

EL MYTHALAR

“Conozco la leyenda de unas ruinas que guardan grandes secretos en su interior, ¿queréis acompañarme?”

La antigua magia, aquella que los primeros elfos conjuraron y que contenía el mayor poder arcano, aún hoy sigue hechizando a incautos pese al paso de los siglos. Slyzick, un gnomo bardo que ha dedicado su vida a estudiar esta magia, cree haber descubierto el lugar en el que se encuentra uno de los objetos más poderosos que existieron durante el imperio Netheril: el Mythalar.

En aquellos años, estos objetos de increíble potencia, podían seccionar montañas para posteriormente convertirlas en ciudades flotantes. De aspecto similar a un cetro, los Mythalar llegaron a convertirse en uno de los artefactos de mayor poder sobre Faerûn hasta la caída del imperio Netheril.

Con la muerte de la primera diosa de la magia, los Mythalar quedaron inservibles y ninguno de ellos pasó al plano de la sombra. Olvidado en el tiempo, el secreto para construir semejante artefacto, se perdió. Pero Slyzick cree haber encontrado fragmentos del poderoso cetro en unas antiguas y peligrosas ruinas del ahora imperio umbra. Para conseguir llegar hasta ellas, planea utilizar a un grupo incauto de aventureros.



Trasfondo: Un bardo dice conocer unas ruinas situadas cerca del imperio umbra que poseen valiosos objetos mágicos.

Historia: Como la mayoría de las historias de este tipo, todo comenzará en una posada, donde el Slyzick aprovechará para llamar la atención de los aventureros y embaucarlos con su historia. No es una mentira lo que planea soltarles, pero sí ocultar la verdad y en eso, es un especialista.

Las oportunidades de conseguir tesoros estarán presentes en un largo viaje que llevará a los jugadores hasta un antiguo templo en mitad de unas ruinas. La sombra de los umbrinos siempre amenazante será una simple parte de todo el peligro que amenaza a los aventureros, pues las protecciones que posee el objeto acompañadas de terribles criaturas, serán algunos de los inconvenientes que sortear.

La mayor protección que guarda al Mythalar es un Mythal, un encantamiento de gran poder que guarda la zona de forma perenne y que entre sus cualidades está la reducción de la velocidad de los proyectiles (como si se encontrasen bajo un efecto de *ralentizar*), la producción mágica de agua y la imposibilidad de que criaturas muertas vivientes puedan atravesar el mismo (sufrirían el efecto del hechizo *desintegrar*)

Desarrollo: Esta aventura puede ser utilizada para un grupo de nivel 7 o superior. La intriga, exploración y la lucha por la supervivencia son alguno de los puntos fuertes en su desarrollo.

Los jugadores pueden pasar una larga travesía hasta encontrar las ruinas para después, perderse en las mismas. La búsqueda de un artefacto de semejante poder puede llevarles muchos días, hasta dar con el templo en el que se encuentra y matar así al Ibraidlin que lo custodia.