



Reto: Bajo

EL GUARDIÁN DEL GALABOZO

Princesa de las
llanuras - parte 1

Resumen

Los PJs son encarcelados en una ciudad de las llanuras, en cuyas mazmorras encuentran a la princesa de una tribu de elfos grises, a quien deben ayudar a escapar por los subterráneos.

Ergadun, la ciudad corrupta

La aventura se inicia cuando los PJs llegan a la ciudad estado de Ergadun, al norte de las llanuras grises. Entran en la urbe y se encuentran con una multitud congregada en la avenida principal, justo cuando una comitiva aparece entre el toque de trompetas. Una veintena de jinetes franquean una carroza sobre la que se alza un hombre orondo de frondosa barba.

- *Arrodillaros ante vuestro nuevo señor* —anuncia un heraldo—. *Kazdan I, Rey de Ergadun, que tras capturar a la princesa Hiona de la tribu del Puño Rojo, traerá la paz a nuestras tierras y hará someterse a esos despreciables elfos grises. Por ello, arrodillaros ante vuestro señor y alabadle por su gracia y sabiduría.*

Al momento, toda la gente de la calle, se arrodilla y besa el suelo ante el paso de la comitiva. Los PJs, que se encuentran entre ellos, deben hacer lo mismo, pues los jinetes se encararán con aquel que no muestre respeto a su señor. Ya sea por su negativa, o por si hay algún elfo en el grupo de PJs, los soldados les increpan y les instan a arrodillarse, hasta que el señor Kazdan ordena que arresten a esa pandilla de vagabundos.

Al instante, los jinetes empuñan sus lanzas y tratan de detener a los PJs. Estos pueden resistirse al arresto si lo desean, ya sea huyendo a la carrera por las calles de la ciudad, o enfrentándose a los guardias (algo que que es bastante temerario, pues les superan en número).

Si optan por huir, se produce una alocada persecución, entre los puestos del mercado y los comerciantes y curiosos que vagan por las calles. Al final, ya sea porqué les detienen los jinetes, o porque una masa de ciudadanos les cierra el paso (para colaborar con su rey) o porque un PJ es herido y un soldado amenaza con matarle, la cuestión es que los PJs deben acabar rindiéndose y siendo detenidos.

Soldado, 40 puntos

Habilidades: Atención +4, Atletismo +6*, Averiguar intenciones +4, Buscar +3, Diplomacia +4, Engañar +4, Intimidar +5, Montar +4, Sigilo +3.

Dotes: Ataque aturdidor o Ataque poderoso.

Bonif: Ataque +3, Fortaleza +4, Reflejos +3, Volunt +2.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/15 con escudo (Despre. 13), Armadura (RD 4), Ataque desarmado +3 (1d3+2), Ballesta ligera +3 (1d8, 19-20), Espada larga +5 (1d8+2, 19-20), Presa +5.

Salud: Puntos Resistencia 32, Umbral herida grave 10.

Equipo: Ballesta ligera (20 virotes), cota de escamas, escudo ligero, espada larga, uniforme de Ergadun.

En el caso de que escapen a la detención, para continuar la aventura, simplemente hay que introducir el

personaje de Hessio, un elfo gris de incognito que les contrata para rescatar a su princesa de las mazmorras. En este caso, los PJs deben llegar a la mazmorra, liberar a la princesa y huir.

Prisioneros

Una vez detenidos, los PJs son despojados de todas sus posesiones (pero no deben borrarlas de sus Hojas de Personajes, ya que hay posibilidad de recuperarlas) y conducidos hasta el palacio del Señor de la Tundra, la fortaleza de la ciudad. Allí les llevan a los mazmorras y les encierran en una celda de los subterráneos.

En caso de que alguno de los PJs haya demostrado aptitudes sortílegas, los guardias le esposan las manos para que no pueda realizar conjuros (Fuerza CD 25 o Juegos de manos CD 20 para librarse de ellas).

Una vez en la celda, comprueban que es un agujero sin ventilación, con una puerta barrada que lleva a un lúgubre pasadizo lleno de celdas. Poco después, el jefe de los carceleros les hace una visita, y se burla de ellos, amenazándoles con enviarlos a la mañana siguiente al guardián como desayuno.

- *Los prisioneros que no siguen las normas son echados al guardián* —os dice el carcelero—. *Hay un pozo de las alcantarillas al fondo de la prisión donde habita nuestra mascota. La chusma como vosotros sólo sirve de carnaza, así que en cuanto el Rey Kazdan dé la orden, os arrojaemos al pozo.*

Entre risas, los guardias se van, y los PJs tienen toda la noche para encontrar una forma de escapar de la celda. La más obvia es forzando la cerradura de la prisión (Inutilizar mecanismo CD 35). También, si registran la celda, un Artesanía (Cerrajería) CD 15 permite crear una ganzúa con las piezas del único catre que hay en el suelo. Por último, pueden engañar al carcelero que vigila el pasillo (Engañar contra Averiguar intenciones +4), para que se acerque y robarle las llaves.

Una vez se liberen, deben encargarse del vigilante (si no lo han hecho antes), y evitar que dé la alarma (si lo hace, aparecen 10 soldados en 2 asaltos).

La princesa del Puño Rojo

Una vez están en el pasillo, alguien les llama desde una celda. Se trata de una bella elfa gris que está encadenada a la pared.

- *Vosotros, aventureros* —os dice—. *Tenéis que sacarme de aquí, pues Kazdan planea echarme al guardián mañana. Soy Hiona, la helasta de la tribu del Puño Rojo. Si me ayudáis, los míos os recompensarán.*

Es de suponer que los PJs la liberen, aunque si no es así, Hiona les chantajea con que ella sabe donde tienen los guardias las armas y equipo de los PJs. Si ni así acceden, la elfa gris les promete que su pueblo no olvidará fácilmente y les buscará para vengarse.

Si los PJs tratan de liberar a la princesa, han de registrar el cuerpo del guardia del pasillo para obtener las llaves. Sin embargo, las cadenas que aprisionan a la princesa a la pared tienen otra llave (que guarda el

Aventuras en el Reino de la Sombra son una serie de aventuras rápidas para el Juego de rol del Reino de la Sombra. Para más información, consulta la web de www.nosolorol.com

propio Rey Kazdan), por lo que deben liberarla de otro modo, como mediante un Inutilizar mecanismo (CD 20).

Hiona, chaman elfa gris*.

Habilidades: Artesanía (pócimas) +4, Atención +5, Buscar +5, Concentración +6, Diplomacia +3, Medicina +7, Saber (Naturaleza) +5, Saber (Religión) +10, Interpretar (cantar) +3.

Dotes: Correr, Inmunidad a dormir, Protección contra magia (Encantamiento), Fe, Posición social (Chamán).

Bonif: Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +5, Volun +9.

Combate: Iniciativa +5, Defensa 15 (despre 13), Espada +5 (1D8), Presa +2.

Salud: Puntos Resistencia 34, Umbral herida grave 10.

Apt. Sobrenaturales: Favor Divino (Dios de los pozos): 4. Orar +10. (*Magn. 0*) Crear agua, Infligir heridas menores, Llamarada, Luz (*Magn. 1*) Causar miedo, Hechizar persona (*Magn. 2*) Campanas fúnebres, Esfera flamígera.

* Hiona sale descrita en la ambientación de manera más completa

Una vez liberada, la princesa trata de hacerse con un arma y guía a los PJs por el calabozo, hasta el fondo del pasillo, donde una puerta de madera lleva a un almacén en que está el equipo que les quitaron.

Descubiertos

En ese momento, un guardia aparece por el pasillo (Atención CD 25 para oírlo antes de que llegue) y descubre a los fugitivos. El hombre grita dando la alarma, y al momento aparece por las escaleras una veintena de soldados. Los PJs pueden luchar, pero está claro que no pueden ganar esta batalla. Es ahora cuando Hiona grita dando la orden de retroceder.

- ¡No podemos luchar contra toda la guardia de la fortaleza! —os dice—. Pero aún hay una posibilidad; podemos huir por el pozo del guardián.

Al momento, la chica se da la vuelta y huye a la carrera hacia el otro extremo del pasadizo. Los PJs pueden quedarse a luchar, pero más soldados aparecen por la escalera y es sólo cuestión de tiempo que sean abatidos, o en el mejor caso, detenidos. Su única opción es seguir a la princesa, a la que encuentran al fondo del calabozo, en una pequeña sala cuadrada en cuyo suelo de piedra se abre un oscuro pozo del que surge un hedor terrible.

Sin pensarlo dos veces, la princesa salta al interior del pozo, dispuesta a escapar sola si los PJs no la siguen.

El guardián

El pozo mide seis metros hasta un suelo que es un barrizal de desechos y aguas estancadas que llegan hasta las rodillas. Una vez abajo, lo más probable es que los guardias no les sigan (temen al guardián) y se conformen con poner la losa de piedra con la que tapan el pozo. También puede ser que un grupo de soldados les sigan, y aumenten la confusión que se montará en el cubil del guardián.

El subterráneo consta de una galería que en su tiempo formó parte del alcantarillado. Sin embargo, hay varios túneles sellados con piedra, por lo que el pasillo sigue hasta una cámara circular, de techos más alto y sustentado con varias columnas.

Este es el cubil del guardián, un Horror Putrefacto que aparece entre las aguas para atacar y devorar a los intrusos. La criatura está oculta como una montaña de



desperdicios y cadáveres (Atención contra Sigilo +15) y aguarda hasta que se acercan, momento en que surge con sus bocas dispuestas a atacar, y trata de amedrentar a los PJs con su presencia, para luego devorarlas. De cualquier modo, se suele enfrentar a hombres desarmados, así que si los PJs han logrado recuperar sus armas, no han de tener mayores problemas para acabar con él.

Finalizando la aventura

Una vez eliminado el horror, el grupo sigue por un pasadizo, que tras muchos metros desemboca en una riera de aguas mugrientas a las afueras de la ciudad. Es aquí donde Hiona agradece a los PJs su ayuda y les ofrece ir con ella a su poblado, para luchar juntos contra el usurpador Kazdan. Si los PJs prefieren no ir, la mujer se despide con un gesto, deseándoles buena suerte.

HORROR PUTREFACTO, Aberración grande (55 pts).

Se trata de un ser amorfo, con la apariencia de una montaña de desechos, que permanece inmóvil hasta que alguien se acerca, momento en que aparecen diversas fauces entre los restos de criaturas. Ante la presencia de este horror, la víctima sólo puede contemplar cómo las mandíbulas repletas de colmillos amarillentos tratan de devorarlo.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 22 (+6), Inteligencia 4 (–3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Arma natural (Aliento fétido) 3, Arma natural (Mordisco) 3, Armadura natural 2, Camuflaje natural (Desechos), Combate con dos armas 1, Competencias limitadas, Engullir, Presencia temible 2 (Voluntad CD 12), Velocidad reducida 1, Vista ciega.

Habilidades: Atención +5, Sigilo +5.

Bonifi: Ataque +4, Fortaleza +9, Reflejos +4, Volun +4.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 6 m, Defensa 13 (Despre. 12), Armadura natural (RD 2), Aliento fétido (cono de 6 m, Fortaleza CD 14 o quedan Nauseados), Mordisco +4 (1d10+2, como asalto completo puede atacar con las 4 bocas a +0), Presa +10.

Salud: Puntos Resistencia 60, Umbral herida grave 15.