

DUNGEONS & DRAGONS

EL RUGIDO DE NERVYDIN



Módulo de Campaña: El Rugido de Nervdin

Resumen General

En el continente de Nervdin, una tierra de fiordos helados, montañas imponentes y ruinas ancestrales, un antiguo poder amenaza con desatar el caos. Los jugadores, un grupo de seis aventureros que comienzan en la ciudad portuaria de Brunald, son contratados para investigar una serie de incursiones orcas que están devastando las tierras fronterizas. Su viaje los llevará a enfrentarse al **rey orco Kragthar** el Indomable, forjar una alianza con su tribu y recuperar el **Orbe de la Furia Primordial**, un artefacto que canaliza la fuerza de los elementos. La campaña está diseñada para enfatizar combates intensos, negociaciones estratégicas y un clímax épico.

Detalles de la Campaña

- **Niveles:** 1 a 12.
- **Jugadores:** 6 (cualquier clase, con encuentros que favorecen fuerza, combate y tácticas).
- **Tono:** Épico, con un enfoque en batallas físicas, momentos de diplomacia y un trasfondo de mitología salvaje.
- **Duración estimada:** 20-30 sesiones (ajustable según el grupo).
- **Ubicación:** Continente de Nervdin, comenzando en Brunald, una ciudad costera famosa por su puerto y su forja legendaria.

Estructura de la Campaña

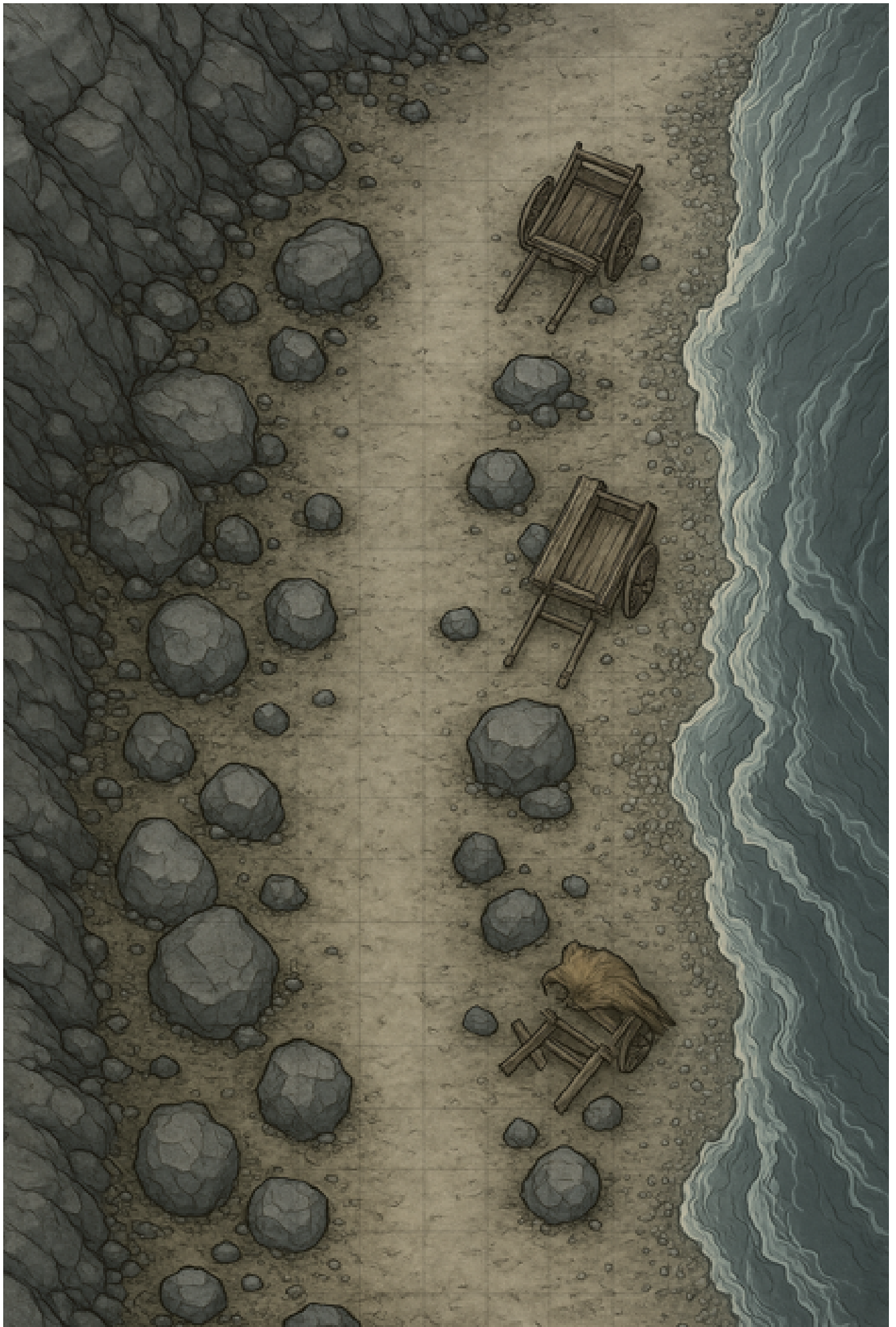
Arco 1: Sombras sobre Brunald (Niveles 1-3)

Resumen: Los jugadores son aventureros novatos en Brunald, contratados por el Consejo de la Forja para investigar ataques orcos en las rutas comerciales. Estos ataques son solo la punta de un plan mayor orquestado por un culto que busca desatar un poder antiguo.

Encuentros Clave:

1. **Embosca en el Camino Costero (Nivel 1)**

- **Descripción:** Los jugadores escoltan una caravana cuando son emboscados por orcos y lobos en un camino costero rodeado de acantilados y playas rocosas.
- **Encuentro:** 6 orcos y 4 lobos (CR 1/2 y 1/4). Los orcos usan tácticas de golpe y huida, aprovechando rocas para cobertura.
- **Botín:** Armas básicas (+1 para un arma a elección por jugador), 60 po por cabeza.



El Campamento Orco en el Bosque de Hierro (Nivel 2)

- **Descripción:** Los jugadores rastrean a los orcos hasta un campamento en un bosque denso. Deben infiltrarse o atacar directamente, enfrentándose a centinelas y un líder orco.
- **Encuentro:** 8 orcos, 2 orcos ojo de Gruumsh, 1 ogro (CR 1/2, 1, 2). Hay trampas (fosos con estacas) que un ladrón puede detectar.
- **Botín:** Anillo de Resistencia (resistencia a un tipo de daño 1/día), 100 po en objetos robados.



Asedio a Brunald (Nivel 3)

- **Descripción:** Los orcos lanzan un asalto sorpresa contra Brunald. Los jugadores defienden una muralla de la ciudad, coordinando arqueros y barricadas.
- **Encuentro:** 10 orcos, 1 jefe orco (CR 1/2, 2). Los jugadores pueden usar ballestas montadas en la muralla.
- **Recompensa:** Armaduras mejoradas (mallas o cuero +1), título de "Guardianes de Brunald".



Desarrollo: Los jugadores descubren un pergamino que menciona a Kragthar el Indomable y un culto que busca el Orbe de la Furia Primordial. Se les otorga una casa en Brunald como base.

Arco 2: El Corazón Salvaje (Niveles 4-7)

Resumen: Los jugadores viajan a las Tierras Áridas, un territorio montañoso donde Kragthar está unificando tribus orcas. Deben interrumpir esta alianza y descubrir quién manipula a los orcos.

Encuentros Clave:

1.

El Desfiladero de los Colmillos (Nivel 4)

- **Descripción:** Los jugadores atraviesan un desfiladero para interceptar un grupo de orcos que transportan suministros. Son emboscados por jinetes de worgs.
- **Encuentro:** 6 orcos, 4 worgs (CR 1/2, 1/4). El terreno rocoso favorece tácticas de emboscada.
- **Botín:** Botas de Agilidad (ventaja en acrobacias), 150 po.



El Santuario de los Antiguos (Nivel 5-6)

- **Descripción:** Los jugadores descubren un santuario en ruinas donde el culto realiza rituales. Deben superar trampas y enfrentarse a un troll guardián.
- **Encuentro:** 4 cultistas, 1 troll (CR 1, 5). Las trampas requieren fuerza o destreza para desactivarse.
- **Botín:** Espada de la Ira (+1, 1d6 de daño adicional contra enemigos marcados), 200 po.



El Trono de Kragthar (Nivel 7)

- **Descripción:** Los jugadores llegan al fuerte de Kragthar el Indomable. Pueden negociar o desafiarse en un combate ritual en una arena. Si lo derrotan sin matarlo, Kragthar jura lealtad.
- **Encuentro:** Kragthar (CR 7, AC 17, HP 160, ataques múltiples) y 4 campeones orcos (CR 2). El combate ritual permite duelos individuales o en equipo.
- **Recompensa:** La tribu orca (100 guerreros) se une a los jugadores. Cada jugador recibe un Amuleto de Kragthar (+1 a tiradas de intimidación).



Desarrollo: Kragthar revela que el culto del Orbe de la Furia Primordial lo manipuló. Los jugadores se preparan para enfrentarse al culto en el Monte Rugiente.

Arco 3: El Fuego del Orbe (Niveles 8-12)

Resumen: Los jugadores y los orcos de Kragthar asaltan el Monte Rugiente para detener al culto y evitar el despertar de una quimera primordial. El Orbe de la Furia Primordial es la clave para la victoria.

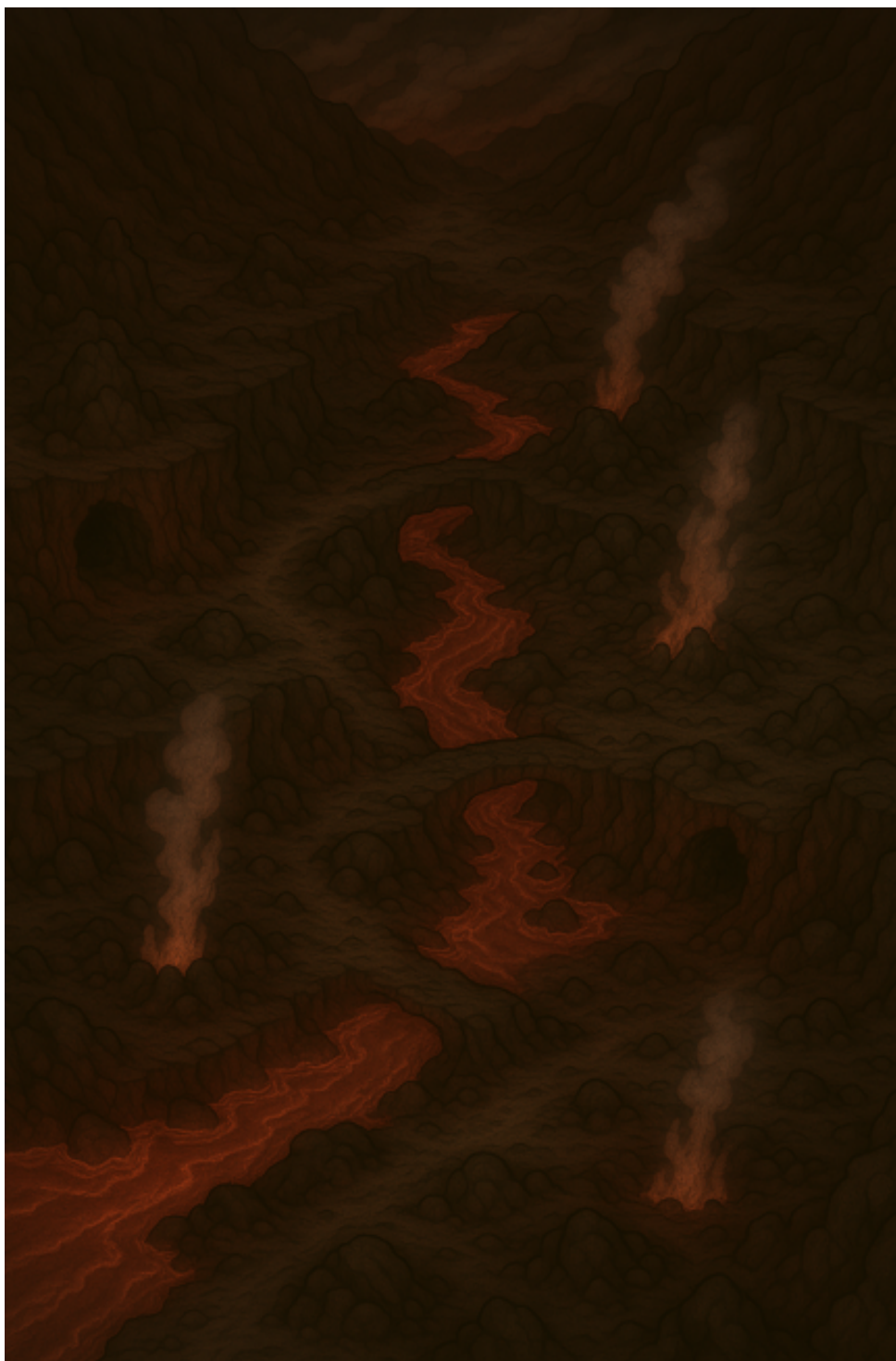
Encuentros Clave:

1.

El Valle de las Cenizas (Nivel 8)

- **Descripción:** Los jugadores atraviesan un valle volcánico lleno de cenizas y ríos de lava para llegar al culto. Son atacados por elementales de fuego.
- **Encuentro:** 4 elementales de fuego (CR 5). El terreno dificulta el movimiento.

Botín: Capa de Resistencia al Fuego, 300 po.



La Cámara del Orbe (Nivel 9-10)

- **Descripción:** Los jugadores encuentran una cámara subterránea donde el Orbe de la Furia Primordial está custodiado por un golem de magma.
- **Encuentro:** 1 golem de magma (CR 9), 4 cultistas (CR 1). El orbe está en un pedestal protegido por runas.

Botín: Orbe de la Furia Primordial (permite lanzar Rugido Primordial [versión mejorada de Grito de Dragón] 1/día, +2 a Fuerza para el portador).



La Batalla del Monte Rugiente (Nivel 11-12)

- **Descripción:** Los jugadores y los orcos enfrentan al líder del culto y una quimera primordial (CR 12, debilitada por el orbe). La batalla ocurre en la cima del volcán.
- **Encuentro:** Líder del culto (CR 8, hechicero), quimera primordial (CR 12). Los orcos luchan contra cultistas en el fondo.
- **Recompensa:** Objetos mágicos personalizados (ej. Martillo de la Tormenta, Arco Ígneo), 15,000 po, título de "Campeones de Nervdin".



Final: Con la quimera derrotada, los jugadores poseen el Orbe de la Furia Primordial y el apoyo de la tribu de Kragthar. Pueden gobernar una región de Nervdin o emprender nuevas aventuras.

Equipo Final de los Jugadores

- Cada jugador recibe una armadura +2 (placas, mallas o cuero según la clase).
- **Armas mágicas personalizadas:** Martillo de la Tormenta (+2, daño de relámpago), Arco Ígneo (+2, flechas de fuego), Daga del Caos (+2, teletransportación corta), etc.
- **Objetos adicionales:** Anillos de Protección, Capas de Resistencia.
- **Artefacto Grupal:** Orbe de la Furia Primordial (ideal para un guerrero o paladín, pero usable por cualquier clase).

Detalles del Continente y Ambientación

- **Nervdin:** Un continente frío y salvaje con fiordos, volcanes y ruinas de una civilización elemental.
- **Brunald:** Una ciudad portuaria fortificada con un mercado de armas y una arena de combate.
- **Tono:** Combates físicos, tácticas de grupo y momentos de diplomacia (especialmente con Kragthar).

Notas para el DM:

- Los encuentros están diseñados para ser tácticos, con terrenos que favorecen fuerza, sigilo y ataques a distancia.
- Kragthar puede ser un aliado recurrente o un antagonista si los jugadores lo traicionan.
- El Orbe de la Furia Primordial puede servir como gancho para futuras campañas.



Desarrollo de historia y mecánicas de juego

Creado por el equipo de khailen.com