

RESCATE EN TORREALBA

Módulo para Aventuras en la Marca del Este para PJ de nivel 4

Esta aventura es una sencilla historia que no debería requerir más de una sola sesión de juego, por lo que está pensada para pasar una tarde, para dirigir como one shot en unas jornadas, etc. Trata sobre el extraño suceso de la desaparición de un mago contratado por las autoridades de Robleda con algunos conocimientos importantes para Reino bosque, y los hechos que rodean dicha desaparición. Esta aventura está indicada para un grupo de 4-5 jugadores de nivel 4, y su encuentro final puede ser demasiado duro para un grupo de jugadores inexpertos; siéntete libre de modificar las estadísticas del módulo para rebajar la dificultad si hiciera falta.

Trasfondo de la aventura.

Torrealba es una pequeña villa norteña que vive de la agricultura en los meses más calurosos del año, y de la caza y ganado durante todo el año. Sus tierras, no son las más ricas para la siembra, pero lo suficiente para albergar cultivos de los que subsistir. Por ello, se complementa el abastecimiento de comida con la ganadería y caza, permitiéndoles vivir sin apenas comercio, ya que pocos carromatos hacen ruta hasta tan distantes páramos.

La villa, está situada en un frío paraje norteño, donde la tierra comienza a ser poco a poco más estéril conforme se viaja hacia el norte. De hecho, Torrealba no está situada en la frontera de las llanuras de Eltauro, y aun así recibe esporádicamente los ataques de sus vecinos orcos.

Turmian, mago contratado por el reino de robleda, viajó hacia Torrealba con motivo de unas investigaciones mágicas. Dicho mago, se encontró con un ataque de un grupo de orcos hacia el pueblo, que parecía no tener muchos efectivos militares, y ayudó en la defensa. Tras ello, las últimas noticias que el burgomaestre de robleda ha tenido de éste mismo, es que desapareció en el combate, posiblemente raptado por los orcos. Y con Turmian, también ha desaparecido su libro de investigaciones mágicas, en el que hay información recopilada sobre determinados peligros que pueden amenazar a Reino Bosque. Es por ello que la situación solo puede empeorar, si los orcos llegasen a utilizar una información tan valiosa.

Sumario.

Como los efectivos del ejército del este situados en Eltauro no pueden hacerse cargo de todos los ataques, el burgomaestre de Robleda ha contratado a un grupo de aventureros (los jugadores), para que se encargue de la búsqueda de Turmian, el mago que estaba trabajando en unas investigaciones importantes para el reino. Los jugadores han de ser recomendados al burgomaestre, puesto que no es una tarea que cualquiera deba llevar a cabo: se trata de un asunto que puede poner en peligro al reino.

Tendrán que viajar a la villa de Torrealba; una villa que ha sido atacada repetidamente por grupos de orcos en los últimos meses, puesto que la frontera norte de Eltauro está últimamente mucho más peligrosa que de costumbre. Las investigaciones del mago apuntaban a una posible influencia de otro plano en las cercanías de la villa, ya que antaño se cerró un antiguo portal en las cercanías, que conectaba con el sombrío mundo de Vermigor.

Es por ello, que una bruja se ha ocultado entre los habitantes del pueblo llegando hasta un puesto de poder: el del alguacilazgo. Actualmente está realizando un plan sombrío: intentar reabrir el antiguo portal hacia Vermigor, a base de sacrificios y oscura magia, con el visto bueno de parte del pueblo, ya que ha sido hostigado sin piedad por los ataques de los orcos últimamente, y los consejos de la bruja los han mantenido con vida últimamente. ¿Podrán los jugadores salvar a Turmian, o al menos recuperar su libro, a la vez que consiguen sobrevivir de la amenaza que supone el pueblo y su bruja alguacil?

Introducción: Reunión con el Burgomaestre

Los aventureros se reunirán con el Burgomaestre Camil Hojafuerte en su casona, situada en el centro de robleda. Les recibirá en un despacho bien iluminado con un par de estanterías, y con un escritorio de tamaño considerable, exquisitamente tallado. En él, se encuentran diversos documentos, tinteros y plumas, junto con un libro que parece ser algún tipo de registro municipal. El burgomaestre los mira con semblante sereno, y revisará las cartas de recomendación entregadas por los aventureros. Les pedirá que tomen asiento, y les hablará sobre la información de que dispone.

Lee o parafrasea lo siguiente:

-Así que vosotros sois los recomendados -dice mirando de uno a otro de los jugadores, admirando la diversidad del grupo-. Bien, el trabajo que tengo para vosotros es importante, puesto que un mago de confianza ha sido capturado en las tierras norteñas de Eltauro, y tiene en su posesión un libro con información valiosa para la defensa de Reino Bosque. Según se me ha informado, fue raptado hace una semana en un ataque orco. En el norte, tenemos los efectivos justos para hacer frente a los esporádicos ataques de los orcos, que es uno de los principales problemas de la región, junto con posibles patrullas de bárbaros ungolitas.

-La información que manejaba Turmian el mago, contiene datos sobre la región norteña y un antiguo portal oscuro, sobre el que varios escritos hablan de que conectaba este mundo con otro mucho más sombrío. De esto, hace demasiado tiempo siquiera para que no se conserve información más detallada, pero todos los indicios apuntan a que en aquel lugar, la conexión entre planos no está totalmente cerrada. Es por ello que resulta ser un peligro que dicha información llegue a ser utilizada en nuestra contra, pues sería un serio problema una puerta a otro mundo de la que salgan oscuras criaturas, que nos pongan el día a día más difícil de lo que ya es. Con los orcos y los bárbaros, ya tenemos una gran labor de defensa en el norte, y debemos evitar que esta información caiga en malas manos.

Tras comentar esto, les ofrecerá a los jugadores una recompensa considerable: 1000 mo por el libro y 1500 mo adicionales por traer con vida a Turmian, les proporcionará un modo de transporte rápido hacia el norte, y les dirá que tengan discreción para no alarmar a los norteños sobre una amenaza que puede que nunca llegue a suceder, y que partan de

inmediato. Por supuesto, el burgomaestre contestará a las preguntas de los jugadores, pero poco más sabe del asunto salvo lo anteriormente citado.

Tras la reunión, los jugadores viajarán en unos veloces y robustos corceles que les proporcionará el burgomaestre. En el viaje, se puede establecer una escena alrededor de una hoguera en la que los jugadores se presenten y se conozcan mejor. Tras cinco jornadas de viaje, llegarán a la villa donde el panorama es desolador.

Llegada a Torrealba

Cuando el grupo de aventureros llegue al pueblo, será alrededor de al medio día. El pueblo presenta una imagen desoladora: cadáveres de orcos y humanos tirados por el suelo, un par de casas quemadas y gente reparando los destrozos causados y retirando los cuerpos. Justo allí, encontrarán al enterrador del pueblo, un hombre con sombrero y ropas de cuero que se encuentra cargando cadáveres a un carro para su transporte.

Lee lo siguiente a tus jugadores:

La situación en la villa es nefasta. Vuestra llegada no pasa desapercibida entre aquellos que se encuentran realizando arreglos en las viviendas, sanando a los heridos o retirando a los muertos. La gente os mira con extrañeza, quién sabe si con una mirada de desconfianza o de esperanza, en un pueblo alejado de las grandes protecciones de los señores. Un hombre casi anciano, de piel oscura, con arrugas y manchas características del paso del tiempo, se os acerca. Es muy característico su espeso bigote blanco, colocado sobre una cara amigable, por lo que es un rostro que difícilmente olvidaríais. Os tiende la mano diciéndoos: -¿Viajeros? ¿Qué desean?

Los pueblerinos en general, se mostrarán un poco extrañados con la visita a su ciudad y por el posible interés que tengan los jugadores en los cadáveres; de hecho, si los jugadores quieren inspeccionar los cadáveres de los pueblerinos (que son mucho menos numerosos que los de orcos), casi siempre se encontrarán no disponibles o con sus familiares, para que les puedan dar un último adiós. En concreto, el anciano que se acerca a los jugadores, es parte del consejo de gobierno de la villa, y de hecho, podrá dar algunas indicaciones a los aventureros.

Lugares de interés en la villa:

1: Casa de alguacilazgo: aquí es donde se dispensa la justicia local, se organizan milicias locales y se guarda el armamento y se cuida de los corceles que utilizan.

2: En el almacén, existe un pequeño comercio que prácticamente es el único existente en la villa, donde abastecerse de víveres, ropa y utensilios varios. Aunque tiene un poco de todo, la función principal del almacén es guardar lo recogido en los cultivos para los fríos meses del invierno.

3: La torre adyacente al río que bordea la villa por el este, destaca por los signos de violencia a su alrededor a causa del ataque orco de la anterior noche. La torre se encuentra intacta, y cerrada bajo llave. No tiene ventanas, y los jugadores no podrán acceder a ella, ya que se encuentra custodiada por guardias constantemente; parece ser que es la entrada a unas antiguas ruinas subterráneas y está prohibido el paso a las mismas. Los guardias vigilan que no entre ni salga nada de allí, dando su vida si es necesario. Además, existen custodias mágicas colocadas por parte de la bruja para asegurarse de que nadie pasará hacia su interior.

4: La posada, es un amplio edificio para estándares de la villa, que hace las veces de taberna y posada. Sirven una cerveza característica de la zona, y posee una reserva de vinos variados para cuando una ocasión lo merezca. La comida es sencilla, pero buena, y es un punto de reunión tanto para viajeros como para los habitantes de la villa.

5: La casa abandonada del sur de la villa, muestra signos de deterioro evidente. Parte del techo se encuentra combado hacia adentro, casi como si se encontrase a punto de derrumbarse.

Lo que realmente ha sucedido: en la noche anterior, un grupo de orcos decidió intentar acabar con la amenaza que les perseguía últimamente; una bruja escondida entre los habitantes del pueblo, y que se está aprovechando para ganar influencia y capturar a los orcos para un sacrificio. Por supuesto, los orcos que sobrevivieron no se encuentran en la villa, puesto que huyeron para salvar sus vidas; los más desafortunados, lucharon hasta su último aliento, para evitar que fueran ofrecidos a ningún sacrificio. Incluso alguno moribundo, llegó a quitarse la vida para evitar el nefasto suceso que planea la bruja.

El combate pronto se decidió a favor de los pueblerinos, que contaban con estrategias anticipadas al supuesto ataque sorpresa orco, gracias a las predicciones de la bruja. Al igual que el ataque orco fue prevenido, la llegada de los aventureros también lo ha sido, y es algo que le resulta molesto a Sacharissa, la bruja alguacil. Es por ello que ella ha prevenido al pueblo de la llegada de los visitantes, haciendo uso de supersticiones y engaños, con motivo de crear desconfianza y no dar demasiada información al grupo de visitantes.

Ante dicha preparación, los jugadores se moverán por la villa, seguramente preguntando a la gente, acercándose a los signos de batalla que aún quedan de la noche anterior, e incluso puede que quieran inspeccionar los cadáveres. Realmente, solo existen 2 cadáveres reales de gente del pueblo; de orcos, una veintena. Los demás “cadáveres” que puedan ver a la llegada al pueblo, son en realidad varias personas haciéndose el muerto con ayuda de una pócima de inconsciencia que hace que su pulso baje a un mínimo para que no se pueda siquiera distinguir, pero manteniéndolos con vida. El enterrador, se encargará de sacar con cuidado los cuerpos y esconderlos para su recuperación posterior, y la realización del plan puesto en marcha por la bruja.

Posibles escenas que pueden suceder dentro del pueblo

La posada, es un lugar de referencia para todo aventurero. Allí, coinciden todo tipo de personas, con todo tipo de propósitos, pero sobre todo, el de entretenerse y beber mientras escucha unos chismorreos, o hablar sobre algo más que simples habladurías. Aunque todo

rumor tiene una mínima posibilidad de albergar parte de verdad, y es por ello que nunca se ha de desechar a la primera todo chismorreó que llegue a oídos del aventurero.

Si la visitan de día, se encontrará con una numerosa clientela sedienta y hambrienta, y si van de noche, quizá encuentren uno o dos clientes. Por supuesto, todos procedentes de la villa, tendrán recelo de hablar con extranjeros.

De todos modos, si preguntan por lo sucedido, las posibles respuestas que podrán encontrar de diversas personas podrían ser:

-En la casa de alguacilazgo tienen más detalles del combate. Yo cerré las puertas de mi casa y las atranqué, para proteger a mi familia.

-Yo no presencié el combate. Me encontraba escondido en el almacén.

-Yo ayudé a defender la villa, ensartando con mi lanza a un par de orcos, pero el combate fue cruento y no podía quitar la vista de mi contendiente. Una vez que finalizó, los orcos huyeron, y nosotros comenzamos a lamer las heridas. ¡Malditos orcos!

-Yo no sé nada, tengo miedo...

-Esos orcos volverán, son un peligro. Anoche el combate fue duro, y sufrimos bajas. Tenemos heridos, y pocos combatientes. Necesitamos ayuda contra esos orcos.

La casa de alguacilazgo, es desde donde se imparte justicia en el pueblo. Puede que los jugadores quieran buscar información en este robusto edificio; en tal caso, les guiarán al interior para reunirse con Sacharissa, la alguacil. Es una mujer elegante, que viste corsé y una falda larga con volantes, negra y de exquisito detalle. Se la ve una mujer decidida, que se encarga de la justicia, del entrenamiento y reclutamiento de nuevos milicianos, y de supervisar las escasas defensas del pueblo: un par de puestos de guardia y patrullas de exploradores que vigilan la zona. Al ser una pequeña villa sin muralla alguna, la única protección de la que disponen los aldeanos es la de su milicia y sus armas improvisadas.

Cuando los jugadores se reúnan con ella, se encontrará en un patio de armas ayudando a apuntar a un joven recluta con el arco, e instruyéndole de cómo ha de posicionarse. Tras saludarles, les llevará a una esquina del patio para hablar con ellos, contestar sus preguntas y enviarlos a una trampa preparada con antelación.

Lee o parafrasea esto:

Sacharissa os recibe con una mirada interesada, evaluando al grupo de aventureros. Sobre todo, se fijará en los varones, a los que mirará con mayor entusiasmo. De todos modos, sus palabras suenan con intensidad, y comienza a relatar:

-Anoche, la embestida orca fue desmedida. Nunca habíamos visto a esa tribu poner tanto ímpetu por intentar arrasar nuestro pueblo, para saquearlo y llevarse a las mujeres. Pero aquí han dado con un hueso duro. El combate fue igualado, pero al final resistimos. Las bajas han sido numerosas, tanto de combatientes como de bienes materiales. Por suerte, no llegaron al

almacén; hubiera sido nuestra ruina pasar todo un invierno sin víveres. Y no es la primera vez que lo intentan.

Hace doce días, hubo un ataque furtivo hacia la villa; los astutos orcos utilizaron a sus esclavos trasgos para que se infiltrasen y quemasen el almacén. No lo consiguieron, aunque se aseguraron de hacernos daño, raptando a gente del pueblo mientras combatíamos a los trasgos. En todo caso, no tenemos otra opción que la de no ceder ante esos salvajes.

Si preguntan por el mago, les dirá que posiblemente lo tengan los orcos preso. Esto, es solo un engaño por parte de la bruja, para que vayan hacia una cueva preparada para tender una emboscada a los jugadores; después de todo, la bruja no quiere que interfieran en sus planes, ya que está a punto de descubrir el secreto de una antigua conexión con el plano de Vérmigor que alberga la villa. Toda la información al respecto se encuentra en la torre cercana al río, pero está bloqueado el acceso a su interior por medio de una cerradura excelente ayudada de algo de magia para evitar que se cuelen intrusos. Si los jugadores deciden investigar esa torre, se verán frustrados al no poder entrar en ella desde un principio.

La casa abandonada. En ella, vive un indigente que les hablará sobre cosas sin importancia, salvo si le preguntan por la alguacil. En ese caso, os dirá que la odia, que le quitó su casa por un pequeño delito de robo, pero que no puede hacer otra cosa sino intentar vivir donde le dejen. Admitirá pasar alguna noche con los aventureros, bajo el mismo techo agujereado de la casa, que al menos ofrece algo de cobijo.

Conversaciones con habitantes de Torrealba. En algún momento, puede que algún pueblerino les diga que vayan a hablar con la alguacil para resolver sus dudas, o que pregunte en la posada por si se sabe algo más allí. En todo caso, los habitantes se mostrarán recelosos a compartir demasiada información. De todos modos queda a discreción del narrador dar u ocultar la siguiente información, dependiendo de las habilidades sociales de los jugadores. Los pnjs notables del pueblo con los que se pueden encontrar y sus opiniones son:

- *El consejero Guzlar.* El anciano que les da la bienvenida al pueblo a los aventureros. Quizá sea una de las pocas personas que estén dispuestas a dialogar con los aventureros. Piensa que la alguacil es alguien que guarda un secreto, pero no está seguro de qué se trata. Hasta ahora solo ha actuado en pro del pueblo, pero nunca antes Torrealba había sido atacada con tanta frecuencia. Además, no es nativa de Torrealba, y solo lleva dos años en el pueblo.
- *Sacharissa.* Es una saga annis, que se ha camuflado en la villa y ha llegado a tener una importancia crucial en la supervivencia de los habitantes. Les ha ayudado a sobrevivir a varios ataques orcos, y les ha ofrecido sus conocimientos sobre hierbas curativas para curar algunas enfermedades. Por supuesto, ella lo ve como una inversión; solo piensa utilizar al pueblo a su antojo.

- *Gurart el enano*. Este enano es un visitante habitual, ya que tiende a comerciar con los pueblos del norte. Es en parte cazador, en parte artesano, y viaja de villa en villa con pieles confeccionadas, que él mismo ha cazado y tratado. Se lo puede encontrar en el almacén haciendo negocios o descansando en la taberna. Poco sabe de lo sucedido, salvo que pocos orcos son los que suelen habitar por la zona, de lo cual deduce que han viajado expresamente para atacar a la villa.
- *Tiric*. Así es como se le conoce al humano vagabundo que habita en la casa abandonada del pueblo. Vive de las limosnas, aunque en su día lo hacía de la pesca fluvial. Por algún motivo, en el río no habitan peces desde hace un tiempo, a decenas de millas a la redonda. Hay gente que achaca este acto a la pesca intensiva de Tiric, pero él puede contar que algo sucedió de un día para otro, y todos los peces desaparecieron, dejando solo algunos cadáveres en la orilla del río. De eso hará unos tres años, y desde entonces, intentó rehacer su vida en el pueblo que le vio nacer, sin resultado. Se encuentra a punto de realizar un viaje para marcharse y buscar otro sitio al que llamar hogar.
- *Nezaun el enterrador*. Este fornido humano, ha trabajado como enterrador desde hace mucho tiempo. Además de esto, posee conocimientos sobre el terreno, por lo que su pala ha servido para encontrar agua subterránea en momentos de escasez, y su cuchillo ha dado muerte a varias decenas de orcos según cuentan. Suele realizar trabajos de conservación para la villa, y se ha convertido en la mano derecha de Sacharissa. Sabe que la mujer posee algún tipo de conocimiento oscuro, pero ante tantos conocidos como ha tenido que enterrar últimamente, pasa por alto dicho detalle, ya que la alguacil le ha proporcionado en secreto una pócima de amargo sabor, pero que le hace sentirse mucho más sensible a lo que percibe a su alrededor. Es capaz de ver en la oscuridad, de escuchar de manera más aguda, e incluso de percibir olores como si de un animal se tratase. Esto ha hecho que Nezaun haya podido ayudar en las labores de caza del pueblo, sobre todo de caza de orcos, o de malhechores. No tiene verdadera conciencia de que sus habilidades son un premio por las labores de espionaje que realiza para la saga, y la pócima ha producido en él una necesidad: ha de tomarla una vez a la semana para conservar sus habilidades, y es reacio a dejar de consumirla, debido a un efecto de dependencia de una de las sustancias.

Tras la interacción con algunos habitantes de Torrealba, probablemente los jugadores decidan ir a buscar al grupo de orcos, para encontrar al mago desaparecido, con lo cual, se encontrarán con la trampa que la bruja ha preparado cuidadosamente en una caverna desde que conocía que el grupo visitaría la villa.

La emboscada.

Ya sea por la conversación de la alguacil o con la de cualquier otro pueblerino, los jugadores llegarán a visitar una cueva situada a dos millas al norte de la villa. Dicha cueva se empleó como escondite para soldados de la nación de Ungoloz, y en ella nunca ha morado orco alguno. Es un lugar hacia el que mandar a los jugadores para emboscarlos, aprisionarlos y

acabar con ellos, y deberán demostrar que están hechos de una pasta muy distinta de lo que cree la bruja.

Un grupo de habitantes de Torrealba fieles a la alguacil, los estará esperando armados, parapetados y preparados. De hecho, en esas cavernas opera la bruja y sus secuaces, cuando quieren realizar algo sin que sea sabido por el pueblo.

La cueva se encuentra cubierta de maleza en el bosque al norte de la villa. El grupo de aventureros podrán encontrarla fácilmente ya que verán lo que parece ser un montón de desechos producidos por los orcos, al lado de la maleza; huesos de animales y humanos, junto con suciedad varia. Tan solo han de apartar la maleza para entrar a la caverna, que está situada al pie de una pequeña elevación.

1. Entrada

Al entrar en la cueva, los jugadores se encontrarán con un cepo oculto por ojarasca. El cepo está oxidado, por lo que se camufla con el color de las hojas secas que lo cubren. Si los jugadores no tienen éxito en una tirada de detectar trampas, quien pase por la entrada aun tiene posibilidad de evitar el cepo por casualidad, con una tirada de 5-6 en 1d6. El daño del cepo es 1d8.

La cueva está oscura, y huele extremadamente mal; en ella hay cadáveres apilados, que posiblemente desconcierten a los jugadores. La mayoría corresponden a orcos, pero hay dos de humanos con ropas sencillas y hechas jirones. Pese a todo, no hay signos de violencia en la habitación, por lo que parece que han sido acumulados o escondidos. Al noroeste, hay un pasillo que da a parar a una doble puerta de madera. Es de mala manufactura, astillada y descuidada, y ni siquiera está cerrada con ningún tipo de cerrojo. Cuando los jugadores se acerquen a la puerta doble, si no tienen el cuidado de buscar trampas, es posible que pisen un fino cable que activará una trampa de derrumbe. Por cada jugador que pase, lanza 1d6 y si se obtiene 4-6 en la tirada, el jugador habrá pisado el cable y se producirá un derrumbamiento de piedras. Los jugadores que se encuentren en la zona de la trampa (2x2m), tienen derecho a una salvación contra armas de aliento para esquivar el derrumbamiento parcialmente, y recibir la mitad de daño. La trampa hace 2d6 si se falla la salvación.

2. La gran sala

Esta caverna es bastante grande, y tan alta como para que un ogro pudiese mantenerse de pie erguido sin llegar a tocar el techo ni aunque estirase el brazo, y alberga restos de máquinas de asedio; varias catapultas desmontadas con piezas de madera quebradas, dos balistas desmontadas y una sola montada, aparentemente funcional. A primera vista, en esa amplia sala solo se almacena material de asedio en mal estado, pero bajo unas lonas, se encuentran ocultos ocho aldeanos armados, que no dudarán de atacar en cuanto el grupo se acerque a la lona que los cubre, agujereada para poder ver desde el interior si se acerca alguien. Los

jugadores se verán sorprendidos con 1-3 en una tirada de 1d6, debido a que los aldeanos lanzarán la lona sobre los que se acerquen, tapándoles la visión si fallan la tirada.

Aldeanos armados

CA 7 DG 1 PG 5, 2, 3, 5, 6, 4, 8, 7

Movimiento: 9 metros

Ataque: según arma; GAC0: 18

Daño espada corta 1d6 o ballesta ligera 1d6

Salvación G1

Moral 9

Valor del tesoro: 500 mo en monedas y gemas (entre todos)

Alineamiento caótico

Valor PX: 10 cada uno

El tesoro de que disponen estos aldeanos es el pago por parte de la bruja para realizar la emboscada. El valor real es de 500 monedas de oro, aunque en principio aparentará ser del doble, debido a las gemas falsas incluidas en el mismo, dotadas de un encantamiento para parecer piedras preciosas.

En la gran cueva poco más hay de importancia, salvo una entrada secreta que los jugadores avistarán con una tirada de 1-2 en 1d6 aun no disponiendo de la habilidad. Si disponen de la habilidad de detectar puertas secretas, tendrán 2 intentos, y el resultado necesario será 1-2 o el que indique en su ficha, lo que sea mejor. La puerta secreta es una pesada puerta de piedra, que se puede abrir hacia adentro empujándola, y cuyo marco se camufla en la piedra de la caverna.

3. Sala del pozo

Una vez descubierta la puerta secreta, la sala que encontrarán dispone de un pozo en su centro, y el cual sirve en realidad para ocultar una trampa para los jugadores; si las cosas se ponen feas para los que se esconden en lo más profundo del complejo de cuevas, llamarán a varios muertos vivientes para que les ayuden contra los intrusos, y de esta manera tendrán una táctica para cortar la retaguardia de los aventureros. Un par de zombis escalará el pozo en cuanto los jugadores se hayan en la zona 5, tardando éstos 5 minutos en trepar el pozo y alcanzar a los jugadores. El pozo tiene activo un conjuro de oscuridad, por lo que parecerá realmente hondo al no mostrar su fondo, que es de 9 metros. Por lo demás, la sala no tiene gran cosa, salvo un par de mesas y 8 sillas.

Zombis

CA 7 DG 2 PG 15, 11

Movimiento: 9 metros

Ataque: garra; GAC0: 17

Daño 1d8

Salvación G1

Moral 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento caótico

Valor PX: 20 cada uno

Al este un pasillo conecta con otra estancia, y en el centro del mismo existe una trampa mágica colocada para que sólo quien conozca la palabra adecuada pueda pasar ileso. Se trata de una trampa de fuego, que explotará si se pasa por la zona sin conocer la palabra adecuada, y que puede ser desactivada por un ladrón habilidoso o por un conjuro de disipar magia. La trampa explotará en una explosión de 3 metros de radio, causando 1d6 de daño por fuego o nada si se supera una tirada de salvación contra conjuros.

4. Sala de trabajo

En esta sala, existen varias mesas largas, un gran caldero, tarros con distintas hierbas, especias e ingredientes varios para conjuros, pócimas, ungüentos y preparados varios. También hay un par de barriles con comida, guardada para ser preparada, y un pequeño mueble donde hay tarros vacíos, platos y cubiertos. Al fondo de la sala hay situado un cofre cerrado con llave que contiene material de alquimista por un valor de 200 mo. Al sur, hay un pasillo que da a una habitación con paredes trabajadas.

5. Mazmorra

Esta sala tiene paredes trabajadas, al contrario del resto del complejo de cavernas, con el fin de tener un lugar idóneo donde encerrar a los presos. Tiene un par de celdas hechas con barrotes incrustados en la piedra, y aprovechando la pared de la estancia, y al sur de la estancia hay un tapiz raído de colores apagados. Las puertas de las celdas son de recia reja metálica, con un cerrojo cada una. En una de las celdas, hay una criatura exánime, con los ojos en blanco, similar a un humano, pero de la boca sale lo que parece ser una planta, con tallos espinosos y hojas verde oscuro, y algunos de estos tallos se extienden hasta otras partes del cuerpo, fundiéndose con la carne, hundiéndose en ella. En la otra celda, se encuentra el atemorizado mago, Turmian, que en ese momento se encuentra débil pero consciente. El mago podrá contar a los jugadores lo que sabe, pero se encontrará temeroso de ver a lo que él denomina “la bruja”. Por primera vez, posiblemente los jugadores sepan de su verdadera naturaleza, pues Turmian está dispuesto a contar lo que haga falta a los jugadores, ya que no tiene fuerzas para lanzar conjuros, y se encuentra muy deteriorado.

Turmian fue capturado por la bruja, y encerrado en la celda. Le fue sustraído su libro de conjuros y lo tiene actualmente la bruja. Llegó a enfrentarse cara a cara con aquella mujer, una vez que descubrió los estudios que estaba realizando sobre la reapertura de un portal al oscuro plano de Vermigor. Lo intentó aprovechando un momento de descuido de la misma. No tenía guardias a su alrededor, y pese a ello, fue capaz de defenderse demasiado bien; atacó al mago con unas largas garras y una fuerza inmensa, y resistió la magia del mago con una voluntad férrea. Tras la derrota de Turmian, Sacharissa le suministró un veneno de lenta actuación que tiene al mago en un estado lamentable, evitando que pueda realizar

movimientos bruscos o esfuerzo alguno. Lo más que puede hacer Turmian es esperar a ser rescatado, y reposar una temporada a los cuidados de un buen sanador, que consiga paliar los efectos del veneno para su pronta recuperación.

El mago se mostrará preocupado, y dará la información de manera rápida, en voz baja y resumiéndolo todo demasiado. Se encontrará mucho más tranquilo una vez haya salido de la celda, e indicará que tras el tapiz de la sala se encuentra hay un mueble con diversos frascos: 3 pociones de curar heridas graves (2d8+2), una de lentificar veneno, 2 viales de veneno de ingestión (causa 2d6 de daño tras su ingesta si no se supera una tirada de salvación contra veneno, pasados 10 minutos de su ingestión), y una poción de sanar.

6. La vetusta capilla de penumbra

Al este de la anterior sala, hay un pasillo poco profundo sin puerta alguna que da a una última caverna, que pese a ser de forma irregular como las del resto del complejo, posee cuatro columnas y un altar, que le dan un magnánimo aspecto. En dicha sala, se encuentra Nezaun el enterrador, realizando alguna oscura oración, y junto a él, una figura encapuchada, que en cuanto conozca la presencia de los intrusos, no dudará en dar la orden de atacar a Nezaun, y éste se quedará tras el altar, lanzando conjuros con los que intentar acabar con el grupo.

Nezaun

CA 5 DG 2 PG 13

Movimiento: 9 metros

Ataque: lucero del alba; GAC0: 18

Daño 1d6+1

Salvación G2

Moral 10

Valor del tesoro: 20 mo

Alineamiento caótico

Valor PX: 20

Mago encapuchado de penumbra

CA 6 DG 4 PG 17

Movimiento: 9 metros

Ataque: bastón; GAC0: 19

Daño 1d6

Salvación M4

Moral 11

Valor del tesoro: 300 mo

Alineamiento caótico

Valor PX: 135

Conjuros:

Nv1: Hechizar persona, Escudo

Nv2: Esfera llameante, Imagen reflejada

Posesiones: llave del cofre de la sala 4, pergamino de invisibilidad, bolsita con 100 mo

El mago, a cada asalto del combate, proferirá maldiciones contra los aventureros del tipo:

- ¡Que penumbra os consuma!
- ¡Seréis aplastados por la voluntad de penumbra!
- Desgraciados, ¡no deberíais haber venido a este lugar!

Tras el combate, los jugadores podrán bajar la capucha al conjurador y ver que se trata de un humano con la cara de color pálido, labios morados y ojeras que lo hacen parecer enfermizo. Se trata del encargado de vigilar la cueva para guardar los intereses de la bruja, y es un fiel secuaz que se ha aliado a la misma para aprender de sus conocimientos místicos. De hecho, en el altar se puede encontrar su libro de conjuros, junto con algunos apuntes tomados del libro de Turmian sobre el conocimiento del portal antiguo. Colgada del cuello, tiene la llave de las celdas, y el bastón que posee, tiene la propiedad de disipar un hechizo de luz al día.

Derrotado, si el mago permanece con vida, aprovechará cualquier oportunidad de engañar a los aventureros para escapar de ellos en cuanto tenga ocasión; valora su vida lo suficiente como para desear seguir estudiando las artes oscuras, y sometiendo a todo aquel que pueda ser afectado por su magia de encantamiento.

Una vez liberado Turmian, éste seguirá débil para ayudar al grupo, pero les pedirá que no dejen escapar a Sacharissa con su libro, puesto que posee información sobre las energías que pueden conectar ambos planos, y sobre las teorías que lo han llevado hasta Torrealba a investigar tal conexión.

El enfrentamiento contra Sacharissa

La gente del pueblo sabe de la partida de los aventureros; unos sabrán que han sido llevados a una trampa, y otros lo ignorarán. Pero por lo general, no actuarán una vez que sepan que han vuelto con vida la cueva del norte. Unos los evitarán, y otros los ignorarán. No quieren problemas con unos aventureros capaces, y algunos tampoco terminan de fiarse de la alguacil, así que se mantendrán al margen.

De hecho, al llegar al pueblo, Guzlar el consejero los estará esperando en una de las calles para hablar directamente con los aventureros. Les dirá que no se fía de Sacharissa y que desconocía la orden de ejecución que había realizado contra el grupo. Además, siempre había actuado con prepotencia y secretismo en ciertos temas, y acababa de saltarse el protocolo del consejo. Si los jugadores le cuentan que se trata de una bruja, y le piden ayuda para entrar al edificio de alguacilazgo sin que sean vistos, Guzlar les ayudará e incluso hablará con los guardias para que se mantengan al margen. En caso contrario, los jugadores deberían hacer frente a unos cuantos guardias antes de llegar hasta la bruja.

Si van al edificio de alguacilazgo, se encontrarán con que de una de las ventanas sale un humo blanquecino un tanto extraño y denso, ya que en vez de difuminarse en el cielo comienza a reptar por la pared del edificio. La mayoría de los guardias se habrán ido, salvo los fieles a Sacharissa, que defenderán la entrada al despacho donde se encuentra la bruja. Se trata de cuatro guerreros armados que lucharán hasta que dos de ellos resulten malheridos, corriendo para salvar su vida si se ven muy apurados.

Guerreros

CA 5 DG 1 PG 8, 9, 5, 6

Movimiento: 9 metros

Ataque: espada corta; GAC0: 19

Daño 1d6+1

Salvación G1

Moral 8

Valor del tesoro: 10 mo

Alineamiento neutral

Valor PX: 10 cada uno

En caso de haber informado al consejero de la verdadera naturaleza de la bruja, éste irá a hablar con los guardias para que se retiren, y cederán ante la autoridad del mismo. Y tras ello, el grupo tendrá vía libre para entrar en la habitación donde se encuentra Sacharissa. En el despacho de Sacharissa se encontrarán con que la bruja, está situada detrás de un gran caldero, donde se encontraba vertiendo diversos componentes, y la habitación se encuentra patas arriba. No podrán pillarla desprevenida, ya que ella estaba esperándolos. En el suelo se encuentran tirados varios documentos; sobre un escritorio cambiado de sitio, botes de tinta y plumas. Tendrá agarrado uno de los botes de tinta, ya que resulta ser un frasco camuflado que contiene una sustancia nociva, que utilizará para tirarla en el centro de la sala y marear al grupo de jugadores por los vapores que desprende. Si no se supera una salvación contra venenos, todo aquel que se encuentre en la habitación, salvo la bruja, quedará mareada e incapaz de actuar durante 1d4 asaltos.

Una vez que lance el frasco y comience la pelea, los jugadores verán que no se trata de una humana, sino de una criatura horrenda similar a una anciana encorvada, con la piel llena de pústulas y verrugas, y de semblante perverso y depravado.

Sacharissa la bruja.

CA 0 DG 7+7 PG 33

Movimiento: 15 metros

Ataque: 2 garras / 1 mordisco; GAC0: 12

Daño 2d8/2d8/1d10

Salvación EL 7

Moral 9

Valor del tesoro: 2000 mo

Alineamiento caótico

Valor PX: 1025

Sacharissa posee un 20% de resistencia a la magia. Tiene la capacidad de cambiar de forma, y es de esta manera junto con algunas pócimas, como ha engañado a parte del pueblo y ha ganado cada vez más influencia. Su piel es tan gruesa que las armas de filo le causan un punto de daño menos. Las armas romas, le causarán un punto adicional. Posee infravisión y la capacidad de crear 3/día un efecto de niebla de 15m de largo x 6m de ancho y 6m de alto. La niebla impide la visión más allá de 1.5 metros. Si se ve muy herida, utilizará esta estrategia para seguir atacando pese a sus heridas, negándose a escapar y a perder todo lo que ha conseguido.

Concluyendo la aventura

Si los aventureros consiguen acabar con Sacharissa, Guzlar les dará las gracias por haberles librado de aquella criatura. En el caso de que los jugadores registren el despacho donde se encontraba Sacharisa, encontrarán el libro perdido de Turmian, junto con anotaciones sobre el avance de las investigaciones de la bruja sobre aquella conexión planar. También encontrarán la fórmula de un poderoso gas que se encontraba fabricando en ese momento para intoxicar a toda la villa y ofrecer a sus habitantes como sacrificio, causando tal repercusión que la gran cantidad de almas segadas de sus cuerpos a la vez dejasen una zona de influencia entre los planos. Dicha zona de influencia entre planos se conseguiría aprovechando el viaje de las almas junto con la proximidad de las ruinas subterráneas, ya que habría cierta facilidad para abrir un portal hacia Vermigor, desde el que convocar a una gran cantidad de criaturas para que desolasen los alrededores, sembrando muerte y destrucción a su paso. Con dicha ayuda, podría hacerse con parte de la región, teniendo así un lugar donde realizar sus oscuros estudios con impunidad.

Entre las posesiones de la bruja, también encontrarán un cetro rematado en una gema cuyo valor ronda las 1000 mo, y con un encantamiento que hace que pueda utilizarse para lanzar el conjuro curar heridas leves 3/día, y componentes raros que rondan las 500 mo, con los que trataba de crear el gas venenoso. Además, encontrarán la llave de la torre donde realizaba algunas investigaciones al margen de los habitantes de la villa, y donde se encuentra una entrada secreta a las antiguas ruinas que existen bajo la villa. La entrada se encuentra sellada, y las historias cuentan sobre los peligros que una vez moraron en la zona, antes de sellar dicha entrada.

Por supuesto, una vez que vuelvan a Robleda con Turmian y el libro, serán recompensados de acuerdo a lo que se concretó: 2500 mo por el rescate del mago y la recuperación de su libro, junto con el reconocimiento del burgomaestre de robleda por la valentía y capacidad demostrada de los aventureros, lo cual les granjeará cierta confianza para futuras tareas. De hecho, las ruinas bajo la villa ocultan un peligro ancestral por lo que ha podido averiguar Turmian, que hace que el lugar tenga influencia de otros planos. Por ahora, dicho peligro ha permanecido enterrado y olvidado durante mucho tiempo, aunque la aparición de la bruja y sus averiguaciones, hacen que resulte un tema del que preocuparse. Quién sabe si alguien más ha descubierto dicho secreto, y si debería hacerse algo para evitar que dicha información, sea

dada a conocer. Esta puede ser una semilla para una siguiente aventura, en las ruinas de Torrealba.

ANEXO:

En este anexo se encuentra el conjuro que tiene preparado un pñj para facilitar su uso ya que no se encuentra incluido en la caja roja de la marca del este.

Esfera llameante

Alcance 10 metros

Duración 1 asalto/nivel

Este conjuro crea una esfera de fuego dentro del radio de alcance. Una vez creada, el mago puede hacerla rodar en la dirección que desee dentro del radio de alcance. las criaturas que entren en contacto con la esfera sufren la pérdida de 2d6 puntos de golpe, aunque tienen derecho a un ts contra conjuros para reducirlo a la mitad. Cualquier criatura que se encuentre a 1.5 metros, sufrirá 1d6 puntos de daño (con ts mitad también).

La esfera puede pasar por encima de obstáculos de hasta 1 metro de alto, y cualquier objeto por el que pase la esfera sufrirá daño por fuego. La esfera permanecerá inmóvil a no ser que el mago esté concentrado en moverla, de ser así, no podrá lanzar ningún otro conjuro mientras mantenga la concentración.