosotros.”

Ahora puedes realizar la tirada de iniciativa de la manera habitual pero los enemigos no podrán ser Sorprendidos.

T1.5 – Paladín: (Activado al llegar a la Sala final después del Tiempo límite)

“Al acceder a la sala os sorprende la cantidad de decoración, columnas, estatuas y demás mobiliario, pero más llamativo aun que la enorme estatua central, es que todo parece haber sido saqueado recientemente y algunos de los saqueadores parecían estar esperando vuestra llegada. De repente, un gran destello refulge tras la estatua central para disiparse al momento. Algo ha estado ocurriendo, algo importante, pero os lo habéis perdido, y sin mediar palabra, los enemigos se avalanzan sobre vosotros.”

T1.6 – Paladín: (Activado tras al tener éxito en “Buscar el artefacto”)

“La estatua central que representa a un poderoso paladín comienza a emitir una tenue luz y a vibrar levemente. Observáis que entre las enormes manos de piedra en posición de ofrenda, se encuentra un artefacto. Unas voces vuelven a sonar en vuestro interior, un eco reverberante lleno de tal poder que por un momento pensáis no ser capaces de soportar dentro de vuestras cabezas y que de un momento a otro vais a desfallecer:

<<Este será el primer don que portará nuestro adalid.>>

Por tanto, recoge el artefacto ofrecido sin temor ni titubeo alguno. Al hacerlo, un enorme portal, idéntico al que os dio acceso al templo, se abre ante vosotros.”

T1.7 – Paladín: (Activado tras finalizar con éxito la aventura)

“Al atravesar el portal, sois teletransportados a un pequeño claro boscoso.”

Considera activada y comienza la siguiente aventura “Entre-acto 1-Paladín: El templo del ciclo sin fin” en el territorio más cercano con Templo, Lugar Sagrado u Oráculo.

F1 – Paladín: (Activado tras fallar por segunda vez la aventura)

“Poco a poco el grupo despierta bajo una noche estrellada, vuestro último recuerdo fue un enorme destello cegador y al instante un fuerte zumbido en vuestras cabezas que os dejó inconscientes. No sabéis como, aparecéis en un claro de una arboleda no muy lejos de la ciudad más cercana a vuestra última aventura. Vuestras pertenencias están esparcidas por el suelo, pero parece no faltar nada. Entre ellas encontráis los restos de los antiguos manuscritos que hallasteis junto al orbe. El manuscrito revela unos trazos que refulgen a la luz de las estrellas y sois capaces de memorizar vagas indicaciones de un mapa mientras lo que queda de los manuscritos se deshace en briznas vaporosas hasta desaparecer. Las indicaciones que conseguís conjeturar entre todos vuestros recuerdos del mapa os localizan una región muy concreta, contando desde vuestra posición, debéis localizar la región más cercana que posea un Templo, Lugar sagrado u Oráculo. Tras esto localizar la segunda más cercana y, posteriormente, la tercera región más cercana que posea un Templo, Lugar sagrado u Oráculo. Esta tercera región es la que vuestros recuerdos os indican. Hay un largo camino... tal vez lo mejor sería recuperarse e iniciar la travesía cuanto antes.”

Cuando el grupo de héroes consiga llegar a dicho Templo, Lugar sagrado u Oráculo, considera activada y comienza la siguiente aventura “Entre-acto 1-Paladín: El templo del ciclo sin fin”.

D1.0 – Paladín: (Activado tras “Retar a los dioses”)

“Sientes que los dioses te vigilan. Estas leyendo textos sagrados que revelan los posibles futuros que el destino os aguarda. Los dioses os advirtieron de no leer dichos textos y habeis despertado su ira.” Todos los héroes sufren 1D6 contra su armadura natural y obtendrán -1XP al final de la aventura.

R1.1 – Paladín: (Activado tras obtener recompensa “Voluntad divina”)

“Los dioses te han elegido como su auténtico paladín. Serás su mejor adalid de esta era y te han permitido cambiar uno de los artefactos que posees por otro que desees de los artefactos que les pertenecen. Les servirás fielmente y te concederán grandes dones.”

R1.2 – Paladín: (Activado tras obtener recompensa “Digno paladín”)

“Los dioses te han concedido sus dones, los artefactos permanecerán contigo para servir a su voluntad. Serás un enviado en esta era.”

R1.3 – Paladín: (Activado tras obtener recompensa “Ofrenda a los dioses”)

“Los dioses no han encontrado en ti una voluntad suficientemente fuerte para canalizar todo su poder a través de ti. Te piden como ofrenda uno de los artefactos a cambio de mantener sus favores. Vigilarán de cerca tu verdadera lealtad.”

R1.4 – Paladín: (Activado tras obtener recompensa “Indigno adalid”)

“Tu debilidad ofende a los dioses, pero ven con buenos ojos tu esfuerzo y tu fe. Te permitirán conservar uno de sus artefactos de momento. No has perdido sus dones... de momento.”

R1.5 – Paladín: (Activado tras obtener recompensa “Paladín repudiado”)

“Los dioses desprecian tu vago vestigio de poder, te usarán como su herramienta brevemente en los próximos meses. Parece que aún puedes prestar un último servicio antes de ser completamente repudiado y arrebatados sus dones.”

R1.6 – Paladín: (Activado tras obtener recompensa “Lección divina”)

“Los dioses os han otorgado grandes dones y sabiduría al servirles. Todo lo que habéis vivido cambiará para siempre vuestra forma de entender la realidad y cómo grandes poderes manipulan los caminos de mortales e inmortales. Sois marionetas, pero al menos vosotros sabéis lo que sois, sin embargo, para el paladín no hay novedad ni aprendizaje.”

R1.7 – Paladín: (Activado tras obtener recompensa “Revelación divina”)

“Los dioses te han revelado verdaderos secretos de tu auténtico camino a su servicio. Pero son secretos que jamás serán revelados, así lo quieren tus dioses.”

R1.8 – Paladín: (Activado tras obtener recompensa “Mensajes divinos”)

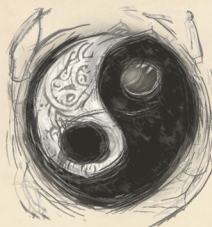
“Los dioses han canalizado sus mensajes a través de ti. Tus aliados son piezas importantes de sus designios y pondrán a prueba tu buen criterio al poder decidir a quien le darás el mensaje divino y a quién no. Los dioses vigilan tus actos y tus verdaderas intenciones.”

R1.9 – Paladín: (Activado tras obtener recompensa “Don de los dioses”)

“Nada agrada más a tus dioses que extender su poder e influencia por el mundo que pisas mientras estás vivo. Has consagrado tu vida a ellos y su poder se ha incrementado en ti gracias a tu verdadera fe y sacrificio en esta dura prueba. Utiliza su fuerza tan amenuado como puedas, ese es su deseo y tu designio.”

EL CAMINO DEL PALADÍN

Adalid de los dioses (1/3)



Aventura inicial: Un templo atemporal


Entre los restos y escasos atuendos del enorme enemigo vencido, encontráis una pequeña mochila de cuero viejo y desgastado por las travesías del camino. Es evidente que perteneció a un ser de menor tamaño y sus pertenencias acabaron en posesión del enorme coloso. Dentro de esta mochila, entre restos ajados de lo que parecen ser briznas inservibles de hierbas curativas, de tal vez raciones de viaje y algunos fragmentos de vidrio de pociones algún día útiles, encontráis un deteriorado pergamino y aunque algunas líneas están ilegibles podéis entender claramente un fragmento:

“He encontrado información indudable de la existencia de una puerta secreta en este lugar y que da acceso al artefacto de la leyenda. Soy consciente de que tendré que elegir entre el orbe de veneración a los dioses malignos o el de veneración a los dioses benignos. Qué sucederá tras la elección es algo que descubriré llegado el momento, aunque mi mayor preocupación es que ser vigilará aquel lugar.”

“Sin lugar a dudas, hay alguna puerta secreta en la zona y parece que su búsqueda llevó al viajero a su muerte hace ya mucho. Pero con el aparente guardián de la puerta vencido ¿qué nos impide buscarla?”

ACTIVACIÓN

En este momento se activa la posibilidad de buscar Puertas secretas. Esta Puerta secreta dará acceso a la entrada (Portal de teletransporte ①) al Templo atemporal con un antiguo panteón que permite conseguir el primer artefacto del Set de “Paladín de los dioses benignos/malignos”.

Para encontrar esta entrada, cualquier héroe puede buscar Puertas secretas y tras cada fallo dicho héroe obtendrá un +1 en su siguiente intento hasta la entrada sea revelada. Todo héroe, con habilidades principales , puede realizar un Chequeo de Inteligencia y si lo supera, obtiene +1 a buscar Puertas secretas.

La aventura anterior es interrumpida en el momento en que se realiza el primer intento para buscar Puertas Secretas en la sección donde muere el “Gigante o primigenio”, por tanto, es decisión del grupo de héroes comenzar a buscar Puertas Secretas o intentar finalizar la aventura en curso y volver a esta sección de escenario una vez concluida. Si dicha misión en curso es interrumpida podrá retomarse reiniciando el escenario por segunda vez (si no ha sido completada) tras finalizar esta Aventura inicial de “El Camino del Paladín”.

MISIÓN: Que el paladín cruce el Portal de teletransporte ② consciente y portando el primer artefacto del Set de Paladín. El escenario finaliza cuando todos los jugadores cruzan este portal o son derrotados.

FACCIÓN: Se decide en el trascurso de este escenario con una tirada de 1D6 en la tabla de “FACCIÓN ENEMIGA DE CAMPAÑA” (pag. 3). El momento de la tirada será indicado durante los “PREPARATIVOS”. En la Sala final existe la probabilidad de que pueda aparecer algún encuentro de la facción Criaturas de la noche.


PREPARATIVOS

Realiza los preparativos en el siguiente orden.

Puntos de Reserva: En el momento en que se realice el primer intento para buscar Puertas secretas, se considera el 1º turno de héroes y partir de aquí se genera +1 Punto de reserva por turno del JO/JOA. Reinicia el contador de Puntos de reserva (P.V. actuales/5), añade +2 por cada fracaso al buscar Puerta secretas hasta revelar la entrada del templo (Portal de teletransporte ①).

Mazos del JO/JOA: Confecciona los mazos de la manera habitual pero con la mitad de cartas (redondeando hacia arriba).

Éxito al buscar Puertas secretas: En el momento en que encuentren la puerta secreta que da acceso al templo del antiguo panteón, coloca el Portal de teletransporte ① frente al héroe que consiguió el éxito, lee el texto T1.1-Pal y continúa con el preparativo de “La elección del paladín”.



La elección del paladín: En este momento el paladín ha de elegir una u otra luz. Si elige enfrentarse a la oscuridad su alineamiento cambia a benigno, su habilidad y hechizos de paladín son reasignados y cambian a  “El favor de los dioses benignos”, se asigna como recompensa de campaña el Set de “Paladín de los dioses benignos”. En caso de elegir enfrentarse a la luz, realiza los cambios contrarios al paladín con alineamiento maligno. Los cambios serán permanentes en el personaje. Continúa con el preparativo de “Facción enemiga de campaña”.

Facción enemiga de campaña: Realiza una tirada en dicha tabla (pag. 3) para determinar de manera aleatoria la facción enemiga. Tras esto procede a leer el texto T1.2-Pal. En el momento en que el último personaje atraviese el Portal de teletransporte ①, termina el turno de los personajes. Continúa con el preparativo de “Inicio de escenario - El Templo atemporal”.

Inicio de escenario - El Templo atemporal: Todo el grupo de héroes es teletransportado a la zona de entrada del escenario para reiniciar el turno, lee el texto T1.3-Pal. Comienza el escenario de la manera habitual.

REGLAS ESPECIALES

Nivel de éxito de escenario: Consulta las “REGLAS ESPECIALES GENERALES” en la “Guía general de campaña” (pag. 3).

⌚ Tiempo límite: para aumentar el éxito de la misión, los héroes dispondrán de un máximo de 14 turnos. Aplica +1 turno extra por cada 10 Puntos de Reserva pagados por el Líder al inicio del escenario, -1 turno por cada héroe, mercenario o mascota que participe en la aventura y -1 turno si se juega con  o +1 si se juega con  humano.

Portales de teletransporte ① y ②: no proporcionan Puntos de logro al grupo de héroes y salvo su función específica, no se consideran Elementos especiales en ningún caso para este escenario.

Elementos especiales y Mobiliario aleatorio: Una vez revelada la Sala final:

Determina al azar con 1D6 el Elemento especial ③ (1-2 Cripta, 3-4 Altar, 5-6 Tumba importante) y el Mobiliario ④ (1-3 Estatuas y 4+ Columnas).

Llegasteis a tiempo: Si al llegar a la Sala final no habéis superado los turnos indicados en el “Tiempo límite”:

Lee el texto T1.4-Pal, tras ello realiza la tirada de iniciativa y coloca al Líder de escenario. En caso contrario resuelve “Llegasteis con retraso”.

Llegasteis con retraso: Si al llegar a la Sala final habéis superado los turnos indicados en el “Tiempo límite”:

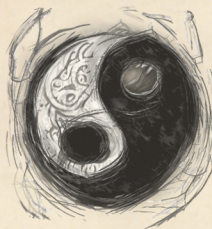
Lee el texto T1.5-Pal, tras ello realiza la tirada de iniciativa y sustituye al Líder de escenario por el Elemento especial Aventurero muerto y coloca un único Elemento especial Alimaña murciélagos o ratas o serpientes o enjambre extraído aleatoriamente. En caso contrario resuelve “Llegasteis a tiempo”.

Buscar el artefacto: Al llegar a la Sala final, se ha de buscar el 1º artefacto del Set de paladín.

Al interactuar con cada Mobiliario o Elemento especial de la sala, adicionalmente tras resolver su efecto, tira 1D6 y con un resultado de 7 el artefacto es encontrado. Lee el texto T1.6-Pal. Cada interacción dará un +1 grupal y acumulativo a cualquier héroe en las siguientes tiradas tras interactuar y hasta conseguir el resultado de 7 (señalar que en la Sala final hay un mínimo de 3 Mobiliarios y 3 Elementos especiales, por lo que resolviendo las 6 interacciones, el resultado de 7 en la tirada para encontrar el 1º artefacto es automático).

EL CAMINO DEL PALADÍN

Adalid de los dioses (1/3)



ELEMENTOS ESPECIALES

En el momento que se revele la *Sala final*, coloca los *Elementos especiales* tal y como se indican:

- a** Tirada de 1D6: con 1-2 *Cripta*, con 3-4 *Altar* y con 5-6 *Tumba importante*.
- b** *Círculo mágico* **c** *Estatua especial*

MOBILIARIO

En el momento que se revele la *Sala final*, coloca el *Mobiliario* tal y como se indican:

- 1** Tirada de 1D6: con 1-3 *Estatuas* y con 4-6 *Columnas*.
- 2** *Armería* **3** *Ánforas o recipientes*

Como se detalla en “REGLAS ESPECIALES” (pag. 6), se podrá “*buscar el artefacto*”, obteniendo un 7 en una tirada de 1D6, tras aplicar la interacción con un *Elemento especial*. Aplica un +1 grupal y acumulativo a dicha tirada por cada *Elemento especial* o *Mobiliario* con el que se haya interactuado. Recordar que las acciones exploratorias han de hacerse fuera de combate y por tanto, habrá de eliminar a todos los enemigos necesarios para permitir la exploración.

OTROS ELEMENTOS

Lee los detalles de cada elemento en el momento en que se acceda a la sección donde ha de colocarse.

- 1** *Portal de teletransporte* de entrada, se considera únicamente como entrada al Templo atemporal y es desactivado al cruzarlo el grupo de héroes.
- 2** *Portal de teletransporte* de salida, es la única salida del Templo atemporal y únicamente se activará cuando el grupo de héroes encuentre el 1º Artefacto del paladín.
- 3** este *Elemento especial* y **4** este *Mobiliario* se determinan con tiradas aleatorias con 1D6.
- 5** Puerta en el fondo de la sección, al atravesarla conecta con la *Sala final*.

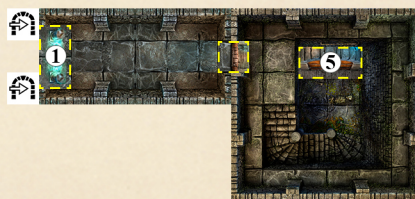
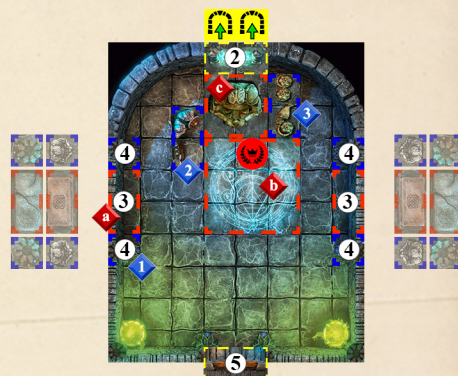
LÍDER

En el momento en que se cruza el *Portal de teletransporte* **1**, se determina la “*Facción enemiga de campaña*”, realiza una tirada de CRIATURA ESPECIAL de dicha facción (añadiendo +1 al resultado por el tamaño grande de la sección y +1 por cada 30P.V. del grupo de héroes) considerarlo el Líder del escenario y paga el coste en Puntos de Reserva.

Cuando se acceda a la *Sala final* procede a leer los detalles del Líder.

Adicionalmente el Líder obtiene “*No-muerto*” y “*Temible*”.

Recuerda que en este escenario, si se supera el “*Tiempo límite*”, se ha de aplicar la REGLA ESPECIAL de “*Llegasteis con retraso*” (pag. 6)



CONCLUSIÓN

Misión conseguida: Habéis conseguido encontrar un antiguo artefacto de paladín y salido del extraño templo por un portal hacia un lugar desconocido. Lee el texto *T1.7-Paladín*.

Misión fallida: Tal vez los dioses esperaban mucho más de vosotros. Podéis repetir la misión una vez más volviendo a entrar por el portal. Si es la segunda vez que falláis, leer el texto *F1-Paladín*.

Recompensas:

Aplica la “REGLA ESPECIAL GENERAL” de “*Nivel de éxito de escenario*” y los “*Modificadores estándar*” (pag. 1). Recuerda anotar el resultado para conocer la “*Recompensa final*” de la campaña.

+1XP al grupo si se ha logrado la misión.

+1XP a cada héroe si se ha conseguido “*Llegasteis a tiempo*”.

+1XP al héroe que encontró el artefacto de paladín.

+1XP al héroe que dió el golpe final al Líder de la “*Facción enemiga de campaña*” si finalizó la aventura consciente.

Aplica la “*Recompensa final*” de “*Mensajes divinos*” (pag. 3).

Losetas:

37B/g, 10A/g, 38B/g,
17A/t, 01A/a.



TEXTOS DE LA TRAMA

“El camino del paladín: Un retraso catastrófico”

Lee cada texto de la trama únicamente en el momento en que se indique dicha lectura y SIEMPRE delante del resto de jugadores en voz alta .



E1.1 – Paladín: (Activado antes de finalizar la interacción con cualquier elemento del escenario)

En caso de que en algún momento se vaya a interactuar con un elemento leer la siguiente advertencia: “Recordáis que registrar en elementos sagrados podría ser considerado un robo por los sacerdotes del templo.”. El héroe puede gastar la acción y abortar la interacción quedando sin efecto o ignorar la advertencia y continuar la interacción con el elemento y leer el texto E1.4-Pal.

E1.2 – Paladín: (Activado llegar la Puerta principal)

“Al acercaros a la puerta del templo, vuestros pasos resuenan en el pórtico como si anunciaran la llegada de cansados peregrinos. Al golpear el enorme y antigua aldaba con talla de sol y luna en extraña fusión, la puerta se abre inmediatamente y un anciano de larga cabellera y barbas blancas como la nieve que tiene los ojos igualmente blancos en una ceguera que parece ser completa hace ya décadas.

<<Sacerdote anciano: “Pasad, los astros hace días que anunciaron vuestra llegada y el Sumo Sacerdote os espera.”>>

La primera sala os es extrañamente familiar, es idéntica a la sala que os transportó el orbe, bajorrelieves de extraños dioses de la luz y la oscuridad, demonios, ángeles y antiguas criaturas de todo tipo luchando en una enorme batalla bajo ciclos lunares y solares que parecen representar las estaciones, solsticios, equinoccios en un ciclo sin fin. Un gran portón da acceso a la siguiente sala, con dos pequeñas puertas humildes una a cada lado que parecen conducir a las estancias de los sacerdotes y en frente dos estatuas que custodian la puerta a lo que parece ser la sala principal del templo y al cruzarla una enorme estatua que acuna un enorme sol con una mano y una enorme luna en la otra, domina la tercera sala. Estas tres salas en línea parecen ser todo acceso libre a cualquier peregrino. Os sorprendéis al ver como a los pies de la enorme estatua, lo que parecía ser una manta se levanta levemente del suelo y se gira revelando un anciano, tan envejecido y ajado por los años que ni siquiera podría adivinarse su raza.

<<Sacerdote supremo: “Habéis llegado tarde, sé que traéis algo con vosotros que he de estudiar lo antes posible, con detenimiento... pero es tarde... demasiado tarde.”>>

Con solemnidad el Paladín le da toda la información junto a los objetos hallados en la “Aventura inicial” y le explica su casual hallazgo.

<<Sacerdote supremo: “Nada es casual, todo está trenzado por el Gran Dios de Muchas Caras. Los astros lo dicen y Él los maneja. podéis descabrar en el templo esta semana y utilizar sus servicios pero no usurpéis los elementos sagrados ni perturbéis las estancias privadas de los sacerdotes.”>>

Los héroes pueden descansar durante una semana (un turno de campaña) en templo, utilizando 3 de los servicios que ofrece o hacer viaje y continuar otras aventuras.

E1.3 – Paladín: (Activado al finalizar el escenario)

<<“Sumo Sacerdote: Es un Artefacto poderoso, pero pertenece a un conjunto de objetos sagrados más grande. Tal vez algunos objetos se hayan perdido para siempre, pero si consigues encontrar alguno de ellos, el poder de todos aumentará con cada pieza. Los astros indican la llegada de un gran acontecimiento y ahora debéis dejarme estudiar el significado de todo esto y buscar en antiguos pergaminos las leyendas ancestrales. Tal vez dentro de un mes, en la siguiente luna nueva, los astros me revelen la verdad tras vuestra llegada.” Parece que tenéis una cita para dentro de un mes... demasiado tiempo para perderlo descansando mientras otras aventuras os esperan.”>>

E1.4 – Paladín: (Activado entrar en la primera sección)

Si la advertencia ha sido ignorada:

“En tu interior te sientes perturbado, fuerzas superiores vigilan estos elementos sagrados y tienes la sensación de que tu usurpación tendrá efectos negativos para ti mismo y para tu grupo.”

T1.5 – Paladín: (Activado entrar en la primera sección)

Cada uno de los servicios del templo puede haberse desactivado durante el entre-acto si ignorásteis las advertencias e interactuásteis con Mobiliario y Elementos especiales. Desactivar permanentemente los servicios según la siguiente lista:

- Templo: Desactivado al robar en cualquiera de las Columnas.
- Lugar sagrado: Desactivado al robar en cualquiera de las Estatuas.
- Establos: Desactivado al robar en Caballerizas.
- Posada: Desactivado al robar en cualquier Cama.
- Mercado: Desactivado al robar cualquier Mobiliario distinto a los mencionados.
- Biblioteca: Desactivada si acceden a cualquier zona no permitida Sacerdote supremo.

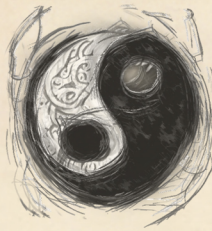
EF1– Paladín: (En construcción - Catacumbas)

Area for notes or player input, consisting of multiple horizontal bars.

EL CAMINO DEL PALADÍN

Adalid de los dioses (E1.1/3)

E1.1-Pal.



20' - 120'

Entre-acto: El templo del Ciclo sin fin

"Frente a vosotros en el claro boscoso donde habéis aparecido, os encontraréis frente a una pequeña fuente bajo dos grandes árboles y un pequeño jardín que anticipa al pórtico de acceso a un templo con simbología de ciclos solares y lunares muy parecidos a la enigmática catacumba que inició esta extraña aventura. Es de noche, aunque la luna y las estrellas brillan como nunca arrojando casi la misma luz que un día nublado. La jornada ha sido larga y dura, estáis magullados, cansados, sedientos y hambrientos. Tal vez alguien en el templo pueda daros cobijo, algo con lo que recuperar energías y puede que respuestas. Pero tal vez la mejor idea sea avisar de vuestra llegada antes de tocar nada, al fin y al cabo esto parece ser un templo y no estaría bien coger nada sin permiso, podrían considerarlo un robo o tal vez algo peor."

ACTIVACIÓN

Ya sea porque lo héroes finalizaron con éxito la Misión inicial o porque fracasaron y han realizado un largo camino hasta el aquí, se encuentran frente a un templo de alineamiento neutra. En el momento en que hablen con el Sumo Sacerdote y de ahí en adelante se añadirá al territorio esta localización de templo de manera permanente, ofreciendo los servicios habituales más los adicionales que puedan descubrirse durante el entre-acto E1.1-Pal, de aquí en adelante este templo será considerado "El templo del ciclo sin fin".

MISIÓN: Investigar el templo y conseguir hablar con algún sacerdote para obtener repuestas respecto al hallazgo de "El templo atemporal" y esta extraña intromisión divina en vuestras aventuras.

FACCIÓN: Opcionalmente si lo requiere la trama, *Criaturas de la noche* (usando exclusivamente no-muertos).

PREPARATIVOS

Cartas adicionales del JO/JOA: El escenario se inicia sin mazos del Jugador Oscuro, pero deja a un lado, boca arriba, las siguientes cartas de Obstáculos: "Puerta cerrada con llave", "Acertijo", "Puerta blindada", "Cofre blindado", "Rastrillo".

Leer los siguientes preparativos únicamente en el momento de acceder a las catacumbas (en cualquier caso, llegado el momento, la trama os recordará iniciar los preparativos).

Puntos de Reserva y Contador de logros: Los puntos de reserva del JO/JOA serán equivalentes a los P.V. del grupo de héroes y prepara el contador de logros de la manera habitual.

Cartas adicionales del JO/JOA: Antes de preparar los mazos del Jugador Oscuro, deja a un lado, boca arriba, las siguientes cartas de Obstáculos: "Oscuridad total", "Cánticos terroríficos", "Vigia atento", "Alarma", "Guillotina", "Rastrillo que se precipita", "Rastrillo", "Cepo", "Gas venenoso", "Foso".

Mazos del JO/JOA: Confecciona los mazos de manera habitual pero sustituyendo todas las cartas de Encuentros "Ladrón" por "Criatura especial".

REGLAS ESPECIALES

Nivel de éxito de escenario: El entre-acto no aplica niveles de éxito.

Lugares no permitidos: En el templo hay lugares de acceso exclusivo de los sacerdotes. Adentrarse en lugares no permitidos del templo podrá dar acceso a ciertas zonas y exploración, evidentemente con consecuencias.

Templo superior y Catacumbas subterráneas: El templo tiene un exterior e interior superior y unas catacumbas subterráneas. Aunque durante esta aventura, las *Catacumbas*, se encuentran entre los *Lugares restringidos* y reservados únicamente a los sacerdotes del templo. Los héroes son libres de explorar cualquier parte del escenario si consiguen acceder a dichas secciones. Aunque romper las reglas siempre tiene consecuencias, tal vez se encuentren grandes y antiguos tesoros... o no.

Elementos especiales y Mobiliario: El templo tiene diferentes *Elementos especiales* y *Mobiliario* tanto en el exterior e interior como en sus catacumbas. Cada uno de ellos tendrá un efecto adicional tras la interacción habitual y que será descrita en el texto referenciado por cada elemento en su sección correspondiente.

Servicios del templo: El templo se considera alineamiento neutral y posee diferentes servicios que amplían los de la localización habitual en la "Lista de servicios del templo". Estos servicios serán descubiertos, activados o desactivados por las decisiones y descubrimientos de los personajes durante el transcurso de esta aventura. Los servicios estarán ligeramente modificados de los estándar del juego y disponibles permanentemente (mientras la trama no los desactive) en el momento en que la trama lo indique o tras finalizar este entre-acto. Lee los detalles de la lista de servicios del siguiente apartado únicamente si se ha finalizado este entre-acto o en algún momento la trama te pide que la leas.

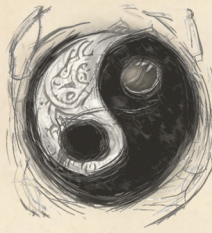
Lista de servicios de "El templo del ciclo sin fin":

Al paladín y los héroes con el mismo alineamiento que este, los servicios se ofrecerán a mitad de coste habitual (redondeando hacia arriba), para los personajes neutrales tendrán el coste habitual y los de alineamiento contrario no tendrán acceso al interior del templo ni a sus servicios. Los servicios tienen algunas modificaciones que se especifican en la siguiente lista:

- **Templo:** Con cualquier resultado de 1, repetir la tirada. No pueden contratarse mercenarios. (Leer el texto E1.X-Pal).
- **Lugar sagrado:** No hay Criaturas a la venta. (Leer el texto E1.X-Pal).
- **Establos:** Mantenimiento de monturas. (Leer el texto E1.X-Pal).
- **Posada:** Podrán usar recuperación y cada héroe podrá comprar 1 único objeto de los que hay en venta. (Leer el texto E1.X-Pal).
- **Mercado:** No existen objetos inusuales. El grupo de héroes sacará a la venta 1D6 cartas de Objetos comunes y con un resultado de 6, añade una Pócima de curación. Estos serán los objetos disponibles para comprar, pero cada héroe podrá comprar un solo objeto. (Leer el texto E1.X-Pal).
- **Biblioteca:** Solo disponible cuando finalice la campaña "El camino del paladín: Adalid de los dioses". (Leer el texto E1.X-Pal).

EL CAMINO DEL PALADÍN

Adalid de los dioses (E1.1/3)



ELEMENTOS ESPECIALES

Exterior e interior de la parte superior del templo.

- a** Portal de teletransporte: Está desactivado y no aporta Puntos de logro. (texto E1.1-Pal)
- b** Estatua especial (texto E1.1-Pal)

Catacumbas subterráneas.

- c** Cripta: (texto E1.1-Pal)
- d** Trono mágico: (texto E1.1-Pal)
- e** Tumba importante: (texto E1.1-Pal)
- f** Portal de teletransporte: Está desactivado y no aporta Puntos de logro. (texto E1.1-Pal)

MOBILIARIO

Secciones exteriores e interiores de libre acceso en el templo:

- 1** Fuente: (texto E1.1-Pal)
- 2** Caballerizas: (texto E1.1-Pal)
- 3** Columna: (texto E1.1-Pal)
- 4** Estatuas: (texto E1.1-Pal)

Secciones interiores restringidas del templo:

- 5** Camas: (texto E1.1-Pal)
- 6** Armario: (texto E1.1-Pal)
- 7** Mesa de alquimia: (texto E1.1-Pal)
- 8** Alambique: (texto E1.1-Pal)
- 9** Biblioteca: (texto E1.1-Pal)
- 10** Cocina: (texto E1.1-Pal)
- 11** Chimenea: (texto E1.1-Pal)
- 12** Trampilla: (texto E1.1-Pal)
- 13** Mesa de especias: (texto E1.1-Pal)
- 14** Letrina: (texto E1.1-Pal)
- 15** Cajas y barriles: (texto E1.1-Pal)
- 16** Trono: (texto E1.1-Pal)

OTROS ELEMENTOS

En el momento que se interactúe con cada elemento, podrán leerse los detalles descritos sobre este.

Exteriores e interiores de la parte superior del templo.

- 1** Puerta principal: Lee el texto E1.1-Pal.
- 2** Puerta interior con cancela: Con una acción rápida **e** se pueden observar los detalles de esta puerta. Si se realiza, lee el texto E1.X-Pal.
- 3** Puertas restringidas: Estas puertas parecen estar cerradas con llave y dan acceso a las estancias privadas de los sacerdotes del templo. Si se realizan intentos de abrir o romper la puerta, lee el texto E1.X-Pal.
- 4** Puerta blindada al Sancta Sanctorum: Tras esta puerta blindada está la zona más sagrada del templo y sólo los dignos superarán la prueba de las deidades. Esta puerta puede ser abierta por los sacerdotes y por cualquiera que supere un Obstáculo **■ ■ ■** de "Acertijo" (sin coste). En caso de que quieran romper la puerta blindada, antes deberán levantar el Obstáculo **■ ■ ■** de "Rastrillo" (sin coste) E1.X-Pal.
- 5** Habitaciones de los sacerdotes: Habéis entrado sin permiso a las estancias privadas del templo, deberíais ser silenciosos si no queréis problemas. Lee el texto E1.X-Pal.
- 6** Aposentos del Sacerdote supremo: Habéis entrado sin permiso en los aposentos del Sacerdote supremo y probablemente esto no sea de su agrado, deberíais ser silenciosos si no queréis problemas. Lee el texto E1.4-Pal.
- 7** Puerta secreta: En caso de encontrar dicha puerta, lee el texto E1.X-Pal.
- 8** Cofre blindado: Aplica el Obstáculo **■ ■ ■** "Cofre blindado" (sin coste). En caso de conseguir abrirse, lee el texto E1.X-Pal.

Losetas:

27A/g, 29B/e, 30B/e, 42A/f, 104B/i, 38A/g,
11A/g, 10A/g, 37B/g, 38B/g, 29A/e, 36B/c,
07A/t, 08B/c, 20A/d, 18A/c, 19B/d.



LÍDER

En el entre-acto no hay Líder como tal y la posibilidad de aparecer es únicamente en el "easter egg" de las Catacumbas (Catacumbas actualmente no disponibles y en desarrollo).

CONCLUSIÓN

Misión conseguida: Habéis conseguido obtener alguna información sobre esta encrucijada de influencia divina en la que os veis envueltos.

- Si el paladín consiguió hayar el 1º Artefacto durante la Aventura inicial y el Sacerdote supremo ha estudiado dicho artefacto durante al menos una semana, será devuelto al paladín completamente identificado y listo para ser usado con normalidad. Lee el texto E1.3-Pal.

- Si por el contrario, el paladín, no consiguió el 1º Artefacto durante la Aventura inicial, el Sacerdote supremo os habrá pedido más tiempo para estudiar antiguos textos y señales de los cielos para hayar respuestas.

Volver al Templo en al menos 6 semanas para conseguir más información. Al volver al templo a partir de dicha semana, considera activada la Aventura 2: "El camino del paladín: Un retraso catastrófico".

Misión fallida: Esta misión no puede fallarse a no ser que se asalta las catacumbas considerado un "easter egg" de la campaña. Leer el texto EF1.1-Pal. (Catacumbas actualmente no disponibles y en desarrollo).

Recompensas: En este momento la Lista de servicios de "El templo del ciclo sin fin" queda disponible y se puede proceder a su lectura (pag. 9). Lee el texto E1.5-Pal.

Losetas:

De las catacumbas

