



## El valle del Kubail

Por Josep Solé

Esta aventura puede localizarse en cualquier zona próxima a unas montañas de tamaño considerable de la Tierra Media, teniendo como base para ella un pueblo pequeño al pie de los montes. Se sugiere las Montañas Nubladas en sus zonas cercanas al valle del Anduin. La época es indiferente: tanto puede servir el año 1640 de la Tercera Edad como los momentos de

la Guerra del Anillo o los inicios de la Cuarta Edad: basta dar un retoque a la información que poseen los jugadores. Es conveniente que un grupo esté formado por unos seis personajes de 1<sup>er</sup> nivel, siendo necesario algún Animista o Ranger.

La situación del pueblo de base, alejado levemente de las rutas comerciales, y el momento del inicio, otoño, con las lluvias y nevadas a poca distancia, imponen que los personajes lleguen al pueblo con todo el equipo ya comprado y preferentemente con muy poco dinero, teniendo que hacer una misión en la cual no se pierda el tiempo en forma alguna, pero dando un margen de seguridad para que no vayan alocadamente.

### HISTORIA

Uno de los personajes implicados en la aventura lleva consigo un pergamino antiguo en el que figuran una serie de pistas para encontrar un lugar desconocido y promesas de grandes riquezas. Este personaje, con preferencia alguien "culto" (mago, bardo, animista) ha contactado con el resto de personajes y ha formado un grupo para encontrar el lugar prometido; han comprado el equipo necesario y llegan al pueblo del que habla el pergamino. Desgraciadamente, éste aparece bastante roto y deteriorado por los años que tiene y su historia particular: fué encontrado por su actual poseedor en un moribundo en el margen de un



camino, atacado al parecer por bandidos. La víctima se había arrastrado por el suelo con él, rompiéndolo en algunos lugares. Los intentos de salvarlo fueron inútiles, muriendo dos horas más tarde de encontrarlo: en su delirio sólo repetía dos cosas, que son al parecer su nombre (Blenius) y otra palabra, desconocida para todos (Vandar). Una sola vez pudo articular una frase que pudiera dar alguna información en concreto: "Hay que evitar a Vandar".

La lectura completa del pergamino (desconocida por los jugadores, que tienen que hacer suposiciones de su contenido) es la siguiente:

Apreciado maestro:  
¡He encontrado el refugio secreto de Vandar!  
Id al pueblo cercano a las fuentes del Sirros, donde os esperaré. Seguiremos el camino del Sur, pero nos desviaremos al oír el ruido de la cascada y estableceremos nuestra base bajo ella, tras la cortina de agua. Hacia el Oeste, la Cumbre del Kubail domina la vista: hay que ir hacia el valle que yace a sus pies, evitando el desfiladero del Sur. El poder de los numerosos orcos es mucho, así como el de sus odiosos aliados, los Hurgos de las Montañas. ¡Las riquezas de Vandar serán nuestras si conseguimos evitarlo!  
Blenius, el Mago.



El símbolo que aparece al final del pergamino parece ser el de Blenius. El pergamino es el siguiente:

Apreciado Maestro:  
¡He encontrado el refugio secreto de Vandar!  
Id al pueblo cercano a las fuentes del Sirros, donde os esperaré. Seguiremos el camino del Sur, pero nos desviaremos al oír el ruido de la cascada y estableceremos nuestra base bajo de agua. Hacia el Oeste la Kubail domina la vista: hay que ir hacia el valle que yace a sus pies, evitando el desfiladero del Sur. El poder de los numerosos Orcos es mucho, así como el de sus odiosos aliados, los Hurgos de las Montañas. ¡Las riquezas de Vandar serán nuestras si conseguimos evitarlo!  
Blenius, el Mago

El pueblo de base, Frin, es una agrupación modesta de campesinos y cazadores, totalizando unos cien habitantes, en la cual pocos

son los objetos de equipo que se pueden comprar, poco el dinero que se puede gastar (no existe ni siquiera una posada; pueden los



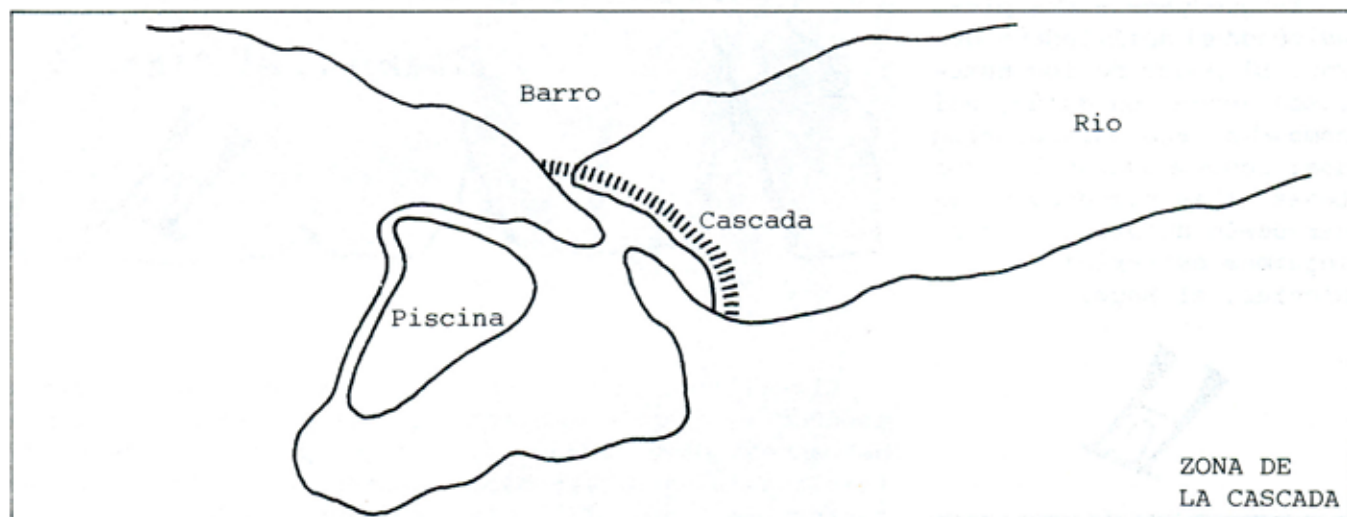
aventureros pedir pasar una noche en algún rincón de una casa o un establo), y poca la información que puede ser recogida respecto al pergamino. El nombre de Blenius es desconocido, pero se le recuerda bajo otro nombre: pasó hace unos dos años una estancia en el pueblo de un mes, yendo a lugares desconocidos de las montañas, pese a que se le avisaba de la peligrosidad que ello suponía. Un día volvió apresuradamente y no se le volvió a ver. El Camino del Sur sigue el cauce del Sirros hacia el valle del Anduin, y a unas seis horas de camino se oye el ruido de una pequeña cascada que forma un afluente. El Kubail es la montaña mayor de las cercanías, fácilmente visible. El valle es una zona por la que ni siquiera los cazadores más expertos se atreven a entrar: si se les da conversación contarán que hay patruallas de Orcos, abundantes lobos y osos y una topografía muy accidentada, con vegetación muy molesta para la marcha y propicia para la emboscadas. Sólo los más viejos del lugar, tras mucha conversación y si los personajes son muy amables,

hablarán de una leyenda "útil" que dé información: existió hacia unos 200 años un bandido famoso en el valle del Anduin, Kandar, que parece ser tenía por allí su escondite; no reconocen el nombre de Vandar. (Usar para cojer información los bonos de Presencia o del skill "Hablar en público"). Nada se sabe del desfiladero del Sur mencionado. Si se intenta contratar a alguien para que acompañe al grupo (permitirlo sólo si éste es débil), habrá dos guerreros disponibles, de hecho cazadores más atrevidos, con características adicionales de Scout.

NOTA: Todos los NPC y monstruos se definen en una tabla al final del módulo.

CASCADA: siguiendo hacia las montañas, guiados por el ruido que produce, se llega a la cascada sin pasar por zonas habitadas o caminos. Tiene la cascada una caída de 5 metros, una de las orillas tras la caída es abrupta, y la otra baja y fangosa, con numerosas cañas y helechos. Acercándose con cuidado por el barro resbaloso (maniobra difícil -10) se puede llegar al pie

de la cascada: un sólo paso basta para pasar una cortina delgada de agua por ese lado, hasta una base de roca muy mojada (maniobra muy difícil -20) bajo la cascada, que da a una cueva natural húmeda y oscura. Hay que tener en cuenta que, aunque la cortina de agua sea delgada, el impulso que trae es grande y dejará totalmente mojado al personaje que pase, así como la mayor parte de su equipo. La oscuridad en la zona interior es total. La primera parte de esta caverna es de barro y la zona interna de piedra, formando una zona más alta y seca. Hay una pequeña piscina, en una depresión de 1'5 metros, de agua que se acumula allí. No hay nada que pueda ser aprovechable en la cueva, pero sí tiene un propietario: un "Caustic slime" de pequeño tamaño difícil de ver (tirada de Percepción -10) en una pared. Si no es visto, trepa hasta el techo y se dejará caer sobre un personaje al azar. Su contacto disuelve metal, madera y carne, provocando 1d10+5 hits y un crítico A de Calor. Le afectan especialmente (doble de daños) los ataques de frío y calor.





Una vez establecidos los personajes en el interior del refugio de la cascada (si lo consiguen), pueden dedicarse a iniciar la búsqueda del escondite secreto de Vandar.

#### **BUSQUEDA DEL ESCONDITE DE VANDAR:**

El valle en el que está situado tiene abundantes quebradas, lo cual imposibilita el movimiento de caballos o mulos en el caso de que se disponga de ellos. La localización del refugio (dato que Blenius ocultaba en el pergamino) no está determinada con precisión: basta ponerlo bastante alejado de la cascada, a unas diez horas de camino dando muchas vueltas debido a la dificultad del terreno (sólo unas cuatro si fuera recto y llano). Los personajes deben realizar una búsqueda exhaustiva de posibles cuevas, ruinas, edificios, etc, pues no saben exactamente lo que deben encontrar. Sería interesante realizar tiradas por maniobras difíciles, como atravesar corrientes de agua en abundancia, descender pequeños barrancos, evitar algún alud ocasional algo peligroso o escalar algún desnivel. La búsqueda del escondite debería durar unos cuatro o cinco días si las actividades anteriores van teniendo éxito, y alguno más si los personajes empiezan a tener heridos o a realizar una exploración desordenada o ilógica según sea la descripción de los alrededores que dé el director de juego (como salirse del valle o buscar el desfiladero del Sur mencionado en el pergamino). Durante todo este tiempo se recomienda hacer tiradas de encuentros, a razón de una por día: consi-

derar la zona como deshabitada, el terreno como Agreste (-15) y la actividad de los moradores escasos como Hostil (+25). Los encuentros podrían ser, según el número e importancia del grupo, los siguientes:

Lobos (1-2)  
Jabalíes (1-2)  
Osos (1)  
Víboras (1)  
Huarios (1)  
Patrullas de orcos pequeñas (3-6)

No se incluyen en esta lista los posibles encuentros de animales no agresivos ni peligrosos, suponiendo que no los atacarán los personajes. Recordar que los Huarios son inteligentes, y situar el encuentro con un oso, si se produce, en alguna cueva natural que se explore pensando que es el escondite de Vandar.

En caso de que los personajes se internen en el desfiladero del Sur profundamente, los encuentros pasarán a ser de patrullas normales de Orcos (5-10) con un Huario entre ellos. De todos modos la presencia de estas patrullas será posible advertirla con una maniobra ligera (+10) por las numerosas pistas que dejan (pisadas, campamentos), al ser una zona controlada en su totalidad por ellos. Es de recalcar que los orcos no esperan ninguna presencia humana en estos territorios, con lo cual no buscan pistas activamente, sino que cumplen órdenes de rutina.

Cuando el Director crea que los personajes se han ganado el encontrar el refugio (o si el azar les lleva a él casualmente), describirá a éstos unas ruinas de varios edificios antiguos (tres) alrededor de o

tro mayor, con apariencia de disposición algo militar (parapetos, aspilleras en las paredes que quedan en pie, muros de mayor grosor que las casas ordinarias, etc.).

#### **EL ESCONDITE DE VANDAR:**

Dos de las tres casas menores están totalmente destruidas por el tiempo, no apreciándose señales de violencia; la otra está aún en pie y con gran parte del techo aún en buen estado: en su interior se apreciarán restos de lo que parece fue el dormitorio comunal de unas 30 personas, hallándose artículos de manufactura humana en estado inutilizable, armas oxidadas inútiles, muebles de madera podridos o carcomidos y sólo unas veinte monedas de cobre si se investigan todos los escombros (cosa que puede durar casi medio día por el desorden existente).

El edificio interesante es el central, aún en pie y evidentemente en un estado lamentable. El piso superior está sin techo y completamente arrasado por las inclemencias del tiempo. El piso inferior consta de diversas zonas: dos habitaciones con aspecto de despensas, un comedor y una cocina. Al igual que en los edificios menores, se encontrarán diversos restos sin utilidad alguna. La búsqueda de posibles trampillas en el suelo o en las paredes revelará un escondite difícil de ver (Tirada de percepción -10), que contiene una caja de unos 10 kilos de peso con una cerradura extremadamente difícil de abrir (-30). En su interior hay 15 monedas de plata, 12 de bronce y 35 de cobre. No existe nada más de interés.



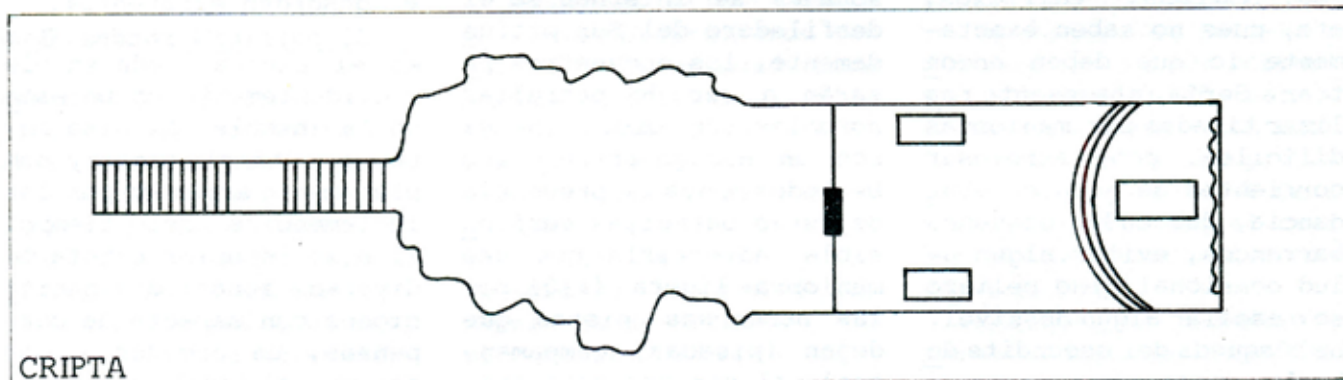
La búsqueda por los alrededores de los edificios mostrará cien metros hacia el Oeste un pequeño cementerio cubierto de maleza con unas doce tumbas, y un túmulo abierto, con olor a ambiente cerrado en su interior. Si los personajes bajan las escaleras, encontrarán una sala con una puerta de madera gruesa y reforzada en el extremo opuesto. En esta sala se encontrarán algunas ánforas rotas y otras aún enteras, repletas de vino rancio o alimentos podridos, junto con algunas armas también oxidadas. Un examen de las paredes detallado provocará la salida de una Víbora que había descendido a la cueva, y de un grabado en una pared al parecer realizado con una daga o algo cortante similar: el símbolo que aparecía al final del per-

gamino, lo que demuestra que Blenius ha estado en esta cueva.

Tras la puerta (dificultad de abrirla extremada -30, o de hundirla interviniendo dos o tres guerreros, con una fuerza total mínima de 200), se halla una sala rectangular y bien tallada, con dos sarcófagos en la zona cercana a la entrada y otro al final, mayor y muy ornamentado, así como la pared del fondo. Cinco escalones conducen a esta tumba mayor. En cada tumba hay un esqueleto yaciendo; sólo uno de ellos es un Muerto Viviente: el de la derecha de la entrada, que se levantará en el momento en que se toque el sarcófago mayor. Los esqueletos de este tipo restan 1 punto de constitución a cada personaje que esté a

un radio de menos de 10 pies cada round, si se falla una tirada de resistencia previa. El esqueleto actúa atacando como Berserker.

La pared del fondo de la sala tiene unos pocos objetos de valor: dos candlabros valorados en unas 10 monedas de oro cada uno, varias joyas (ocho) con un valor de 30-40 monedas de plata cada una, y veinticinco collares y adornos variados con valores entre 10 y 25 monedas de plata. Dentro del sarcófago, el esqueleto tiene una espada +10 y una daga +5, entre diversos adornos podridos anteriormente con algún valor debido a su buena manufactura. La tapa del sarcófago, hecho de piedra, requiere una fuerza total de 300 puntos para ser movida. No hay inscripciones en él.



Una investigación más a fondo de la sala descubrirá (tirada de percepción con modificador -20) un compartimento secreto con un anillo +1 Spell Adder y una poción de Invisibilidad. No hay nada más en este complejo subterráneo, ni en los alrededores.

#### LA VUELTA A FRIN:

En el camino de vuelta a Frin desde el refugio de Vandar se sufrirá un ataque

por bandidos (en el pueblo no habían dado ninguna información respecto a su existencia, pues acaban de llegar a la zona y aún buscan un lugar adecuado para establecerse), tratando de hacer Emboscada al grupo.

Este encuentro consta de bandidos de primer nivel, la mitad guerreros y la otra mitad scouts, en igual número que los personajes del grupo. Si el grupo de jugadores vence, podrá saber

por los prisioneros que se hayan rendido o hayan sido apresados tras ser heridos de la existencia de el campamento de los bandidos a medio día de marcha hacia el Sureste: podrán preparar un ataque sorpresa o investigar sus posibilidades, o simplemente volver hacia Frin olvidándose del campamento. Si en cambio son los jugadores los que se tienen que rendir, el resto de la aventura será mirar de es-



capar de las manos de los bandidos.

En el primer caso, la victoria sobre la emboscada de los bandidos, el resto de la base del campamento se extrañará de la ausencia de sus compañeros apresados o vencidos y enviará un grupo a buscarlos: es el momento de atacar por parte de los personajes, pues no habrá un grupo grande de bandidos sino dos pequeños, aproximadamente del mismo tamaño que el de los personajes pero peor armados y sin magias, Tan sólo el jefe tiene un artículo de gran interés: un arco largo +5 y una espada +5. El botín total poseído por los bandidos, aparte del equipo general, es un total de 27 monedas de oro, 79 de plata, 267 de bronce y 513 de cobre. Llevar a prisioneros a cualquier lugar habitado de importancia dará 10 monedas de oro por prisionero y el agradecimiento a nivel oficial de las autoridades del lugar (lo cual siempre es muy interesante).

EPILOGO: el pergamino de Blenius contenía una advertencia, que era la de evitar a Vandar, y nada ha sucedido con respecto a él. Si el esqueleto que yacía en la tumba mayor era el de Vandar (todo lo hace suponer, pero no hay ninguna prueba), no ha tomado ninguna iniciativa contra los saqueadores de su tumba, mientras que Blenius, un mago al parecer mínimamente importante como para encontrar el refugio él sólo, no con todo un grupo de apoyo como el de los jugadores, le temía y pedía ayuda a un "maestro", lógicamente muy superior a él. Queda aquí abierta, a opinión de cada director de juego, una serie de posibles continuaciones de la aventura: Vandar puede presentarse como Espectro una noche, puede caer una maldición sobre el poseedor de la espada +10 hallada, impulsando al grupo a una aventura de desagravio, encontrarse una inscripción en la losa de la tumba que lleve a un lu-

gar distinto del valle con peligros adicionales .... Las variaciones dependerán de la opinión del director y la situación del grupo en referencia a su calidad.

#### SUMARIOS DE CARACTERES NO JUGADORES:

Nota: variar los niveles de estos caracteres o su número si un encuentro puede ser desequilibrado para el juego.

#### Abreviaciones:

AT (Armor type): No=sin armadura; SL=soft leather; RL=rigid leather.

DB= Bono defensivo. Incluye el del escudo en caso de posesión de éste (S).

Melee OB= Bono ofensivo combatiendo.

sp= lanza; sc=cimitarra; ma=maza; bs=broadsword; ss= espada corta; sb= arco corto; lb=arco largo; Bi=Bite Table; Ho=Horn table; GR=grappling table; PU=puncture table.

NOMBRE	NIVEL	HITS	AT	DB	ESCUDO	OB MELEE	OB MISIL	G.SKILLS	SUBTERFUGIO
Voluntarios	1	35	RL	35	S	45sp	35sb	25	30
Caustic slime	2	120	No	20	N	Especial	-	-	-
Lobos	3	110	No	30	N	65Bi	-	-	-
Jabalíes	3	110	No	30	N	50Ho	-	-	-
Osos	5	150	SL	20	N	60GR	-	-	-
Víboras	1	15	No	30	N	20PU+veneno muscular	20 nivel	-	-
Huargos	5	150	SL	30	N	80Bi	-	-	-
Orcos	2	45	RL	20	S	45sc	40sb	20	16
Esqueleto	3	50	No	20	N	65ma	-	-	-
Scouts Bandidos									
Emboscada	1	25	SL	20	N	45ss	50sb	20	35
Guerreros Band.									
Emboscada	1	35	RL	35	S	45bs	25sb	30	12
Scouts Bandidos									
Campamento	1	28	SL	20	N	50ss	50sb	22	30
Guerreros Band.									
Campamento	1	40	RL	35	S	55bs	20sb	35	10
Jefe Bandidos	3	65	RL	40	S	75bs	50lb	40	30