

Módulo para Conan – *Las arenas*

Por David Fluhr, del blog [Rol & Rock](#)

Esta aventura se diseñó para ser jugada en el mundo de Conan (Robert E. Howard), pero puede ser fácilmente adaptada a cualquier otra ambientación de la antigüedad histórica o fantástica (*Aquelarre*, *Stormbringer*, *RuneQuest*, *Dungeons & Dragons*, MERP, *La Puerta de Ishtar*, etc.). En este texto se detalla la aventura desde el punto de vista narrativo, pero no se menciona nada del sistema de juego, por lo que quien quiera dirigir esta aventura en su grupo de juego la adaptará al sistema de juego que quiera usar. Tampoco se detalla el perfil de los pnjs, para que sea el director de juego quien ajuste la dificultad de la aventura.



Escena 1ª, Las arenas

Los personajes jugadores son un grupo de mercenarios que lucharon en una batalla entre los ejércitos de Turán y Zamora, para su desgracia lucharon del bando de quienes fueron derrotados, los turanos, fueron apresados por los zamorios, quienes los llevaron presos a Shadizar, la capital de Zamora, donde les usarían como carnaza para las fieras en el anfiteatro.

La acción comienza con los pjs encadenados unos a otros en una mazmorra en el sótano del anfiteatro, desarmados y vestidos únicamente con taparrabos. Mientras esperan su destino, oyen el griterío de cientos, o tal vez miles de ciudadanos que desde las gradas del anfiteatro aclaman a los gladiadores que se enfrentan en las arenas, se oye el ruido metálico del choque entre espadas, finalmente un grito de dolor y una ovación del público aclamando al vencedor.

Llega su turno, se abre el rastrillo de la celda que da acceso a la arena, cuatro soldados entran en la mazmorra para sacarles a empujones, y tirando de las cadenas hasta colocarlos en el centro de la plaza. Acto seguido, abren las cerraduras de los grilletes y se alejan a toda prisa, situándose en la primera fila del anfiteatro donde centenares de soldados armados se interponen entre los reos y el populacho vociferante.

Se abre un portón en un extremo de la plaza, y entra rugiendo un enorme tigre dientes de sable. Los pjs tienen poco tiempo para evaluar sus alternativas a morir devorados. En el centro mismo de la plaza hay un tronco de unos tres metros de altura incrustado en el suelo, un hombre podría encaramarse arriba y quedar fuera del alcance de la bestia, pero no hay espacio para más de

una persona, así que si dos hombres intentan subir, tendrán que pelearse entre ellos por ocupar ese lugar. A mitad de camino entre el centro de la plaza y los extremos hay dos lanzas clavadas en el suelo, que podrán alcanzar los hombres más rápidos. El espectáculo está pensado para que un grupo de reos luchen, no solo contra el tigre, sino también entre ellos, por quedarse con el tronco, o por conseguir las lanzas. Para dar gracia a la escena, a parte de los pjs en el grupo de reos hay 3 pnjs más, el primero de ellos, tratará de escapar corriendo y saltando hacia las gradas, pero será atravesado por las lanzas de los guardias que rodean el terreno, otro de ellos tratará de quedarse con el sitio elevado del tronco, y peleará a muerte con quien se lo impida, y el tercero tratará de arrebatar la lanza a algún pj que se haya hecho con una. El tigre, irá atacando uno a uno a los reos, aunque si éstos se organizan no debería ser demasiado difícil acabar con él atacándole con las lanzas.

Cuando logren matar al tigre, el público les aclamará, pero la sensación de alivio durará poco tiempo ya que volverá a abrirse el portón por el que salió el tigre, y en esta ocasión aparecerá una bestia parda, se trata de un hombre mono, tan alto como el más alto de los hombres, y fuerte como un gorila. Al entrar proferirá un grito de guerra que hará temblar a los reos supervivientes. El hombre mono tiene una inteligencia casi humana por lo que sabe manejar armas, como el enorme garrote que empuña, con el que tratará de sacudir a los pobres pjs.

Aunque el hombre mono es temible, si los pjs se organizan y le atacan en grupo, es muy probable que acaben con él.

Una vez los pjs hayan acabado con el hombre mono, recibirán una impresionante ovación por parte de la grada. Después sonarán unos cuernos, y hablará el cacique local.

– Extranjeros, habéis demostrado vuestra bravura en combate, os concedo el privilegio de formar parte de las filas de los gladiadores de la arena. – El público les aclama con vítores. Un grupo de unos veinte soldados baja de la grada a la arena para hacer que los pjs vuelvan a entrar a la celda de la que salieron, aunque esta vez no les atarán con grilletes, ya que ya no son reos ahora son gladiadores.

Escena 2, Los aldeanos

Un guardia informará a los pjs de que en breve vendrán a buscarles para trasladarles a la academia de gladiadores. Mientras tanto les dejan unos panes y unas odres de agua para que recuperen fuerzas. Si hay alguien herido los guardias avisarán al galeno para que les vende las heridas. Más tarde vendrá hasta la puerta de la celda, el jefe de los guardias, acompañado de un anciano de aspecto endeble, vestido con ropa humilde. Hablan entre ellos.

– Estos son los extranjeros que vio luchar en la arena. ¿Está seguro de que se los quiere llevar?

– Creo que sí, necesito hombres fuertes y valientes, y creo que ellos lo son.

El anciano se dirige hacia los pjs a través de los barrotes de la celda.

– Buenas tardes, permítanme presentarme. Soy Romo, vengo de una aldea en el valle de las montañas que separan Zamoria de Turán. Nuestra aldea está en peligro, y he venido a pedirles su ayuda. A cambio compraré su libertad, y así se librarán de morir en la arena donde mueren todos los gladiadores tarde o temprano. Les voy a ofrecer un trato. Nuestra aldea está siendo continuamente saqueada por unos bandidos kozakos provenientes de Turán. Nosotros somos sólo campesinos y no podemos hacerles frente, pero ya estamos hartos de que nos roben el ganado y las cosechas. Necesitamos que alguien les dé un escarmiento y así se marchen y nos

dejen tranquilos. Sinceramente creo que ustedes son las personas adecuadas, y por ello estoy dispuesto a pagar su libertad si ustedes aceptan venir a ayudarnos a la aldea.

Es de esperar que los pjs acepten el trato, aquel anciano parece una buena persona, y no parece mentir. Los pjs pueden preguntar las dudas que tengan acerca de la misión y Romo las contestará amablemente. El trabajo consiste en eliminar o ahuyentar a los bandidos, una vez lo hayan logrado, serán plenamente libres. Romo les comprará ropa, caballos, espadas y arcos para luchar. Los bandidos son media docena de hombres, tienen su guarida en una atalaya abandonada que se encuentra cercana a la aldea. Cuando los pjs acepten el trato, Romo entregará una bolsa con monedas al jefe de la guardia, y éste dará la orden de abrir la celda para liberar a los pjs. Una vez fuera, los pjs acompañarán a Romo a comprar el equipo necesario (caballos, espadas, arcos, etc.). Viajarán hasta la aldea durante la tarde sin que suceda nada reseñable. Al anochecer llegarán a la aldea que la componen medio centenar de cabañas de madera, los aldeanos están reunidos alrededor de una gran hoguera, esperando la llegada de su líder. Os acercáis y descabalgáis de vuestros caballos. Varios hombres, mujeres, y niños se acercan a los pjs, les dan las gracias por haber venido, y les ofrecen carne a la brasa y vino. El líder de los aldeanos habla a su pueblo:

– Estos valerosos hombres han venido a ayudarnos, les consideramos nuestros hermanos, los acogemos en nuestras casas.

Se palpa tensión en el ambiente, la gente está preocupada, y algunas mujeres lloran. Un hombre maduro se acerca al líder y dice:

– Mi hija Nahir ha desaparecido. Esta mañana fue a buscar agua al río, y no ha vuelto a casa. La hemos buscado por el camino del río, y hemos encontrado su ánfora tirada en el suelo, pero ni rastro de ella. Pienso que ha podido ser raptada por los kozakos (bandidos).

La gente murmura sorprendida y asustada. Romo se acerca al padre de Nahir, y lo abraza, luego dice:

– Fator, si tu hija fue raptada, tal vez nuestros amigos puedan traerla de vuelta a la aldea.

Fator se acerca a los pjs, se arrodilla ante ellos, y les implora ayuda.

Romo aconseja a los pjs que descansen esta noche en la aldea, y mañana por la mañana les guiará hasta las cercanías de la fortaleza en ruinas donde los kozakos tienen su guarida. Una vez allí podrán pensar y decidir cómo atacarles y rescatar a Nahir.

Escena 3, La atalaya

Al amanecer Romo les ofrecerá un buen desayuno con leche de cabra, tortas de trigo, y mantequilla. Podrán coger más víveres para el viaje (pan, queso, y agua), y todo el material que consideren necesario y pueda encontrarse en la aldea (cuerdas, antorchas, etc.).

Un pequeño grupo de hombres y mujeres despiden a Romo y el grupo de mercenarios a la salida del pueblo, deseándoles buena suerte. Entre ellos Fator, el padre de Nahir, la chica que raptaron.

– Por favor, traed de vuelta a mi hija sana y salva, les estaré eternamente agradecido.

Los pjs podrían pedir que les acompañen algunos aldeanos de refuerzo, no se negarán, pero son realmente torpes para luchar y si se los llevan serán más un estorbo que otra cosa.

El viaje hasta la antigua atalaya es relativamente corto, llegarán antes del mediodía. Es una atalaya de unos diez metros de altura que se encuentra en la cima de una colina. Una vez se encuentren cerca, Romo, se despedirá de los pjs:

– Bueno, yo os dejo aquí. Esa atalaya es la guarida de los kozakos. Os esperaremos de vuelta en la aldea, dadles su merecido, que Mitra esté con vosotros.

Los sucesos en esta escena dependerán en buena medida de las acciones que decidan tomar los pjs. Unos treinta metros antes de llegar a la cima verán seis caballos atados a unos robles.



* Este plano fue creado por Dyson Logos. <https://rpgcharacters.wordpress.com/about/copyright/>

Acceder a la torre

Trepando: Arriba en la torre, hay un bandido haciendo guardia pero debido a que nunca suele pasar nada, está descansando estirado en el suelo, y sólo se levantará si oye algún ruido sospechoso, como por ejemplo que alguien cuelgue un garfio para trepar la torre. Si el vigilante descubre a los pjs, saldrá corriendo escaleras abajo por el interior de la torre para avisar a sus compinches. En la parte baja de la torre se encuentra una especie de gran salón con una gran mesa de madera. Allí se encuentran dos de los kozacos, uno de ellos subirá para ayudar al vigilante a repeler a los asaltantes, están armados con arcos, y lanzas. Otro de los bandidos bajará por un pasillo subterráneo para dar la voz de alarma al resto de sus compañeros.

Si los pjs se acercan a la base de la torre se darán cuenta que no hay ninguna entrada a nivel del suelo, de modo que para entrar en ella o se sube arriba trepando el muro, o bien se accede por un pasadizo.

Por el pasadizo: A escasos metros de los robles donde se encuentran los caballos atados, hay un misterioso túnel como si fuera un acceso a una mina, probablemente el acceso subterráneo a la atalaya.

Si los pjs deciden entrar por el túnel, necesitarán encender una antorcha para poder ver, quien vaya el primero tendrá que superar una tirada de percepción para detectar una trampa a escasos metros de la entrada. Verá que comienza un tramo en que el suelo es de tablones de madera, si los pisa se hundirán los tablones y caerá a un foso de unos 4 metros de profundidad, en el que aterrizará con las costillas, sufriendo un porrazo importante, también se oirá un estruendoso ruido metálico causado por unas chapas metálicas contenidas en la propia trampa. Si se supera una tirada de conocimiento de trampas deducirán que la manera de evitar caer en la trampa es no pisar la zona central del pasillo, si avanzas pisando el lateral del pasillo, junto a la pared, el suelo no se hunde. Si alguien cae en el foso, se dará un buen golpe, pero podrá ser rescatado por sus compañeros si se ayudan de una cuerda. Lo peor es que el estruendo habrá alertado a los kozakos. El túnel conduce por un pasillo hasta la planta baja de la torre, pero antes pasa junto a las puertas de tres estancias, la despensa (con los víveres robados: grano, queso, vino, agua,...), y dos salas que usan como dormitorios (hay colchones de paja y mantas de lana).

El sótano de la torre

Desde la planta baja de la torre salen unas escaleras que conducen al sótano, allí se encuentran 5 bandidos en la sala principal la cual está iluminada por antorchas, en ella hay un pozo de agua, y una reserva de leña. La sala principal tiene dos puertas que conducen a dos calabozos.

Si los pjs llegan aquí por sorpresa, sorprenderán a los bandidos tratando de abusar de la chica que habían raptado ayer en la aldea (Nahir), la cual se encuentra desnuda y con las manos atadas a la espalda. La chica se resiste y sus gritos pueden oírse desde las escaleras que comunican la planta baja con el sótano.

Aquí se desarrollará el combate final, pero éste tendrá las siguientes complicaciones:

- El jefe de la banda amenazará con degollar a Nahir si se acercan un paso más. Si los pjs tratan de negociar, el jefe de los bandidos pedirá que les dejen marcharse y a cambio soltarán a Nahir. Para llevar a la práctica ese acuerdo, los pjs tendrán que salir de la torre y permitir que los bandidos que queden vivos salgan también, monten en sus caballos y huyan, solo entonces dejarán marchar a la chica.
- En caso de que los pjs opten por atacar a los bandidos, el jefe de los bandidos apuñalará a la chica por la espalda y la arrojará al pozo, donde morirá ahogada salvo que alguno de los pjs se tire enseguida al pozo para salvarla. La chica está inconsciente, pero podrá ser reanimada si la sacan del pozo. El resto de los bandidos cargarán con sus espadas contra los pjs.
- Un bandido aparecerá por la retaguardia. Uno de los chicos de la banda, que había salido a cazar, vuelve en el momento en que los pjs, ya han entrado en la torre, viendo sus rastros decide entrar sigilosamente en la torre, y sorprende a los pjs con un ataque con arco por la espalda. El jefe de la banda aprovechará esa baza para decir a los pjs que se rindan porque están rodeados.

Escena 4, desenlace

Si los pjs logran matar al jefe de los bandidos, y sus secuaces se quedan en inferioridad numérica, se rendirán. Si los pjs registran el sótano, en uno de los calabozos encontrarán un cofre, con el botín en monedas de la banda. Si han conseguido sobrevivir a esta aventura, vencer a los kozakos, y rescatar a Nahir, podrán volver a la aldea, donde serán cuasi venerados. Si consiguieron eliminar a los kozakos pero no rescatar a Nahir con vida, los aldeanos les darán las gracias, pero se sentirán consternados. Si por el contrario todos los jugadores perecieron en la torre, descansen en paz...