

DUNGEONS & DRAGONS

EL YUGO DE KRAZ'THEMON



Módulo de Campaña para Dungeons & Dragons: El Yugo de Kraz'themon

Estructurado en tres actos, este módulo ofrece una narrativa clara y progresiva. La campaña está pensada para personajes de nivel 1 a 12, asegurando una experiencia inmersiva con:

- Narrativa envolvente
- Libertad de elección
- Encuentros variados
- Ambientación profunda
- Progresión significativa
- Desafíos equilibrados

Cada acto incluye objetivos definidos, conflictos, giros sorprendentes y oportunidades para la improvisación del DM.

Resumen General

En las Marcas Heladas, una región de tundra y montañas al norte, el demonio Glabrezu Kraz'themon ha tomado el control al encarcelar a los líderes de tres familias nobles (Varkis, Eldren y Torvath), sustituyéndolos por Íncubos que manipulan sus casas. Kraz'themon tiene la intención de reabrir un portal al Abismo en el Monte Umbral para desatar un ejército demoníaco. Los jugadores deben desentrañar la conspiración, liberar a los nobles y derrotar al Glabrezu, enfrentándose a dilemas morales y decisiones que definirán el destino de la región.



Acto 1: Sombras en la Escarcha (Niveles 1-4)

Resumen:

Los aventureros llegan a las Marcas Heladas, donde han sido contratados para investigar misteriosas desapariciones y disturbios en el pueblo de Escarcha Gris. A medida que avanzan, descubren señales de un culto demoníaco y la influencia de los Íncubos, lo que les lleva a sospechar de una conspiración más amplia.



Objetivos:

- Investigar los sucesos inusuales en Escarcha Gris.
- Descubrir la existencia del Culto de la Garra Helada.
- Obtener la primera pista sobre los Íncubos que han suplantado a los nobles.

Narrativa y Lore:

Las Marcas Heladas son un territorio desolado, donde clanes guerreros y druidas de la escarcha han mantenido la paz desde el Juramento de la Escarcha, un pacto que selló un portal al Abismo en el Monte Umbral hace siglos. Sin embargo, rumores de desapariciones y comportamientos extraños entre la nobleza han sembrado el miedo.

Los jugadores comienzan su aventura en Escarcha Gris, un pueblo asediado por ventiscas, donde los aldeanos susurran sobre “ojos que brillan en la noche” y rituales extraños en el bosque.

Encuentros:

- **Combate:** Una emboscada en un camino nevado por parte de bandidos (4x CR 1/8) y un diablillo espía (CR 1). La ventisca reduce la visibilidad (CD 12 Percepción para detectar enemigos).
- **Social:** Convencer a un tabernero asustado, Joren, para que revele rumores sobre el culto (CD 14 Persuasión o Intimidación).
- **Puzzle:** En una cripta druídica, los jugadores deben resolver un acertijo para abrir un altar (colocar ofrendas de piedra, hielo y sangre en el orden correcto según un poema rúnico, CD 13 Inteligencia). Encuentran un pergamino que menciona a “Kraz'themon, el Susurrador del Abismo”.

Personajes Clave:

- **Joren el Tabernero** (Humano, Común): Cobarde pero muy informado, conoce los rituales que se realizan en el bosque.
- **Talia Varkis** (Humana, Guerrera de nivel 3): La hija menor de los Varkis, sospecha que su "padre" se comporta de manera extraña. Puede unirse temporalmente si los jugadores logran convencerla.
- **Diablillo Espía**: Un secuaz de Kraz'themon que se encarga de llevar mensajes a los Íncubos.

Giro Inesperado:

El culto no está compuesto únicamente por fanáticos, sino también por aldeanos desesperados que creen que Kraz'themon les brindará prosperidad. Los jugadores pueden intentar redimir a estos aldeanos o enfrentarlos directamente.

Recompensas:

- **Objeto Mágico**: Amuleto de Escarcha (+1 a salvaciones contra frío, se encuentra en la cripta).
- **Información**: Un mapa parcial del Monte Umbral y el nombre de un Íncubo, Kaerys, que ha tomado el lugar del líder Varkis.

Libertad de Elección:

Los jugadores tienen la opción de investigar el culto a través de:

- **Sigilo**: Espiando rituales.
- **Diplomacia**: Hablando con los aldeanos.
- **Combate**: Atacando un campamento del culto.

Además, pueden elegir ayudar a Talia en su investigación sobre su "padre" o seguir otras pistas que los lleven hacia las familias Eldren o Torvath.

Ambientación:

"El viento corta como cuchillos en Escarcha Gris, donde las cabañas de madera crujen bajo el peso de la nieve. Las miradas de los aldeanos son frías, y el aire está impregnado del olor a pino y humo."

Música sugerida:

Temas ambientales de Frostpunk para evocar la atmósfera del pueblo y el bosque.

Acto 2: Máscaras de Engaño (Niveles 5-8)

Resumen:

Los jugadores se sumergen en el centro de la conspiración, enfrentando a los Íncubos que dominan las familias nobles. Su misión es desenmascarar a Kaerys (Varkis), Valthor (Eldren) o Myrune (Torvath), mientras lidian con el creciente poder del Culto de la Garra Helada y buscan el Cetro de Escarcha para debilitar a Kraz'themon.

Objetivos:

- Exponer o derrotar al menos un Íncubo.
- Obtener el Cetro de Escarcha, un artefacto druídico capaz de sellar el portal.
- Debilitar al Culto de la Garra Helada.

Narrativa y Lore:

Las tres familias nobles están al borde de la guerra: los Varkis acumulan armas, los Eldren experimentan con magia peligrosa, y los Torvath intentan proteger a los campesinos, pero se encuentran divididos. Los Íncubos han intensificado estas tensiones para debilitar la región.

Los jugadores descubren que Kraz'themon planea reabrir el portal del Monte Umbral, que también conecta con un plano celestial, lo que podría traer aliados o enemigos inesperados.

Encuentros:

- **Combate:** Infiltración en la fortaleza Varkis, enfrentando a guardias corruptos (3x CR 2) y un golem de hielo menor (CR 4). Las trampas de hielo requieren una tirada de Destreza (CD 14) para evitarlas.
- **Social:** Exponer a Kaerys ante los Varkis requiere pruebas (CD 16 en Investigación para encontrar evidencia de su naturaleza demoníaca) o un enfrentamiento público (CD 15 en Persuasión).
- **Puzzle:** En un santuario druídico, los jugadores deben alinear runas elementales (fuego, viento, hielo) para abrir un cofre que contiene un fragmento del Cetro de Escarcha (CD 15 en Inteligencia o conjuros elementales).

Misión Secundaria: Negociar con un dragón blanco joven (CR 6) que guarda el segundo fragmento del Cetro. Esta misión puede resolverse mediante diplomacia (CD 16) o combate.

Personajes Clave:

- **Kael Frostwind** (Humano, Druida de nivel 6): Un ermitaño que posee el conocimiento de los rituales necesarios para utilizar el Cetro. Con un carácter sarcástico pero leal, tiene como compañero a un lobo ártico.
- **Kaerys** (Íncubo, CR 4): Un ser seductor y cruel que manipula a los Varkis para formar un ejército.
- **Lysara** (Tiefling, Hechicera de nivel 7): La líder del Culto de la Garra Helada, está en búsqueda de ascender al Abismo. Puede convertirse en aliada si los jugadores logran convencerla de traicionar a Kraz'themon.

Giro Inesperado:

Lady Seline Eldren, una de las nobles encarceladas, ha hecho un pacto con Kraz'themon para salvar a su hijo enfermo. Si los jugadores la liberan en este acto, podría traicionarlos.

Recompensas:

- **Objeto Mágico:** Cetro de Escarcha (una varita que lanza Cono de Frío una vez al día, requiere ambos fragmentos).
- **Aliado:** Kael Frostwind puede unirse temporalmente si se le convence.
- **Información:** Una visión mística revela que el portal del Monte Umbral conecta con un plano celestial.

Libertad de Elección:

- Los jugadores pueden decidir qué familia investigar primero (Varkis, Eldren o Torvath), lo que influirá en sus alianzas y enemigos futuros.
- Tienen la opción de intentar redimir a Lysara (CD 18 Persuasión) o enfrentarse a ella en combate.
- El Cetro de Escarcha se puede conseguir negociando con druidas, robando o derrotando al dragón.

Ambientación:

Fortaleza Varkis: "Un castillo de piedra gris se eleva entre la nieve, con estandartes rojos ondeando al viento. Los guardias patrullan con movimientos rígidos, como marionetas."

Música sugerida: Temas de tensión de The Witcher 3 para crear una atmósfera de infiltración.

FORTALEZA VARKIS

CAMARA DEL
INCUBO KAERYS

ENTRADA
PRINCIPAL

PATIO
CENTRAL

GRAN
SALON

ENTRADA
PRINCIPAL

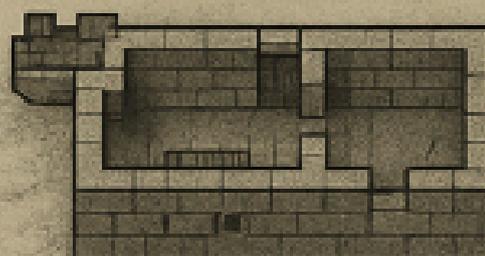
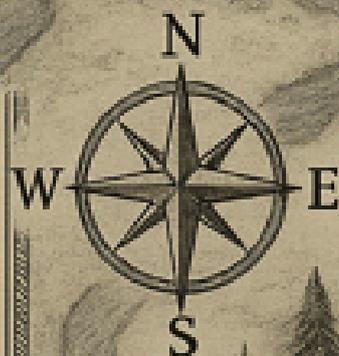
SALA DE
JAULAS

MAZMORRAS

△ Trampa

■ Energia abisal

┌┐ 1 cuadrado = 5



Acto 3: El Umbral del Abismo (Niveles 9-12)

Resumen

Los jugadores realizan un asalto al Monte Umbral con el objetivo de liberar a los nobles que quedan, cerrar el portal y confrontar a Kraz'themon. Las decisiones que tomaron anteriormente influirán en si cuentan con aliados, como los druidas o una familia noble, o si se enfrentan a una oposición adicional, como un ángel vengativo del plano celestial.



Objetivos:

- Liberar a los nobles encarcelados.
- Sellar o destruir el portal al Abismo.
- Derrotar a Kraz'themon.

Narrativa y Lore:

El Monte Umbral es una fortaleza demoníaca repleta de trampas y energía abisal. Kraz'themon ha reunido un pequeño ejército de cultistas, diablillos y demonios menores para proteger el portal. La revelación final indica que el portal no solo conecta con el Abismo, sino también con un plano celestial. Si los jugadores han actuado con honor, un Deva podría unirse a ellos como aliado, o en cambio, un ángel vengativo (CR 10) podría atacarlos si han causado caos.

Encuentros:

- **Combate:** En el camino hacia el Monte Umbral, los jugadores se enfrentarán a un vrock (CR 6) y a cuatro cultistas fanáticos (CR 2). Grietas en el terreno emanan energía necrótica (CD 15 Constitución o 2d6 de daño por turno).
- **Puzzle:** Para liberar a los nobles, los jugadores deberán alinear cristales elementales en las jaulas (CD 18 Inteligencia o conjuros de nivel 3 o superior).
- **Combate Final:** Kraz'themon (Glabrezu, CR 9) aparece, acompañado de dos diablillos (CR 1) y un hezrou (CR 8). La sala del portal cuenta con zonas de energía abisal (CD 15 Constitución) y pilares que pueden servir de cobertura.

Personajes Clave:

Kraz'themon (Glabrezu): Astuto y manipulador, prefiere negociar en lugar de pelear, ofreciendo poder a cambio de mantener el portal abierto.

Voryn el Errante (Elfo, Bardo de nivel 5): Si los jugadores lo ayudaron previamente, aparecerá para inspirarlos en la batalla final.

Deva/Allyra (CR 10): Un ángel que puede actuar como aliado o enemigo, dependiendo de las acciones previas de los jugadores.

Giro Inesperado:

Si los jugadores logran liberar a Lady Seline, ella intentará abrir el portal para cumplir su pacto, enfrentándose a ellos en su forma de maga (CR 6).

Recompensas:

- **Objeto Mágico:** Espada de los Varkis (+1, ventaja contra demonios), obtenida al liberar a Lord Varkis.
- **Revelación:** El estado del portal (sellado, destruido o abierto) afectará el futuro de las Marcas Heladas.
- **Aliados:** Las familias nobles pueden ofrecer tierras, títulos o apoyo militar.

Libertad de Elección:

Los jugadores tienen diversas opciones:

- Negociar con Kraz'themon (CD 20 en Persuasión, con el riesgo de traición).
 - Derrotarlo en combate.
 - Sellar el portal sin enfrentarse a él directamente.
- Además, pueden decidir el destino del portal:
- Sellarlo (para mantener la estabilidad).
 - Destruirlo (asumiendo el riesgo de liberar energía caótica).
 - Mantenerlo abierto para aliados celestiales.

Si Lady Seline traiciona, los jugadores pueden intentar redimirla o enfrentarse a ella.

Ambientación:

Monte Umbral: "El volcán extinto emite un resplandor rojizo desde sus grietas. El aire está impregnado de azufre y magia corrupta, mientras los ecos de cánticos demoníacos resuenan en las cavernas."

Música Sugerida: Temas épicos de Baldur's Gate 3 para el combate final.

Notas Generales para el DM

Progresión y Escalabilidad

- **Acto 1:** Introduce a los jugadores en el mundo mediante encuentros simples y pistas claras.
- **Acto 2:** Aumenta la complejidad al presentar decisiones que afectarán las alianzas y enemigos en el Acto 3.
- **Acto 3:** Culmina en un clímax épico donde las elecciones previas influyen en la dificultad y en los aliados disponibles.
- Ajusta los enemigos según el tamaño del grupo (por ejemplo, añade más cultistas o un demonio extra en el combate final para grupos grandes).

Mapas y Recursos

- **Mapa Regional:** Las Marcas Heladas, incluyendo Escarcha Gris, las fortalezas nobles y el Monte Umbral.
- **Mapa de la Fortaleza Varkis:** Salas con trampas y cámaras secretas.
- **Mapa del Monte Umbral:** Cavernas con grietas abisales y la sala del portal.

Improvisación

- Las tensiones entre las familias pueden generar misiones secundarias (por ejemplo, mediar entre los Varkis y los Torvath).
- Los cultistas pueden ser redimidos o radicalizados, dependiendo de las acciones de los jugadores.
- El DM puede presentar un aliado celestial o un enemigo adicional según el tono que desee establecer.

Facciones y Culturas

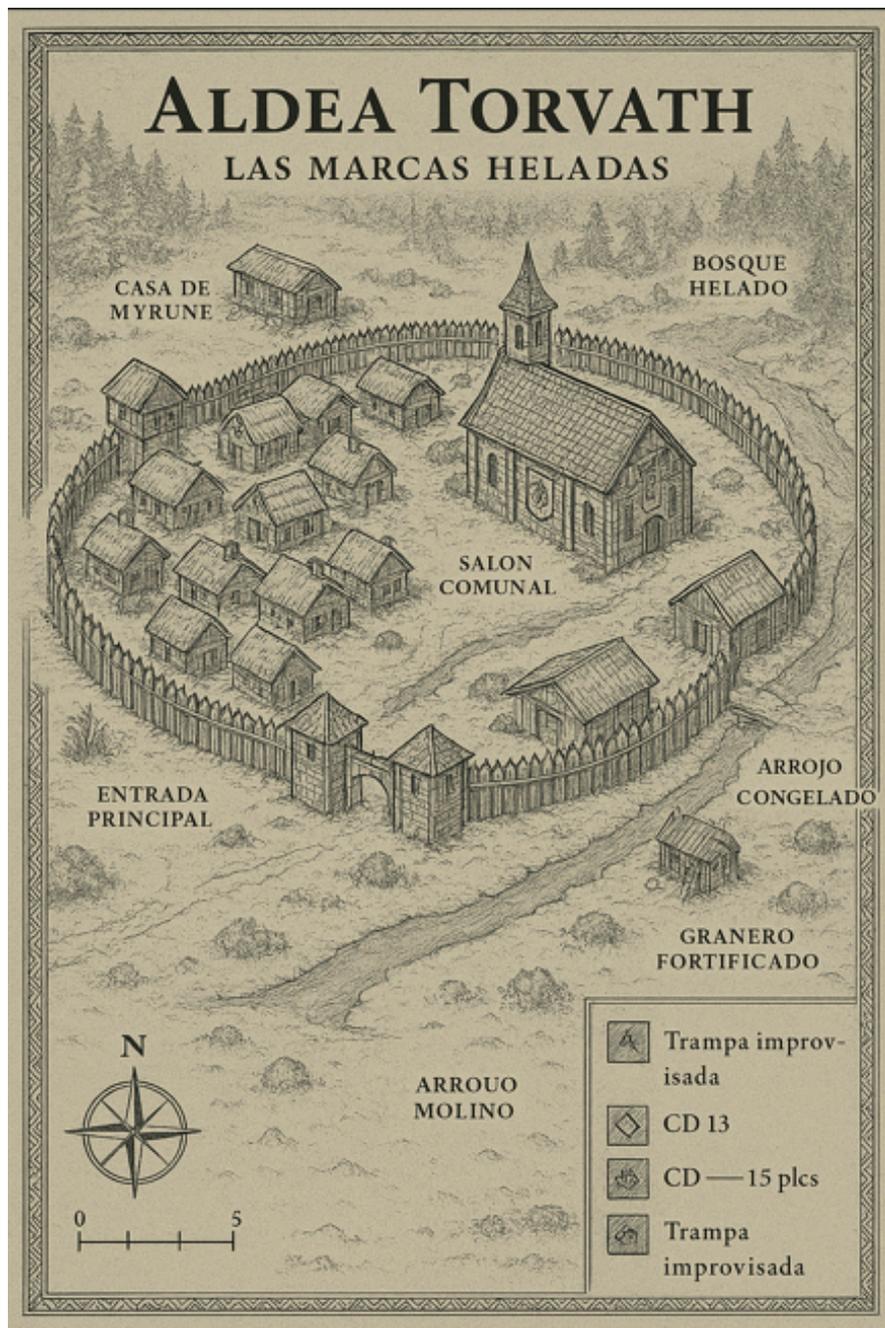
- **Varkis:** Militaristas que valoran la fuerza; su fortaleza es un bastión defensivo.
- **Eldren:** Místicos obsesionados con la magia; su mansión está repleta de artefactos arcanos.
- **Torvath:** Protectores de los campesinos, residen en una aldea fortificada.
- **Culto de la Garra Helada:** Compuesto por fanáticos y aldeanos desesperados, realizan rituales oscuros.

Druidas de la Escarcha: Neutrales, se dedican a proteger el equilibrio natural y el Cetro.

Conclusión

El Yugo de Kraz'themon presenta una campaña épica estructurada en tres actos, que cuenta con una narrativa profunda, personajes inolvidables y la libertad necesaria para que los jugadores den forma a la historia. Los encuentros aumentan en dificultad, los acertijos estimulan la creatividad y las decisiones tomadas tienen consecuencias significativas. La ambientación envolvente de las Marcas Heladas, junto con la amenaza que representa Kraz'themon, asegura una experiencia memorable. ¡Que los jugadores forjen su leyenda en el gélido norte!





En los gélidos confines de las Marcas Heladas, donde el viento susurra secretos oscuros, esta aventura fue tejida con pasión y cuidado.

Desarrollo de Historia y Mecánicas de Juego

Creado por el equipo de Khailen.com