**El cáliz Arcano**

**Restricciones del oneshot**

* Personajes de nivel 3
* D&D 5e
* De 4 a 8 jugadores
* Sólo Magos
* Además de los dos conjuros que aprendes al subir de nivel dispones de **tres** más para añadir a tu libro de conjuros.
* Solo un jugador por cada escuela de magia
* Solo escuelas de magia del Manual del jugador.
* Trasfondo - Sabio
* Equipamiento - Bastón, Bolsa de componentes, Scholar’s pack, libro de hechizos y todo el equipamiento de sabio salvo la carta del compañero muerto.

**Datos de interés sobre la escuela**

* Quacorin (Gnomo de los bosques ilusionista) es el director de la escuela.
* Los rumores dicen que hay más de 500 magos estudiando en Pixieaun. Esto es posible gracias a que cada curso transcurre en un semiplano diferente.
* Se desconoce cuántos semiplanos hay.
* Solo hay dos alumnos por curso/escuela de magia por cada semiplano.
* Se ha visto a Quacorin en varios de los semiplanos a la vez, nunca se sabe si es el auténtico o una de sus ilusiones.
* Se dice que la escuela de magia fue creada a partir de una ilusión de Quacorin, quien fue capaz de hacerla permanente y real.
* Los semiplanos han sido posibles de implementar gracias a la labor del defensor de la escuela, Fernak el tembloroso (Githzerai Explorador).
* No es posible abandonar las habitaciones por las noches debido a que el perro mecánico guardián de Filip el desventajado (Humano Artificiero), el profesor de pociones y cachivaches, vigila la zona.
* Cada año los estudiantes de tercero se enfrentan entre sí para ganar el cáliz arcano. Solo un estudiante de cada una de las escuelas puede participar.
* La competición consta de tres pruebas, diferentes cada año.
* Las pruebas pueden consistir tanto en combates mágicos como en pruebas físicas por lo que es muy difícil ir preparado para todo.
* Algunas escuelas de magia se llevan mal entre ellas desde tiempos inmemoriales.

Ilusionismo vs Nigromancia

Transmutación vs Abjuración

Evocación vs Encantamiento

Adivinación vs Conjuración

* El lema de Pixieaun es “*La necesidad es prima de la inventiva*”

**Introducción**

Eres un estudiante de la prestigiosa escuela Pixieaun, conocida en todo Faerûn. Este es tu tercer año de curso, y es un año muy especial pues en tercero es cuando un estudiante de cada escuela aspira a ganar el Cáliz Arcano.

Siempre destacaste por encima de tu compañero de estudios, por lo que cuando fuiste elegido para participar en el torneo se te dio la enhorabuena sin que nadie pusiese en duda la decisión.

Hoy comienza un nuevo día. Te encuentras desayunando en el comedor cuando el mismo Quacorin en persona aparece.

* ¡Mis queridos alumnos! ¡Ha llegado el momento favorito del año! ¡Uno de vosotros podrá reclamar el Cáliz Arcano!
* Contadme, ¿Quién ha sido elegido de cada escuela? (El DM debe rellenar con un NPC por cada escuela sin representación de jugador)
* Interesante la selección de este año. Pero vuestros profesores os han escogido, por lo que tengo plena confianza en que representaréis a vuestra escuela de la mejor de las maneras posibles.
* Antes de que os vayáis a vuestras habitaciones a prepararos para el torneo me gustaría daros acceso a la planta superior. Sí, sé que sólo los profesores tienen autorización para entrar allí pero… Hoy es una ocasión especial y creo que os habéis ganado el honor. Fernak, por favor. ¿Podrías, por favor, hacerles un pequeño tour?

En ese momento Quacorin se desvanece.

Fernak, de forma tosca, se dirige a vosotros:

* Andando.

Haz un pequeño tour sobre la planta superior, empezando por el estudio de Quacorin. Es momento de dar algunos datos sobre el director y la escuela de los que se encuentran en el apartado de datos de interés.

Cuando solo quede la sala de portales verán lo siguiente:

Veis ante las puertas que conducen a una enorme edificación en forma de cúpula a lo que parece un hurón. Este os mira con curiosidad. Fernak lo saluda y sonríe. Parece que su mera presencia ha ablandado un poco su carácter.

* Ese que veis ahí es “Mordisquitos”, el familiar del director. Sois muy afortunados de haberlo visto. **Se dice que pocas veces se deja ver y que, si lo hace, debéis seguirlo. Pues trae buena suerte.**
* Lo que veis allí es la sala de portales. La entrada está terminantemente prohibida y hoy… no vamos a hacer una excepción. Ahora os llevaré de vuelta a vuestras habitaciones, vuestros profesores os explicarán en qué consiste la prueba de mañana. Mucha suerte.

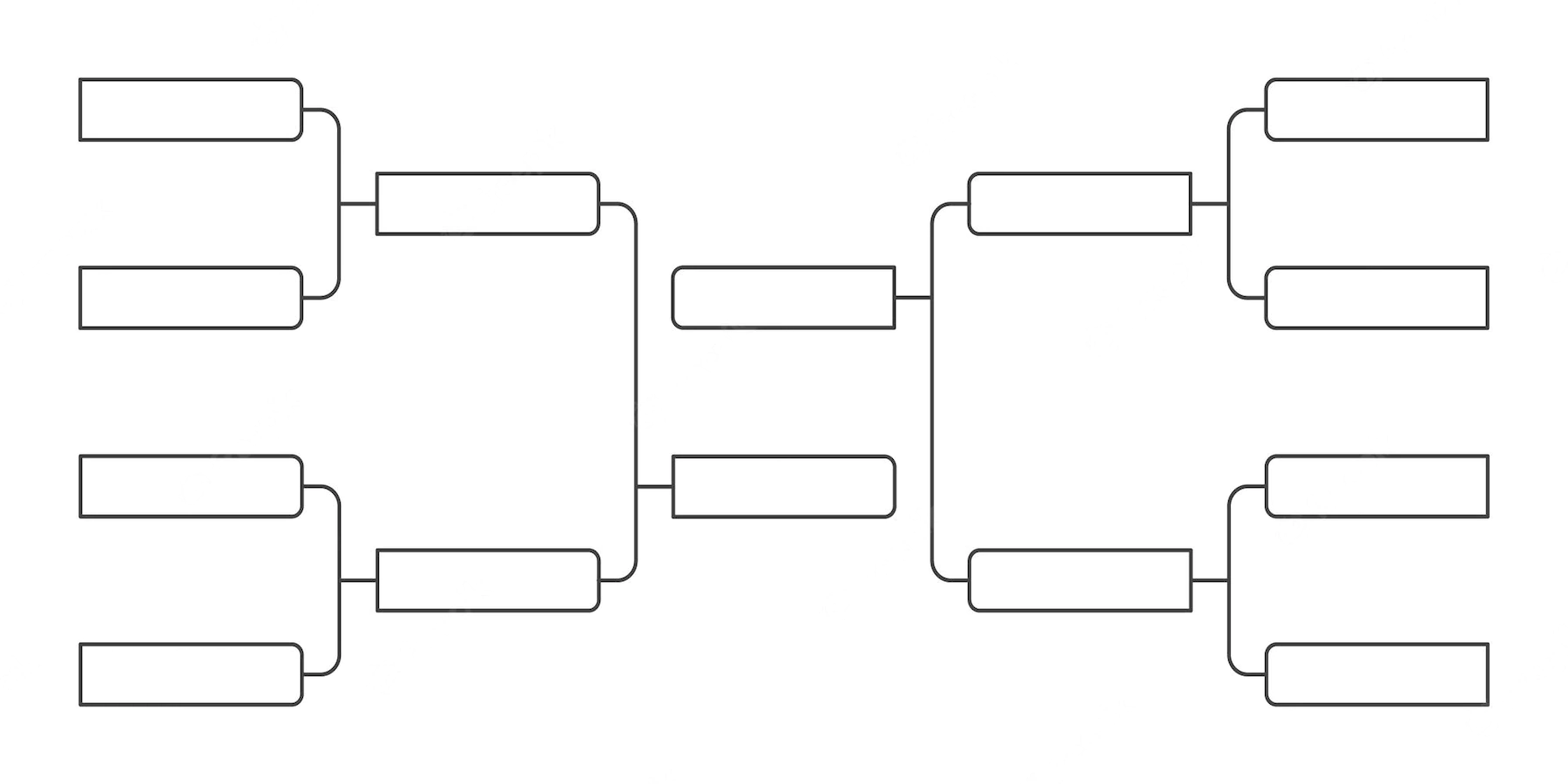
Son escoltados de vuelta a sus habitaciones, donde los profesores los aguardan.

* Mañana es la primera prueba. Este año la primera prueba consistirá en un torneo de combate arcano. Lucharéis entre vosotros hasta que solo haya un ganador.
* No os preocupéis, no sólo el ganador ganará puntos. Lo siento, pero no se nos permite hablar del sistema de puntuación. Lo conoceréis al acabar el torneo.
* Así que ahora preparad vuestros conjuros a conciencia, pensad que os váis a enfrentar a otro mago.

Ya solo queda que los jugadores preparen sus conjuros para el día siguiente

* **Prueba de combate**

Diseña un torneo con 8 participantes en dos bloques.



Para los NPCs de relleno utiliza la siguiente plantilla:

Fuerza 8

Destreza 13

Constitución 14

Inteligencia 16

Sabiduría 10

Carisma 14

Puntos de vida - 20

CA - 11

**Conjuros (**En **verde** los preparados**)**

* **Trucos**
  + **Blade Ward**
  + **Fire Bolt**
  + **Mage Hand**
* **Nivel 1**
  + **Burning Hands**
  + Cause Fear
  + **Charm Person**
  + Detect Magic
  + **Expeditious Retreat**
  + Find Familiar
  + Hideous Laughter
  + **Jump**
  + Tenser’s Floating Disk
  + Thunderwave
  + Unseen Servant
* **Nivel 2**
  + **Arcane Lock**
  + **Invisibility**

Un jugador comienza en la zona izquierda y el otro en la de la derecha.

Las gradas están abarrotadas de gente, han venido desde todos los rincones de faerûn. Vuestros profesores… vuestro compañero de escuela… Fernak… Filip… Quacorin… Todos os están observando.

Una vez terminado el torneo oís en vuestras cabezas la voz del director:

-Enhorabuena a todos los participantes. Hoy se ha demostrado aquí un conocimiento arcano realmente asombroso.

- <Personaje ganador> felicidades. Has demostrado hoy que eres el más apto en el combate. Más no te confíes. El torneo no ha hecho más que empezar.

- Para la prueba de mañana me temo que esta vez no habrá ninguna pista. Tendréis que venir preparados para todo. Un buen mago siempre tiene el hechizo perfecto para cada ocasión y si no es así… usará su ingenio para adaptarse. Volved a vuestras habitaciones a descansar y preparar vuestros libros de conjuro.

Al día siguiente serán teletransportados a un extraño bosque con mucha niebla. Se puede ver como hay como túneles que se adentran dentro de la niebla. Pero por extraño que parezca… sois capaces de ver a los demás compañeros con perfecta claridad.

* La prueba del valor ha comenzado. Cada uno de vosotros debe introducirse dentro de su correspondiente túnel. Estad preparados para todo. Lo único que debéis saber es que debéis ser los primeros en llegar hasta el final del recorrido. ¡Mucha suerte!

Los jugadores actúan en orden de iniciativa.

* **Prueba de valor**

La prueba de valor consiste en un total de 10 pruebas (siendo la 10 la propia meta), están separadas entre sí por un total de 5 casillas. Cada casilla representa un “movimiento”, para no dar ventaja/desventaja a razas con distinta velocidad.

Si un jugador pierde todos sus PV pierde la prueba.

Si hay monstruos el jugador siempre actúa antes que ellos.

Los monstruos tienen 8 de inteligencia por lo que siempre caerán en los trucos sucios.

Antes y después de cada prueba hay un campo antimagia que disipa todos los conjuros sobre el jugador. Puede anular la magia temporalmente usando un conjuro de disipar magia, dicho conjuro afecta también a los familiares.

Moverse cuesta una acción

La acción de correr permite moverse una casilla adicional.

Terminar con éxito una prueba finaliza el turno del jugador.

Enfatiza que hay mucho jaleo de gente vitoreando la actuación, haz la voz de un comentador que va comentando cada acción que vaya ocurriendo. **PERO a partir de la prueba 8, no se volverá a escuchar ni el jaleo ni al comentador.**

Los jugadores son capaces de ver y oír lo que les está pasando a los demás contrincantes por lo que pueden saber qué prueba está realizando el jugador que va por delante y cómo la resolvió. Esto da ventaja a los rezagados.

**Reglas especiales para la magia dentro de los túneles**

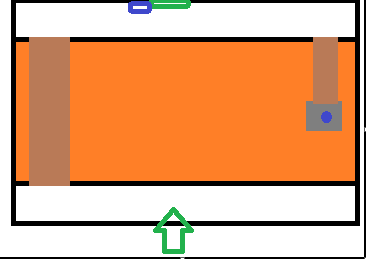
* + La magia es alterada por estos pasillos interdimensionales, no todos los conjuros funcionan igual.
  + Conjuros que aumenten la velocidad permitirá moverse 2 casillas (en vez de una) como acción.
  + Conjuros que reduzcan la velocidad impedirá usar la acción de correr.
  + Todos los jugadores están en el rango de visión de todos por lo que podrán ser objetivo de hechizos si están a la distancia adecuada. Para calcular la distancia imagina que los jugadores están en el mismo túnel y cuenta cada casilla como si fuesen 25 pies.
  + Los conjuros de daño no harán el daño pero si los efectos (aunque para realizar el efecto tienen que al menos haber dañado los PV del jugador (no valen los pv temporales).
  + Cualquier conjuro que quite el control total o parcialmente de un jugador hará que, simplemente, pierda su turno.
  + Los rituales sin preparar que se lancen te hacen perder dos turnos.

Pruebas:

Coloca de manera aleatoria las pruebas teniendo en cuenta que la número 5 siempre será la Zona de descanso y la número 10 siempre será la meta.

Después de cada prueba se dan unos consejos para el master, pero siéntete libre de realizar cambios para premiar el ingenio de los jugadores.

* **El guardián** - Un guardián en medio de la habitación, sujeta una cadena. Al fondo de la habitación está la salida. Parece que no va a dejar pasar a nadie. Tiene +2 a todas las salvaciones.
  + Sigilo 15 y ventaja si vas invisible.
  + Cualquier conjuro que afecte mentalmente o físicamente al guardían (Hold person, darkness, cause fear…) permitirá pasar.
  + El guardián tiene CA 12 y 15 PV
  + Distraer al guardia puede ser otra opción para conseguir ventaja en sigilo.
* **El interruptor en lo alto** - Hay una palanca en lo alto de la habitación, a 30 pies de altura al final de una pared escarpada.
  + Mano de mago
  + Escalar la pared CD 12.
  + Si se usa el conjuro de Jump o algo similar ventaja en escalar.
* **La sala de las escobas** - Esta sala tiene a cinco escobas que se lanzan a por el jugador según entra. Las escobas tienen 2 pv y CA 10, Salvaciones 10. Hacen 1 pv de daño al jugador por cada turno que pasa aquí. La puerta no se abrirá hasta haber destruido todas las escobas, la puerta tiene una cerradura enorme.
  + Matar la escobas.
  + Knock sobre la cerradura. (El jugador recibiría el daño de las escobas restantes antes de abandonar la sala)
  + Usar invisibilidad o similar hace que las escobas no puedan atacar.
* **La sala del lago** - Ante el jugador hay un lago de brea muy pegajoso. Un puente de piedra de adentra en el lago, pero se ha hundido por el peso. La entrada está a más altura que la salida, el lago queda en lo bajo.
  + Atravesar el lago sin más hará que el jugador pierda el siguiente turno limpiándose la brea.
  + Convertir el puente en madera o cualquier otra historia que restaure el puente es una buena solución.
  + Caída de pluma podría hacerte saltar y llegar al otro lado.
  + Se puede saltar con un CD 15 en atletismo.
  + El conjuro de salto te permite saltarlo automáticamente.
* **Aliado en peligro** - Ante el jugador hay dos criaturas que tienen a tu compañero de escuela en medio, del compañero surge una cadena mágica que os une directamente por el corazón. Lo están agrediendo. Cada turno el compañero recibe 1 pv de daño, pero será el jugador el que los reciba. Cualquier daño causado al compañero será transmitido al jugador. Cada criatura tiene 10 pv y CA 10 y Salvaciones 10.
  + No hace falta matar a las criaturas.
  + No salvar al compañero hará que sigas recibiendo el daño cada turno.
  + Atacarse a uno mismo causará daño al compañero, tiene 10 pv. Si queda inconsciente dejará de recibir daño el jugador.
* **El altar y el fuego** - Ante el jugador hay un foso en llamas que tiene dos puentes.



Junto a la puerta sellada (sin cerradura) hay un altar con un hueco en forma hexagonal. En medio del fuego, cruzando otro puente, se puede ver brillando una figura hexagonal.

* Usar la habilidad del conjurador permite crear el objeto al estar delante del altar.
* Usar conjuros que permitan ser más rápido o Jump permite hacer todo en un asalto.
* Sino se tardan dos asaltos en pasar esta prueba.
* Un familiar podría traer el objeto..
* **Zona de Descanso** - En esta zona el jugador puede optar por usar su rasgo de recuperación arcana para recuperar un hechizo del nivel que quiera o bien hacer perder a un jugador cualquiera su siguiente turno.
* **La pared interminable** - Ante el jugador se encuentra una pared de 30 pies de altura.
  + Se puede escalar en dos turnos. CD 12 en Atletismo, dos tiradas.
  + Si se falla el jugador queda en el sitio.
  + Conjuros como Salto dan ventaja en Atletismo.
  + Invocar una cuerda o algo similar dan ventaja en Atletismo.
* **Las dianas en movimiento** - Ante el jugador hay una serie de dianas que se mueven constantemente y nunca se juntan ni están en línea, si se hace un área afecta a 1d4 dianas. Al final de la habitación hay una puerta sellada sin cerradura.
  + Solo romper todas las dianas abrirá la puerta.
  + Hay 4 dianas.
  + Siempre se impacta sin tirada.

Una vez que el primer jugador llegue a la META todos los jugadores se verán teletransportados de vuelta a la escuela. Estarán en la Aula del estudio de lo arcano. Se escucha muchísimo jaleo fuera.

-Al salir veis desde el balcón como un centenar de criaturas encapuchadas están atacando la escuela. Parecen estar dirigidas por un enorme Dracónido. La gente intenta huir como puede, no hay rastro de ninguno de los profesores ni de vuestros compañeros. Mientras seguís pensando qué podéis hacer veis que se abren las ventanas del dormitorio norte y varios encapuchados salen de ella. Antes de que podáis reaccionar un estallido arcano derriba a los encapuchados y tras el humo aparece Mordisquitos, os mira y echa a correr.

Aquí deberían seguir a Mordisquitos, pues quedarse a combatir será su muerte.

Mordisquitos correrá hasta la sala de portales del piso superior, donde se quedará delante de la puerta como esperando a que la abran.

Una vez abierta verán una sala majestuosa llena de artefactos increíbles, libros flotando por doquier, magia fluyendo… Se puede incluso tocar la magia arcana con tus propias manos, como si fuese el viento…

La sala está llena de portales, todos ellos parecen desactivados… Salvo uno:



Empezáis a oír muchos pasos fuera, parece que los encapuchados han llegado hasta donde vosotros. Se oye a una figura que grita:

* ¡Fernak! ¡Filip!¡Quacorin! ¡Soy Drakkar! ¡He venido a por vosotros! ¡Salid a dar la cara!

Mordisquitos activa algún tipo de mecanismo y el portal comienza a perder fuerza, parece que va a desaparecer en cualquier momento. Mira para vosotros y lo atraviesa.

Los jugadores que se queden serán ejecutados por los encapuchados, a los que crucen el portal:

* Os sentís muy mareados. Nunca os habíais sentido así tras teleportaros ni cruzar una puerta dimensional… Esto ha sido… algo diferente…
* Vuestra visión está borrosa, estáis en alguna habitación iluminada por antorchas… el suelo parece de madera…
* ¡Ejem Ejem! , oís. Miráis de donde procede la voz y a medida que recuperáis la visión veis a un fornido hombre que os mira con curiosidad.



* ¿Cómo habéis llegado hasta mi barco? Exijo una explicación.
* ¿Un portal? ¿Que lleva hasta aquí? En mi vida y tras mis largos viajes jamás había escuchado semejante tontería. Me dejáis de piedra.
* Mi nombre es Theros y soy el capitán de este barco. Si no queréis que os tire por la borda más os vale que trabajéis para mí. Somos mercenarios y hacemos lo que queremos. Venid a la cubierta, os presentaré al resto de la tripulación.

Cuando salís a la cubierta veis sobre vosotros una estrellada noche, todo son estrellas hasta donde alcanza la vista, el cielo presenta una combinación perfecta de azules y morados que resaltan los … ¿Planetas? Veis como un planeta se ve MUY grande, ¡demasiado!

Os tambaleais de la impresión, tenéis ganas de vomitar… Os acercáis al costado del barco y os agarráis a la barandilla… Pero al mirar abajo no hay mar… ¡Hay más estrellas! ¿Qué está pasando?

En ese momento escucháis a Theros reírse.

* Ja ja ja ja ja ¡Bienvenidos a mi nave! ¡Ahora sois miembros de la Tanaka! ¡Vamos a surcar el mar astral!