

El Advenimiento de Sorg

Una localización para una aventura por Michael Prescott

LA SITUACIÓN

Durante treinta años, la Marchita Orden de Sorg ha implorado para que su semidiós regrese a la tierra. Su llegada traería una era displicente crueldad, pero todo lo que Sorg ha hecho hasta el momento ha sido estercolar el lugar y comerse toda la comida.

Ahora, los pocos fieles que le quedan están amargamente divididos. Peor aún, el hambre de Sorg se está acrecentando.

LOS ARCHIVOS EN RUINAS

La lluvia y el tiempo han convertido a la preciada biblioteca en pilas de papel mojado y enmohecido.

Tras un cuidadoso registro de los material no dañados podría encontrarse:

1. Deelian profetizó que la venida de Sorg es un castigo por haber abandonado el santuario de Deel
 2. Escritos del Culto de Deel que afirman que este es de hecho, un sanguinario heraldo de Sorg
 3. Escritos del Culto profetizando que una vez saciado, la larva de Sorg resurgirá como un gran dragón de mucosidad que arrasará el reino
 4. d4 pergaminos de Deelian, aparentemente varios hechizos de protección
- El origen de cada uno de los documentos sólo será evidente para los entendidos .
- En una esquina hay un esqueleto de gnomo - roído por las ratas y con las piernas rotas, porta consigo un rollo de cuerda y un garfio doblado.

PUERTA DE DEEL, LA PROTECTORA

Un gran altar y dos pilares de piedra; Los grabados indican que los que aquí se encuentran se hallan bajo la bendición de Deel.

Ningún cultista o las emanaciones de Sorg pueden alcanzar este lugar, ya que sólo hallarán en él un penetrante dolor y finalmente la muerte.

Esta estructura fue una vez la entrada al recinto amurallado, originalmente un templo de Deel. Los sectarios se han apartado todo lo posible de él, por lo que todo lo que queda está más allá de su inmundicia.

Cadenas oxidadas yacen esparcidas por sus cercanías, utilizadas para arrastrar a los cultistas sediciosos hasta la plataforma como una brutal forma de ejecución.

EL CAUDAL PUTREFACTO

Esta piscina era llenada a través de las grietas del suelo gracias a una hirviente fuente termal. Ahora redunda de agua fangosa, que rezuma por las cascadas, en la cueva y los cenagales de más allá.

La Emanación primordial de Sorg, un celacanto de 16 patas (4 m, escalador, mordisco venenoso, engullir), acecha escondido aquí. Perseguirá a los no creyentes con sigilo y determinación. Si Sorg muere, el regato volverá a correr puro una vez más.

EL GRANERO

El techo ha sido corroído por una rociada de icor. En su oscuro interior se esconden 2d6 cultistas, presas del miedo a las emanaciones. (Ver Lealtades Divididas.) Junto a ellos hay tres toneladas de cebada en grano y algunos alimentos secos.

EL CLAUSTRO EN RUINAS

15 heréticos cultistas (C1 o T1) se esconden entre las ruinas, liderados por Myen el Carnicero (F4/C3). Creen que el demonio es un impostor, y Vnaud su falso profeta. Dos de ellos están gravemente heridos, pero el resto anda preparándose para atacar el Gran Templo. Entre ellos se reparten seis espadas y dos arcos, el resto esgrime largos cuchillos. Tess el Manco (T4) masculla que el granero sería mejor objetivo.

EL GRAN TEMPLO DE SORG

Sorg (Niv 10 demonio, larva 4,5 m, rociada de bilis, muy lento) yace sobre el altar. Vnaud el Marchito (C7) y sus 11 acólitos (C1 o T1) rezan en voz alta; temerosos, defenderán a su Señor hasta la muerte. Los exteriores permanecen cubiertos de excrementos y bilis.

CASA DEL MAESTRO CERVECERO

Un grupo de d6+2 cultistas dirigido por Len de Otton (T6) se refugia aquí de las horribles emanaciones de Sorg. (Ver Lealtades divididas). Permanecen alerta y armados de largos cuchillos; dos llevan espadas y escudos. Len porta un medallón que le confiere inmunidad a la Magia de la Senda.

En la oscuridad, una marmita metálica de 2m se erige sobre un buen montón de leña. Resistentes estantes albergan una cuba de miel medio llena y cuatro toneles de hidromiel fuerte.

LAS EMANACIONES DE SORG

La situación de Sorg en el mundo continúa siendo demasiado débil: En una hora, su hambre y su avaricia capaz de manifestarse desde su cuerpo hasta varias veces, cobrando forma de (d4):

1. Una gran masa dentada de intestinos
 2. Un enjambre de límpidas sanguijuelas voladoras
 3. d3+1 gárgolas copulando
 4. Media tonelada de ácidos jugos.
- Todas estas cosas, menos los jugos, pueden volar, y todas son inmunes a las armas ordinarias.

Aguardan patrullando el complejo, muertos de hambre, y acechando desprevenidas presas. Si no encontrasen ninguna, saldrán a cazar en el páramo circundante después de 2d6 minutos, disipándose tras d6 horas.

Cualquier cosa que coman alimentará la gula de Sorg.

LA CUEVA DE LOS ESPEJOS

Las fétidas aguas alcanzan hasta las rodillas. El techo permanece cubierto de irisados depósitos, reflejando cualquier atisbo de luz en un centenar de luces danzantes. Rezar, meditar, la intoxicación, o el dolor intenso resultarán en una visión de Deel, la Guardiania.

La diosa bendecirá las armas de todo aquel que se comprometa a expulsar a Sorg de su santuario, recompensando a los vencedores con su divino favor.

LA SENDA DE LA CODICIA ASCENDENTE

La Senda de la codicia Ascendente

Las estatuas de Delianas han sido destrozadas, corrompidas y entalladas de sellos Sorgitas. Santos protectores de un tiempo lejano, estas cinco estatuas representan

ahora poderosos ídolos a la avidez y mezquindad. Si se suben las escaleras comienza un ritual, sin embargo una mente alerta puede percibir cierta conmoción antes de que sea demasiado tarde.

Aquellos que sucumben a sus efectos que se ven obligados abandonar cualquier moderación: Entre los efectos más típicos están, comerse todos los víveres que se lleven, derrochar cualquier conjuro o las flechas que se lleven preparadas y arrojar armas u objetos de valor a todo lo atesorado en el camino. Los efectos perduran mientras que se siga en la escalera.

LEALTADES DIVIDIDAS

A menos que se especifique otra cosa, tira para determinar las creencias de los grupos cultistas (d3):

- 1 Las enseñanzas son correctas, pero el orden (o tal vez sólo Vnaud) es indigno y por ello está siendo castigado.
- 2 Sorg es un embaucador, las profecías falsas, ¡y la Orden ha sido engañada!
- 3 El demonio del Gran Templo no es Sorg el Bendito, ¡sino un impostor!

Buscan (d6):

1. Purificar la Orden mediante la pesquisa/asesinato de herejes
2. Recuperar el favor divino al reunir todo el grano y el aguamiel en el Gran Templo.
3. Recuperar el favor divino destruyendo todo el grano y el aguamiel.
4. Ahuyentar o matar a estos extranjeros, que seguramente vendrán a empeorar las cosas.
5. Escapar de este lugar por cualquier medio posible.
6. Asesinar a Vnaud el Marchito.