



## **Una tarea fácil (La marca del hechicero 1)**

### **Aventura para Conan el juego de rol**

Este módulo pretende ser la introducción a una mini-campaña posterior. Solamente una aclaración al inicio: La aventura te parecerá típica y bastante llena de tópicos como tesoros, monstruos de pesadilla y combate a raudales. Pero está elaborada así a sabiendas. Ten paciencia y tus dudas quedarán resueltas.

Sería recomendable que los personajes no fuesen novatos y que tuviesen algo de experiencia en la era Hiboria. Tampoco es recomendable que sean sabios ya que la campaña tiene como enemigos a poderosos hechiceros corruptos y sería lógico que acabasen con cualquiera que tuviese algo de idea sobre conjuros y magia. Recomiendo la aventura introductoria “[Huida de Venarium](http://www.psnrol.com)” que podéis encontrar en <http://www.psnrol.com> por cortesía de los muchachos de “PSN Juegos de rol”. Yo la arbitré con un resultado bastante satisfactorio. Y también serán útiles los suplementos “Los pergaminos de Skelos” y “Aquilonia: Flor de occidente” que, aunque no son imprescindibles, vienen muy bien para ver las características de los pñj’s y monstruos así como para hacerse una idea de otros aspectos de la ambientación.

### **INTRODUCCIÓN**

Los pj’s llegarán a un pueblo diminuto en la frontera norte de Aquilonia. Si vienen desde Venarium su historia ya la tienen y se conocen pero, si no es así, pueden acabar de conocerse por diversos motivos en este apartado lugar.

Caen las primeras nieves y los caminos se están volviendo impracticables por lo que deberán pensar en buscar un refugio más o menos duradero. Pero, claro, el dinero siempre puede ser un problema por lo que lo que ocurra a continuación les interesará sobremedida.

Plantea a tus jugadores que están en un lugar fronterizo y dejado de la mano de Mitra por lo que sus posibilidades de subsistencia son escasas o más bien inexistentes.

Deja que se expriman los sesos un poco pensando y dando ideas de cómo van a hacer para pasar el frío invierno que comienza.

El pueblo, un grupo de destartaladas casuchas en la región de Gunderland, concretamente en la baronía de Raman (norte de Aquilonia) de no más de 150 habitantes, tiene lo que tu creas conveniente para cubrir justamente las necesidades y equipamiento de los pj’s. A unos precios abusivos, por supuesto.

### **Y CUANDO TODO PARECE IR A PEOR...**

Cuando más desesperados estén y por su cabeza pasen ideas como el latrocinio o el secuestro aparecerá ante ellos un hombre gordo ataviado con ricas vestiduras y con cara de tener la bolsa bien provista. Se dirigirá a ellos y se presentará como Yatoss un comerciante de Zamora que necesita los servicios de unos tipos duros y curtidos como los pj’s. Pase lo que pase (me estoy imaginando a unos desesperados pj’s robando al pobre mercader a punta de espada) Yatoss les ofrecerá el encargo de trabajar para él como espadas de alquiler. Pagará 3 monedas de plata por personaje al día, 4 si los pj’s consiguen convencerlo. Los alojará en la posada en la que se encuentra hospedado en

ese momento (la única del pueblo) y, una vez hayan comido, les encomendará su primera misión. ¿Tan pronto? Claro, al fin y al cabo es un comerciante desesperado por recobrar la mercancía que alguien le ha sustraído.

La mercancía en cuestión se trata de un cargamento de bellas prostitutas zamoranas que conducía hacia el centro, más poblado, de Aquilonia (recuerda que en Aquilonia existe una ley sobre la prostitución en la que se especifica que las “señoritas” deben de ser extranjeras o, al menos que no sean de la ciudad en la que trabajan). Lo malo es que los anteriores escoltas les han abandonado hace un par de semanas para buscar otras ofertas mejores.

Desde luego todo esto es una patraña urdida por Yatoss como podrás ver más adelante. Así que prepara a tus pj's para adentrarse en el campo salvaje de Gunderland y rescatar a un grupo de prostitutas que han desaparecido en extrañas circunstancias. Yatoss les contará que se alojaban en la posada y que una buena mañana de hace 2 días se despertó y su cargamento había desaparecido. Las únicas huellas que se encontraron fueron las de las mujeres alejándose en dirección este.



### EL RASTREO

Yatoss se quedará esperando en la posada y nuestros aventureros deberán adentrarse en el frío ambiente salvaje del norte de Aquilonia. Las huellas están bastante claras a pesar de que tienen 2 días ya que el suelo helado ha conservado las marcas. Las pisadas se dirigen por un sendero hacia el este y en línea recta sin desviarse un solo centímetro. Si tienen rastrear una tirada difícil (CD15) les podría alertar de que las huellas son demasiado fáciles de seguir. Puede ser que las mujeres las dejaran a propósito para ser rescatadas... Puedes conducirles hasta las ruinas que hay al final del camino (y en las que se encuentran las señoritas) o pueden ser emboscados por un grupo de bandidos (nivel 1) compuesto por el doble de miembros que la

expedición de los pj's. Tienes ejemplos de bandidos en la pág. 163 del suplemento “Aquilonia: Flor de occidente”. No llevarán nada más que sus armas y alguna provisión. Al anochecer llegarán a las ruinas.

### LAS RUINAS

Un muro circular semi derruido que parece haber sido una torre del que sale una luz de una hoguera. Cuando se acerquen a investigar (tiradas de moverse sigilosamente CD10) verán un grupo de tantos chacanes como el doble de pj's, montando guardia (realmente no son chacanes pero podemos tomar la descripción de estos como base). Para ver las características de estas criaturas consultar la página 67 del suplemento “Los pergaminos de Skelos”. Una vez eliminados los aventureros verán que custodiaban una escalera que se adentra en el subsuelo de la anciana torre. En el interior hay un largo corredor oscuro y una sala al final con un gigantesco altar encima de unos escalones. (Todo bastante típico). Las prostitutas (unas 10) están tumbadas en el altar entre fabulosos tesoros. Lo malo es que delante hay un Engendro de la noche esperando el combate con una cara de satisfacción ante, la que él cree, anticipada victoria (tampoco son realmente engendros de la noche). Ver los “Pergaminos de Skelos” pág. 75 para sus características (aunque pueden volar se encuentran en un espacio cerrado que no se lo permite). Si crees que es

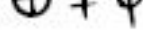
demasiado fácil para los pj's solamente un contrincante, haz que en medio del encarnizado combate otro ser de iguales características les ataque por la espalda.



### VICTORIA

No dudo que los pj's saldrán victoriosos de tan típica y tópica aventura (recuerda que es la introducción y está elaborada así a propósito). Las chicas estarán tan agradecidas que “compensarán” a los personajes por haberlas rescatado. Entre los tesoros acumulados por los monstruos hay manjares exóticos y licores embriagadores por lo que el altar escalonado y lleno de bellas mujeres semi desnudas y deseosas se convertirá en una orgía para los héroes vencedores (sería curioso que un pj fuese de sexo femenino por lo que habría que alterar algo el diseño de la aventura).

Tras la noche de desenfreno llegará la consecuencia en forma de resacoso amanecer... Pero no será como los pj's esperan ya que al despertar se darán cuenta de que sienten sus cerebros embotados y un extraño sabor metálico en sus paladares. Esto es bastante normal después de una noche así si no fuese porque todas las bellezas que estaban con ellos están muertas y despedazadas a sus pies. Después de la sorpresa inicial también verán que todos los tesoros han desaparecido y que en el altar quedan restos de lo que parece ser un ritual mágico. Al mirarse unos a otros verán que tienen unas extrañas

marcas en la frente como grabadas a fuego. Tres símbolos . Por cierto que si se intentan quitar los símbolos de alguna manera volverán a brotar en su cara al cabo de un tiempo. Desconcertados puede que vuelvan al pueblo para descubrir que no queda nadie con vida y que Yatoss ha desaparecido.

Tras este desconcertante final podrán saquear a placer la aldea ya que sigue siendo invierno en Aquilonia. Partirán hacia nuevas aventuras pero todos comenzarán a soñar con una torre en medio de las montañas. Noche tras noche soñarán con esta torre y sentirán la necesidad de dirigirse hacia ella.

Pero esto es otra aventura de la campaña y, si alguien quiere enterarse de algo más, deberá leer las partes siguientes.

## FINALIZANDO

Deberíamos otorgar de 1500 a 2000 puntos de experiencia como recompensa final.  
También habrá otra serie de repercusiones pero las enumeraré en la siguiente parte.

### PNJ'S

	Bandido aguilonio típico (Bandido. Nivel 1)	Chacánido Humanoide monstruoso mediano
Puntos de golpe	5	16
Iniciativa	8	10
Esquiva contra a distancia	12	15
Esquiva contra cuerpo a cuerpo	12	15
Parada cuerpo a cuerpo	12	15
R.D	4 (justillo de cuero)	3 (natural)
Ataque	2	3 mordisco/5 garra
	Daño arco de caza 1d8	Daño mordisco 1d6+3
	Daño espada auxiliar 1d10+2	Daño garra 1d4+2
Descripción	Típico y heterogéneo grupo de gente dedicada al bandidaje.	De cuerpo parecido al de un hombre pero deforme y con una gruesa capa de pelo. De poderosos colmillos y largas uñas negras. En general semejan simios demoníacos.
	Engendro Ajeno Mediano (demonio)	
Puntos de golpe	31	
Iniciativa	10	
Esquiva contra a distancia	20	
Esquiva contra cuerpo a cuerpo	20	
Parada cuerpo a cuerpo	20	
R.D	3 (natural)	
Ataque	10(garra)	
	Daño garra 1d4+3	
	Daño espada ancha 1d10+2	
Descripción	Criatura delgada de piel gomosa y alas membranosas. De color oscuro y con cara grotesca, esbozan siniestras sonrisas.	