

Las Pruebas del Sabio SD6

Campaña para SD6 para niñ@s de 6 a 14 años

© 2019 - 2020 Alfonso Saavedra "Son Link"

Este documento esta bajo los términos de la licencia [Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional](#) y eres libre de descargarlo, usarlo modificarlo y compartirlo bajo los términos de dicha licencia.

Esta pequeña aventura es una adaptación de otra mini aventura, La Torre del Sabio, pero con varios cambios para crear una que pueda ser disfrutada por los más pequeños usando el sistema SD6, un sistema libre y muy fácil. En esta aventura el grupo tendrán que ir a visitar al Gran Sabio del Bosque Viejo. Durante esta aventura los aventureros deberán de superar una serie de pruebas y serán necesarios algunos materiales, pero pueden usarse otros, incluso añadir o modificar las pruebas, eso ya a gusto de cada uno. Junto a este manual incluyo lo necesario para jugarlo, como el manual del sistema, fichas listas para imprimirse y otros documentos.

Para esta aventura necesitamos:

- Las fichas para los personajes. Incluyo junto a este documento 2 PDF, uno con 2 fichas por hoja y otra que una mitad es la ficha y la otra mitad es el manual del sistema, ideal para que vayan consultando las dudas.
- Dados de 6 caras de toda la vida. Cada tirada de dados requiere de entre 1 a 5 dados. Lo mínimo recomendado son 10, 5 para los jugadores y 5 para el master.
- 12 palillos de madera planos de los que se usan para los dientes. También se pueden usar los redondos, pero son más propensos a moverse si la mesa esta inclinada o por un pequeño golpe en la mesa. Se pueden cambiar por otros materiales, como tiras de cartulina.
- Monedas de 1 o 2 céntimos, fichas como las del parchís u otros objetos similares.
- Los ficheros Tangram.* son fichas de Tangram listas para imprimirse. Recomendando imprimirlas en un papel grueso o cartulina, o en papel y pegarlas sobre un cartón. También puedes dibujar las piezas en un papel cuadrado.
- Papel, lapices, sacapuntas, y gomas de borrar.
- Y muchas ganas de pasarlo bien ;)

Prologo:

Un gran mal acecha al *Reino de Bellmare* y el único que quizás sepa como pararlo es el Gran Sabio, pero para poder llegar hasta el hay que superar una serie de pruebas para demostrar que los que buscan su consejo son puros de corazón y piensan en el prójimo antes que en ellos. El reino ha vivido durante siglos en paz con los reinos vecinos y los reyes han sido justos. Nadie sabe de donde viene ese mal, pero ya ha conquistado varios reinos y haciendo que hasta los seres más pacíficos se vuelvan malignos. Por ello los reyes de los reinos vecinos, el elfico de *Iragorn* el enano de *Minas Millstone*, el gnomo de *Guthram*, y el pueblo orco de *Rogmesh*, han enviado a sus mejores aventureros y juntos irán a pedir ayuda al *Gran Sabio*. Nadie sabe que peligros les esperara en su viaje y la naturaleza de las pruebas del Sabio. Se les proporcionara un carruaje, varios caballos, ademas de provisiones. Ademas los reyes elficos proporcionan un salvoconducto que les permitirá entrar en el reino elfico de *Bosque Viejo*, ya que su torre se encuentra en el y el salvoconducto les facilitara el acceso.

El viaje durara un par de días. Durante la noche anterior a la llegada al Bosque un grupo de soldados atacaran el campamento. Sus ropajes son oscuros y sus caras están tapadas con una mascara. Este grupo esta formado por el mismo número que el grupo de aventureros. Una vez que derroten al grupo si deciden investigar y quitarles la mascara verán que uno tiene las facciones elficas, pero su piel es

negra como el ébano y su pelo blanco. El elfo del grupo dirá al resto de compañeros (previa información del Master) que es un Elfo Oscuro. Conoce las leyendas sobre ellos, elfos que fueron corrompidos por el mal hace siglos, asesinos desalmados, no les importa la vida, ni siquiera la de sus congéneres si con ello obtienen más poder, pero hace siglos estos fueron expulsados y no se les ha vuelto a ver.

Tras pasar el resto de la noche y tras un par de horas llegáis a los confines del Bosque Viejo. Hay un camino que se adentra en el y es el que que les llevara hasta la torre.

Al poco de entrar grupo de elfos pide al grupo detenerse y pedirles el motivo de su presencia. Deberán de entregar el salvoconducto. Tras leerlo os dejaran pasar y os indicara el camino. Si los jugadores cuentan el encuentro de anoche, y sobre todo, lo del elfo oscuro, el jefe inmediatamente enviara a 2 de sus soldados investigar y a otro a dar aviso al rey y otros 2 irán con ellos, ocultos entre los arboles. Tras poco más de una hora llegaran a su destino. Es una torre no muy alta, de unas 6 plantas, sin una sola ventana. En su base hay unas puertas dobles y en uno de los lados hay unos establos para dejar a los caballos.

Tras atravesar las puertas, que se abren al acercaros, entráis a un recibidor. Un joven elfo se acerca a vosotros: “Bienvenidos seáis. Soy *Meraldor*, aprendiz del Gran Sabio. Mi maestro os esperaba, pero para llegar hasta el tendréis que pasar cuatro pruebas, de las cuales no puedo contaros nada. Por esa puerta se accede a la primera planta, donde espera la primera de ellas. Mucha suerte. Ahora si me disculpáis, voy a ocuparme de vuestras monturas.

Primer piso:

En esta planta un anciano propondrá una serie de acertijos. Queda a discreción del master el numero de acertijos, si bien recomiendo tener una lista con varios y lanzar un dado para que salga aleatoriamente y que tengan que acertar 3 de ellas. En el fichero adivinanzas.txt hay varias que puedes usar.

Segundo piso:

En esta planta, dividida en varias partes, tendrán que resolver una serie de puzzles dentro de un tiempo limite. Si no es así uno de ellos sera teletransportado a la entrada, o lo que el master decida. Una vez superada se abrirá la puerta a la siguiente zona. El ultimo cuarto esta lleno de tesoros: oro, joyas, piedras preciosas, etc. Esta es la ultima prueba y tendrán que ir directamente a la puerta que conduce a la siguiente planta. Cualquier jugador que intente llevarse algo sera teletransportado a los calabozos de la torre. Tendrán que tratar de superar cada puzzle en menos de 5 minutos (aunque se puede aumentar). Entre paréntesis esta el nombre del fichero de imagen con el puzzle:

- La primera prueba consiste en una serie de piezas que forman 3 triángulos. Tendrán que mover 3 piezas para formar 5 triángulos. (puzzle palillos.png)
- En el segundo puzzle tendrán que mover las piezas de un lado a otro. Estas no pueden pasar por encima de ninguna otra ficha. (mover piezas al otro lado.png)
- En el tercero tienen varias piezas que deberán de colocar en una pared para formar la figura. Para esta prueba se necesita imprimir el Tangram. (peonza_trangram.png)

Tercer Piso:

En esta planta se encuentra un laberinto. En el centro se encuentra un minotauro y una llave. Para subir a la siguiente planta tendrán que volver a la entrada y usar la llave en la cerradura.

Quarto piso:

Esta es la ultima prueba. En ella se enfrentan a copias de ellos mismos. Tendrán las mismas habilidades, armas, etc. Tras su derrota se abrirá una puerta que lleva a las escaleras que lleva a la siguiente planta, donde les estará esperando el Gran Sabio.

El Gran Sabio:

Tras subir las escaleras llegaron a una gran biblioteca, en cuyo centro esta el Gran Sabio, un elfo, que a pesar de los siglos pasados sigue teniendo el cuerpo de un elfo de 140 años, el equivalente a los 40 años humanos, el cual recibirá al grupo con estas palabras:

“Habéis superado mis pruebas, mis más sincera felicitación. Mi nombre es Soler Dirthsithek. Se el motivo de vuestra visita, de hecho hace siglos que temía esto pasaría. Ese Mal que acecha se conoce como La Sombra. Hace siglos fue uno de mis aprendices, cuando el mundo aun era joven. Era el más sobresaliente de todos, habido de conocimientos, pero eso empezó a llevarlo por caminos más tenebrosos. Al principio no notamos nada, pero un día se le descubrió leyendo libros llenos de hechizos de gran poder y cuya lectura puede hacer que el que este leyendo se vuelva loco, pero el parecía capaz de superar esa locura. Intentamos devolverle por el buen camino, pero un día desapareció, llevándose con el esos libros y durante muchos años no supimos de el. Un buen día nos enteramos de que un poblado elfico fue atacado, pero cuando llegamos solo había ruinas, ni un solo cuerpo. Pensábamos que fue algún grupo de orcos cercanos, ya que por entonces los orcos eran enemigos, así que empezamos a mandar exploradores en su búsqueda, pero uno de esos grupos no regreso. Más tarde un grupo de vigilantes de este bosque descubrió que desde el norte venia un ejercito enorme, formado por orcos, goblis, humanos y elfos, pero estos habían cambiado totalmente, su piel era negra y su pelo blanco, y varios de ellos eran los exploradores desaparecidos. Logramos una gran alianza entre humanos, enanos, elfos y otras razas, entre ellas varias tribus orcas que se oponían a servir a La Sombra, y se desato la Gran Guerra Sangrienta, la cual duro 6 años. Ese ejercito estaba comandado por La Sombra, el cual no paraba de enviarnos más y más ordad, incluso levantaba a los muertos. Por fin un grupo de aventureros y El Gran Consejo de Magos, del que yo formaba parte, logramos derrotarlo y desterrarlo. Tras la guerra se decidió que para que un elfo, humano u otro ser pudiera acceder a la academia de magia tendría que pasar una serie de pruebas, una de ellas es la que habéis pasado. Aunque La Sombra fue desterrada, sin apenas poder, temíamos que un día volviese, así que se decidió que yo, con la bendición de los dioses, viviera para siempre y así preparar a un nuevo grupo de aventureros para luchar contra el. Y eso es lo que haré, os prepararare para lo que se avecina. Ya he enviado un aviso a la Academia de Magia para que prepare a sus mejores alumnos y maestros, ademas de convocar a varios Maestros de Armas. El entrenamiento sera largo, pero gracias a la magia parecerá que solo han pasado unas horas desde vuestra llegada. Si sois tan amables, por favor, acompañadme”.

Y hasta aquí esta pequeña aventura. Puedes cambiar lo que quieras de esta campaña. Ya sea el motivo por el que los aventureros van, el final de esta o las pruebas.

Fichas de los enemigos:

	Elfos oscuros:	Humanos	Minotauro
Fuerza	3	4	5
Destreza	4	3	2
Resistencia	3	4	5
Inteligencia	3	2	2
Percepción	3	3	2
Carisma	2	2	2