



EL ORO DE LOS HOMBRES SAPO

Reto: Bajo

Resumen

Los PJs son contratados para seguir la pista de un destacamento de soldados que se adentró en las ciénagas y encontrar el oro que llevaban. Esto les lleva hasta una comunidad de hombres sapo.

El caballero de Stumlad

La aventura se inicia con los PJs en alguna población cercana a las ciénagas de Hianta, donde un caballero se les acerca para ofrecerles un trabajo. El hombre es Vendrur de Lira, un soldado del reino de Stumlad:

- Estoy buscando un grupo de exploradores capaces de adentrarse en las ciénagas –os dice el hombre, de serio semblante, bigote y cabello ya tocado por las canas-. Estoy en misión real, pues el Rey Edoar ha pedido saber qué fue de la Compañía Plata del ejército de Stumlad, que se adentró en las ciénagas hace un año. Los caballeros se dirigían en misión de mediación con los piratas que se ocultan en esas ciénagas, con el fin de llegar a un acuerdo, pero se adentraron en esas marismas y nada más se supo. Ahora, el Rey quiere saber qué le pasó a la compañía y recuperar lo que llevaban a los piratas, una estatua de oro.

Por tanto, Vendrur les contrata para que investiguen lo sucedido, y a su vez, para recuperar la estatua. Por ello recibirán 10 mo cada uno, además de una carta de agradecimiento del mismísimo rey de Stumlad. Si aceptan, les indica que la compañía se adentró en las ciénagas por el norte, justo donde el río durn se encuentra con los pantanos.

La compañía perdida

La Compañía Plata era un grupo de 100 caballeros y mercenarios al servicio de Stumlad, que se adentraron en los pantanos llevando el “tributo” a los piratas. Se trataba del pago de un rescate por uno de los primos del Rey, que había sido capturado por los piratas. Sin embargo, cuando los caballeros se encontraban en los pantanos, estalló una disputa entre ellos, ya que el grupo de mercenarios se rebeló y quiso quedarse con el oro y desertar. El resto se opuso y la disputa acabó en una batalla en que se masacraron mutuamente. Los pocos caballeros que sobrevivieron, cayeron bajo el ataque de un grupo de hombres sapo, que se hicieron con la estatua y la llevaron a su refugio. Así, el oro está ahora en las cuevas de los hombres sapo.

El viaje a través de las ciénagas

Es de suponer que los PJs se dirijan al punto por donde se adentró la Compañía Plata en las ciénagas. A partir de aquí, los PJs deben seguir el rastro dejado por los caballeros, que a pesar de haber pasado un año, aún es reconocible en el barro (Supervivencia CD 15 cada 3 horas de viaje). En caso de fracasar, se pierden y se topan con algún peligro, como puede ser un grupo de buitres gigantes, un cocodrilo de barro o similar.

Además, en su travesía por las ciénagas, se encuentran

con los siguientes peligros:

- El lodazal del viejo loco: Una marisma de charcas se abre ante el paso del grupo. Cuando se disponen a cruzar, un viejo loco aparece entre la maleza, riendo y cantando, mientras dice cosas como “el que no sabe el camino acaba comiendo barro” o “sólo Uher sabe el camino, y por 3 mp se lo enseñará al viajero”.

Si preguntan al viejo por la compañía, el pobre loco no se acuerda de nada, a pesar de que pasaron por aquí.

El viejo es inofensivo, pero conoce el lodazal, que está plagado de arenas movedizas. Por 3 mp por cabeza, guía a los PJs y los lleva al otro lado.

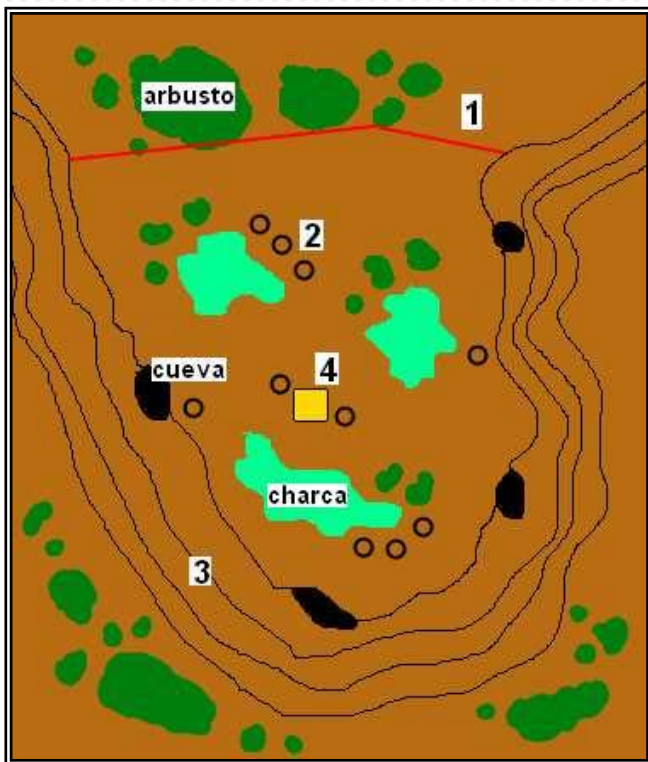
Los PJs pueden rodear el lodazal (se tarda un día y se encuentran con otros peligros) o pueden intentar avanzar por su cuenta. En este caso, deben superar 5 pruebas de Supervivencia CD 25 o meterse en unas arenas movedizas. Un personaje sufre un -3 a todos sus chequeos que impliquen cualquier movimiento. Además, dispone de 2 + bonif. de Destreza asaltos antes de quedar sumergido por el barro. Salir de las arenas requiere una tirada de salvación de Fortaleza CD 15. A partir de quedar sumergido en el barro, el personaje debe hacer un chequeo de Fortaleza CD 10, añadiendo +1 a la CD por cada asalto posterior. Un fallo lleva el estado del personaje a malherido, un segundo fallo a incapacitado, otro más a moribundo y otro fallo muere.

- El claro de la batalla: Poco después, llegan a un lugar en que hay decenas de cadáveres de caballeros de Stumlad, la mayoría saqueados y cubiertos de barro. Se trata del lugar donde se produjo la batalla. Si examinan con detenimiento el lugar, un Saber (Tácticas) CD 20 indica que los soldados se mataron entre ellos y puede dar más pistas sobre la lucha que se produjo. También, un Supervivencia CD 20 permite descubrir unas huellas que salen del claro, de unos 10 hombres. Si siguen el rastro, llegan a otro lugar donde están los cuerpos de los últimos soldados. Un Saber (Tácticas) CD 20 indica que fueron muertos por lanzas y armas muy toscas. Si registran los cuerpos, uno de ellos lleva un diario, donde explica la expedición de la compañía, su travesía por las ciénagas, y en la última anotación narra la traición de los mercenarios y la batalla que se produjo, pero que ganaron los leales al Rey y siguieron adelante, a pesar de que sólo eran 10.

En este punto, los PJs deben encontrar qué pasó con el oro. La prueba más clara son unas huellas que salen de este punto (Supervivencia CD 15) y que se dirigen al oeste. Un Saber (Naturaleza) CD 20 indica que son huellas de Hombres sapo, y que iban cargados.

La tribu de hombres sapo

El rastro de huellas lleva hasta una serie de cavernas y cuevas, que forman un entramado de túneles estrechos e inundados de aguas ponzoñosas que son el refugio de una gran colonia de hombres sapos. Armados con rudimentarias lanzas, los hombres sapo dominan esta zona de las ciénagas, cazando y devorando a aquellos viajeros solitarios que por error caen en sus trampas.



Se trata de un pequeño cañón, donde, entre barrizales y matorrales, se abren cuatro cuevas que conducen a un laberinto de cavernas y grutas en que habitan decenas de hombres sapo.

Cuando los PJs se acerquen, descubren a los hombres sapo deambulando de un lado a otro de la guardia, en cuyo centro destaca una estatua de oro macizo.

Durante el día, los hombres sapo abarrotan el lugar, cazando y sumergiéndose en las charcas. Es al llegar la noche, cuando la mayoría se retira a las cuevas y sólo queda una decena en la superficie, que no tardan en sumirse en el sopor y duermen a la espera del nuevo día. Es este momento la oportunidad para colarse en el cañón, hacerse con la estatua y huir. Por desgracia, hay una serie de trampas y peligros:

1. Cordel de alarma: Los hombres sapo han instalado una trampa (Atención CD 20 para descubrirla), una fina cuerda que al ser activada hace sonar unos cacharros de metal que alertan a los vigilantes.

2. Hombres sapo dormidos: Por todo el cañón hay 10 hombres sapo dormidos. Si alguien se mueve cerca de ellos, debe hacer un Sigilo contra Atención +5, o el hombre sapo empieza a despertar.

3. Riscos de barro:

Las paredes del risco miden 10 metros de alto y son resbaladizas y traicioneras. Se necesita un Atletismo CD 15 para trepar por ellas.

4. La estatua de oro:

En el centro del cañón está la estatua de oro (una figura de



un antiguo Rey de Stumlad). La estatua pesa 300 kg de peso, así que se necesita un personaje de fuerza 18 (o 2 de fuerza 13) para poder cargarla como carga máxima (consulta las reglas de Carga del capítulo 2 del Libro Básico).

Además, dos hombres sapo duermen al lado de la estatua, así que deben eliminarlos o ser muy sigilosos.

Descubiertos

Si los PJs activan alguna alarma o son descubiertos, los hombres sapo empiezan a despertar, pero disponen de 1 asalto para actuar antes. Después, los hombres sapo de las cuevas despiertan también, así que a partir del 3er asalto, aparecen 1d6 hombres sapo por cada cueva, a no ser que las bloqueen de alguna manera.

Si los PJs alcanzan la estatua, cargan con ella y salen del lugar, aún así, es muy probable que alguno de los hombres sapo despierte y los descubra. En ese caso disponen de un asalto para eliminarlo o da la alarma.

La huida cargando con la estatua no será fácil, pues el número de hombres sapo parece no tener fin y un grupo de 30 a 50 guerreros les persigue por las ciénagas (debe ser un número suficiente para hacerles huir). Aquí los PJs deben buscar la forma de dejar atrás a sus perseguidores, ya sea poniendo alguna trampa, impedimento, o tendiendo una emboscada. Si logran eliminar a un grupo importante de enemigos, el resto dan por perdido ese objeto tan brillante y se retiran (para ellos el oro no tiene ningún valor).

Finalizando la aventura

Si los PJs llevan la estatua al caballero Vendrur, éste les paga el precio convenido y monta el transporte del oro hasta Stumlad. Sin embargo, es muy probable que los PJs duden de quedarse con la estatua (Un Artesanía Joyería CD 20 indica que la estatua vale 500 mo). En ese caso, Vendrur montará un grupo de guerreros y dará caza a los PJs para recuperar la estatua, además, se vuelven enemigos del Rey de Stumlad.

HOMBRE SAPO, humanoide mediano (40 puntos).

Los hombres sapo son criaturas grotescas, de pieles verdosas y viscosas, vientres abultados y rostros de sapo, en el que destacan unos grandes ojos sin párpados. Caminan erguidos y manejan armas, lanzas y espadas, de tosca factura con sus manos membranosas, aunque el mayor peligro es su saliva, que al escupirla sobre el rostro de sus enemigos, les puede dejar cegar con su contacto. Además, los hombres sapo, cuando están a punto de morir, sufren una violenta reacción, en que su cuerpo se hincha súbitamente y explota en pedazos corrosivos.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 8 (-1).

Rasgos: Detonar (al morir, el hombre sapo se hincha y explota en pedazos, cubriendo un radio de 6 metros con sus trozos y su saliva, lo que produce 1d8 de daño quien haya alrededor. Reflejos CD 19 reduce el daño a la mitad). Dureza, Infravisión 1, Sensibilidad a la luz.

Hab: Atención +5, Atletismo +8, Sigilo +4.

Bonif: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +5, Volunt +2.

Combate: Iniciativa +5, Vel 9 m, agua 12 m. Defensa 14 (despre 13), Espada +5 (1D6+2), Lanza +7 (1D6+2, 20x3), Escupitajo +5 (alcance 6m, Daño 1d6+2, Fortaleza CD 15 o cegado 1d4 turnos). Presa +7.

Salud: Puntos resistencia 32, Umbral herida grave 12.

Equipo: Espada corta, 2 lanzas ligeras.