

La Celda de Serimet

Una localización para una aventura por Michael Prescott

La Situación

A gran profundidad, una moribunda orden permanece custodiando a un inquieto hechicero. Pero, ¿quién es realmente el rehén?

La Orden de Serimet

La siguiente caverna está controlada por una orden de paladines, que han jurado defender el confinamiento del mago Yorta. 15 de ellos aún sobreviven bajo el mando del Padre Vrithni. Todos ellos son Héroes veteranos, están muy cualificados y bien equipados.

Su largo servicio ha desgastado su moral. Están ansiosos, insomnes, y anhelando escuchar noticias de lugares más soleados. El más joven de ellos tiene 50 años, y no hay nuevos reclutas.

Inicialmente se les pedirá a los aventureros que entreguen sus armas (que se colocarán bajo custodia en el laberinto). Los paladines observarán de cerca a los Pj para ver si alguno de ellos podría ser reclutado.

Yorta, Maestro de las Sendas

Viejo, pero aún vital, Yorta es un maestro de los viajes y las invocaciones. Es vanidoso, viste frecuentemente sin camisa y luce brazaletes de oro macizo. Sus aposentos permanecen llenos de lujos traídos de lugares imposibles, y come como un príncipe.

Yorta es atendido por dos homúnculos y una mujer de piedra de 2m de alto, a la que se refiere como “madre”, y que muy a menudo permanece vigilando en la terraza. Madre maneja un gran arco de azabache y marfil, parecido a una pequeña balista.

Algunos individuos acuden con frecuencia para observar, comerciar, comer o divertirse con Yorta.

Hoy, Yorta está:

1. Planeando modificar sus aposentos.
2. Disfrutando de sibaríticos placeres.
3. Sumido en una profunda depresión.
4. Obsesionado con una insignificante cuestión de saber arcano.
5. Disfrutando de una buena comida.
6. Intentando escapar

..con..

1. d3 maestros canteros dvergar
2. Una hechicera elfa gris.
3. Un príncipe estelar vinteralfense.
4. d2 astrólogos/viajeros.
5. Un demonio encadenado o un elemental.
6. Un paladín de la Orden.

El Estanque de las Siete Sendas

Cualquiera que pase más de uno o dos minutos en el estanque se vuelve transparente durante una hora; durante ese tiempo cualquier movimiento brusco conlleva el riesgo de ser transportado al plano etéreo. Desde aquí se abren muchos insólitos caminos.

Las Arenas de Aether

Las etéreas hazañas de Yorta cubren el suelo de esta vasta caverna de arena; cada grano representa una fracción de recuerdos perdidos. Inhalarlos o ingerirlos traerá a estos recuerdos de vuelta a la vida, como fragmentos de existencias distantes. La mayoría son mundanos. Otros horribles o hermosos.

Vagando entre las arenas hay una Gorgona Heiliana: Un gran león con una melena de áspides, cuyos amarillos ojos pueden transfigurar con su mirada.

Puesto de Observación

Un cubo y una polea servían antiguamente para ofrecer alimentos, hasta que dejó de comer. Ahora sólo se intercambian movimientos de ajedrez. Arriba sólo hay una pequeña mesa; las blancas llevan las de perder.

Armería

El Padre Vrithni mantiene su intermitente descanso aquí, en un jergón relleno de paja. En esta sala hay una espada Azote de Hechiceros, un escudo de protección frente a la transmutación, y tres pociones de curación.

Muro Reforzado de Runas

d3 paladines custodian la pared, alertando sobre las flechas de madre o la furia rabiosa de los rayos de Yorta. Las puertas grandes y pequeñas están encantadas para abrirse tan sólo ante los comandos del Padre Vrithni.

Templo del Protector

Mientras ocho fieles devotos realizan el ritual del amanecer, cada día el poder de Serimet teletransporta a Yorta al pentagrama del interior de los muros.

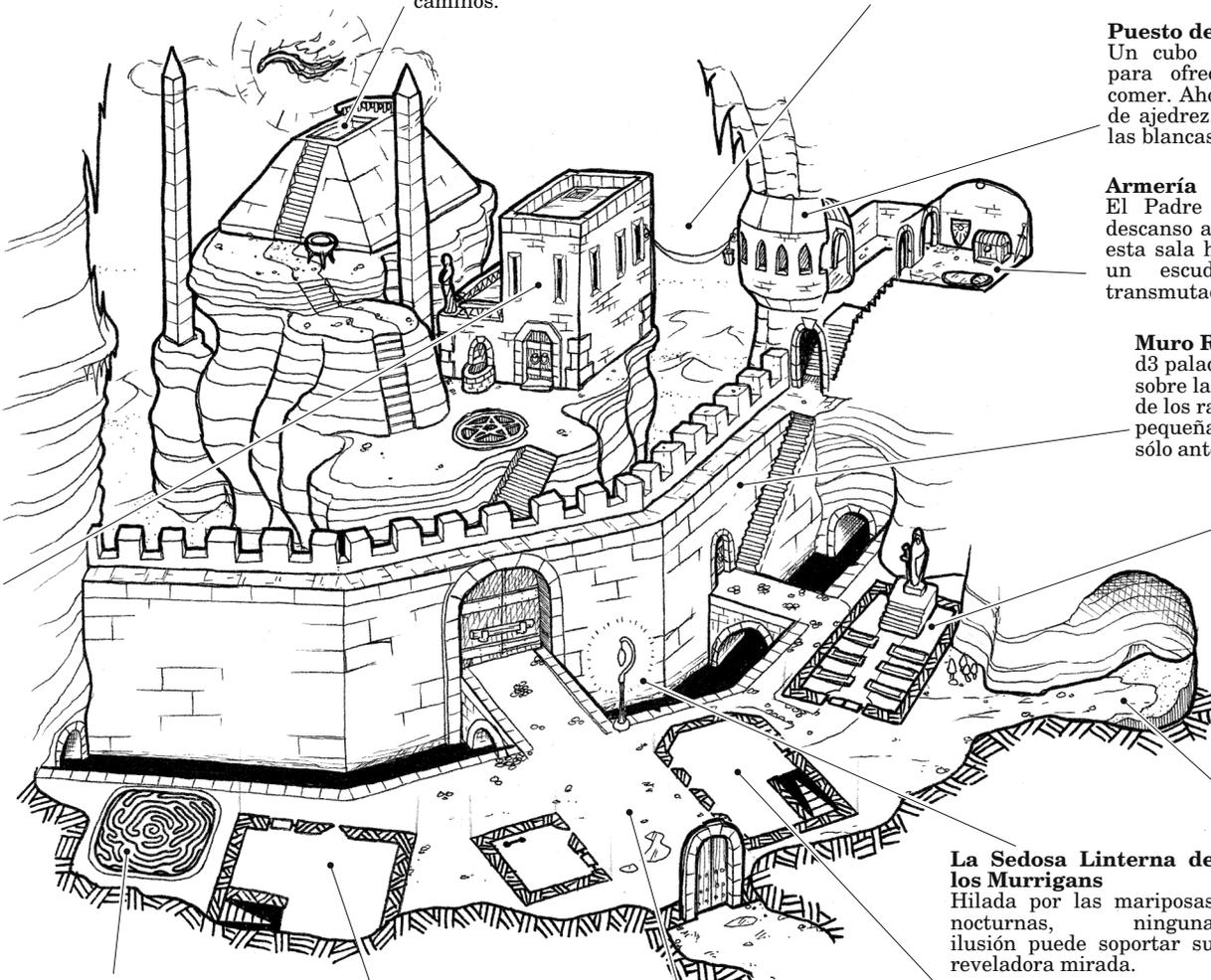
Con pesar en su corazón, el Hermano Turnum escuchará el solemne voto de todo aquel que comprometa su vida a la Orden.

La Caverna de las Cenizas

Un montón de cenizas se alza contra las remotas paredes de este callejón sin salida. El Hermano Turnum deposita aquí los restos quemados de las aberraciones que violan la tranquilidad de estos muros. Un cuidadoso cribado podrían desvelar una pluma venenosa, un colmillo carbonizado, penachos de piel metálica, o fragmentos de isópodos gigantes.

Serimet Encadenada

Ignorado por la Orden, la semidiosa Serimet ha sido engañada por Yorta en la forma de un ardiente Coualt, obligándole a sobrevolar entre los obeliscos, mientras estos continúan de pie. Ella proporciona una tenue luz a todo el bastión.



El Sendero de Horem-Ur

Cualquier cosa que toque la brillante mica de este mosaico con forma de laberinto queda rápidamente pegada y sólo podrá salir siguiendo el camino. El viaje hacia o desde el centro toma aproximadamente una hora.

Albergue (2 Pisos)

Hoscas paladines se hallan aquí comiendo su sopa de pescado. Arriba dos paladines de recuperan de serias lesiones. El Hermano Abigan, marchito y demente, aparece medio desnudo en cuanto tiene oportunidad, cantando en voz alta sobre la absurda tarea encomendada a la Orden.

Camino Bajo Custodia

La Hermana Capitán Amelia y d6 paladines guardan esta entrada en persona, empuñando ballestas a través de las saeteras del cuartel. Cualquier grupo al que se admita el acceso será guiado hasta la linterna para su inspección.

La Sedosa Linterna de los Murrigans

Hilada por las mariposas nocturnas, ninguna ilusión puede soportar su reveladora mirada.

Barracones (3 Pisos)

Muchas de las camas son sólo hogar para algunos ratones. Saeteras en todas las plantas cubren la entrada al bastión de la Orden.