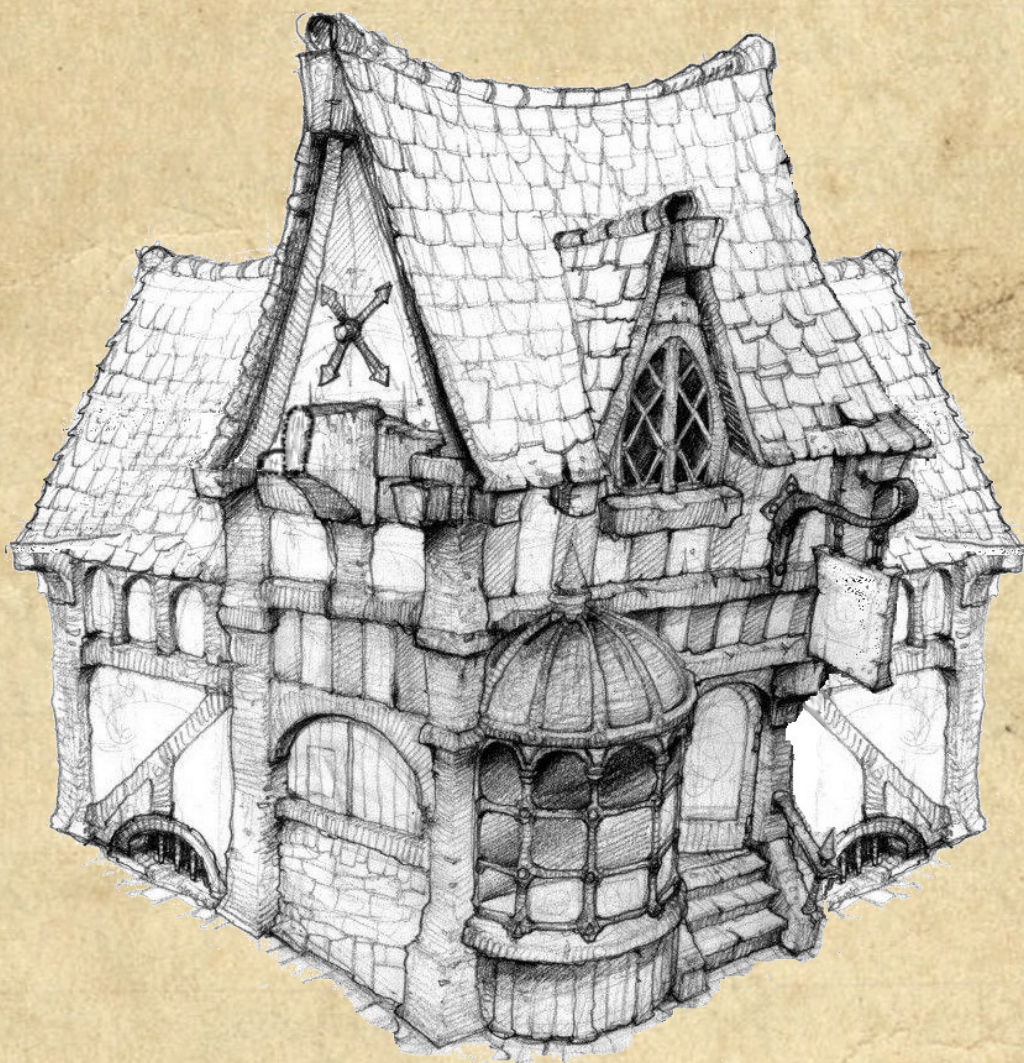


LA FONDA



Una aventura original de JMPR para Aventuras
en la Marca del Este.

La Fonda es una aventura original para:

"Aventuras en la Marca de Este".

Se trata de material NO OFICIAL.

Aventuras en la Marca del Este es

© La Marca del Este y © Holocubierta Ediciones.



Idea de José Manuel Palacios Rodrigo (JMPR)

Playtesting: Outcasted Project Staff.

Agradecimientos: Thamish, Iriem y Kamapon.

La Fonda es material de libre distribución bajo licencia Creative Commons.



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

La Fonda

La Fonda es una aventura corta que puede insertarse dentro del marco de una campaña mas grande o jugarse por separado. Aunque se ha ubicado en la ciudad de Robleda, puede colocarse la ubicación de la fonda en cualquier otra ciudad grande.

Argumento General.

Hace 6 años, Harold "El Tuerto", uno de los ladrones mas sanguinarios de Robleda, dió una serie de golpes rápidos "secuestrando" obras de arte de los nobles de la ciudad y cobrando un suntuoso rescate por su devolución. Para evitar pagar el diezmo al gremio de ladrones, ocultó su botín en el sótano de una destartada casa dos pisos en la zona oeste de la ciudad. El sótano tenía un acceso hasta las cloacas por las que Harold y su banda entraron a unos viejos túneles en desuso y allí ocultaron su botín. Harold, loco de codicia, no estaba dispuesto a compartir el botín con nadie, ni siquiera con los miembros de su banda, así que los asesinó y dejó los cadáveres como guardianes de su preciado tesoro.

Decidió esconderse una temporada hasta que el tema se olvidase y se dispuso a salir de la ciudad. Pero Harold no llegó muy lejos. Fué arrestado en las puertas de la ciudad y pasó varios años en las mazmorras de la ciudad, donde, a pesar de las amenazas de los guardias y de los miembros del gremio, jamás reveló dónde había ocultado su tesoro. Los maestros del gremio pensaron en matarlo pero al final, creyeron que su paciencia sería recompensada si esperaban.

Harold salió de las mazmorras hace unas semanas y fue a la vieja casona a por su tesoro, pero en su lugar encontró una posada y fonda regentada por una joven familia, los Trennan. Los Trennan compraron la casa hace sólo tres años y la repararon y pusieron el negocio de la posada en marcha. Harold ha reunido una nueva banda y planea hostigar a los Trennan hasta que abandonen el lugar para poder tener acceso a las cloacas. Lo que Harold no sabe es que los maestros del gremio de ladrones han dado orden de seguirle con la esperanza de que les lleve hasta el botín.

Escenas.

1) Lugar equivocado, momento equivocado.

Los personajes se encuentran en una destartada pero cómoda posada cerca de la puerta del oeste, es una vieja casona de piedra de dos pisos, con un gran salón enmarcado por unas vigas de madera. En la chimenea crepita el fuego sobre el que está una gran marmita donde se cocina un estofado. Alrededor hay varias estanterías de madera donde se acumulan

escudillas de bronce y jarras de latón. La barra se asienta sobre barriles vacíos y junto a las paredes se apilan algunos barriles de cerveza y vino. La cocinera, una mujer cuarentona que responde al nombre de Frey, viste un mandil oscuro sobre un vestido color crema. Es una mujer vigorosa de pelo pajizo y ojos verdes, fornida y de fuertes brazos, tiene las mejillas siempre sonrosadas y una sonrisa fácil. Su marido, de unos 50, con el pelo cano, y barbilla afilada, se llama Grady Trennan. Grady es un hombre amable y solícito que se encarga de las compras y de las habitaciones de huéspedes. Les ayuda con la fonda su hija Sasha, de 17 años, alegre, vivaracha y hermosa. Sasha es una belleza de tirabuzones dorados y ojos verdes que atiende las mesas con una sonrisa, repartiendo pan, escudillas con estofado, jarras de cerveza y panecillos.

Los personajes se encuentran en el salón, pueden venir de una misión anterior, estar celebrando algo o simplemente tomando una cerveza. El humo de las pipas de unos mineros enanos flota en el ambiente mientras ríen y celebran que han vendido toda su mercancía. Completan la parroquia dos mercaderes del oeste vestidos con ropajes extraños. Sasha estará bastante interesada en cualquier personaje guapo y le sonreirá abiertamente mientras rellena su jarra. La puerta de abrirá de un portazo y entrarán algunos tipos malencarados. Ajusta su número para que sean 2 más que los personajes. Estos tipos entrarán riéndose a grandes carcajadas y se sentarán en la mesa junto a los enanos. Cuando Sasha se acerque a tomarles nota, uno de ellos la cogerá de una muñeca mientras le dicen cosas obscenas. La chica chillará pidiendo ayuda y Grady aparecerá para ayudar a su hija. Si ninguno de los personajes interviene... pues las cosas se descontrolaran, uno de los matones acuchillará a Grady y la vida de la familia se hundirá, cerrarán la posada y se marcharán a otro lado. FIN.

Si los personajes intervienen, que es lo que se espera, se montará una pelea de taberna. Si nadie saca armas la pelea se resolverá a puñetazos. Un puñetazo hace 1d2-1 de daño. Los personajes también usar banquetas u otros elementos del mobiliario para golpear a los bandidos. Los objetos pequeños como las jarras o botellas pueden hacer 1d4, los objetos medianos como taburetes pueden hacer 1d6 y las cosas mas grandes, como barriles, mesas o sillas, 1d8 de daño.

Si los personajes deciden averiguar quién quiere a los Trennan fuera del negocio, Grady los alojara en el piso de arriba (ellos duermen los tres en el cuarto grande del piso de abajo). Durante el resto del día no ocurrirá nada.

Si alguno de los personajes quiere hacer averiguaciones preguntando a los guardias de la ciudad por los matones les dirán que parecen gente "de fuera" y que no los conocen, pero que estarán atentos (es mentira porque les han sobornado).

Si preguntan en el gremio de ladrones (si alguno de los personajes es un ladrón), les dirán que ninguno de sus chicos tiene orden de hacer algo así, que debe ser gente de fuera. El gremio pedirá al personaje que se entere si puede de quienes son para pedirles "amablemente" que cesen ese tipo de actividades que llaman la atención sobre todos ellos.

2) La noche.

Por la noche los personajes se despertarán sobresaltados por ruidos en las escaleras. Será una falsa alarma, se tratará de Sasha intentando llegar a la habitación del personaje que le guste. Sasha es una buena chica, algo enamoradiza, que sólo quiere escuchar palabras de amor y tal vez algunos besos. Si el personaje se trata de propasar... pues la chica gritará, y su padre llamará a los soldados para que echen a los personajes de la ciudad. Nada más ocurrirá esta noche. Final nada recomendable.

3) El Mercado.

Por la mañana, mientras los personajes desayunan huevos, bacon, leche y cosas así, Grady aparecerá muy malhumorado, viene del mercado. Ninguno de los proveedores quiere venderle nada, unos matones les han amenazado para evitar que pueda comprar género. Si no puede hacer la compra tendrá que dejar de servir comidas... y eso es un problema. Grady pedirá a los personajes que vayan al mercado por él. Les dará una nota con lo que necesitan y una bolsita con 100 mo.

La plaza del mercado tiene varias tiendas en los edificios colindantes y media docena de puestos con lonas de colores y tabloncillos barnizados. Los mercaderes vocean su mercancía, hay bastante gente, pero no verán ni un solo guardia de la ciudad. Un personaje que saque un tiro para no ser sorprendido verá entre la multitud los rostros magullados de los bandidos del día anterior. Si los personajes los encaran directamente se montará una pelea. Si los personajes se acercan a los puestos y entregan la nota los mercaderes mirarán nerviosos hacia todas partes y les dirán que no pueden

ayudarles, que si lo hacen se meterán en un lío. Antes de que se den cuenta aparecerá un grupo de matones que invitará a los personajes a largarse, serán al menos el doble que ellos. Si los personajes no se retiran habrá pelea, esta vez los bandidos no dudarán en usar sus armas. En esta escena hay que describir como los puestos del mercado se destruyen durante la pelea. Una vez caigan la mitad de los bandidos llegarán los soldados, una docena, armados con alabardas... y detendrán a los personajes por alteración del orden.

4) Secuestro.

Los personajes son encerrados en una celda de las calabozos de la ciudad, bajo cargos de desórdenes y violencia. Sus armas y equipo es requisado y los encierran en una celda todos juntos. Déjales que pasen un rato haciendo planes de huida o pensando en qué ocurrirá a continuación. De pronto aparecerá Grady Trennan con uno de los guardias y abrirá la puerta de los personajes. El guardia les informará de que Grady ha pagado su fianza, les dejará marchar pero les advertirá que no pueden abandonar la ciudad. Les devolverán todo su equipo (a excepción de aquello que pudiese parecer ilegal, como venenos y demás).

Grady comentará a los personajes que es lo mínimo que podía hacer por ellos, ya que se han metido en el lío por su culpa. Si los personajes insisten en conocer a cuanto asciende la fianza verán que suma casi 2000 mo. Todos los ahorros de los Trennan. Grady se encogerá de hombros, a fin de cuentas ya casi estaban arruinados. Con esto tendrá que cerrar la posada en unas semanas si es que no ocurre un milagro. Si parece que las cosas parecen que no pueden ir peor, verán que han ido peor. Al llegar a posada Frey saldrá a recibirles con lágrimas en los ojos gritando:

-¡Se han llevado a Sasha! ¡A mi Sasha!

Contará al poco de irse Grady para pagar su fianza, irrumpieron unos hombres. El jefe, un hombre de unos 50 años con un parche y barba salpicada de canas. Dijo que debían acudir a la arboleda junto al río al anochecer, y llevar con ellos las escrituras de la casa. Si acuden a la guardia, matarán a la chica. Grady correrá a por las escrituras de la casa y se abrazará con su mujer llorando a lágrima viva. Si los personajes no hacen nada... pues no se volverá a saber de los Trennan, de ninguno de ellos. Si los personajes deciden intervenir tendrán que averiguar la forma de salir de la ciudad, se supone que están bajo fianza y no pueden salir.

Si los personajes hacen preguntas con la descripción del hombre del parche, en los bajos fondos les contarán la historia de Harold "El Tuerto", que dió

una serie de golpes y escondió su botín para no pagar al gremio de ladrones. Fue encarcalado varios años, pero nadie consiguió hacerle hablar y el tesoro de Harold sigue perdido. Los personajes pueden intuir que Harold escondió el tesoro en la posada y querer registrarla ahora. Insiste en que no les dará tiempo a llegar a la arboleda si se paran a ello.

5) Rescate

La arboleda junto al río es una zona frondosa junto al Arroyosauce, rodeando las Colinas Azules. Los bandidos (unos 12) estarán repartidos por la zona haciendo guardia. En una cabaña improvisada tienen retenida a Sasha, no la han hecho nada (por ahora) pero Harold ha prometido a sus hombres que podrán divertirse con la chica. Su plan es simple, obligar a los Trennan a traspasarle las escrituras de la casa y luego asesinarlos y enterrarlos en el bosque.

Una vez llegue el anochecer, trasladarán a Sasha a un claro y 2 hombres se mantendrán con ella. Varios bandidos (4) se mantendrán fuera de la vista, con arcos cortos mientras los demás esperan. Harold sabe que los personajes pueden intervenir así que ha preparado una sorpresa para ellos, sus hombres capturaron en una trampa un oso negro. Lo han estado enfureciendo golpeándolo con palos durante el día. Dos hombres de Harold custodian la jaula del oso. Si los personajes intervienen abrirán la jaula y huirán. Harold estará viendo el resultado desde lejos, y si hay problemas correrá hasta la ciudad y entrará en la posada para tratar de llegar al sótano él solo. Esta escena puede solucionarse de muchas maneras diferentes, así que tendrás que improvisar.

Oso Negro

CA: 6

DG: 4, PG: 17

MOV: 12

Ataque: 2 garras, 1 mordisco

Daño: 1d4 x Garra, 1d6 mordisco

Salvación: G2

Moral: 7

Valor Px: 125

Si los personajes derrotan al oso y a los bandidos, podrán agenciarse su tesoro.

Tesoro de los Bandidos:

- Un collar de oro de 200 piezas de oro.
- Una tiara de oro batido de unas 100 mo.
- Un torque de electro de 150 mo
- Un saquito de ágatas de valor 250.
- 300 mo en monedas sueltas.
- Pergamino con el conjuro de Hechizar Persona (Mago-Elfo nivel 1).
- Pergamino con el conjuro Curar Heridas Ligeras (Clérigo nivel 1).

En la cabaña encontrarán un montón de mapas de las cloacas y de las calles de la ciudad, siempre cercano a la posada de los Trennan Si los personajes han rescatado a Sasha los Trennan aparecerán ahora y habrá reunión feliz. Sasha comentará que el jefe de los bandidos ha escapado, se trata de un hombre que da miedo al que llamaban Harold, llevaba un parche en el ojo y barba poblada. Sasha les habrá escuchado hablar del sótano, que era la entrada a unos túneles donde había algo escondido. Algo que Harold decía haber escondido hace años.

6) Regreso a la posada.

Cuando lleguen de vuelta, se encontrarán toda la posada revuelta y escucharán golpes que provienen del almacén. En el almacén estará Harold y otros 5 bandidos. Si los personajes montan jaleo en la parte de arriba, tres de ellos subirán a investigar, Harold y los otros dos se atrincherarán abajo. Si los personajes bajan al sótano se encontrarán allí Harold que ha roto la pared para mostrar detrás de un falso muro una escalera de metal que baja a las cloacas. Harold ofrecerá a los personajes una parte del tesoro aunque no creo que a estas alturas acepten.

Harold el Tuerto (Ladron Nivel 4)

CA: 6

DG: 4, PG: 12

Ataque: Espada Corta,

Daño: 1d6

Salvación: L4

Moral: 9

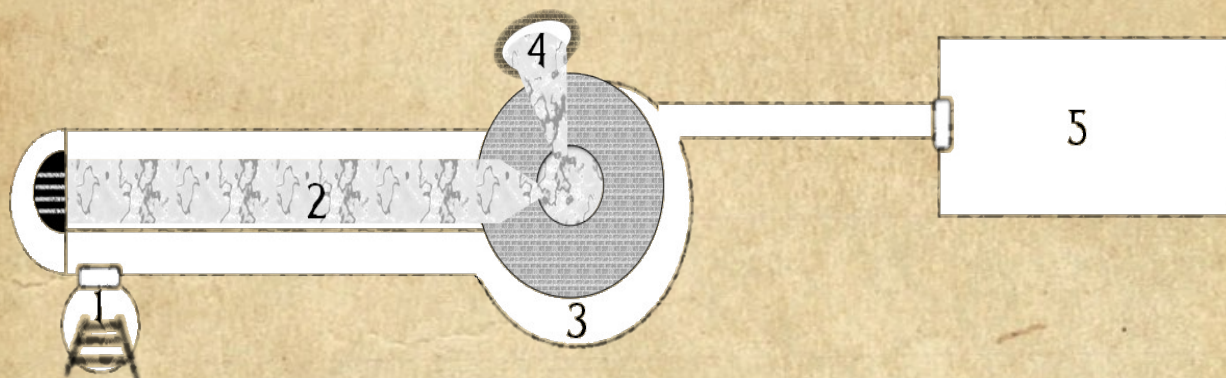
Valor Px: 135

Habilidades especiales: Como Ladrón Niv 4.

7) Las Cloacas.

Si los personajes bajan a las cloacas por las escalerillas desde el sótano de los Trennan (marcado en el mapa como 1) encontrarán un túnel por el que corre un canal maloliente (2). A su izquierda el túnel

salvación contra Arma de Aliento o ser alcanzados por 1d2 viroles que les harán 1d6 puntos de daño cada uno. A parte, una vez abierto el cofre la sensación de malignidad de la sala será más patente, todo parecerá oscurecerse y un viento helado recorrerá la habitación en un pequeño remolino. De



estará cerrado por unos sólidos barrotes de hierro, a su derecha el túnel parecerá llegar hasta un colector donde el canal vierte el líquido en una cascada. El colector es un cilindro de unos 6 metros de diámetro y unos 20 metros de profundidad que acaban en una piscina. Alrededor del cilindro hay una pasarela de unos 30 centímetros de ancho que conduce a otro túnel al otro lado del colector (3). Desde más arriba hay otro túnel que también desagua en la misma piscina (4). De este túnel saldrán 3 ratas gigantes que saltarán sobre la plataforma y obligarán a los personajes a luchar en un espacio reducido.

Ratas Gigantes

CA: 7

DG: 1/2, PG: 3

MOV: 12

Ataque: 1 mordisco

Daño: 1d4 por mordisco. El personaje debe hacer un tiro de salvación contra veneno o contraer la Fiebre de las Cloacas.

Salvación: G2

Moral: 8

Valor Px: 5

Fiebre de las Cloacas:

La víctima pierde 1 punto de fuerza y constitución diarios durante 2d4 días. Si alguna llega a 0, muere. Si sobrevive, se recuperará a razón de 1 punto de cada una diario.

Si llegan al túnel al otro lado encontrarán una puerta que da a una sala bastante grande y llena de basura (5). Al fondo de la sala verán un enorme cofre de hierro. En el suelo habrá varios esqueletos, con jirones de ropa. Si los examinan verán que todos han sido asesinados, son la banda de Harold. Los paladines o clérigos legales notarán que la sala parece maligna. El cofre tiene una trampa que hace que varias ballestas ocultas entre la basura disparen sus dardos a la vez. Si abren el cofre sin desactivar la trampa todos en la sala deberán hacer un tiro de

pronto los esqueletos se reanimarán y atacarán a los personajes.

Una vez eliminados los esqueletos los personajes podrán echar mano sobre el tesoro de Harold... o no. Porque aparecerá un representante del gremio de ladrones, entrará por la puerta vestido de negro y embozado con una capa. Será amable pero directo, pedirá el 10% que Harold escondió al gremio. Si los personajes se niegan el extraño se marchará. A partir de este momento los personajes serán enemigos del gremio de ladrones de Robleda, que tratarán de robarles, o causarles daño a la mínima oportunidad. Los personajes no deberían a la ligera enemistarse con un enemigo tan poderoso.

Esqueletos

CA: 6

DG: 1, PG: 5

MOV: 6

Ataque: Espadas cortas

Daño: 1d6

Salvación: G1

Moral: 12 NO se rinden nunca

Valor Px: 10

Inmunes a dormir y hechizar.

El tesoro de Harold.

- Una perla de 600 mo.
- Un collar de oro de 250
- Una amatista de 150 mo.
- Un cofrecito con 10000 mp
- Una estatuilla de electro de 200 mo
- Una gargantilla de platino con cristales tallados de 800 mo
- 3 sacos con 1000 mo cada uno.
- Una poción de Curar Heridas Ligeras
- Una espada larga de hoja azulada y mango de hueso +1.

Si los personajes son decentes, entregarán el tesoro a los Trennan, que insistirán en compartirlo con los personajes, entregándoles la poción, la espada y la mitad del valor en oro. A parte habrán ganado unos amigos de por vida.

