

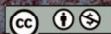
# Trollstia

## La expedición perdida de Robert Coralsen

Una aventura para



Ilustración: propiedad de The Gates





## Prefacio

*Era una noche oscura, como las demás... Estábamos de vacaciones en los pirineos yo y unos cuantos amigos. Afuera hacía frío, mucho, tanto que decidimos encender la chimenea, abrir un buen vino y pasar la noche de Todos los Santos en aquella casa... Por aquel entonces teníamos varias campañas en curso, una estaba especialmente centrada en la ciudad maldita de Trovlsia. Empezamos a pensar en lo divertido que sería jugar una aventura de corte oscuro en esa tesitura, y sin pensarlo dos veces, saqué los dados y nos pusimos a improvisar. Así fue como nació "La expedición perdida de Robert Coralsen". Hoy, tras algunos retoques la ponemos a tu alcance para que puedas (al igual que nosotros) pasar una divertida noche de Halloween, Todos los Santos, Noche de Brujas o lo que prefieras. ¡ha llegado la hora de adentrarse en lo profundo de la ciudad de Trovlsia!*

Ángel L. Marín

2016

## Sinopsis

Los aventureros han sido contratados por Robert Coralsen, un aristócrata humano, propietario de una compañía especializada en antigüedades, la "Mayes Antiquities". Dicha compañía ha enviado un equipo de cazadores de tesoros a la ciudad de Trovlsia con el objetivo de encontrar un valioso cuadro pintado en el siglo IV por la mismísima mano de Dala Nafhovok.

El equipo no ha regresado, y tratándose de las ruinas de una ciudad maldita, Robert teme lo peor. Son pocos los cazadores de tesoros que se atreven a adentrarse en las ruinas de Trovlsia, tus jugadores han sido los únicos "valientes" que se han presentado a la oferta de la Mayes Antiquities.

El propio Robert se encargó de organizar los preparativos de la misión de rescate. Les pidió regresar con la capitana Askmanis Tym'kah, la aeronave 'Colony II' y de ser posible con el cuadro de Nafhovok. Tras la promesa de una más que generosa recompensa, los personajes pusieron rumbo a Trovlsia. Allí es donde empieza la acción de este módulo. No solamente deberán lidiar con los peligros sobrenaturales de la ciudad, sino que además deberán encontrar la forma de regresar, puesto que debido a un problema con la niebla de la ciudad, la aeronave con la que llegan los personajes, ha quedado inutilizada.

Deberán seguir el rastro de la anterior expedición y recuperar lo que Coralsen les ha pedido, si es que eso es posible...

### Lo que sea necesario

Pese a ser contratados directamente por un aristócrata, el propio Coralsen se muestra amable y atento a todo lo que los personajes pudieran necesitar durante la misión de rescate. En la aeronave en la que viajan hay armas, munición y provisiones suficientes para una semana entera. Les proporcionará también un mapa de un segmento de la ciudad donde cree que su expedición desapareció.

## ESCENA 1: una noche cualquiera

La aventura empieza directamente en el interior de la C-300 que Coralsen pone a su disposición. Estará pilotada por Daniel Garrett, un piloto experto de la compañía. Algo entra en las turbinas de la C-300 haciendo explotar uno de los motores, lo que provoca una pérdida drástica de altura y hace necesario un aterrizaje de emergencia.

La aeronave aterrizará balanceándose violentamente hasta detenerse por completo en una arboleda salpicada por ruinas. Sin tener demasiado conocimiento del lugar en el que han caído, pronto descubrirán que se trata de una necrópolis muy activa. Tan solo aterrizar, a través del mamparo de proa podrán ver como un grupo de zombies se arrastra hasta ellos. Disponen de 1 solo turno para armarse con lo que haya en el arcón que les ha proporcionado Corsalsen. Como MZ puedes decidir incluir cualquier tipo de arma y munición que creas apropiada.

### Zombies de la necrópolis (10)

FRZ: 10 AGU: 7 DES: 10 INT: - REF: - VIT: 70 INI: +1

Combate cuerpo a cuerpo : ataque y defensa +2

Daño: Mandíbulas y garras 1d20+10

Especial: *Ser herido por este tipo de zombie puede conllevar una severa infección. Si el personaje es herido durante la refriega deberá superar una tirada de Rst.a venenos a dificultad 15 o perderá 10 puntos de vida cada hora. Puede repetirse la tirada de Aguante cada hora. Si el personaje llega a 10 Puntos de Vitalidad o menos quedará inconsciente hasta que sea curado.*

## ESCENA 2: Tras la pista de la expedición perdida

El mapa indica el lugar donde, según las fuentes



de Robert Coralsen, se encuentra el cuadro de Nafhovok. De camino, los personajes podrán comprobar el estado lúgubre que muestran las calles actuales de Trovllisia. Puedes leer o parafrasear el siguiente texto:

“Las calles se alzan de entre las sombras. Mientras camináis, la niebla parece cortaros el paso a cada esquina. Las lunas apenas pueden brillar a través del pálido manto que cubre el cielo de la ciudad. Las casas parecen engullidas por el moho, algunas, aún intactas, muestran tan solo el recuerdo de lo que un día fueron.”

El mapa indica que la iglesia de St.Gavery es el lugar donde la expedición de la Mayes Antiquities trató de recuperar el cuadro. Una vez los personajes lleguen allí, encontrarán las puertas abiertas de par en par. Una tirada de Observar a dificultad 13 les hará comprender que es algo reciente.

Para el interior de la iglesia puedes leer o resumir la siguiente descripción:

“El interior de la iglesia os sorprende, es mucho más grande de lo que parece desde el exterior. Las columnas de mármol cubiertas de liquen se elevan hasta las bóvedas que sostienen el sobre-decorado techo. La nave central está cubierta de escombros, partes de yeso caídas y restos enmohecidos de bancos. En el ábside puede verse una gigantesca escultura de mármol representando a llath. Bajo el crucero, yace una gran escultura irreconocible hecha pedazos y cubierta por vegetación. Tras ella, en el presbiterio, veis dos tiendas de campaña y utensilios de cocina. Sin duda parece el campamento de la expedición.

Si inspeccionan el lugar, pueden encontrar algunas cosas de valor que pueden vender a la compañía de Coralsen o en el mercado negro. Para hacerlo deben tirar por Buscar a dificultad 16. Cada 3 puntos por encima de 16 aumenta el valor del hallazgo.

16: Moneda de era Trovllisiana [año 477] 600 ND\$

19: Cáliz de plata [año 460 aprox.] 900 ND\$

22: Rubí tallado [desconocido] 3000 ND\$

En el campamento no hay nadie, dejaron todos los enseres con la intención de regresar, puesto que encontrarán utensilios de cocina, herramientas para el mantenimiento de armas de fuego y varias raciones de comida enlatada. En el interior de las tiendas no hay nada, salvo varias mantas y equipo variado:

- Pastillas potabilizadoras
- 2 Ganzúas
- 1 batería eléctrica
- Bengala de mano (verde)
- 2 Baterías eléctricas y una bombona de gas

Entre los enseres de los cazadores de tesoros también encontrarán un diario:

*“Día 4: Hemos sufrido lo indecible, dos de mis hombres están heridos por culpa de unas alimañas sangrantes que nos han asaltado de camino a St.Gavery... Estamos demasiado lejos del Colony, espero que el cuadro no sea muy grande...”*

*“Día 5: Coralsen se equivocaba, sus fuentes debieron basarse en el folklore de Zermínns, no entiendo como aún hay gente que lee sus libros... Hemos buscado en toda la maldita iglesia y no hay ni rastro del cuadro. Carter dice que durante los últimos años de esplendor trovllisiano muchas obras de arte de las iglesias pasaron a manos de los nobles... Si es así, el cuadro podría estar en cualquier parte...”*

*“Día 6: Hemos perdido todo el día en ir hasta el Colony II. Carter guardaba una placa de datos con información sobre la venta de obras de arte en Trovllisia a finales del siglo V, ¡bendita tecnología!. Por lo menos Tibbs y Janner han podido descansar y recuperarse de sus heridas.*

*Hoy ya no podremos salir de aquí, es demasiado peligroso deambular por esta condenada ciudad. Mañana iremos a la mansión de Lord James Gilfford, está al norte. Según la foto del archivo es la más grande que puede verse desde la Avenida de los Reyes.”*

(Encontrarás el diario al final de la aventura)

Una vez hayan leído el diario de la capitana Askmanis todos deberán tirar por Alerta a dificultad 16. Si algún personaje hacía guardia mientras los demás registraban el campamento contará con un +2 a esta tirada. Superar esta tirada implicará poder tirar iniciativa para actuar. Si ninguno la supera, Erryth\* atacará primero.

### Erryth

FRZ: 30 AGU: 37 DES: 30 INT: 30 REF: 30 VIT: 470 INI: +6

Combate cuerpo a cuerpo : ataque/defensa +7 (2 acciones)

Daño: Mandíbulas y patas 4d20+30

Conjuros: [Maestro] Canalización +5 Proyección:+5  
Cualquier conjuro del sello de Aregal.



### Erryth El guardián de St.Gavery

Erryth es una bestia galiana, un demonio surgido durante 4000 a.T y que se mantiene en este sagrado lugar por alguna extraña razón. Su aspecto es similar al de una araña gigante, pero triplica su tamaño. Su cuerpo acorazado parece estar hecho de piedra gris. Posee ocho poderosas patas y una mandíbula extensible repleta de afilados dientes. Al aparecer liberará una toxina vaporosa que se percibirá acompañada de un hedor ácido, algo que para un Agente Long John será señal inequívoca de que Erryth es un demonio.

### ESCENA 3: Mansión de Lord James Gilford

Desde St.Gavery, si no surge ningún contratiempo\*, pueden tardar entre 30-50 minutos en llegar a la mansión del noble. El camino será ligeramente más tortuoso que el primer trayecto desde la necrópolis. Los edificios en ruinas, cubiertos de vegetación y moho dificultarán el camino.

**\*[Opcional]** Una vez hayan emprendido la marcha hacia la mansión, puedes añadir algún grupo de zombies si quieres poner un poco más contra las cuerdas a tus sufridos jugadores.

La mansión se encuentra prácticamente intacta, en el exterior pueden verse frisos que en otro tiempo debieron ser dorados. Coronas y motivos vegetales recorren todo el frontal de la mansión. Aunque todo está cubierto de musgo y herrumbre sigue mostrando un aspecto solemne pese al paso del tiempo.

Las puertas están abiertas y parece que el lugar ya ha sido explorado, hay huellas dispersas por todo el hall principal. Hay dos escalinatas, una a cada lado del hall central en el que hay una puerta que da al patio central.

#### Hall principal

Aquí no hay mucho más que madera podrida y telarañas. Las cortinas carmesí, hechas jirones, cuelgan dejando pasar la tenue luz del exterior. En otro tiempo las paredes de este hall debieron tener impresionantes frescos. Las marcas cuentan que antaño, cuadros de grandes dimensiones decoraban esta solemne entrada. Probablemente fueron saqueados hace mucho tiempo. Las escaleras a lado y lado de la puerta central parecen todavía practicables. La puerta está entreabierta, puede verse un amplio patio repleto de escombros.

### Piso superior

Aquí encontrarán varias habitaciones en las que no se puede entrar, los escombros (probablemente del tejado hundido) impiden el paso. Las habitaciones en las que sí se puede entrar, están repletas de musgo, moho, telarañas y podredumbre por doquier. El mobiliario recuerda tiempos pasados, mostrando una pátina fantasmal de un pasado glorioso ahora condenado al olvido. Pueden llevarse objetos de estas estancias y añadirlos al botín. Pueden realizar tiradas por Buscar a dificultad 16, por cada 3 por encima aumenta el valor del hallazgo.

16: Candelabro clásico [año 460] 600 ND\$

19: Plato de oro con grabados élficos [año 420] 900 ND\$

22: Busto de rey yurita [desconocido] 4000 ND\$

### Patio

El patio está prácticamente cubierto de escombros de una parte posterior de la mansión que se ha derrumbado, dejando gran parte del ala norte al descubierto. Entre los cascotes hay un espacio por el cual puede verse una pequeña capilla al fondo. Este espacio permite pasar con facilidad al otro lado.

La capilla se sostiene por seis recias columnas de granito. La estructura de piedra está tallada con formas naturales que recuerdan al tallo de los rosales, con miles de espinas rodeando cada uno de los frisos y altorrelieves. La puerta está abierta y está parcialmente podrida. Hay una parte que aún se sujeta de los goznes, pero también está cubierta de musgo.

### Interior de la capilla

El interior de la capilla pese a las apariencias exteriores, es austero, no dispone del arte sobrecargado que se muestra en el exterior. Las paredes de piedra contienen miles de glifos grabados en una lengua desconocida (a menos que haya entre los jugadores un devoto de Aregal\*, no comprenderá su significado ni tampoco la grafía). Tras el pequeño altar hay un enorme disco de piedra con diferentes escenas de la vida de llath hechas en cobre y unidas a la roca mediante tornillos. A los lados, adheridos a media altura en las columnas, hay unos braseros tallados en obsidiana. Ambos tienen un grabado dorado con dos palabras en halliano, "Verdad" y "Mentira".

**\*Un personaje devoto de Aregal podría comprender que el texto habla de una guarida para aquellos hijos de la Luna Negra que yacen en este lugar.**



Se trata de una puerta secreta a la sacristía, debió utilizarse en los tiempos de conflicto entre los túnicas rojas y los túnicas azules en Trovlsia. En aquellos tiempos se utilizaban a menudo para evitar exhaustivos registros en busca de herejías inexistentes debido al estudio de textos mágicos. Esta información puede tenerla cualquier personaje con un conocimiento en la Habilidad Historia a 20. De no ser posible, una tirada de Historia a dificultad 16 puede revelar este dato.

Para abrir el portón en forma de disco de piedra, deberán acercarse a dos metros o menos. Una vez en esa posición, de los braseros se materializarán dos espectros llameantes que irán variando de color. Su forma representa a la de un ser humanoide encapuchado. Además del disco de piedra brillarán, con el mismo fulgor que los espectros, dos de los sellos de cobre.

A continuación los dos hablarán al unísono:

“Uno de estos sellos lleva a la vida, el otro a la muerte escoged y bien y seréis bienvenidos, errad y todos moriréis...”

Pueden realizar tiradas de Historia (o en su defecto una de Inteligencia) a dificultad 15 para comprender qué representa cada sello. Si superan la tirada comprenderán que ambos son confusos. Tanto representan la vida como la muerte en su iconografía. Si pasa algo de tiempo, las apariciones espectrales hablarán:

“Uno de nosotros siempre es fiel a la verdad, al igual que uno de nosotros siempre habla con mentiras...”

En cualquier caso, este es un rompecabezas “hueco”, puesto que sea cual sea su decisión habrán escogido correctamente. El recurso de los espectros lleva a lo mismo, es muy difícil saber cuál de los dos es el que siempre dice la verdad y cuál es el que miente. Salvo que se haga una pregunta en concreto...

Una vez hayan escogido, el disco se apartará provocando un sonido grave de piedra-contrapiedra que dará acceso a una galería descendente. Una vez entren, el disco volverá a cerrarse.

## **ESCENA 4: La capilla lunar**

La galería se extiende en descenso, los personajes tardarán unos cinco minutos en llegar al acceso principal. Allí encontrarán una puerta sencilla de madera chapada en latón, parece estar intacta.

El interior es una compleja red de pasillos y habitaciones que antaño debieron servir como

refugio durante tiempos de guerra. Los personajes descubrirán que al abrir la puerta la temperatura del interior es considerablemente más alta. Hay iluminación de lámparas de aceite y el suelo y las puertas parecen relativamente recientes.

### **Habitaciones**

La mayoría de las habitaciones están vacías, las demás poseen varias literas y armarios. No hay demasiado que sea de utilidad para los personajes, salvo que quieran utilizar la ropa de los “inquilinos”. Encontrarán desde ropa actual hasta túnicas negras con funestos bordados.

### **Biblioteca**

Esta estancia es muy amplia y parece estar construida aprovechando una cavidad natural en la roca. Las estanterías llegan hasta la parte más alta de la sala, que posee dos alturas. Hay libros de todos los tipos, desde historia natural, hechicería (de todos los Sellos), geografía, biología, antropología, matemáticas aplicada e incluso gacetas y manuales escritos por Rudolph. Tampoco encontrarán a nadie aquí.

### **El cuadro está aquí**

Hay que destacar que el cuadro de Nafhovok se encuentra expuesto en esta sala. Está acompañado de muchos otros de similar valor e antigüedad.

### **Sala de experimentación**

Esta sala está cerca de la biblioteca y está repleta de maquinaria científica. Podrán ver tanques de gestación con criaturas extrañas en el interior, burbujeantes líquidos en el interior de esferas gravitatorias e incluso una mesa con un cadáver reciente con instrumental quirúrgico preparado en una mesa adyacente.

### **Sala de ceremonias**

Aquí deberán entrar con sumo cuidado, puesto que se está celebrando un sangriento ritual. La sala es realmente grande, de hecho es un poco más grande que la propia capilla de la mansión. En ella hay un presbiterio dedicado a la divinidad Aregal, que se muestra como una criatura con dos pares de alas en la espalda y con las palmas de las manos vueltas hacia arriba. Se trata de una escultura de alabastro finamente tallada. Frente a la estatua hay un altar, en él hay diversos materiales orgánicos, entre ellos vísceras humanoides.

El maestro de la ceremonia es un elfo que muestra su cabeza totalmente afeitada y ataviado con las



túnicas negras ceremoniales que llevan el resto de acólitos. Alrededor hay dispuesto en forma de hemicírculo una serie de asientos escalonados donde media docena de encapuchados entonan una fúnebre melodía. El lugar parece preparado para albergar por lo menos a una veintena de ellos, por suerte (o no) tan solo hay 6 bendecanos oscuros Luna Negra más el que parece el líder.

En el centro, frente al altar y ante la gradería hay un depósito alargado con algo similar a lava candente o metal fundido. Hay dos asistentes que mantienen con fuerza una cadena que sostiene a alguien que pende del abovedado techo. Es una mujer yurita con aspecto muy desmejorado, parece levemente consciente. A los personajes no les será difícil reconocer a la capitana Askmanis.

A juzgar por lo que podrán ver, se trata de un sacrificio ritual en el cual van a ejecutar a la capitana. Este acto no se detendrá por nada ni por nadie a menos que los personajes intervengan y lo hagan rápido. En caso de no hacerlo la capitana de la expedición de Coralsen morirá como el resto de sus compañeros.

Los bendecanos Luna Negra actuarán rápidamente contra los personajes. Puedes modificar este combate como prefieras. Tan solo tienes que añadir o restar hechiceros a la ecuación.

#### **Bendecanos Luna Negra**

FRZ: 20 AGU: 15 DES: 20 INT: 40 REF: 30 VIT: 150 INI: +5

Combate cuerpo a cuerpo : ataque/defensa +3

Daño: Cuchillos rituales 1d10+30

Conjuros: [Mago] Canalización +4 Proyección:+4  
Cualquier conjuro del sello de Aregal al rango de Mago o inferior.

#### **Archimago Bendecano Luna Negra (Lyzhras Vorinen)**

FRZ: 27 AGU: 20 DES: 26 INT: 50 REF: 35 VIT: 200 INI: +6

Combate cuerpo a cuerpo : ataque/defensa +5

Daño: Cuchillo ritual 1d10+30

Conjuros: [Archimago] Canalización +8 Proyección:+7  
Cualquier conjuro del sello de Aregal y de Kathorbad al rango de Archimago o inferior.

#### **Recomendaciones previas**

Antes de que se inicie el combate, recuerda a tus jugadores donde están y los medios de los que disponen. Recuérdales que necesitan a la capitana Askmanis, no solamente porque Coralsen les ha pagado por su rescate (además por conseguir el cuadro de Nafhovok), también la necesitan para encontrar el Colony II y poder regresar a Ghaladan a cobrar por el trabajo.

#### **Desenlace**

Esta aventura puede terminar de varias formas, a decir verdad la hemos jugado durante varios 'Halloweens' y siempre hemos obtenido resultados distintos.

Es posible que el grupo decida priorizar por el cuadro y abandonar a su suerte a la superviviente de la expedición. También puede que se encarguen de los bendecanos Luna Negra y no den con el cuadro en ningún momento. Incluso es posible que todos los personajes mueran en la refriega en un torbellino de magia oscura, sangre y metal fundido.

Sea como sea este desenlace puede ser de gran utilidad para emprender una campaña. Puede que Robert esté especialmente satisfecho con el trabajo de tus jugadores y les ofrezca más trabajo en las islas Dorset (por ejemplo). Puede que Askmanis trate de vengarse y reúna una tripulación en el Colony II con la intención de matar a cualquier bendecano Luna Negra que consigan encontrar.

A lo largo de los siete años de existencia de "La Expedición perdida de Robert Coralsen" hemos visto infinidad de posibilidades de continuación, como MZ puede ser una buena herramienta para empezar una campaña. Quién sabe, quizá sea apropiado para tu campaña que todo empiece una noche como esta...





**Día 4:** Hemos sufrido lo indecible, dos de mis hombres están heridos por culpa de unas alimañas sangrantes que nos han asaltado de camino a St. Gavery... Estamos demasiado lejos del Colony, espero que el cuadro no sea muy grande...

**Día 5:** Coralsen se equivocaba, sus fuentes debieron basarse en el folklore de Zermínus, no entiendo como aún hay gente que lee sus libros... Hemos buscado en toda la maldita iglesia y no hay ni rastro del cuadro. Carter dice que durante los últimos años de esplendor trovlisiano muchas obras de arte de las iglesias pasaron a manos de los nobles... Si es así, el cuadro podría estar en cualquier parte...

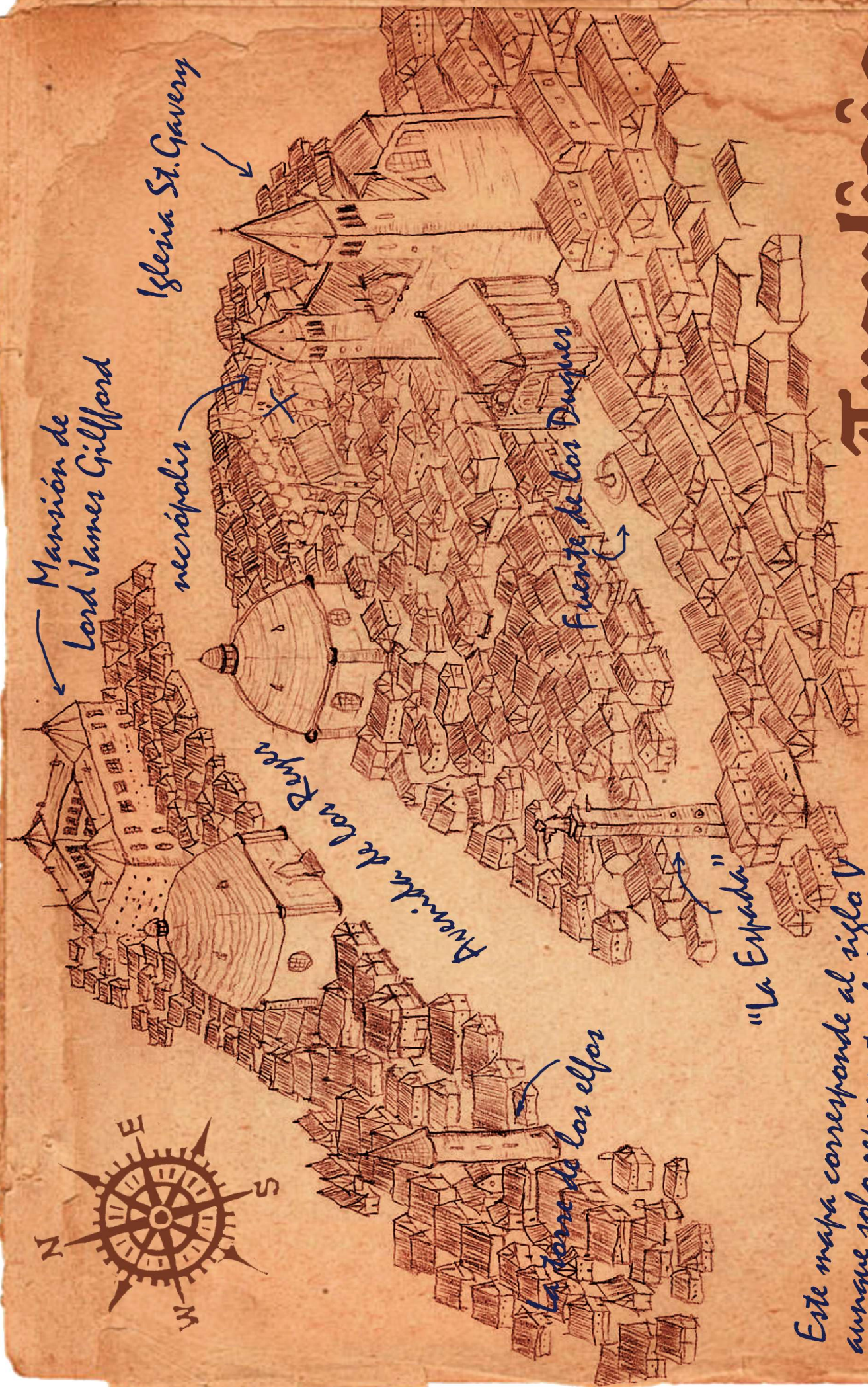
**Día 6:** Hemos perdido todo el día en ir hasta el Colony II. Carter guardaba una placa de datos con información sobre la venta de obras de arte en Trovlisia a finales del siglo V, ¡bendita tecnología!. Por lo menos Tibbs y Janner han podido descansar y recuperarse de sus heridas.

Hoy ya no podremos salir de aquí, es demasiado peligroso deambular por esta condenada ciudad.

Mañana iremos a la mansión de Lord James Gilfford, está al norte. Según la foto del archivo es la más grande que puede verse desde la Avenida de los Reyes."



# Trouliáia



Este mapa corresponde al siglo V  
aunque solo representa el distrito  
oeste (o una parte de él)