

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE



¡TRAICIÓN!

Para personajes de nivel 1 a 3

Una adaptación de la aventura ¡Traición! de D&D obra de Luis Estrés,
adaptada a La Marca del Este por Ricard Ibáñez



“¡Traición!”

Aventura para “La Marca del Este” previsto para un grupo de 5-7 Aventureros de niveles 1-3.
Por Luis Estrés, con la colaboración de Miguel A. Díaz y Endika Garmendía, con mapas de Montse Lombarte. Rescatado del olvido y adaptado por Ricard Ibáñez, que en su día disfrutó la aventura.
Maquetado por El contemplador (Víctor Velázquez)

Esta aventura que tienes en las manos tiene una larga, larga historia. Hace más de veinticinco años, en 1985, Dalmau Carles Pla publicó el primer juego de rol en castellano, Dungeons and Dragons. Era la mítica caja roja con la que se iniciaron muchos de los “expertos del rol” de hoy. Se encargó de la distribución un economista e importador de juegos de simulación llamado Francesc Matas. Como parte de la promoción de lanzamiento, se reclutó a un entusiasta aficionado llamado Luis Estrés para que organizara algunas partidas de demostración, que serían jugadas en centros cívicos, institutos y asociaciones de vecinos. Luis confeccionó una aventura larga, dividida en tres partes, en la que colaboraron varios amigos suyos. De este trabajo surgió la idea de hacer un fanzine dedicado exclusivamente al juego de rol. Así nació Troll, que con el tiempo (mire usted por dónde) se convertiría en libro de estilo y referencia obligada de revistas como mínimo igual de serias. Lector, se podría decir sin exagerar que esta aventura que tienes delante es el origen del juego de rol hispano. Que la disfrutes.



PRIMERA PARTE: LA TORRE DE FLANDAG EL MAGO

Últimos días de invierno. Los Aventureros se encuentran reunidos en una pequeña habitación, en una posada situada en el camino de la Mantícora. Han sido reunidos y conducidos hasta allí por separado, y la única explicación que han recibido es que deberán llevar a cabo una delicada misión, por la que serán generosamente recompensados.

Al cabo de poco se abre una puerta y aparece por ella un hombre ya entrado en años, vestido con ropas elegantes pero sencillas y de apariencia noble y serena. Se dirigirá al grupo con estas palabras:

Bienvenidos, extranjeros! Soy Palmirus Reginbrand, duque de la Marca, adelantado de la reina Vigdis y señor de Robleda, y os he convocado para resolver un grave problema que me aqueja. Hace unos días mi consejero Flandag, un mago poderoso que disfrutaba de toda mi confianza, tuvo la osadía de raptar al conde Florho, mi hermano menor, heredero a la corona ducal desde que mi pobre hijo desapareció en la campaña militar contra los de Ungoloz -El rey saca un pliego de entre sus ropas y continúa explicándose- En este escrito Flandag me cita en un túmulo en el Gran Pantano, para hacerme saber las condiciones del rescate. He de acudir mañana, pero no me fío ya de él. Mientras me entrevisto con ese traidor vosotros liberaréis a mi hermano. Mañana al alba un hombre de confianza os guiará hasta la torre del mago, donde con toda seguridad debe tenerlo preso. Suerte. No me falléis, y seréis recompensados con largueza.

En caso de que los Aventureros quieran que se especifique eso de "recompensados con largueza" y se pongan a regatear como mercachifles, el Narrador puede hacer que el pobre duque les prometa lo que quiera (NdA: total, van a asesinarlo dentro de nada...). En caso de que los héroes se planteen raptar a su vez al duque para pedir rescate, Palmirus es de un nivel lo bastante alto (pongamos que quince o veinte, con esto bastará) para quitarles la tontería a espadazos.



Sin más, el duque sale de la estancia. Los Aventureros pueden descansar hasta el alba, hora en la que llegará a la posada un explorador que se presentará como Masbirra, y que dirá venir de parte de Palmirus, invitando a los Aventureros a seguirle, según lo acordado.

Tras cosa de hora y media de marcha el grupo llegará a un bosquecillo de robles (sin hojas, evidentemente, debido a la temporada invernal). Los Aventureros y el guía se internarán en el mismo, llegando al poco rato a un claro en el centro del cual se alza un gigantesco roble cubierto de hojas verdes (¡este sí!) que se mueven suavemente con la brisa. Sin pisar el claro, Masbirra informará al grupo que el roble es la residencia del mago, y a continuación se largará con viento fresco. Si los Aventureros lo retienen, les dirá que él no sabe nada, que su trabajo termina aquí y que no sabe qué negocio tienen ellos con el tipo del roble. No se le podrá sacar ninguna información.

Cuando los Aventureros se acerquen al roble verán que hay en él una abertura natural, lo bastante grande para que pase por él una persona. El problema es que, además, verán un enjambre de hadas (ver página 104 del manual) en las ramas, que se pondrán a molestar en el acto alrededor del grupo, haciéndoles muecas, tirándoles de las orejas y similar. Para que los dejen tranquilos, los Aventureros deberán darles alguna chuchería (como por ejemplo dulces, un juguete de niño, algún objeto más o menos mágico, o algunas monedas brillantes -sean del tipo que sean-).

Cuando los Aventureros atraviesen la abertura se verán teleportados a un pasillo iluminado con una luz tenue, de unos veinte metros de largo. Un pasillo lo cruza en su centro, y en la encrucijada se encuentra un grupo de seres armados, a la expectativa.

1. Pasillo.

En realidad tiene 10 m. y un espejo en su final. El grupo que se ve al fondo son los Aventureros reflejados, pero dada la poca iluminación éstos no lo sabrán hasta que se acerquen. De todos modos, una tirada de Sabiduría dificultad 10 puede hacer que elfos y enanos se den cuenta de lo raro que es que no detecten a estos seres mediante la infravisión (el NARRADOR puede divertirse insinuándoles que deben ser Muertos Vivientes). A la izquierda y a la derecha el pasillo se bifurca.

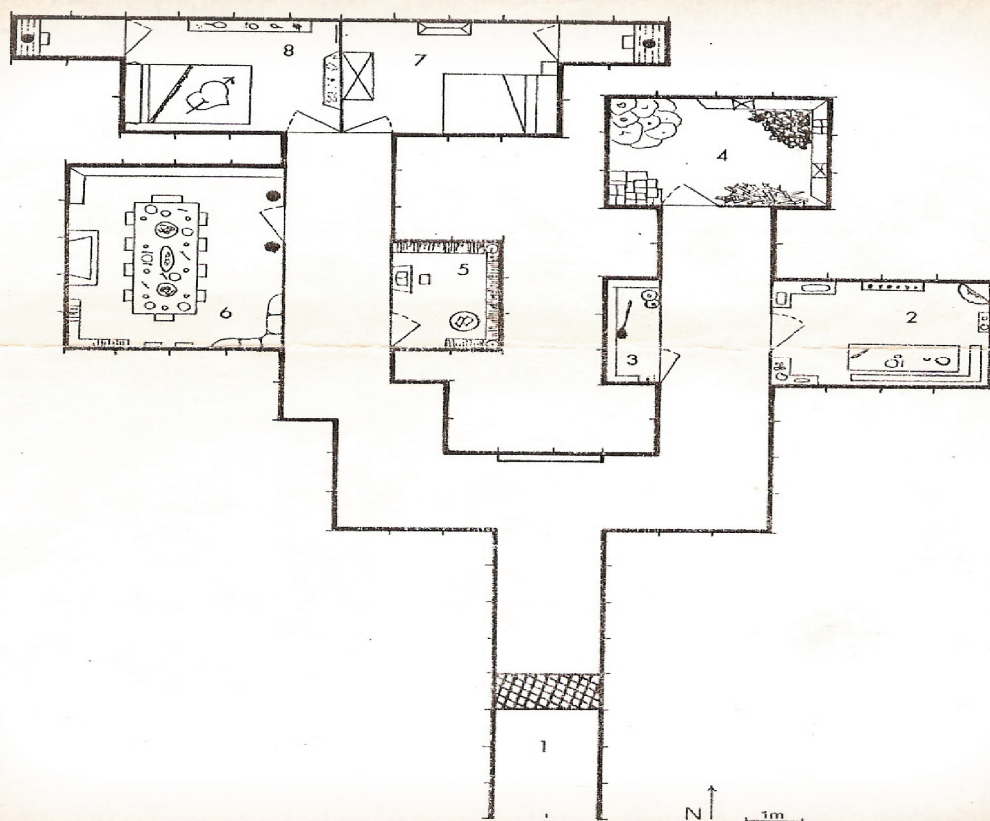
Si algún Aventurero examina el espejo, verá que es de metal bruñido (con lo que los proyectiles, caso de que le lancen alguno, no le harán mella). Hay una inscripción grabada encima, en lengua común: Apóyate en ti mismo cuando busques tus raíces. Si alguno de ellos toca su imagen en el espejo se iluminará intensamente una zona del

pasillo (marcada en el mapa). Durante 5 minutos teletransportará al que se sitúe encima hasta el vestíbulo interior (ver 9 en mapa 2).

A ambos lados del espejo hay dos inscripciones más, también en lengua común: Derecha: La savia alimenta y Izquierda: La fronda da cobijo (Hacen referencia a la finalidad de las dependencias de cada zona, alimentación y descanso).

2. Cocina.

Cocina normal, con chimenea y hogar, una mesa en el centro con bancos, mesas de trabajo, armarios con vajilla de loza, perolas de metal, y una fuente de agua sobre un pilón. En una de las mesas de trabajo hay un cuchillo mágico que atacará por sí solo a cualquier intruso que entre en la cocina. Ataca como un monstruo con DG 1, hace un daño de 1D4 y solamente se desactivará cuando se abandone la sala. Se puede neutralizar interponiendo una bandeja de madera o un escudo en su trayectoria (tirada de Destreza dificultad 18) con lo que quedará hincado en ella durante 2D6 asaltos. También se detiene si se van de la cocina (activándose si entran de nuevo, por supuesto). No hay tesoros ni nada interesante aquí.



3. Trastero.

Trastero con cubos, escobas, trapos viejos, etc. En el suelo hay un charco de agua oscura que en realidad no es tal, sino un Cieno Gris (página 93 del manual) que atacará al primero que entre en la habitación. No hay tesoro.

Cieno Gris:

CA: 8

DG: 3 - PG 15

Rango de movimiento: 1 m.

Ataque: 1 Daño: 2D8

Tirada de Salvación como: Guerrero 4

Moral: 12

Alineamiento: Neutral

PX: 50

Tesoro: Ninguno



4. Almacén.

Almacén de víveres con sacos de trigo, azúcar, carne seca colgando del techo, leña apilada, cajas, etc. Hay un relativo desorden y abandono. Ocultas entre los bultos hay dos Ratas Gigantes (página 115 del manual) que atacarán a quién entre en la habitación. No hay tesoros.

Ratas Gigantes (2):

CA: 7

DG: 1/2 - PG 4 y 5

Rango de movimiento: 12 m.

Ataque: 1 (mordedura) daño: 1D4 + enfermedad

Tirada de Salvación como: Guerrero 2

Moral: 8

Alineamiento: Nneutral

PX: 5

Tesoro: 50 mo (piel)

El pergamino enrollado contiene un hechizo de invocación para ser usado en caso de emergencia. Su texto es Ven Muerte, y ayúdame. Si se lee en voz alta convocará a 1D4 Esqueletos (página 99 del manual), que se materializarán en el pasillo atacando en el acto al grupo (excepto al Aventurero que halla leído el mensaje). El pergamino pierde sus efectos una vez usado.

Esqueletos (4):

CA: 7

DG: 1 - PG 7, 5, 5, y 2

Rango de movimiento: 6 m.

Ataque: 1 (arma) daño: 1D6 (espada corta, lanza)

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

PX: 10

Tesoro: Ninguno

5. Sala de Lectura.

Sala con paredes forradas de estanterías repletas de libros. Hay también una mesita baja, un escritorio y un taburete. Sobre el escritorio hay un tintero volcado, que lo ha manchado todo de tinta. Debajo del mueble hay una pluma rota y dos pergaminos, uno alisado y el otro enrollado. El alisado reza así: Ya lo suponía. La traición no debe prosperar. He de advertir a...es evidente que el escritor fue interrumpido antes de terminarlo.

6. Comedor

Una mesa grande en el centro, rodeada de sillas. Una chimenea, aparadores y bancos rinconeros. En unos aparadores hay fuentes, jarras y copas de oro, cuyo valor total es de unas mil monedas de oro. A ambos lados de la puerta hay dos Golem de madera, (Página 103 del manual) que se activarán si algún Aventurero codicioso mete mano al tesoro

7. Dormitorio del mago

Habitación lujosamente decorada, con una cama amplia con dosel, mesita de noche, armario y cofre adosados a las paredes. En el ángulo nordeste hay una pequeña puerta que da acceso a una lujosa letrina de mármol. El cofre, el armario y sus cajones están animados mágicamente, e intentarán pillar la cabeza o manos del que se ponga a rebuscar por ahí, a no ser que la víctima reaccione rápidamente (tirada de Destreza, dificultad 10) hurtando el cuerpo para evitarlo. Causan un daño de 1D4. En el cofre hay joyas y gemas por un valor de 500 m. oro. En el armario y la mesita solamente hay objetos personales (muda de ropa, preservativos de tripa de cerdo y similar). Los Aventureros también podrían reparar en una puerta secreta que conduce al dormitorio de las invitadas (8).

8. Dormitorio de las Invitadas

Habitación coquetonamente decorada. Tiene también una cama con dosel, un aparador adosado con joyas expuestas (valor 1500 m. oro) y una puertecita que da acceso a otra letrina similar a la anterior. Los Aventureros varones no podrán entrar en la estancia debido a un Muro de Fuerza. Las hembras, por el contrario, tendrán

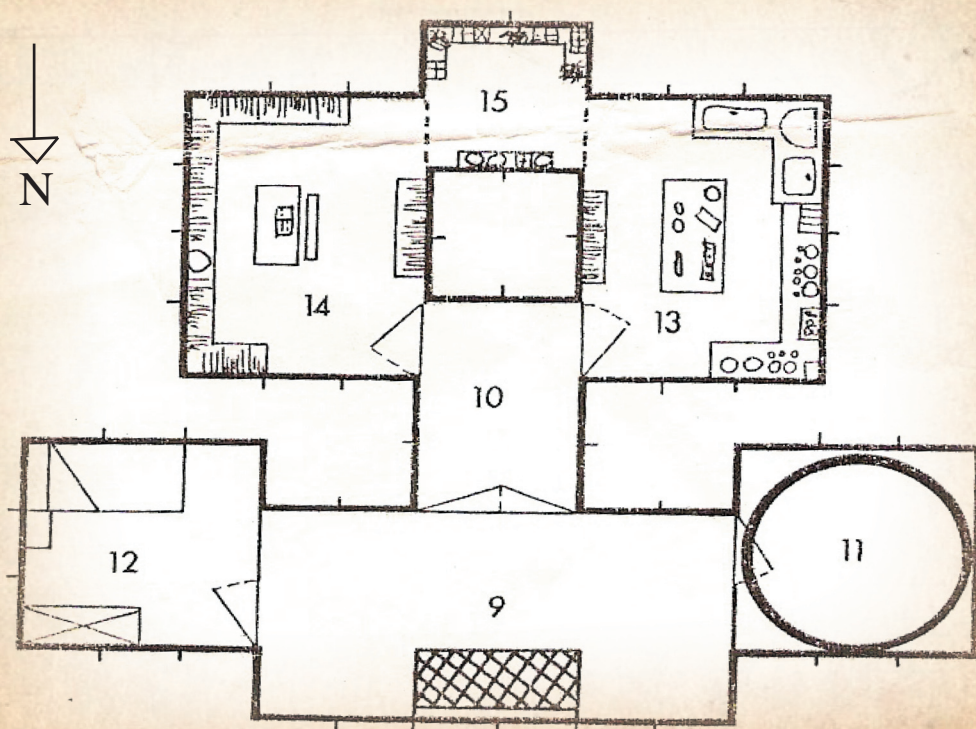
paso franco, pero nada más entrar en la estancia percibirán un penetrante olor perfumado que les excitará terriblemente la libido obligándolas a desnudarse totalmente y caer en un trance erótico que durará 1d4 asaltos, y que las dejará agotadas durante 1 asalto más.

9. Vestíbulo subterráneo.

Es una habitación vacía, con una puerta en la pared oeste, otra idéntica en la pared este y una puerta de doble hoja ante la zona de teleportación. Todas las puertas están entornadas, no cerradas con llave. Hay también un espejo similar al del pasillo 1, pero sin inscripciones, en la otra pared. A este vestíbulo llega todo aquél que se teleporte desde el pasillo 1, apareciendo junto al espejo. Espejo que, por cierto, funciona del mismo modo que su colega de arriba, pero en sentido inverso. En cualquier parte del subterráneo cualquier ruido fuerte realizado por los Aventureros (discusiones, estrépito diverso) puede atraer la atención de los guardianes dispersos por el recinto.

10. Pasillo subterráneo.

Tiene una puerta doble, y dos puertas cerradas. Frente a cada una de ellas hay un goblin haciendo guardia. Los dos goblins atacarán a cualquiera que se asome al pasillo (consulta la página 118 del manual para encontrar sus estadísticas).



Goblins (2):

CA: 6

DG: 1-1 - PG 5 y 4

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 (lanza) daño: 1D6

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 6

Alineamiento: Caótico

PX: 5

Tesoro: 20 y 15 mc

11. Planetario.

Es una sala rematada por una cúpula semiesférica en la que está representada la bóveda celeste. Las constelaciones, sistemas y planetas se hallan en movimiento. El planetario simula los movimientos planetarios de forma mágica. Es inofensivo, y su función es la de que el mago pueda calcular así los días propicios para sus trabajos de hechicería.

12. Dormitorio.

Una habitación con un camastro y una mesita. En ella hay un Hobgoblin (página 118 del manual) ajustándose su armamento. Evidentemente, atacará a cualquiera que lo importune, dando un grito de alarma.

Hobgoblin:

CA: 6

DG: 1+1 - PG 15

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 (Espada larga) daño: 1D8

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 15

Tesoro: Brazaletes valor 125 mo

13. Laboratorio.

Sala con estanterías, una mesa de trabajo, lavaderos y pilones. Hay en ella dos goblins (página 118 del manual, que custodian una puerta secreta de acceso al almacén (15).

Goblins (2):

CA: 6

DG: 1-1 - PG 4 y 4

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 (lanza) daño: 1D6

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 6

Alineamiento: Caótico

PX: 5

Tesoro: 30 y 15 mc

14. Biblioteca.

Estanterías repletas de libros diversos, una mesa con sillas en el centro y varios libros en la mesa. Dos goblins (página 118 del manual) custodian una puerta secreta de acceso al almacén (15).

Goblins (2):

CA: 6

DG: 1-1 - PG 5 y 3

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 (lanza) daño: 1D6

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 6

Alineamiento: Caótico

PX: 5

Tesoro: 20 mc y anillo 50 mo



15. Almacén.

Se trata de una pequeña sala secreta donde el mago guarda componentes raros para sus experimentos mágicos. Hay también algunos morteros, cuencos e instrumentos diversos. Tirado en mitad de todo hay un anciano de aspecto venerable, con un collar como de perro alrededor del cuello. Está inconsciente, y no recuperará los sentidos hasta que no se le quite el collar (que perderá en el acto todo su poder). Este anciano en cuestión no es otro que Flandag, el cual explicará al grupo lo siguiente:

-Gracias por liberarme. El hermano del duque me ha hecho raptar porque desea usurpar el mando de la Marca. Gracias a un viajero me enteré que el hijo del duque, su heredero por derecho, está vivo. Los de Ungoloz solamente lo hicieron prisionero, pero ha logrado escapar y vuelve para reclamar lo que es suyo. Por desgracia, el conde Florho nos oyó. Mandó asesinar al viajero y me hizo encerrar en mi propia torre, pues no desea perder un trono que ya veía suyo. Ahora temo que quiera asesinar al heredero.

Si los Aventureros le cuentan su propio papel en este asunto (que vienen por orden del duque, que se supone que Florho ha sido secuestrado y que el duque ha recibido una carta teóricamente mandada por Flandag), el mago se alterará visiblemente. Jurar por lo más sagrado que él no ha escrito ninguna carta, y añadirá:

-¡Seguro que es una trampa para eliminar al buen Duque Palmirus! Corred a avisarle, mientras yo intento recuperar mi báculo, fuente de mi poder, que me ha sido robado.

Antes de partir, el mago les entregará una pócima de hierbas de su laboratorio, con la cual podrán recuperar 1D6 Puntos de Golpe. En el caso de que el grupo se haya entretenido saqueando la torre del mago éste levantará las cejas sorprendido al ver los destrozos, murmurando para sí un pensativo:

-Rayos, hubiera jurado oír al jefe de esos bichos decir que no saquearan nada, que el conde Florho quería quedarse con mi torre una vez me hubiera torturado a placer ¡Qué poca disciplina tienen estas bestias! -Mientras tanto, seguramente los Aventureros estarán haciendo esfuerzos para disimular lo mejor posible el producto de sus saqueos.

Por desgracia, cuando el grupo salga de nuevo al bosquecillo caerán sobre ellos varias redes, y una horda de orcos saldrá de la espesura, golpeándoles hasta dejarles inconscientes. Lo último que verán antes de desvanecerse será a Flandag, que se escabulle silenciosamente sin ser visto, huyendo por el bosque...

SEGUNDA PARTE: CAUTIVOS DEL MAL

Cuando el grupo recobra el conocimiento descubre que han sido encerrados y separados en tres calabozos diferentes (el 2, el 3 y el 4). Evidentemente, les han sido robadas todas sus armas, armaduras y equipo. (No obstante, si antes del momento de la captura algún Aventurero especificó que llevaba escondida una ganzúa o daga en las botas o entre la ropa y pasa un tiro de Destreza dificultad 15 la conservará aún).

Nota para el NARRADOR: Si hubo bajas en la anterior sesión de juego el grupo puede ahora conseguir "refuerzos" en la figura de nuevos Aventureros, capturados como el resto del grupo por los orcos del Duque Florho.



Las celdas en las que se encuentran son todas iguales: una puerta maciza de madera, con una mirilla cerrada con gruesos barrotes. Por ella los cautivos pueden distinguir la luz que dan algunas antorchas colocadas en el pasillo. Dentro de los calabozos solamente hay paja esparcida en el suelo y unas mugrientas escudillas de madera tiradas en un rincón

Al cabo de un rato oirán una puerta bastante pesada abrirse y cerrarse, seguido de unos pasos que descienden unos escalones y se acercan por el pasillo. Aparece entonces un cocinero orco con un perol de sopa y un gran cuchillo al cinto. Junto a él (para que no haya tonterías) viene un guardia orco armado con espada y cota de malla (cosa rara que vaya tan acorazado), que lleva el manojo de llaves de las celdas. Evidentemente, solamente abren una celda cada vez, y se detienen en cada umbral el tiempo justo para servir un cucharón de sopa (asquerosa, por cierto) en cada escudilla.

Acabado su trabajo, se irán por donde han venido. Los Aventureros oirán de nuevo los pasos alejarse, una serie de golpes a la puerta, que se abrirá para volver a cerrarse al poco. No volverán hasta el día siguiente. Encontrarás los rasgos de los orcos en las páginas 113 y 114 del manual.

Guardia Orco:

CA: 4 (cota de malla)

DG: 1 - PG 6

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 (Espada larga) daño: 1D8

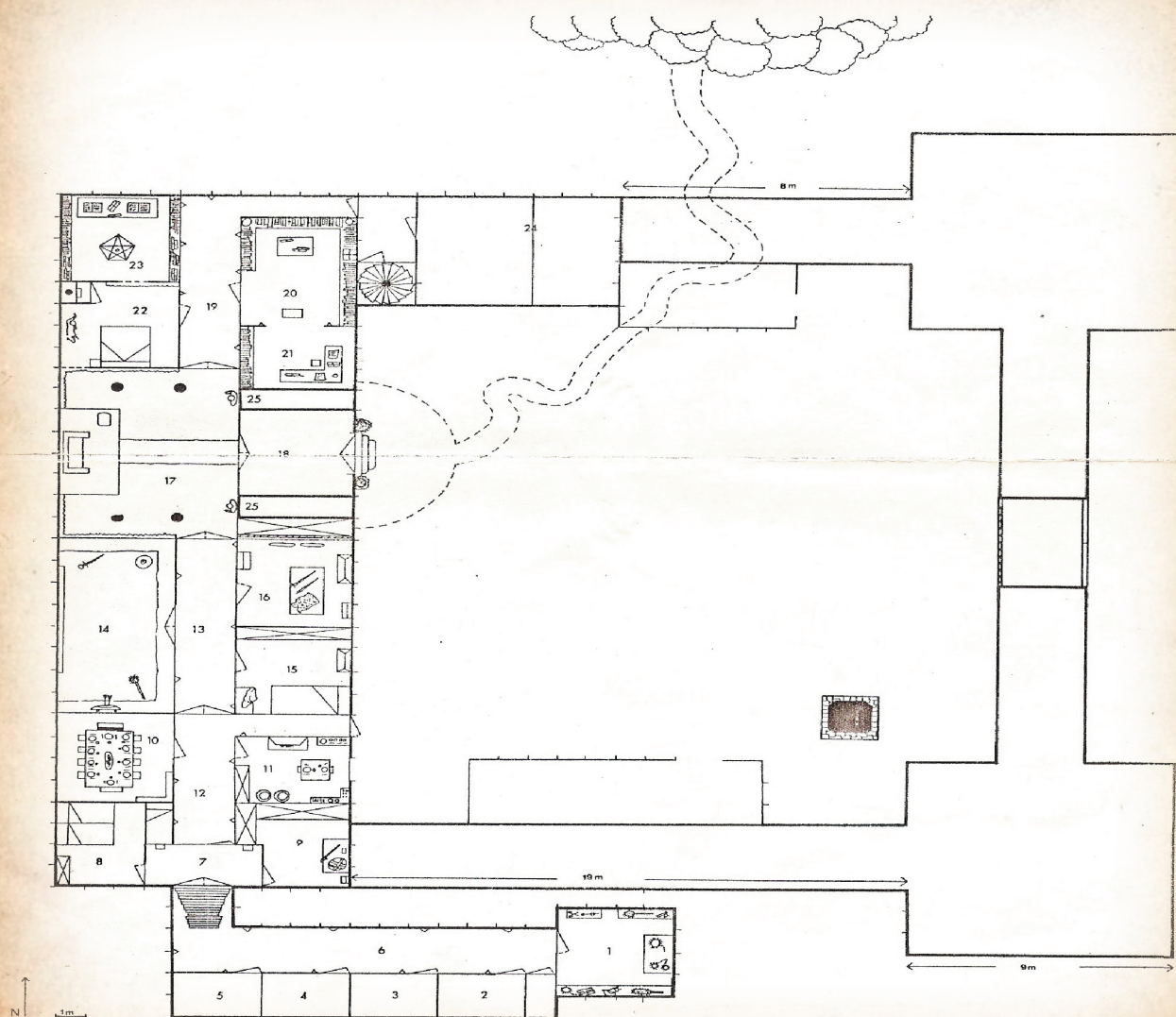
Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 10

Tesoro: Collar y anillos 100 mo



Cocinero Orco:

CA: 6

DG: 1 - PG 4

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 (daga) daño: 1D4

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 8

Tesoro: 25 mo

Si el ladrón del grupo escondió una ganzúa es buen momento para que la use... Y si no...

Entre las celdas 4 y 5 (vacía) hay una serie de piedras sueltas, obra del anterior inquilino, que fue ejecutado (con las uñas rotas, eso sí) antes de poder acabar su tarea. Un enano o un Aventurero común que supere una tirada de Sabiduría dificultad 15 pueden darse cuenta de ello. Acabar de desprender la piedra que falta solamente con las uñas (no disponen de otro utensilio) les llevará unas seis horas, por lo que no podrán fugarse antes de la primera visita del cocinero (importante ya que da información sobre cómo abandonar los calabozos). Caso de que usen una daga (suponiendo que dispongan de ella) el tiempo de trabajo se acorta a una hora.

5. Celda.

Una vez separada la última piedra los inquilinos de la celda 4 podrán pasar a la 5, que al estar vacía tiene la puerta abierta.

6. Pasillo.

Iluminado por antorchas. Va de este a oeste, con un pequeño recodo en la parte oeste que da a unas escaleras, las cuales finalizan en una recia puerta de madera, cerrada. En el extremo este una puerta abierta da acceso a la sala de Tortura (1). A lo largo de la pared sur hay 4 puertas (correspondientes a las celdas) y una quinta, abierta, que da a un angosto habitáculo vacío y maloliente que se usa como celda de castigo.

1. Sala de tortura.

La puerta está abierta. Dentro hay un potro, una mesa vacía, braseros, cadenas, poleas, pinzas de hierro y otros instrumentos de finalidad tan evidente como macabra.

Entre toda esta chatarra los Aventureros podrán encontrar una maza, una espada corta, un látigo y una daga.

El mejor sistema para escapar podría ser esperar el regreso del guardia y el cocinero en la celda 5, atacarlos por sorpresa con las armas recién encontradas, liberar al resto del grupo con las llaves del guardia orco y golpear la puerta como oyeron hacer a éste para que los orcos del otro lado los abran sin sospechar nada. Pero, claro, es al grupo al que le corresponde decir la última palabra.

7. Garita de guardia.

Se accede a ella por la puerta de gruesa madera que da a las escaleras de 6. En su interior están dos guardias orcos (páginas 113 y 114 del manual) armados con cotas de malla y espadas cortas. Si el grupo golpea la puerta como oyeron hacer antes, los guardias la abrirán sin sospechar nada, quedando sorprendidos de no ver a sus amigos (y perdiendo la posibilidad de actuar en el primer asalto). Si por el contrario los Aventureros han aporreado la puerta al grito de ¡Abrid, que os vamos a matar a todos! o similar, los orcos se cuidarán muy mucho de abrir la puerta hasta que no vengan refuerzos perfectamente armados.

Hay tres puertas más en la sala, en cada una de las otras paredes.

Guardias Orcos (2):

CA: 4 (cota de malla)

DG: 1 - PG 7 y 5

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 (Espada corta) daño: 1D6

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

PX: 10

Tesoro: Collares y brazales 120, 100 mo

8. Dormitorio de la guardia.

Aquí reposan tres orcos (páginas 113 y 114 del manual), vestidos con túnicas andrajosas y armados únicamente con dagas. A pesar de ello, acudirán en auxilio de sus compañeros de (7) al cabo de dos asaltos de iniciarse el combate.

Uno de ellos es el jefe de la guardia, y lleva consigo la llave de la armería y una bolsita de piel parda con 47 piezas de oro. El dormitorio no tiene nada interesante: cuatro camastros y algunos harapos tirados aquí y allá (los orcos no son ni muy limpios ni muy ordenados).

Guardias Orcos (3): CA: 6 - DG: 1 - PG 8 (jefe) 6 y 6

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 (daga) daño: 1D4

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 6

Alineamiento: Caótico

PX: 10

Tesoro: Collares, anillos y brazaes 125 (jefe), 100 y 80 mo

9. Armería.

Su recia puerta está cerrada con llave (la que lleva consigo el jefe orco de (8)). Dentro hay, colocadas más o menos ordenadamente, 2 cotas de malla, una armadura de bandas, 6 escudos, 2 hachas de combate, una espada, una capa vieja, un arco corto con carcaj completo, y una oxidada cota de malla rota en su parte inferior, que un enano podría adaptar a su complexión. También hay algo de material, como cuerdas, herramientas, varios sacos y mochilas, odres (vacíos), etc.



10. Comedor.

Se trata de un comedor de campaña. Hay en él algunas mesas desvencijadas, bancos y taburetes. Hay escudillas y cucharas de madera sobre las mesas y tiradas en el suelo, junto a restos de comida. Es evidente que una poco disciplinada tropa ha estado comiendo aquí hace poco.

11. Cocina.

Se trata de una sala habilitada como cocina de campaña. Hay un fogón transportable, perolas y cacharros de nulo valor. Frente a la puerta hay una ventana con los postigos de madera cerrados. Por un agujero practicado en dichos postigos sale el tubo de humo del fogón. Los postigos se encuentran en mal estado, llenos de grietas y rendijas por los que se filtra la luz del día. No es difícil, pues, que alguno de los Aventureros acerque el ojo para ver qué se cuece en el otro lado.

Si el grupo presta algo de atención oírán ruidos apagados de lucha, y si miran por dichas rendijas verán a una tropa de algo más de un centenar de orcos totalmente armados ejercitándose en el patio del castillo ¡de día!, bajo la supervisión de un humano que parece ser su jefe. Lleva un jubón con armas heráldicas: una rosa roja sobre fondo lila. Si alguno de los Aventureros, por su pasado, tiene conocimientos sobre el Reino Bosque, lo identificará sin más como el conde Florho, el hermano del duque (no es necesario hacer tirada alguna). Por cierto, si por algún motivo el cocinero no fue eliminado...se encontrará aquí.

12. Pasillo.

Tiene una puerta en el extremo sur y otra en el extremo norte. Hay dos puertas más en las paredes este y oeste. En el extremo norte el pasillo dobla hacia el este, terminando en una portezuela entreabierta, que según todos los indicios da al exterior. Si los Aventureros miran por ella (o son tan burros de abrirla de par en par), se encontrarán con el mismo espectáculo que vieran desde las rendijas de los postigos de la cocina, con la diferencia que ahora verán que al fondo del patio se encuentra la puerta de entrada del castillo, cerrada a cal y canto. Huir por ahí sería un suicidio.

Si el grupo ha sido descubierto... el Narrador tiene un poco más de sal para condimentar la partida: ¡los Aventureros deberán hacer el resto de la aventura contrareloj, buscando la salida del castillo mientras cierran y atrancan las puertas a sus espaldas, y con una horda vociferante de orcos pisándoles los talones!

13. Pasillo.

Tiene 5 puertas, de las cuales tres son de doble hoja: Una al norte, otra al sur y otra al oeste. En el este hay dos sencillas. Las paredes están adornadas con tapices y colgaduras que representan batallas entre caballeros.

14. Gimnasio.

Se trata de un amplia sala destinada al ejercicio de las armas. Un espejo formado por placas de metal pulido cubre totalmente la pared oeste. Hay un aparador con armas de madera, una diana en la pared sur, un monigote de entrenamiento semidestrozado, un arco largo con carcaj completo apoyado en una pared... y dos jubones de cuero reforzado que, en caso de necesidad, pueden servir como armaduras de cuero tachonado

15. Habitación.

En ella se encuentra Zarumi, el entrenador negro del duque. Es un tipo gigantesco, de casi dos metros, que se encuentra en estos momentos descansando, vestido solamente con su taparrabos de piel de leopardo. Si se arma alboroto en la zona, saldrá de la habitación empuñando su espada a dos manos +1. En caso de que se le sorprenda tardará un asalto en alcanzar su arma.

En la habitación hay también una cama, un armario, una mesa y un cofre. En la mesa hay una cota de malla normal, en el armario ropas normales y en el cofre un tarro de ungüento curativo (5 aplicaciones, cura 1d4 puntos de golpe) y una bolsa con 850 piezas de oro.



Zarumi, el entrenador negro:

CA: 6 (+3 en Destreza)

DG: 3 - PG 24

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 (Espada a dos manos +1) daño: 1D10 +3 (+1 mágico) (+2 fuerza)

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 12

Alineamiento: Neutral

PX: 80

Tesoro - Carece

16. Sala del Honor.

En esta sala se utiliza para guardar las armas y enseñas del señor del castillo. Hay varias banderas y estandartes, todas ellas con la enseña de la rosa roja. En un lugar de honor se encuentra una soberbia armadura de placas con una rosa grabada, un escudo de igual guisa, una espada y una daga. Botas, espuelas, guantes, jubones y calzas, todo ello de primera calidad, completan la lujosa vestimenta del señor. Encima de un anaquel reposa el yelmo del caballero, con un gran penacho de color fucsia. En un rincón puede encontrarse un cofrecillo con varias joyas (pectorales, collares, diademas, pendientes, etc) cuyo valor es de 900 piezas de oro. Por cierto, las armas son mágicas (Armadura de placas +1, Escudo +1, Espada Larga +1, Daga +1).

17. Salón del trono.

Se trata de un amplia sala destinada a ceremonias. Está adornada por valiosos tapices, que podrían ser tasadas por un enano o ladrón en unas 430 piezas de oro. Junto a la pared oeste hay una tarima sobre la que se encuentra un trono con gemas engastadas (710 piezas de oro)

Hay puertas dobles visibles sur y este. A ambos lados de esta última hay dos estatuas de piedra que representan guerreros portando antorchas. Cuatro columnas sostienen el techo.

Tras los tapices de la pared norte hay otra puerta doble, que conduce al dormitorio (22), que los Aventureros pueden descubrir de realizar una investigación mínima o cuando estén saqueando la sala (que todo pudiera ser). Detrás de cada estatua hay una puerta secreta que se activa al estirar hacia arriba la antorcha de la estatua que hay delante. Ambas puertas conducen a un túnel que desemboca fuera del perímetro del castillo.

18. Vestíbulo.

Sala decorada con pinturas al fresco, banderas y estandartes. Tiene una puerta doble al este y otra al oeste. Esta última conduce a una escalinata que desciende al patio de armas (sí, sí, donde está el centenar de orcos).

19. Pasillo.

Tiene una puerta en el extremo sur, así como en las paredes este y oeste. En el extremo norte dobla hacia el este, donde se encuentran la cocina principal y las dependencias de los criados. (Ver 24)

20. Biblioteca.

Está llena de estanterías repletas de libros, de escaso interés. Hay también una pequeña mesa de trabajo. En la pared sur, un amplio umbral sin puerta da acceso a otra habitación más pequeña. A cada lado del umbral hay una antorcha. Este umbral esconde una trampa. Cuando algún Aventurero lo pise liberará una barra-péndulo, sujeta hasta entonces en el techo del estudio, que bajará barriendo todo el ancho del hueco, causando un daño de 1D6 a todos los Aventureros que encuentre en su trayectoria, incluyendo el espacio situado inmediatamente detrás del hueco. La trampa se bloquea girando el porta-antorchas que se encuentra a la derecha del umbral.

21. Sala de Estudios.

Es una especie de anexo de la biblioteca, con estanterías y algunos libros en la pared oeste. Hay también una gran mesa en forma de L. Sobre ella se encuentra un libro que parece ser un anuario o libro de anotaciones.

Si los Aventureros lo ojean descubrirán, si aún no los sabían, los pérfidos planes del duque Florho (quitar de en medio al heredero al trono ducaL, matar a su hermano, aliarse con orcos, trasgos y otras criaturas maléficas, y todos los demás planes propios de un pérfido villano). También se encontrarán (y esto puede ser más interesante) un texto que hace referencia a la necesidad de construir una salida secreta del castillo, para usarse en caso de emergencia. Un poco más adelante señala que dicha salida ya ha sido construida, y que los guardias más duros y firmes guardan la entrada. Junto a esta afirmación, al margen, hay una anotación: Toma la luz para seguir el camino oscuro.

En las últimas páginas se menciona la captura de un grupillo de advenedizos (los Aventureros) a los que se les ha confiscado sus libros de magia (en el caso de que hubiera algún Aventurero que usara tales herramientas). Esos libros se encuentran a salvo de miradas indiscretas. En un cajón del escritorio hay una bolsita con tres gemas (2500 piezas de oro). Estas gemas tienen poderes mágicos: la roja dobla los efectos del conjuro de clérigo "Animar a los muertos" (es decir, un clérigo de nivel 4 podría con ella reanimar 8 DG de Muertos vivos, en lugar de 4). La azul produce el hechizo de Luz en los sitios oscuros siempre que se la mantenga en alto, mientras que la verde produce una densa humareda (-4 a la tirada de ataque por nula visibilidad) durante 1D6 asaltos al arrojarla al suelo.



22. Dormitorio.

Está amueblado con una cama con dosel, una mesita, una letrina rodeada de cortinas, un armario con ropajes de seda finamente tejidos y un gran tapiz en la pared norte. Debajo de la cama hay un lobo gigante (página 109 del manual), mascota del señor del castillo, que atacará por sorpresa al primero que entre. No hay manera de sorprenderlo.

Tras el tapiz hay una puerta que conduce a la sala de magia (23)

Lobo gigante:

CA: 6 (cota de malla)

DG: 4+1 - PG 21

Rango de movimiento: 18 m.

Ataque: 1 (mordedura) daño: 1D8

Tirada de Salvación como: Guerrero 2

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

PX: 125

Tesoro: Piel, 50 mo

23. Sala de Magia.

En ella hay un pentáculo dibujado en el suelo, con un anillo en su centro. Se trata de un anillo mágico de protección, que da un +1 a la CA. En las paredes este y oeste hay libros de magia, incomprensibles para el grupo, pero cuyo robo o destrucción debilitarán considerablemente a Florho (que no podrá lanzar hechizos en el combate final). En un rincón los Aventureros encontrarán los libros de magia que les fueron robados.

24. Cocinas y dependencias

Nada de interés especial, salvo la escalera de caracol que conduce a la azotea (y donde los Aventureros pueden ver nuevamente al centenar de orcos del patio... y quizá ser descubiertos). Si los Aventureros se empeñan en seguir explorando el resto del castillo pueden encontrarse con algún asustado criado que les confirme que se encuentran en el castillo del traidor conde Florho... y si se empuern en seguir más allá empezarán a aparecer orcos armados hasta los dientes.



24. Salidas secretas

Lo primero que los Aventureros verán mientras se adentran por el pasadizo es un gato negro, que dará media vuelta y salir corriendo. El túnel termina a unos 500 metros del castillo, y la salida está oculta de miradas indiscretas por un bosquecillo. Allí los Aventureros se encontrarán nuevamente con Flandag el mago, que tiene en sus brazos al gato negro y que está acompañado del explorador Masbirra, el guía de los Aventureros durante su primera aventura. Sonriendo, el mago les dirá:

Me alegro de veros. Mi gato me avisó de vuestra llegada. Lo envié para que buscara una manera de entrar en el castillo, averiguar si seguíais con vida y ver cómo se podía liberaros. El duque ha muerto en la emboscada que su hermano le tendió en el Gran Pantano. Ahora, solamente el heredero legítimo se interpone entre la Marca y su ambición. Para terminar con él ha pactado con una horda de orcos y trasgos, con la que espera aplastar al reducido ejército de hombres leales que Graanor, el hijo del duque, ha conseguido reunir. Si no lo evito, perecerá. Por desgracia, para ello necesito mi báculo, donde está encerrada buena parte de mi poder. He descubierto que el Conde Florho lo ha ocultado en las minas que suele utilizar para sus chapuceros hechizos. Vuestra misión será recuperarlo para que pueda esgrimirlo en la batalla que se acerca. Estoy demasiado débil para acompañaros, pero mi fiel Masbirra os guiará hasta la entrada de las minas. Sabré si habéis tenido éxito en vuestra misión cuando cojáis el báculo, y os estaré esperando a la salida.

TERCERA PARTE: EL COMBATE FINAL

El grupo y el mago pasarán la noche ocultos en el bosque, mientras Masbirra parte en busca de equipo para los Aventureros (y de refuerzos, si el grupo quedó muy tocado en la aventura anterior, pudiendo incluir nuevos aventureros si es necesario). Al amanecer, el guía está de vuelta con un voluminoso paquete: trae consigo 3 mochilas, dos rollos de cuerda, 8 antorchas, 7 raciones de comida, herramientas para el ladrón (si lo hay), un símbolo sagrado para el clérigo (idem), 5 odres de vino y 3 yesqueros. Con todo ello el grupo deberá ponerse inmediatamente en marcha. Flandag se despide de ellos, con la promesa de que volverán a verse muy pronto.

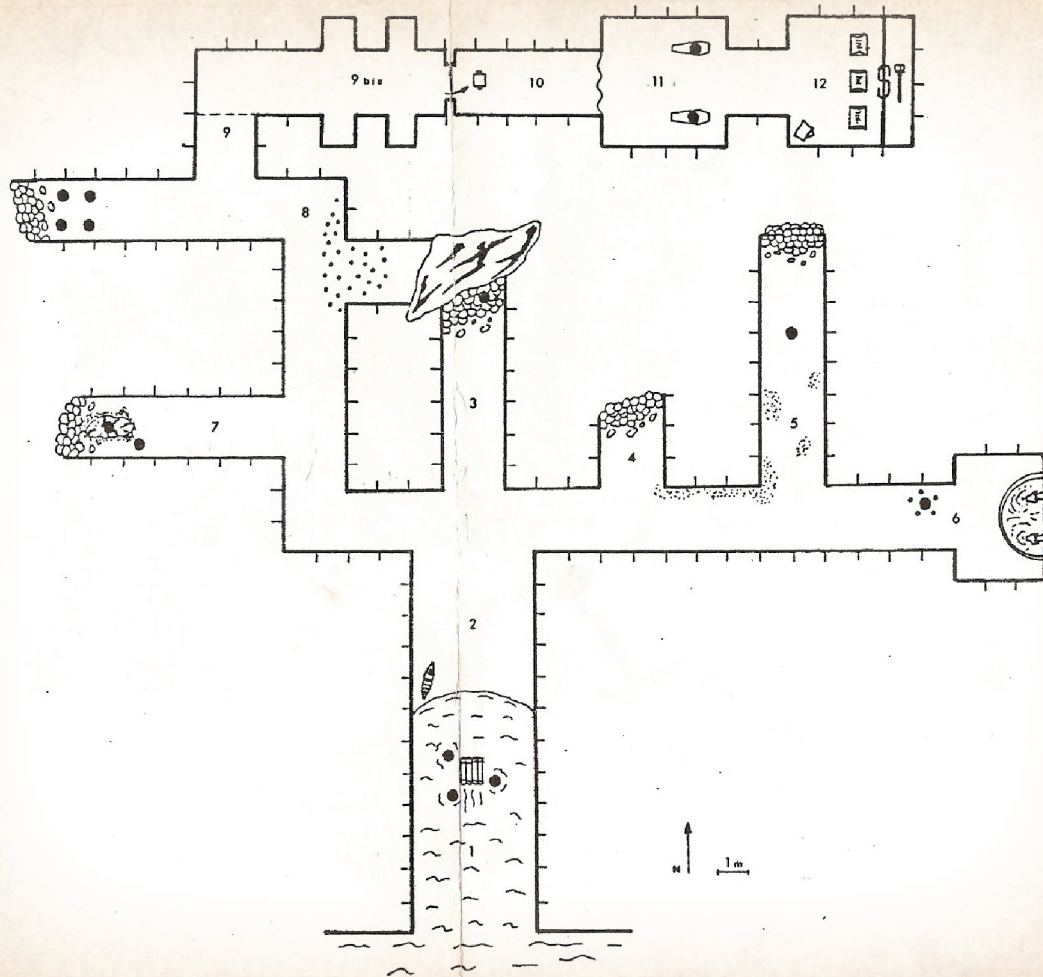
Tras una larga caminata (aproximadamente unas 3 horas de viaje) el grupo llega a la orilla de un lago, cubierto a medias por la bruma. Masbirra saca de entre los matorrales una balsa que se hallaba oculta, e indica al grupo que la entrada a las minas se encuentra en una gruta parcialmente inundada en el otro extremo del lago.

Una vez acomodados los Aventureros les deseará suerte, afirmando que debe reunirse con el mago. Luego desaparecerá de su vista.

A medida que los Aventureros se adentran en las brumosas aguas del lago, se perfilará ante ellos una imponente pared rocosa, cuya única fisura es una cueva por la que penetran las aguas. Evidentemente, allí deberán dirigir la balsa...

1. Entrada de la cueva

En la boca de la cueva se inicia un túnel más o menos recto, inundado por las aguas y navegable. Cuando la balsa con los Aventureros se acerque a la orilla se verán atacados por tres hombres lagarto (página 105 del manual) que les aguardaban sumergidos en el fondo.



Su ataque romperá la balsa, y los miembros del grupo deberán luchar con el agua a la altura del estómago (penalización de -2 a sus tiros de ataque). Los medianos no podrán combatir (¡bastante trabajo tienen tirando por Destreza -Dificultad 10- para mantenerse a flote!) y los enanos tendrán una penalización de -2 (sí, acumulativa) a su ataque ya que estarán, literalmente, con el agua al cuello. Todos aquellos Aventureros, sean del tamaño que sean, que lleven puesta una armadura superior a la Cota de Mallas (15 kg) ... se irán al fondo como piedras, ahogándose sin remedio.

Hombres lagarto (3):

CA: 5

DG: 2+1 - PG 11, 7 y 6

Rango de movimiento: 6 m. (12 nadando)

Ataque: 1 (Maza) daño: 1D6

Tirada de Salvación como: Guerrero 2

Moral: 12

Alineamiento: Neutral

PX: 25

Tesoro: Ornamentos varios: 400, 375, 325 mo

2. Playa

El agua muere en una pequeña playa de arena negra, donde hay varada una barca. De la playa parten tres estrechos túneles tallados en la roca, al norte, este y oeste.

3. Túnel

Túnel corto y angosto que termina bruscamente en un derrumbe. Entre las piedras se oculta una Araña Cangrejo (páginas 90 del manual) que atacará a los Aventureros si se entretienen demasiado por ahí.

Araña Cangrejo:

CA: 7

DG: 2 - PG 10

Rango de movimiento: 12 m.

Ataque: 1 (Picadura) daño: 1D8 + veneno

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

PX: 25

Tesoro (en su madriguera): Joyas y monedas junto a restos de sus víctimas por valor de 500 mo



4. Túnel

Túnel de unos 3 metros de profundidad bruscamente interrumpido debido a otro derrumbe. En las zonas punteadas (ver mapa) se puede observar unas extrañas marcas, que un enano puede reconocer como vetas de metal de hierro.

5. Túnel

Cuando el grupo se adentre por este túnel se tropezará con un monstruo corrosivo (página 111 del manual) que se dirigía tranquilamente en busca de su almuerzo (las vetas de metal). No molestará a los Aventureros a no ser que éstos lo ataquen o vayan muy cargados de metal (armaduras pesadas, cotas de malla, etc).

Monstruo corrosivo:

CA: 2

DG: 5 - PG 25

Rango de movimiento: 12 m.

Ataque: 1 (Maza) daño: 1D6

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

PX: 300

Tesoro: Ninguno



6. Fuente

Al fondo del túnel hay un sencillo manantial de piedra. Sus aguas son mágicas, y tienen la simpática propiedad de reducir a 1/3 de su tamaño los objetos no vivos que se introduzcan en ella (excepto los de piedra). También permite recuperar 1D6 puntos de golpe (una sola vez, no vale llenarse de tragos el gatzate para recuperar más!) a los Aventureros que la beban.

7. Túnel

Si el grupo se acerca al derrumbe del fondo, surgirá de entre los escombros una Viuda Negra (página 90 del manual), que sin más atacará al grupo.

Viuda Negra:

CA: 6

DG: 3 - PG 15

Rango de movimiento: 12 m.

Ataque: 1 (picadura) daño: 2D6 + veneno

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

PX: 50

Tesoro (en su madriguera): 750 mo

8. Chillones

Al acercarse los Aventureros a la zona se toparán con un grupo de hongos chillones (página 92 del manual), que emitirán su agudo chillido al menor ruido que haga cualquier miembro del grupo. Eso, evidentemente, alertará a los cuatro zombis (página 121 del manual) que se encuentran al fondo del túnel oeste, y que tardarán un asalto en acudir a dar la bienvenida al grupo.

Zombis (4):

CA: 8

DG: 2 - PG 16, 14, 9 y 7

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 (Garra) daño: 1D8

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

PX: 20

Tesoro: Ninguno

9. Puerta mágica

Si los zombis son expulsados atravesarán la puerta mágica, escondiéndose en los alvéolos de la sala 9 bis. Los Aventureros verán una pared monda y lironda mientras no la toquen. En ese momento la ilusión desaparecerá.

9 bis. Alveolos

Los zombis que logren escapar o sean expulsados por el clérigo del grupo (caso de haber alguno) se ocultarán aquí, atacando al grupo cuando éste pase por delante.

10. Trampa

Al final del pasillo se encuentra una puerta de piedra (que por otra parte se puede abrir como una puerta corriente y moliente). Por desgracia, tiene una trampa: al abrirla desequilibra un cubo de piedra lleno de agua de la fuente (6), que empapará por completo al Aventurero que se encuentre ante la puerta, causándole los mismos efectos que si se hubiera introducido en la fuente (es decir, reducción definitiva de todos los objetos y ropas que lleve, ¿sienta bien eso de que tu armadura se reduzca contigo dentro?). Una cortina cierra el paso a la siguiente sala.

11. Sala de necrófagos.

La cortina es inofensiva (aunque los muy escamados Aventureros posiblemente se la mirarán un par de veces antes de tocarla). Tras ella el grupo se encontrará con una cámara con dos féretros donde se encuentran dos necrófagos (página 112 del manual), que despertarán a la no-vida inmediatamente, atacando sin más al grupo.

Necrófagos 2:

Clase de Armadura: 6

DG: 2 - PG: 12, 14

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 garras / 1 mordisco

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + especial

Salvación: Guerrero 2

Moral: 9

Alineamiento: caótico

Valor PX: 25

Yesoro: Ninguno



12. Sala del tesoro.

En ella se encuentran cuatro cofres con un total de 5000 piezas de oro, así como un par de sacos tirados por el suelo. Se trata de sacos devoradores, puestos ahí con toda la mala idea del mundo, así que si a algún Aventurero listillo se le ocurre usarlos para recoger el tesoro... Y sí, se comen las monedas. Y lo que le echen. No, no pueden usarse como arma, como mucho para torturar a alguien si no importan demasiado los gritos.

En la pared este hay una inscripción que dice: tras la riqueza se oculta el poder. Dicha pared oculta una puerta secreta (basculante hacia abajo por mecanismo de poleas en agua) y tras ella se encuentra el tan deseado báculo de Flandag.

El conde Florho

Cuando el Narrador lo considere oportuno el grupo se tropezará cara a cara con el Conde Florho, "ligeramente mosqueado" por la intrusión de los Aventureros en sus asuntos (a saber: rescate del mago, robo de su armamento, posible destrucción de sus libros de magia, etc.). Si además ve sus armas y armadura en manos del grupo, pillará un cabreo que no te menea, y gritando con voz aflautada su grito de guerra (¡Oiggs!) se lanzará contra el grupo en un combate a muerte.

Conde Florho:

CA: 2

DG: 3 - PG 25

Rango de movimiento: 9 m.

Ataque: 1 (Espada larga) daño: 1D8 +3 (+3 fuerza)

Tirada de Salvación como: Guerrero 1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

PX: 150

Tesoro: Ninguno

Hechizos (si no destruyen sus libros): 1º nivel:

Hechizar persona, Proyectil mágico. 2º nivel:

Imagen Reflejada

Si el grupo sale victorioso del combate contra el Conde Florho pueden coger la barca con la que el Conde ha venido y volver al punto de encuentro con Masbirra. Allí les espera también Flandag. Al tomar el báculo en sus manos, éste reluce y empieza a brillar, desprendiendo un aura blanca que inunda por completo al mago primero y a todos los presentes después. Cuando se disipa, Flandag no es ya el anciano consumido aunque digno que los Aventureros conocían, sino un Mago con mayúsculas, que aunque de edad avanzada, respira poder y vitalidad. Sus ropas son ahora de un blanco impoluto y sus ojos brillan con la inteligencia y la sabiduría.

Sin transición dirigirá su báculo hacia el bosque pronunciando un conjuro incomprensible. Al poco aparecerá un unicornio blanco, que se dejará montar dócilmente por el mago. Desde su montura, éste sonreirá al grupo y les dirá: Bueno, la compañía es muy grata... ¡pero hay un reino que salvar! A continuación saldrá disparado al galope. Si los Aventureros manifiestan sus deseos de participar en la batalla (tanto más cuando, tras el estallido de luz, sus puntos de golpe vuelven a estar a tope) Masbirra los guiará hasta ella.

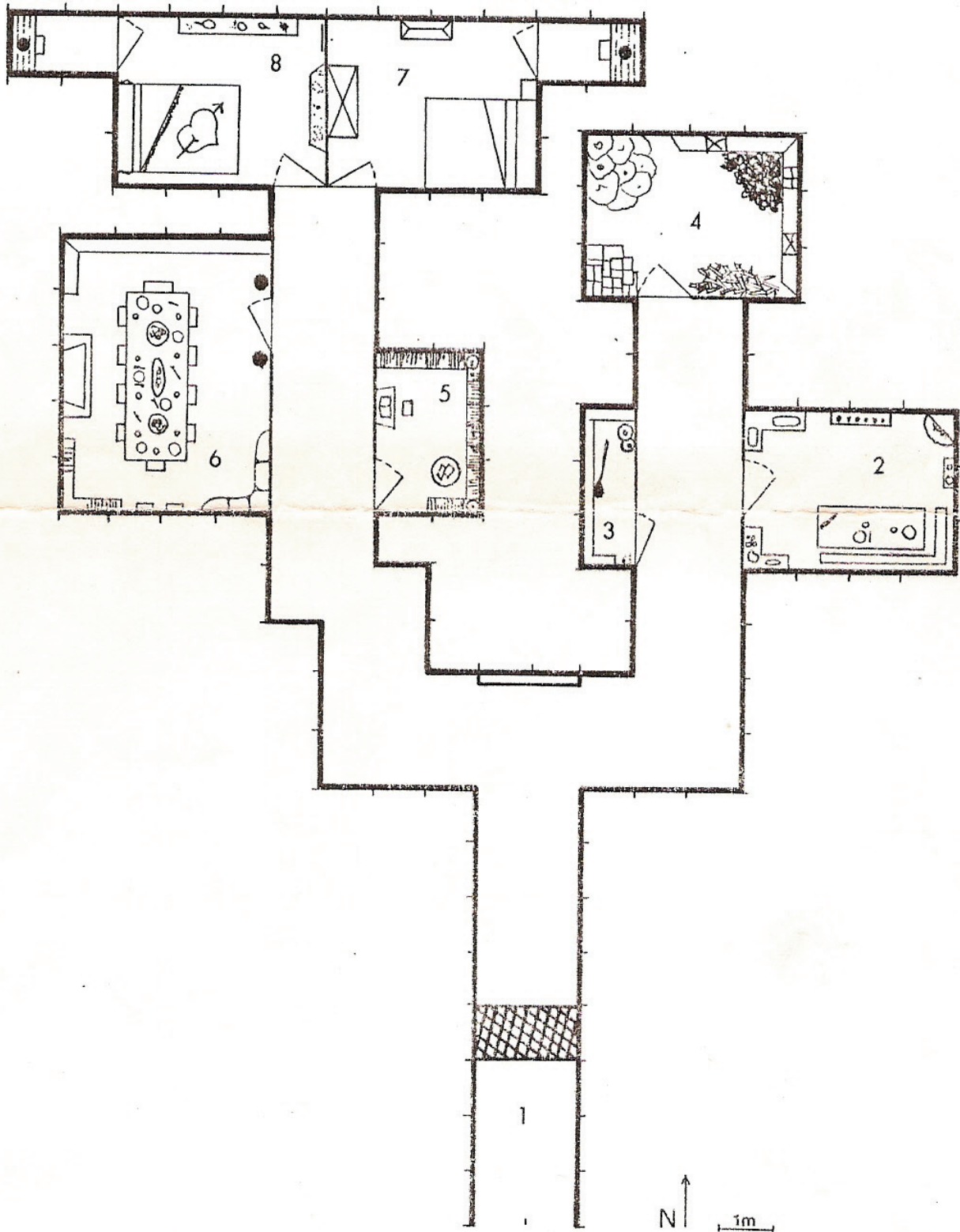
El Narrador puede recrearse describiendo una batalla épica entre las terribles hordas de monstruos y los guerreros de la Marca. Por supuesto, la victoria se decantará finalmente por éstos últimos, gracias a la ayuda del ahora poderoso Flandag, el valiente heredero Graanor y quizá la heroica actuación de los Aventureros.

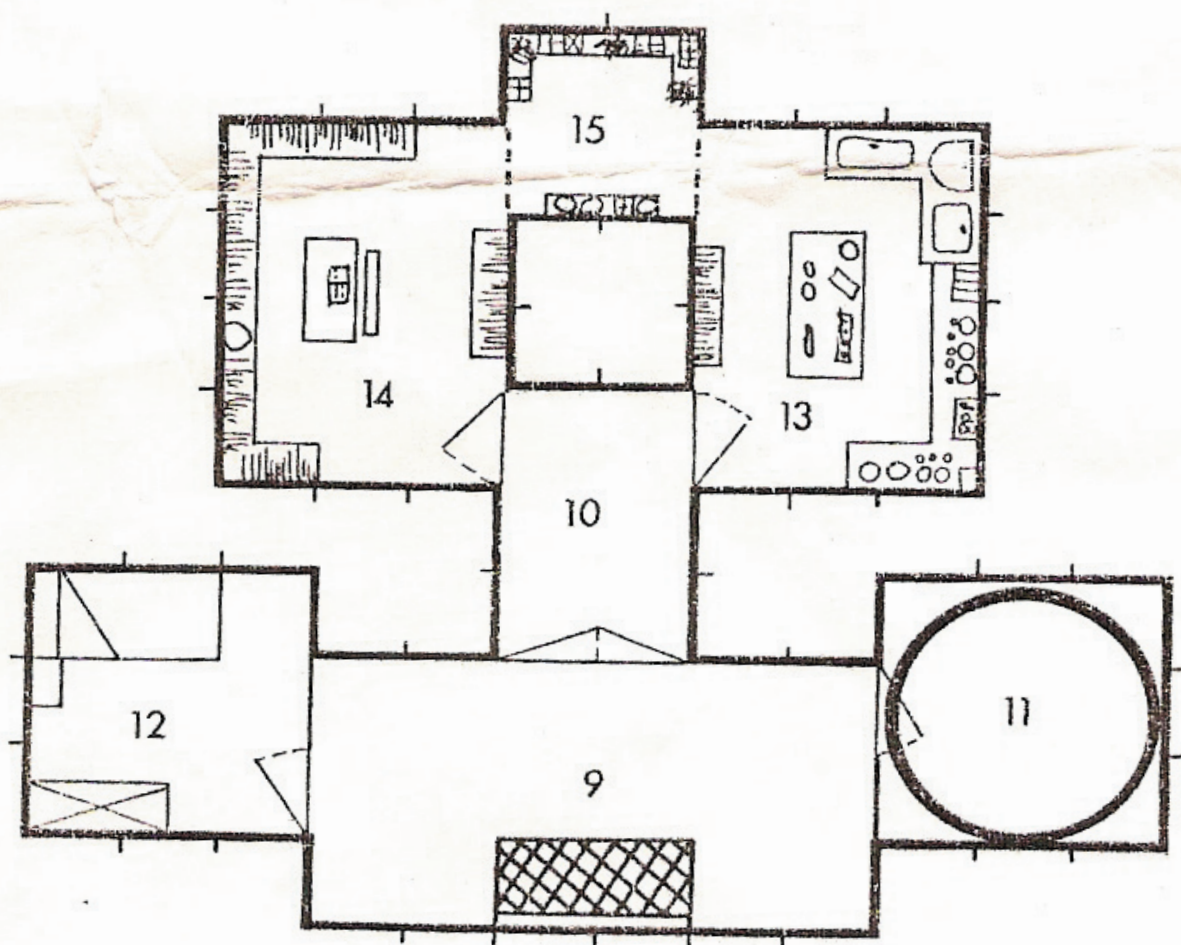
Terminada la batalla, y finalizados los alegres festejos por la victoria, el nuevo duque Graanor Reginbrad recompensará al grupo dándoles la propiedad del castillo de Korba para ellos y sus herederos. Claro que, quizá se olvide de decirles que el castillo y las tierras que lo circundan cayeron hace mucho en poder de un siniestro Nigromante, y que las ruinas del otra hora soberbio castillo están repletas de peligros...

Pero esto ya será otra historia.
Y se contará en otra ocasión...



MAPAS PARA EL MASTER

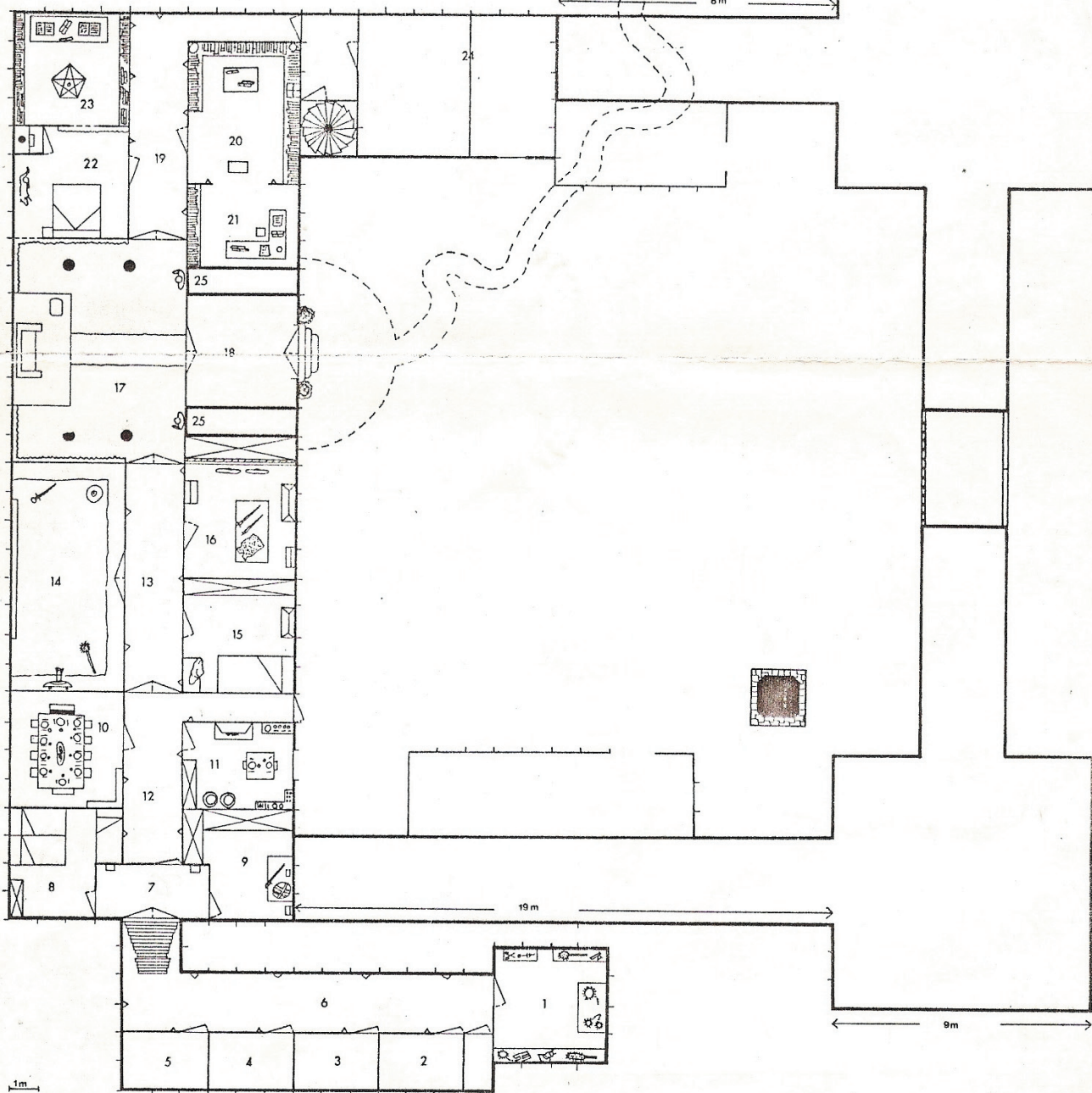




N ↓



8 m



N
1m

9m

19 m

