



Viime
Siste-horn
Havbukt
Tredjehals
Andhals
Tredjehorn
En-horn

DRAGONCRY

EL JUEGO DE ROL

PERDIDOS EN LA GARRA



CREADO POR
ISIDORO CAMPAÑA LOZANO
ALFONSO GARCÍA MARTÍN
IDEA ORIGINAL
ISIDORO CAMPAÑA LOZANO



PERDIDOS EN LA GARRA

INTRODUCCIÓN GENERAL

Bienvenidos a Perdidos en La Garra, una aventura introductoria para el juego de rol DRAGONCRY.

DRAGONCRY es un juego de rol de fantasía medieval centrado en la aventura y el desarrollo de los personajes. Está ambientado en un mundo fantástico habitado por peligrosas criaturas, Dioses sedientos de poder y grandes reinos de humanos, elfos, enanos, medianos, gnomos, orcos, etc. En este mundo, los jugadores vivirán grandes aventuras explorando oscuras mazmorras y luchando contra criaturas épicas.

Esta aventura se ha diseñado como introducción a este juego de rol y se distribuye gratuitamente. Es una aventura corta diseñada para jugarse entre dos a cuatro jugadores, además de un director de juego, con una duración aproximada de unas tres horas. La aventura consiste en superar una mazmorra, llegando hasta la salida. El mapa de la mazmorra con sus puntos de interés se encuentra descrito en el texto y separado en imágenes más pequeñas con la cuadrícula, listas para imprimir y jugar. Al final de la aventura podéis encontrar cuatro personajes pregenerados, aunque se puede jugar con cualquier otro personaje pregenerado de nuestra página.

Para jugar necesitarás la guía rápida de DRAGONCRY que puedes encontrar gratis en la página de Facebook o de Google+ en descarga directa. Si tienes problemas para acceder a ella puedes escribir a icl@hotmail.com o a dragoncryrol@gmail.com y te proporcionaremos una copia.

Si durante la lectura de esta aventura tienes alguna duda, o bien ya la has jugado y tienes sugerencias o críticas al respecto, puedes contactar con nosotros mediante nuestro Facebook o Google+.

<https://www.facebook.com/DragonCryRol/>

<https://plus.google.com/communities/109975175052767285176>

Puedes encontrar más información sobre esta aventura en:

<http://mapasrol.blogspot.es/2016/10/dungeon-partida-de-caza-historia-de-la.html>

Muchas gracias por jugar y esperamos que os guste.

INTRODUCCIÓN A LA AVENTURA

La Garra es la región del mundo más fría, situada en el extremo norte al oeste de Ukranas, su nombre se debe a la forma de garra que adquiere por las largas y delgadas entradas de mar. Región inhóspita de altas montañas y estrechos fiordos, en La Garra manda el clima. Durante la estación blanca, que dura unos 8 meses, el mar se congela y los pasos de montaña están cortados, aislando las ciudades que viven de la comida guardada durante la estación verde, presente los otros 4 meses restantes del año.



La aventura empieza cuando la estación blanca termina, la nieve empieza a descongelarse, los caminos vuelven a ser transitables y los animales vuelven a La Garra. Es el momento de volver a la caza para los pueblos de La Garra.

Vives en Havbukt, una de las ciudades más al norte de La Garra. Llegaste a esta ciudad hace varios años, huyendo de un secreto que no quieres. Pero los años han pasado y el norte te ha acogido sin preguntar. Ahora te sientes totalmente integrado en la sociedad de humanos salvajes de Havbukt. Eres parte de la Guardia Cazadora, un cuerpo de vigilancia que también se encarga de la caza durante la estación verde... y acaba de empezar la estación verde.

Salas por la mañana con el resto del grupo de Guardias cazadores en busca de buenos pastos donde encontrar la caza. El grupo se adentra entre los escarpados relieves de la región, recorriendo estrechos desfiladeros. Sois casi veinte cazadores los que salen en busca de comida para aprovisionar la ciudad, no hay nada que temer, es una actividad rutinaria y con tantos cazadores los orcos y trasgos de la región no se atreven a atacar.

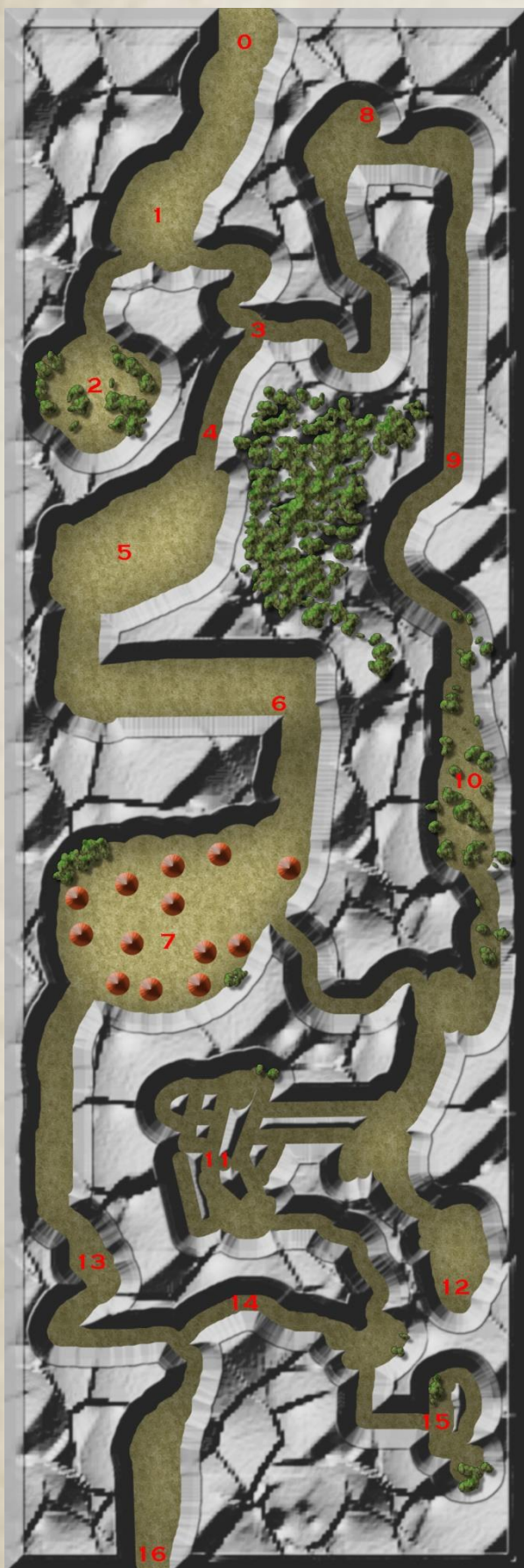
Pero un repentino temblor te saca de tus pensamientos... ¡un desprendimiento de rocas! Apenas tienes tiempo de esquivarlo lanzándote al suelo. Cuando el polvo se desvanece compruebas que estas atrapado, el camino se ha taponado con los escombros, ahora no puedes



volver por el mismo camino. Miras al resto del grupo, apenas sois cuatro y poco expertos, el resto del grupo de caza han muerto o están al otro lado de los escombros que ha formado el desprendimiento. Miráis hacia el único camino que os queda, un desfiladero entre paredes casi verticales de roca, esculpido por los glaciares.

Debéis volver a casa.

LOS DESFILADEROS DE LA GARRA



La mazmorra está limitada por los desfiladeros naturales formados por grandes paredes verticales de roca que llegan hasta los 10 metros de altura. La roca es muy dura y no se puede romper, pero en algunas zonas si se puede escalar.

El suelo está formado por tierra y rocas caídas de las paredes cubiertas con algo de vegetación. La mazmorra está al aire libre y la aventura transcurre de día, por tanto hay una buena iluminación diurna que permite al grupo tener una visión de todo el espacio, limitado solo por las paredes del desfiladero. La zona de La Garra es muy fría, la temperatura de la zona es muy baja y se puede encontrar hielo y nieve en las zonas de sombra.

0 - Principio

A espaldas del grupo solo se encuentra un gran desprendimiento de rocas que impide retroceder.

1 - Primer combate

En medio de la explanada hay 3 goblins que atacarán al grupo. Si uno muere el resto huye dirección 3 hasta llegar al campamento en 7.

2 - Bosquecillo

Un pequeño bosque con vegetación baja y árboles con pocas hojas. Un grupo de 2 lobos salen al encuentro de los jugadores. Detrás de los lobos, escondidos entre matorrales (cada PJ tira Chequeo de Observación 12+ para verlo) se encuentran 4 cachorros, uno de ellos heridos. Efrenth puede comunicarse con ellos. Si se cura al cachorro, un lobo acompaña y protege al grupo como agradecimiento.

3 – Encrucijada

El camino se bifurca. Si Vanysh rastrea en esta zona encuentra un grupo de pequeñas huellas humanoides hacia el sur (4).

4 - Desprendimiento

Al pasar los PJ se produce un desprendimiento de rocas. Los PJ deben superar un chequeo de Agilidad 12+ o sufren 4d6 de daño. El camino queda cortado y no pueden retroceder.

5 – Emboscada de goblins

El desfiladero se abre en una explanada. A la derecha, sobre el desfiladero hay 6 goblins con hondas que atacan desde arriba. Los PJ con escalar pueden subir por esa pared. En ese caso los goblins retroceden y se esconden en la vegetación que tienen a la derecha.

6 – Goblin dormido

En la esquina se encuentra un goblin dormido. Si algún PJ se acerca, el goblin hace un chequeo de Observación 12+ para despertarse, si lo supera se despierta y grita. En ese caso aparecen 1d12 goblins desde el Campamento goblin (7). Si Vanysh rastrea en esta zona encuentra muchas huellas de goblins.

7 – Campamento goblin

Un campamento goblin compuesto de 13 tiendas pequeñas hechas con palos y pieles de animales. Fuera de las tiendas hay unos 5 goblins distraídos que no ven a los PJ a menos que hagan algo para llamar la atención. Dentro de las tiendas hay 15 goblins dormidos o tumbados. Si algún goblin ve a algún PJ o si anteriormente el goblin dormido de (6) ha gritado, todos los demás goblins se despiertan y salen de las tiendas.

Una vez vencidos a los goblins, el grupo puede usar el campamento para descansar y recuperarse de vida y maná. Cada vez que descansen el grupo consume una ración de comida por PJ.

Entre las tiendas hay un cofre cerrado donde se encuentra el **tesoro 1**. No está la llave, pero Mael puede intentar abrirlo.

8 – Entrada de la cueva

Una pequeña entrada de 1 m de alto da acceso a una cueva alargada de 1 m de ancho y 4 m de largo (1x4 casillas). Si Vanysh rastrea en esta zona encuentra huellas de oso hacia el interior de la cueva. La cueva esta oscura y al final hay un oso que atacará al primer PJ a menos que sea Efrenth. Al fondo de la cueva, tras el oso, se encuentra un cofre cerrado con el **tesoro 2**. Mael puede intentar abrirlo.

9 – Desprendimiento

Al pasar los PJ se produce un desprendimiento de rocas. Los PJ deben superar un chequeo de Agilidad 12+ o sufren 4d6 de daño. El camino queda cortado y no pueden retroceder. Si Vanysh rastrea en esta zona encuentra huellas de troll hacia el sur.

10 – Paso boscoso

En el paso aparece un pequeño bosquecillo de árboles y matorrales que puede impedir al grupo la visión. Por el paso se encuentra el troll Ugrüll. El troll puede hablar con los jugadores, si estos no le atacan directamente. Ugrüll está molesto con los goblins que se han establecido en la región, una charla amistosa y bien llevada puede convencer a Ugrüll para que ayude al grupo. El PJ que lleve el peso de la conversación hace un chequeo de Carisma (dificultad a discreción del director de juego).

11 – Pequeño laberinto de rocas

Zona con rocas afiladas y estrechas de 3 a 4 metros de alto. Entre ellas hay una patrulla de 6 goblins. Cada PJ tira un Chequeo de Observación 10+, si lo superan oyen a la patrulla antes de ser detectados.

hambrientos. Tras la manada se encuentra la salida de los desfiladeros.

12 – Explanada nevada

Una explanada más fría que el resto. Aquí se puede escalar. En las paredes se ve un montón de nieve. Si los jugadores excavan en él, encuentran el **tesoro 3**.

13 – Manada de lobos

Al girar la esquina se encuentra una manada de 4 lobos comiendo el cadáver de un goblin. Los lobos atacarán a los PJ si se acercan. No son amistosos, Efrenth solo puede conseguir que les dejen pasar sin que les ataque, debe de hacer un chequeo de Carisma para ello (dificultad a discreción del director de juego).

14 – Desprendimiento

Al pasar los PJ se produce un desprendimiento de rocas. Los PJ deben superar un chequeo de Agilidad 12+ o sufren 4d6 de daño. El camino queda cortado y no pueden retroceder.

15 - Lápida

Pequeño recodo angosto con algo de vegetación. Detrás de las ramas del árbol de abajo se encuentra una lápida con el siguiente grabado: “Aquí yace el enano Bradarur hijo de Bradamo, enterrado como vivió, entre rocas.” Si se excava en la tumba se encuentra el **tesoro 4**.

16 – Manada final

En el camino final aparece una manada de 4 lobos y un lobo de invierno con hambre. Atacarán a los jugadores a menos que Efrenth consiga calmarlos, están muy

BESTIARIO

GOBLIN

Descripción: Criatura humanoide, no más grande que un enano, de color verde y facciones feas. Suele ir en grupos no muy numerosos con vida nómada o en poblados.

Fuerza:	3
Agilidad:	8
Constitución:	4
Inteligencia:	2
Observación:	4
Carisma:	1
Movimiento:	5 casillas

VIDA: 5

ARMADURA: 0+

Ataque 1: Daga

Dar: -2

Daño: 1d3 +Fuerza (1)

Rango: 1 casilla

Ataque 2: Honda

Puntería: 10

Dar: 2+

Daño: 1d2

Movimiento de combate:

Disparo fuerte: Dar +3, Daño+10

TROLL

Descripción: Criaturas horrendas de más de dos metros de altura, grandes, corpulentos y muy difíciles de matar. Solo se pueden matar con ácido o fuego pues se pueden regenerar de cualquier herida. Solo aparecen de noche en grupos entre tres y cinco individuos. Viven en llanuras, colinas y bosques. Por el día duermen en cuevas.

Fuerza:	12
Agilidad:	2
Constitución:	12
Inteligencia:	2
Observación:	1
Carisma:	2
Movimiento:	3 casillas

VIDA: 50

ARMADURA: 5+

Ataque 1:

Dar: 0+

Daño: 4d6

Rango: 1 casilla

Otros:

Se regeneran 4d6 puntos de vida por turno.

Al quedarse sin puntos de vida no mueren, se quedan inconsciente. Para matarlo es necesario usar fuego o ácido.

LOBO

Descripción: Mamífero de mayor tamaño que un perro y más feroz que vive en grupos muy numerosos. Habita lugares muy diversos, desde bosques o llanuras hasta zonas cercanas a las ciudades humanas para cazar sus ganados. Ataca en grupo y casi siempre por la noche.

Fuerza:	6
Agilidad:	8
Constitución:	6
Inteligencia:	4
Observación:	8
Carisma:	3
Movimiento:	5 casillas

VIDA: 15

ARMADURA: 2+

Ataque 1:

Dar: 2+

Daño: 2d6

Rango: 1 casilla

LOBO DE INVIERNO

Descripción: Lobo algo mayor y más resistente que el normal, con un pelaje blanco en el cuerpo rodeado de una resistente capa de escarcha. Suele ser un lobo solitario que se encuentran en altas cumbres heladas o en páramos helados.

Fuerza:	6
Agilidad:	8
Constitución:	6
Inteligencia:	3
Observación:	8

Carisma: 3
Movimiento: 5 casillas

VIDA: 50

ARMADURA: 6 Escarcha

Ataque 1: Aliento (1 vez cada 4 turnos)

Dar: Chequeo de Agilidad 16+

Daño: 4d6 de frío

Rango: 1 objetivo - 6 casillas

Especial: Chequeo Constitución 16+ o 1d6 turnos inmovilizado por congelamiento.

Ataque 2:

Dar: 2+

Daño: 2d6 +10 de frío

OSO

Descripción: Mamífero de gran tamaño, de hasta tres metros de altura. Habita lugares muy diversos, principalmente bosques, aunque en invierno buscan cuevas donde cobijarse. Son solitarios.

Fuerza: 8
Agilidad: 6
Constitución: 8
Inteligencia: 3
Observación: 8
Carisma: 3
Movimiento: 4 casillas

VIDA: 50

ARMADURA: 1+

Ataque 1:

Dar: 2+

Daño: 2d6+5

Rango: 1 casilla

TESOROS

TESORO 1: CAMPAMENTO GOBLIN

- 8 raciones de comida
- 4 pociones de Curación 20
- Daga mágica (Dar: 0+, Daño: 1d3+5, si lo porta Mael Dar: -2, Daño: 1d3+10) de aturdimiento: si hace daño a un enemigo, este hace un chequeo de Constitución 12+, si falla pierde su siguiente turno.

TESORO 2: CUEVA DEL OSO

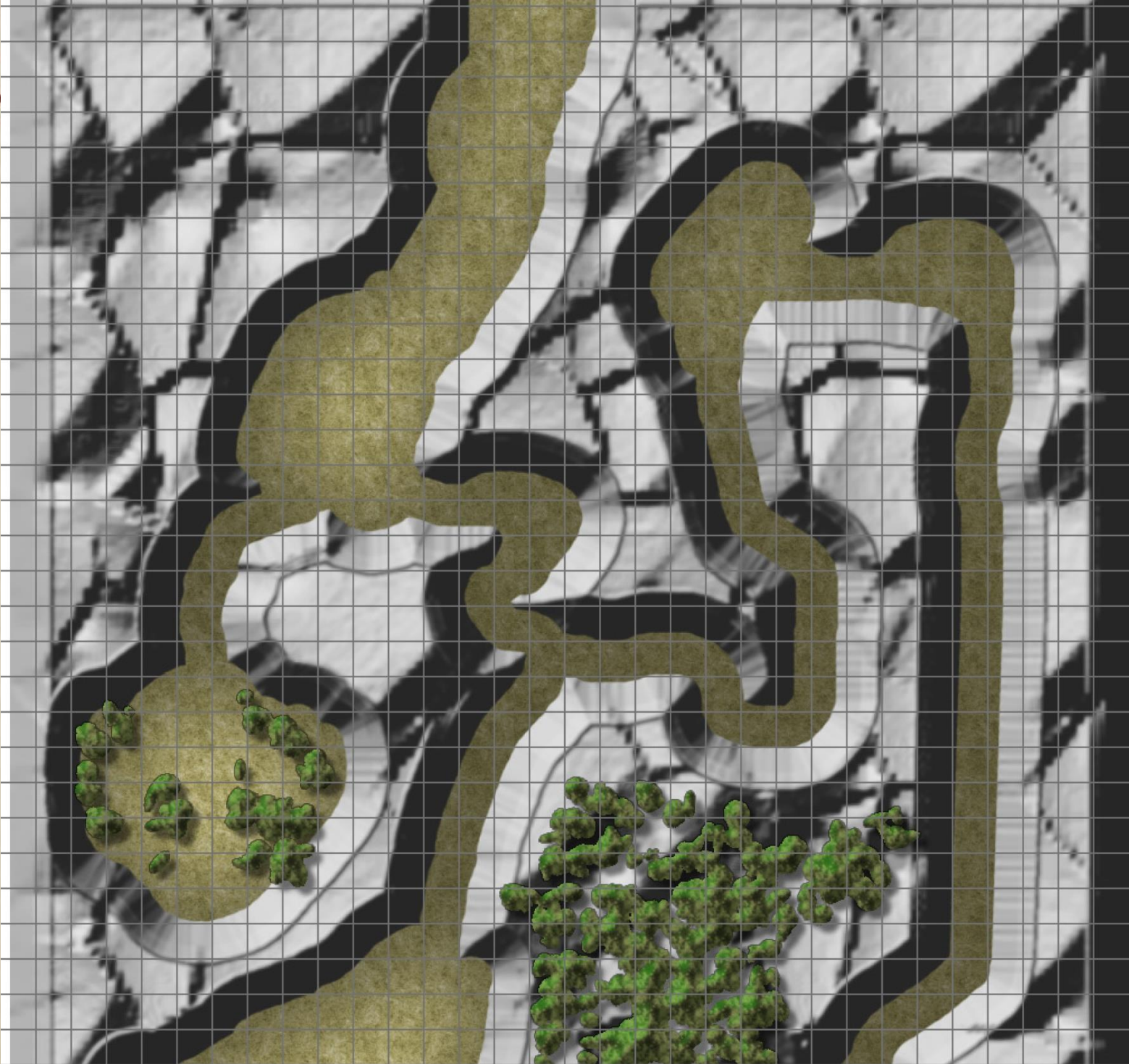
- Anillo de protección (Armadura +1)
- Varita de Rayo con 1 carga (Hace 10d6 de daño a un objetivo)

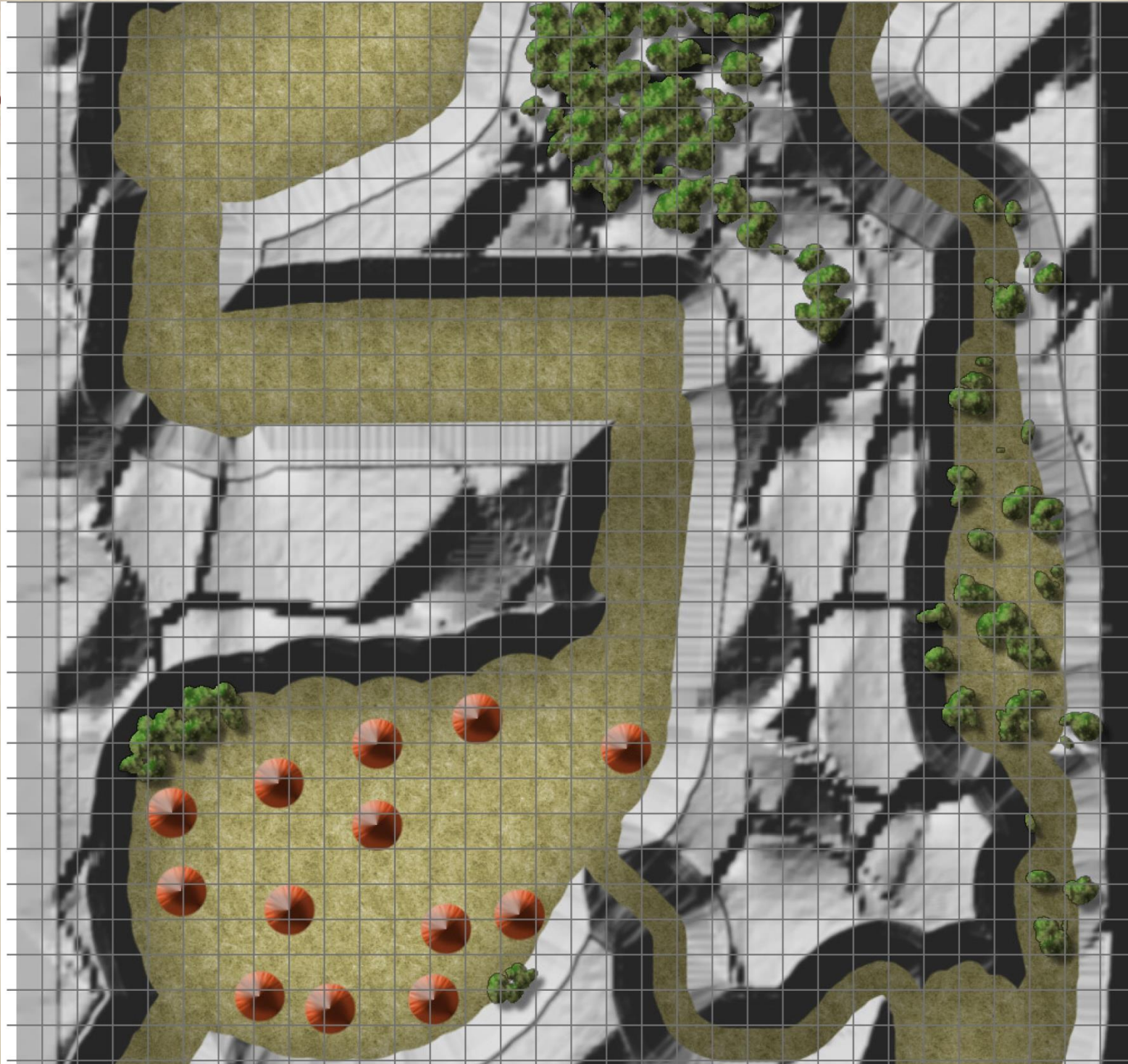
TESORO 3: NEVERO

- 1 Arco mágico (Puntería: 9, Dar: +1, Daño: 1d6+2d6 por fuego, si lo porta Efrenth Puntería: 5, Dar: 0+, Daño: 1d6+2d6 por fuego)
- 2 pociones de inmune al frío durante 10 turnos (evita el aliento del lobo de invierno)

TESORO 4: LÁPIDA

- Anillo de movimiento +1
- Medallón de Vida +10







DRAKNOS

CLASE: Asesino

ATRIBUTOS

FUERZA: 6 INTELIGENCIA: 5
AGILIDAD: 10 OBSERVACIÓN: 5 (3)
CONSTITUCIÓN: 7 CARISMA: 3

HABILIDADES

Escalar: puede escalar una pared si saca 8+ en 1d12.

Sigilo 2: si saca 4+ en 1d12, Draknos se esconde y no puede ser visto. Si se mueve se vuelve visible.

Sigilo 3: si saca 6+ en 1d12, Draknos se esconde y no puede ser visto ni oído. Puede moverse. Si Draknos pasa cerca de un enemigo, este tira un chequeo de observación 12+; si lo supera, el asesino es descubierto y se vuelve visible.

MOVIMIENTOS DE COMBATE

Posición defensiva: Daño -5, no puedes moverte, excepto con el movimiento Avance. Armadura +2. Tienes la iniciativa más alta del combate.

Avance: Dar +3. Si haces daño avanzas una casilla y el oponente retrasa una.

Aguantar y atacar: Si un enemigo pasa a una casilla adyacente durante este turno, puedes atacarle antes de su ataque. Daño x2. Solo en Posición Defensiva.

Estocada: Dar: +3. Daño +50%.

INVENTARIO

CINTURÓN: Poción curación 20

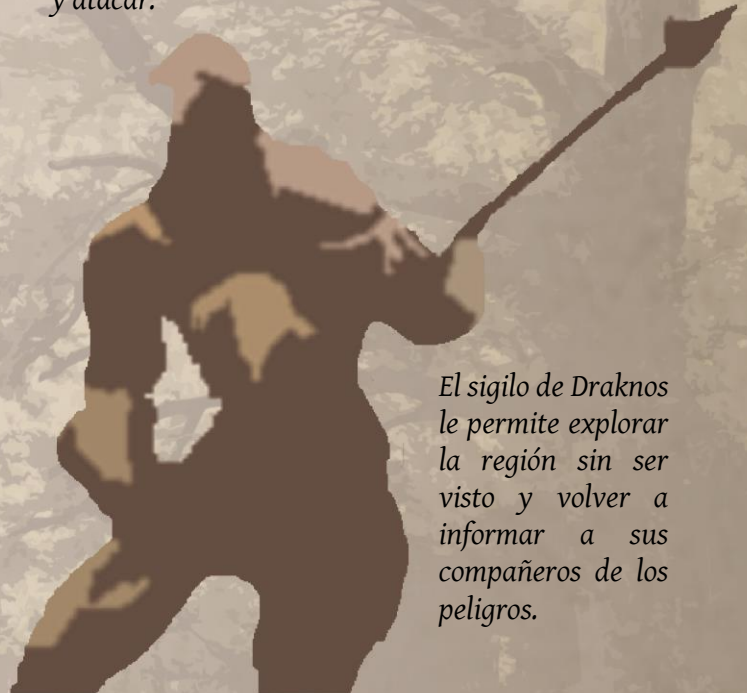
MOCHILA: Cuerda de 10 metros

RAZA: Semi-elfo

ALTURA: 1,78 PESO: Delgado EDAD: 28
GÉNERO: M APARIENCIA: 6

MOVIMIENTO: 6 casillas

Experto en el manejo de lanzas y en el sigilo, Draknos es un asesino solitario y poco hablador que busca su lugar en el mundo. En el combate, su habilidad con lanzas le proporciona una gran versatilidad pues puede situarse a media distancia atacando desde lejos con las jabalinas y en posición defensiva, a la espera de que se acerquen sus enemigos para hacer un aguantar y atacar.



El sigilo de Draknos le permite explorar la región sin ser visto y volver a informar a sus compañeros de los peligros.

ARMADURA: +8

ARMA: Lanza

PUNTERÍA:

DAR: -2

DAÑO: 1D6 +3 +5

MUNICIÓN:

ARMA: Jabalina

PUNTERÍA: 3+

DAR: -2

DAÑO: 1D6 +5

MUNICIÓN: 10

VIDA: 30

EFRENTH

CLASE: Montaraz

ATRIBUTOS

FUERZA: 7 INTELIGENCIA: 5
AGILIDAD: 8 OBSERVACIÓN: 3
CONSTITUCIÓN: 7 CARISMA: 3

HABILIDADES

Amigo de los animales: Efrenth puede hablar con mamíferos y aves.

MOVIMIENTOS DE COMBATE

Tiros rápidos: Puntería +4, Dar +2. Haces dos ataques este turno.

Ataque y movimiento: Dar +3. Tras atacar puedes moverte la mitad de tu movimiento total.

INVENTARIO

CINTURÓN: Poción curación 20

MOCHILA:

RAZA: Elfo del mar

ALTURA: 1,82 PESO: Normal EDAD: 19
GÉNERO: M APARIENCIA: 7

MOVIMIENTO: 5 casillas

El arquero del grupo, Efrenth se quedará siempre a distancia de los enemigos para atacarles con sus flechas, haciendo ataque y movimiento para atacar y alejarse de ellos, o bien sus tiros rápidos para ocasionar el mayor daño posible.

Efrenth tiene el don especial de poder hablar con algunos animales para pedirles ayuda o consejo, e intentará siempre evitar atacarles.

ARMADURA: +6

ARMA: Arco largo

ARMA:

PUNTERÍA: 6+

PUNTERÍA:

DAR: +1

DAR:

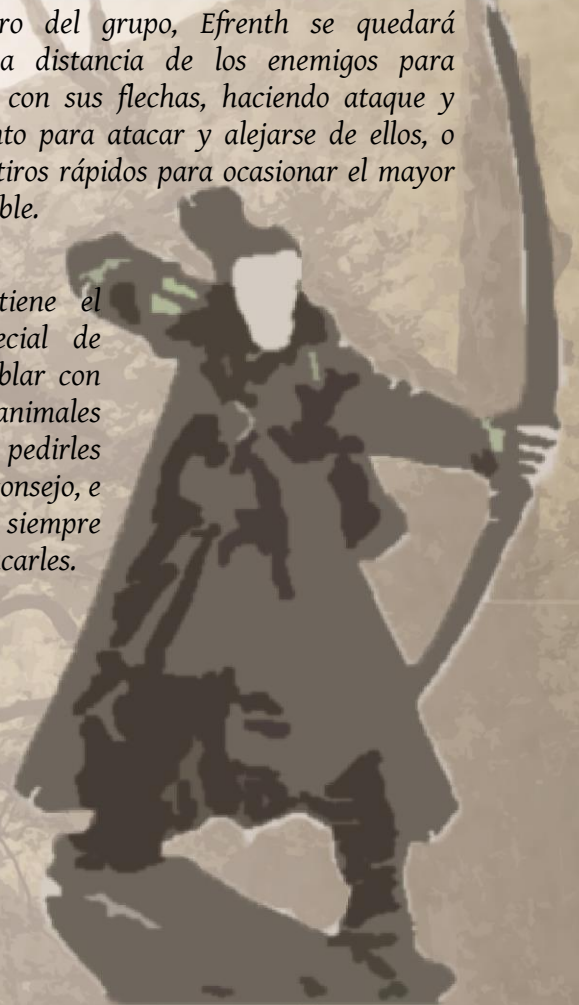
DAÑO: 1d6

DAÑO:

MUNICIÓN: 40

MUNICIÓN:

VIDA: 40



MAEL

CLASE: Asesino

ATRIBUTOS

FUERZA: 4 INTELIGENCIA: 6
AGILIDAD: 10 OBSERVACIÓN: 9
CONSTITUCIÓN: 4 CARISMA: 6

HABILIDADES

Sigilo 2: si saca 4+ en 1d12, Mael se esconde y no puede ser visto. Si se mueve se vuelve visible.

Abrir cerraduras: Mael abre cerraduras cerradas si saca 4+ en 1d12.

MOVIMIENTOS DE COMBATE

Posición defensiva: Daño -5. Armadura +1.

Avance: Dar +3. Si haces daño avanzas una casilla y el oponente retrasa una.

Ataque y movimiento: Dar +3. Tras atacar puedes moverte la mitad de tu movimiento total.

Finta: Dar -3. Daño: -50%.

INVENTARIO

CINTURÓN: Poción de curación 20

MOCHILA: 3 Antorchas

RAZA: Elfo de la noche

ALTURA: 1,91 PESO: Delgado EDAD: 22
GÉNERO: M APARIENCIA: 10

MOVIMIENTO: 6 casillas

Príncipe heredero de una tribu nómada y repudiado por su gente por un horrible secreto. Mael huyó hacia el norte y se convirtió en un frío asesino. Rápido y letal con sus cimitarras, Mael ataca cada turno con sus dos armas, pudiendo atacar a dos objetivos diferentes durante el mismo turno.

Mael es el personaje con menos vida del grupo y evita ser atacado. Para ello usa ataque y movimiento para alejarse de sus enemigos tras haberles atacado.

Si aun así se encuentra en problemas, Mael puede correr y esconderse con su sigilo de los enemigos.

ARMADURA: +8

ARMA: Cimitarra corta
(Mano derecha)

PUNTERÍA:

DAR: +0

DAÑO: 1D6 +5 +5

MUNICIÓN:

ARMA: Cimitarra corta
(Mano izquierda)

PUNTERÍA:

DAR: +2

DAÑO: 1D6 +5 +5

MUNICIÓN:

VIDA: 22



VANYSH

CLASE: Luchador

ATRIBUTOS

FUERZA: 10 INTELIGENCIA: 3
AGILIDAD: 4 OBSERVACIÓN: 5
CONSTITUCIÓN: 8 CARISMA: 8

HABILIDADES

Escalar: puede escalar una pared si saca 4+ en 1d12.

Rastrear: puede encontrar rastros y pisadas si saca 4+ en 1d12.

MOVIMIENTOS DE COMBATE

Posición defensiva: Daño -10. Armadura+1.

Barrida: Dar: +5. Atacas a todos los enemigos a tu alrededor.

Avance: Dar: +3. Si haces daño avanzas una casilla y el oponente retrasa una.

Estocada: Dar +3. Daño +50%.

INVENTARIO

CINTURÓN: Poción Curación 20

MOCHILA:

RAZA: Humano

ALTURA: 1,54 PESO: Normal EDAD: 21
GÉNERO: M APARIENCIA: 8

MOVIMIENTO: 4 casillas

Vanysh es un pequeño humano que apenas llega al metro y medio de estatura. Eso nunca le ha supuesto un problema para disfrutar del aire fresco, seguir los caminos más peligrosos o trepar al árbol más alto. Alegre, optimista y con tendencia a buscarse problemas, es el más preparado para el combate cuerpo a cuerpo. Con su espada mandoble puede acabar fácilmente con los enemigos y con el movimiento de barrida puede atacar a varios de ellos a la vez en un solo turno.



ARMADURA: +8

ARMA: Esp. Mandoble **ARMA:**

PUNTERÍA:
DAR: -1

DAÑO: 4d6 +20

MUNICIÓN:

PUNTERÍA:
DAR:

DAÑO:

MUNICIÓN:

VIDA: 45