



LA FORTALEZA DEL VADO

GUÍA DE LA CIUDAD
Y SUS HABITANTES



por José Torrano (Norkak)
norkak.wordpress.com

LA FORTALEZA DEL VADO

Extraído del Módulo “Retorno a la Fortaleza de la Frontera” y adaptado para Aventuras en la Marca del Este.

Breve Historia de la Fortaleza:

La Fortaleza del Vado, también conocida como la Fortaleza de la Frontera, se encuentra emplazada entre las Marcas del Este y del Oeste (de ahí su sobrenombre). Fue construida, hace unos 30 años por Macsen Wledig, un aventurero de éxito que al haber alcanzado cierto reconocimiento en su profesión y comenzar a atraer seguidores, decidió retirarse y construir su propia fortaleza como colofón a sus proezas. Eligió esa zona por ser un paso natural entre ambas Marcas por ser una importante ruta de comercio. Además, era un punto fácilmente defendible. Pidió permiso a la Corona y ésta, bajo juramento de fidelidad por parte de Macsen, se lo concedió. Planeaba expulsar a todos los monstruos de esas tierras, salvo unos pocos que intentaría que permaneciesen escondidos en las zonas más apartadas, presintiendo que una cacería de monstruos de vez en cuando le serviría como deporte cuando comenzase a echar de menos los antiguos días de explorar cuevas y llevar a cabo valerosas hazañas. Después, campesinos y ciudadanos se establecerían atraídos por la seguridad de la fortaleza y al cabo de unos años tendría su propio pueblo en el corazón de una región con granjas y campos bien protegidos.



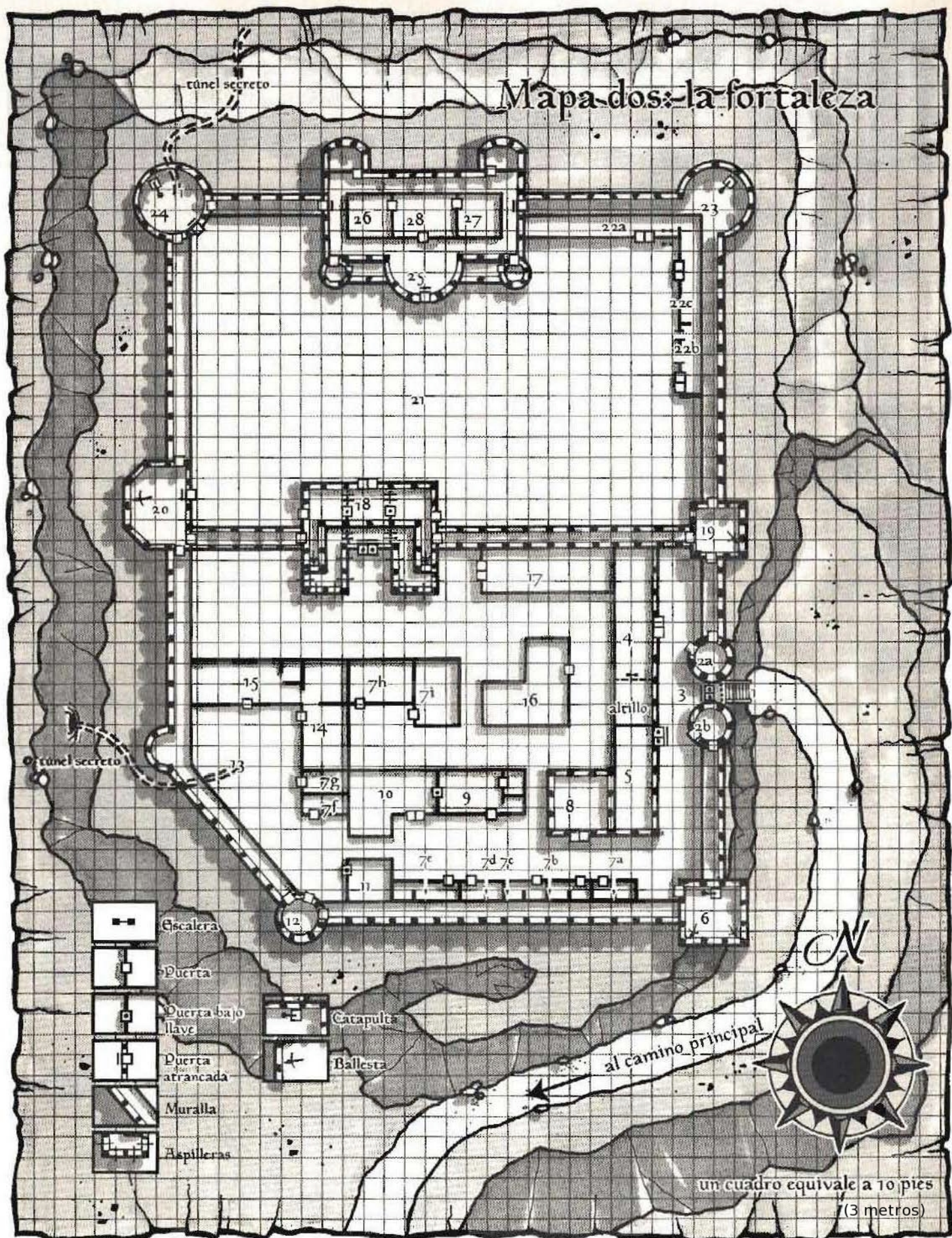
Al menos ése era el plan. En realidad, Macsen encontró que el retiro le sentaba bien. Perdió el tiempo dirigiendo los asuntos de la guarnición y la fortaleza, dejando la región sin tocar excepto por patrullas ocasionales, e incluso éstos fueron cada vez menos frecuentes con el paso de los años. Dejaba a los jóvenes aspirantes a aventureros, como una vez había sido él, hacer incursiones por los alrededores para que limpiaran la zona y eliminar cualquier peligro para su pequeño asentamiento. Con el tiempo, la zona se vació y no quedaban ni tesoros ni desafíos y los aspirantes a aventureros se marchaban a otras regiones donde poder forjarse un nombre.

Las cosas siguieron así durante algunos años, hasta que el desastre de la guerra se abatió sobre la tierra. La fortaleza en sí no se vio afectada por ninguna de las guerras que hubo a su alrededor, pero Macsen no podía permanecer allí y ver como su tierra natal en el este era destruida. No, no mientras él tuviera fuerza para empuñar una espada. Reunió a todas sus tropas, excepto a unos pocos hombre que se quedaran allí para proteger la fortaleza hasta que él regresara. Partió hacia las llanuras de Eltauro y nunca más regresó. Llegaron noticias de que había muerto, pero el castellano sostuvo que los rumores eran falsos, pero al final tuvo que admitir que tanto Macsen como el resto de camaradas habían muerto.

Afortunadamente, Macsen había elegido bien a su castellano.

Devereau era un allegado leal, un arquero que no pudo acompañarle debido a una herida durante una aventura le dejó lisiado. Si le hubiera sido posible marchar junto a su señor, habría muerto como el resto. Un hombre más ambicioso podría haberse declarado como el nuevo señor, uno menos reflexivo habría reclutado nuevas tropas y así atraído gente nueva, cambiando para siempre la esencia original de la población. Devereau no era ninguna de estas cosas. Después de organizar una reunión a la que acudió cada hombre, mujer y niño de la fortaleza, expuso la situación y propuso tres soluciones: abandonar la fortaleza y que cada uno volviese a su tierra, dividiendo el tesoro que quedaba a partes iguales; solicitar un nuevo señor y rendirle obediencia como habían hecho con Macsen; o elegir un nuevo líder de entre ellos. Después de mucho debatir, eligieron la última de las opciones, pidiendo a Devereau que continuara como castellano y les guiara a través de los difíciles tiempo que se avecinaban, renovando su nombramiento en una votación popular al final de cada año.

En los años transcurridos, la fortaleza lentamente ha recuperado su fuerza. La guarnición profesional del pasado ha sido sustituida por una milicia, en la que sirven todo granjero y artesano (sea hombre o mujer) durante un periodo obligatorio. La mayoría de las viejas barracas y plazas de armas han sido transformadas en huertos de hortalizas (para alimentar a la población en tiempos de crisis) y alojamientos para los habitantes de la fortaleza y sus familias. La sabiduría de esta política ha sido probada varias ocasiones, pues tres veces el castillo ha sido asediado o atacado y siempre los sitiados han resistido y vencido a sus enemigos. Hoy es de nuevo una pequeña pero próspera comunidad, menos populosa que antes, pero protegida por gente que ha invertido años de duro trabajo en convertirla en su hogar y que la defenderá hasta las últimas consecuencias.



Los habitantes y el lugar:



La excelente posición defensiva de la fortaleza y su apariencia exterior son algunas de las razones de que no haya sido atacada más frecuentemente (sólo tres veces en treinta años). Con una guarnición completa, sería muy difícil tomarlo al asalto sin un gran ejército, máquinas de asedio y mucho tiempo. No sugieras a los Pjs cuando lleguen que está escasa de personal, deja que los aventureros hagan sus propias deducciones en base a lo que vean en el interior. Los muros del patio exterior (áreas 1 a 17) tienen nueve metros de altura, mientras que las del patio de armas (áreas 18 a 27) tienen una media de dieciocho metros de altura. El terreno alrededor de los muros ha sido sembrado de estacas y abrojos, haciendo muy difícil que nadie se aproxime por otro lado que no sea el vigilado camino. Siempre que un viajero solitario o un grupo se acerque por el camino a la ciudad, se escuchará un sonido metálico como el de un gong de una de las torres que vigila el camino, indicando su llegada.

1. Puerta Principal.

Los Forasteros que se dirijan a la fortaleza encontrarán un puente levadizo bloqueando la entrada cuando lleguen al final del camino. Dos torres flanquean la entrada y el puente levadizo se controla desde la Torre Norte (2a). El rastrillo detrás de él se dirige desde la torre sur (2b). La grieta que sirve como foso tiene dieciocho metros de profundidad, el agua tiene una profundidad de tres metros y una capa de aceite inflamable cubre la superficie. En caso de un asalto, se puede prender fuego a toda la superficie del foso, que arderá aproximadamente media hora (una antorcha soltada descuidadamente producirá el mismo efecto). El puente levadizo es muy sólido y está bien mantenido. Se necesitaría asestarle 80 puntos de golpe antes de que se pudiera atravesar o echar bajo. Naturalmente cualquiera que intente un acto tan poco amistoso acabará chorreando flechas como un puercoespín, será rociado con alquitrán caliente, aceite hirviendo y cosas así.

2a y 2b. Torres de la entrada

Estas torres son sólo un poco más altas que la muralla y siempre hay una guardia vigilando en lo alto, llueva o nieve. Tan pronto como alguien se acerque a diez o doce metros de la puerta, el vigía de la torre derecha (Lauri - 2a) gritará “Alto, ¿quién va? ¿amigo o enemigo?”. Lo más seguro es que los Pjs respondan “amigo”, entonces el guardia de la izquierda (Charl -

2b) preguntará: “¿Cuál es el motivo?” (Cada Pj debe dar una explicación de porque viene a la fortaleza, no tiene por qué ser la verdad, pero tiene que sonar convincente). Finalmente, el primer guardia les preguntará “¿Vuestro nombre?” Cada Pj debe dar su nombre antes de que puedan pasar (por supuesto, nada obliga al Pj a dar su verdadero nombre). Si todo va bien, el segundo guardia les dirá “De acuerdo” y desaparecerá dentro de la torre derecha. Un momento después el puente levadizo comenzará a descender lentamente con algunos crujidos y gruñidos de sus grandes cadenas, revelando el rastrillo que hay detrás. Lauri reaparecerá resoplando ligeramente, y echará un vistazo mientras Charl baja de su torre y llega al rastrillo para hacer que éste baje, chirriando, dejando a los Pjs avanzar hasta la robusta puerta de madera.

Lauri y Charl (vigías de 2º nivel): (Guerrero de 2º Nivel) CA: 5 (Cota de Mallas) o 4 (Cota de mallas con Escudo); Pg: 20; Daño: 1d6 (arco corto) o 1d6 (Espada corta); TM: M; AL: Legal; PE: 35 cada uno. Int 10 (de media).

3. El patio

La puerta de madera está custodiada por Sabine, la cual abrirá una contraventana en la puerta y dirá a los Pjs: “Bienvenidos a la Fortaleza del Vado”. Mirará a todos y cada uno de los Pjs y sus ojos se posarán en las armas que lleven. “Soy Sabine, la guardiana de la puerta. Éste es un lugar tranquilo. No nos gustan las peleas en las calles, que la gente sea apuñalada en la taberna, ni nada por el estilo. Mantened vuestras armas envainadas dentro de estos muros, no os metáis en problemas y encontraréis que la fortaleza es lo más parecido a un hogar lejos de casa. Cread problemas y desearéis no haber venido nunca. Os lo garantizo.”

Sabine no admitirá a ningún forastero hasta que haya guardado cualquier arma que lleve desenvainada (introducir una espada dentro de su vaina, desencordar un arco, y cosas así). Sugerirá que muestren sus buenas intenciones poniendo un “lazo de paz” en sus armas, atando la empuñadura a la vaina o al cinturón, pero no insistirá.

Obviamente tales restricciones no se aplican al bastón de un mago, aunque el personaje debe sostenerlo como si fuera de paseo, no asiéndolo con ambas manos como si fuera un arma. Una vez que crea que han entendido las reglas y no van a causar ningún problema, desaparecerá detrás de la ventan y un minuto después escucharán el sonido de un cerrojo que se descorre y el giro de una llave. Entonces se abrirá la puerta permitiéndoles entrar a la fortaleza.

Sabine es una mujer bien parecida, de unos treinta años, una viuda que ha sido guardiana de la puerta de la fortaleza durante los últimos seis años. Ha visto los suficientes aprendices a héroes como para no

impresionarse fácilmente. Vigilará de cerca de los alborotadores potenciales, pero rápidamente simpatizará con aquellos que obedezcan las reglas de la fortaleza respecto a las armas dentro de los muros. Como guardiana de la puerta tiene la autoridad de expulsar a cualquier forastero que pueda suponer un peligro para los residentes. En ocasiones ha bajado el rastrillo exterior, atrapando a los visitantes desagradables entre las torres de la entrada hasta que llegó la milicia de Jaddle para tomar cartas en el asunto. Normalmente ayuda a los recién llegados a orientarse. Sabine sabe en todo momento quién entra y sale de la fortaleza, y puede ser una valiosa fuente de información para los personajes que traben amistad con ella. Dirigirá a los visitantes dependiendo de su apariencia. Indicará donde están los establos (zona 4) a los que tengan montura, el almacén (zona 5) a los que lleven un carro con cajas o barriles, la plaza del mercado (zona 13), a los que carguen con cestas de comida, la posada y la taberna (zonas 14-15) a los que tengan punta de viajeros sedientos que buscan un lugar donde descansar, etc.

Sabine, la guardiana de la puerta. (Guerrero de 3º Nivel) CA: 3 (Cota de Mallas +1, escudo); Pg: 36; Daño: 1d8+3 (Espada larga +1 y bono de fuerza); TM: M; AL: Legal; PE: 120. Fue 17, Des 11, Con 18, Int 13, Sab 12, Car 12.

4. El patio

Los establos comunes pueden ser usados por todos los visitantes al coste de 5 MP por caballo y día. Gastando 1 MO le cepillarán y le darán un morral de avena, en vez de hacerle compartir el pesebre de heno. La silla, los arneses y otros avíos de pueden confiar a la moza de la cuadra, Tella, o guardarlos en el almacén de la puerta de al lado. Tella es simpática y una fuente de información (cotilleos) sobre las idas y venidas de todo el mundo. Por desgracia, también informará sobre los Pjs a otros que puedan llegar preguntando por ellos. Tella es una jovencita de 14 años, hija de Rafe el Herrero. Es insaciablemente curiosa, y una experta fisgona que puede husmear entre las pertenencias de los Pjs, si le dan la oportunidad. Si no toman precauciones, sus secretos pueden llegar a oídos hostiles.

Tella la moza de la cuadra (1º nivel de ladrón): CA 8 (bono de Des); pg: 4 Daño: 1d4 (daga); AE Apuñalar por la espalda (bonificador +4 al ataque, daño doble); DE habilidades de ladrón; TM M; AL: Legal; Fue 13, Des 16, Con 15, Int 12, Sab 8, Car 14. PE 15. Habilidades de Ladrón: Abrir Cerraduras 17%, Enc./Desactivar Trampas: 14%, Hurtar: 23%, Moverse Sigilosamente: 23%, Escondarse en las Sombras: 13%, Detectar Ruidos: 1-2 (1d6), Escalar Paredes: 87%

Tanto los establo como el almacén de al lado forman un solo edificio grande y bajo, separado por dentro tan sólo por un muro de madera. Los muros exteriores son de piedra y el lado del tejado que mura

hacia las torres de la entrada tiene una almena a todo lo largo, como una segunda línea de defensa si cae la entrada durante un ataque. Los establos tienen compartimentos para veintidós caballos, así como un altillo para el heno en el lado sur (es el lugar favorito de Tella para escuchar conversaciones interesantes).

5. Almacén

Este gran edificio está a disposición de cualquier visitante que desee guardar algo, al coste de 1 MP por bulto (saco, alforja, barril, caja...). Los mercaderes normalmente lo usan para mantener a salvo sus mercancías mientras están en la fortaleza. La puerta doble está atrancada y cerrada con llave. Sabine, la guardiana de la puerta, tiene la llave.

6. Torre de la guardiana de la puerta

Esta torre cuadrada de piedra mide 15 metros y tiene una almena en lo alto en la que hay dos ballestas (en la actualidad sólo funciona una) y una catapulta antigua pero que aún funciona. La torre tiene tres pisos conectados por medio de una escalera que gira alrededor de la parte interior del muro. Sabine, la guardiana de la puerta, vive en la planta baja con sus dos hijos de 4 años (Sabir y Tahir). Sus habitaciones son sencillas pero cómodas, divididas en una gran sala de estar, su habitación y la habitación de los niños. Un retrato de su anterior marido, un aventurero devorado por ratas gigantes en Las Barrancas, cuelga en un lugar de honor de la pared.

La segunda planta es el hogar de los guardias que vigilan la puerta. Sus cuatro habitaciones son la casa de Lauri, Charl, Wort y Joop. Todos son guerreros de 2º nivel. Actualmente, Lauri y Charl hacen la guardia de día, y Wort y Joop hacen la de noche (cambian el turno más o menos cada mes). Tres de ellos son hábiles arqueros, y Joop es un arquero competente. Invierten parte del tiempo de guardia haciendo flechas para reponer las que han usado cazando o en la defensa de la fortaleza, mientras que Joop alisa y da forma a ramas de madera para construir nuevos arcos cortos.

La tercera planta sólo tiene tres metros de altura, pero es tan ancha como las anteriores, sirve como armería del patio exterior. En ella hay veinte armas de asta (la mayoría picas), treinta espadas (en su mayor parte espadas cortas, pero también hay algunas espadas largas y dos espadas anchas), una docena de arcos, algunas mazas y 300 flechas atadas en fardos. Normalmente la puerta de la torre está abierta para que la gente pueda tener acceso a las armas almacenadas arriba rápidamente en caso de emergencia. La puerta de las habitaciones de Sabine está cerrada (Sabine guarda la llave, su cuñado el Herrero tiene una copia).

7. Casas Familiares.

Cada uno de estos edificios bajos de madera son el hogar de alguna de las familias locales. La mayoría

son sencillos pero sólidos edificios de madera de unos seis metros de largo por tres de ancho y unos cuatro metros y medio de alto, con un taller en la parte delantera y las habitaciones en la parte trasera. Cuando hace buen tiempo, las puertas están abiertas, permitiendo que entren la brisa y los clientes. Los niños entran y salen corriendo en todo momento.

7a. La casa del viejo Tarlach, el pescador. Tarlach sale a pescar al río El Oraco siempre que hace buen tiempo, y frecuentemente, incluso aunque llueva, por lo que será difícil encontrarle aquí. Vende todo lo que no puede comerse en el mercado, ahumando o salando lo que le quede al final del día. Aunque rara vez fue un hombre dominado por su mujer, ahora disfruta tranquilamente de su vejez. Su hija, Miep, casada con uno de los hermanos Lum (ver más adelante) y él a veces cogen a algunos de los hijos de Lum y los llevan a pasar un día de pesca. Siempre le siguen los gatos (un cambio agradable en la vida de los roedores del pueblo) cuando sale de pesca.

7b. La casa de Reece, el zapatero. Es un hombre callado que se guarda las cosas para sí mismo. Reece es un veterano de las guerras contra Ungoloz que llegó hace algunos años, buscando un lugar donde asentarse y olvidar los horrores de la guerra. Se casó con una mujer de la fortaleza (Asgrim, una joven viuda cuyo primer marido partió a la guerra al poco de casarse, y nunca volvió). Tienen un hijo de tres años, Decius, y una hija de un año, Nadya. Reece es muy respetado por sus vecinos, que opinan que es un tipo firme y sensato además de hábil con la espada (como ha demostrado durante sus períodos en la milicia local), aunque nunca ha abusado de ello.

7c. La casa de Dubricus de Ambrille. Se presentó en la fortaleza hace varios meses buscando un grupo de aventureros para unirse a ellos. No encontró a nadie interesado, principalmente a causa de su insistencia en que debía ser el líder de cualquier grupo al que se uniera (partiendo del hecho de que entre las personas del grupo haya uno que tome las decisiones). Lo ha estado reconsiderando y ha decidido emplear su tiempo en otros quehaceres. Dubricus es proveniente de una rica familia noble, pero la mayor parte de la fortuna no le correspondía a él, así que decidió crearse un nombre por sus propios medios. Para mantener sus gastos está trabajando como escribiente, redactando contratos entre comerciantes y cosas por el estilo. Es un trabajo moderadamente remunerado (cobra 2 MP por página) pero terriblemente aburrido para alguien como él. Se siente muy orgulloso de la escuela infantil que ha organizado, a la que puede ir cualquier niño que quiera aprender a leer y escribir. Sus clases son muy populares, especialmente por sus improvisadas charlas sobre historia (las cuales relata muy dramáticamente con impredecibles cambios de entonación). Para más

información, ve a la sección “PNJs de la Fortaleza del Vado”.

7d. La casa de Quince Brakenbury, el sastre. Quince puede hacer cualquier tipo de ropas por encargo, desde un sencillo jubón a exquisitas vestiduras para príncipes. Compra telas regularmente a los comerciantes de paso, para después vender las prendas terminadas a clientes o a otros comerciantes. Quince lleva viviendo en la fortaleza mucho tiempo. Antes residía en el edificio de la puerta de al lado (7e), pero como era más grande lo intercambió con Jocelyn, la curtidora, para que ésta tuviese más habitaciones donde guardar sus existencias de voluminosas pieles antes de venderlas. Él y Jocelyn están enamorados y sus vecinos esperan que se casen antes de que acabe el año. Quince es una persona agradable, mucho más listo de lo que parece y que silba mientras trabaja.

7e. La casa de Jocelyn, la curtidora. Jocelyn vino a vivir al castillo hace tres años, abandonando su antigua vida como cazadora (cuando le preguntan la razón, replica que “estaba cansada de dormir en los árboles, bajo la lluvia y rodeada de bichos”). Jocelyn comenzó con algunos conocimientos básicos de la técnica de curtir las pieles, ahora, después de practicar mucho se ha convertido en una maestra en el arte del curtido y puede crear desde cuero duro para confeccionar armaduras de cuero (cuero cocido) hasta suave ante. Está experimentado con una técnica de raspado de las pieles para crear pergaminos pero aún no la domina, por lo que vende el resultado de sus experimentos a mitad de precio (2 MP por pergamino). Uno de los problemas derivados del curtido es el espantoso hedor que levanta, así que no trabaja las pieles en su casa, sino en un calabozo abandonado bajo la torre de la prisión. Los que han sido encarcelados durante la noche en alguna de estas celdas, después de una pelea o por algún delito menor, coinciden en que lo peor del encierro es el olor.

Jocelyn se ha hecho muy amiga de Quince, el sastre y espera casarse con él dentro de pocos meses. Quince no sabe que Jocelyn es una bandida retirada, que formaba parte de una banda que habita en una de las cuevas de Las Barrancas. Se marchó porque pensaba que esa vida no le llevaría más que a una muerte desagradable, a un encierro en algún calabozo de mala muerte o alguna cosa peor. Jocelyn simula no reconocer a ninguno de sus antiguos camaradas cuando vienen al pueblo en busca de provisiones (aparte de su hermana Neath, que ahora es una de los tres líderes de los bandidos, y viene ocasionalmente a visitarla) y ellos hacen lo mismo. Si los bandidos decidieran atacar la fortaleza, éstos pedirían ayuda a Jocelyn, pero no se han dado cuenta que su lealtad es ahora para sus amigos y vecinos de la fortaleza.

7f. La casa de Nianne, Opal y Chandry. Esta pequeña casa es el hogar de dos hermanas y la hija de la hermana mayor. Las damas llevan una vaquería. Como su casa es demasiado pequeña para guardar a los animales, las vacas son encerradas en la planta baja de la torre de vigilancia (zona 12). Después de ordeñar las vacas cada mañana, se dividen las tareas. Chandry lleva la leche fresca a las familias y clientes que se la han pedido (el tabernero, el panadero, etc), mientras Nianne y Opal baten leche en una vasija para hacer manteca y guardan parte para que cuaje y puedan hacer queso. Mientras tanto, Chandry monta un tenderete donde vende sus quesos, leche y manteca fresca. Opal tiene vocación religiosa (es Clériga de 1º nivel) y celebra un servicio nocturno dos veces por semana en la capilla local, tanto para feligreses que comparten su fe como para los que prefieren no escuchar los acalorados sermones de Abercrombie. Para más información sobre Opal, ve a la sección “PNJs de la Fortaleza del Vado”.

7g. La casa del hermano Martín, el panadero. Esta panadería actualmente sirve al hermano Martín como negocio y lugar de trabajo. El hermano es fraile itinerante que durante los últimos meses se ha instalado en la fortaleza para estudiar las creencias locales. Cuando escuchó que no tenían panadero (Calista, la mujer del posadero tenía un comedor “público” para toda la comunidad, además de mantener la posada), decidió hacerlo él para mantenerse mientras estaba en la zona. Además acogió a una huérfana, Jenn, cuyo padre había muerto de cólico el invierno pasado, para enseñarle un oficio con el que pudiera ganarse la vida sin tener que vivir de la caridad de otros. Martín no es particularmente bueno cocinando, pero es bastante competente con los quehaceres diarios de cocer el pan para la comunidad. La mayor parte de su tiempo está cocinando *pan de viaje* (esencialmente son las llamadas galletas de marinero, el componente principal de las “raciones de hierro” junto con carne y fruta seca) para vendérselas a las caravanas de comerciantes y a los aventureros. Con mucho esfuerzo está creando un excedente de comida que el castellano almacena en barriles como suministro para la fortaleza en caso de asedio o de cualquier otro tipo de desastre (como una mala cosecha). Martín cae bien a la gente, es simpático, amable y no es crítico. No sería de extrañar que un día recoja todas sus pertenencias y se marcha para continuar sus investigaciones, pero no se da cuenta de que la joven Jenn siente un gran afecto por él, e insistirá en acompañarle cuando se marche, huyendo tras él si se lo impide. Para más información sobre el hermano Martín, ve a la sección “PNJs de la Fortaleza del Vado”.

7h. La casa de Hobbin, el carpintero. Hobbin, junto con su hermano Asham es uno de los mejores artesanos de la fortaleza. Su difunto padre fue uno de los obreros que trabajó en la construcción de la fortaleza y algunos de los edificios de madera son obra suya. Hobbin puede hacer prácticamente cualquier trabajo de

carpintería, desde esculpir la repisa de una chimenea y labrar un candelabro, hasta tallar cubiertos (tenedores y cucharas de madera) y alisar un bastón. Acepta por igual todos los encargos de mercaderes y aventureros. Sus vecinos reconocen que es un hombre trabajador que no pierde el tiempo hablando, y una persona que adora a su familia. Vive junto a su mujer Alwyn y sus cinco hijos: Valens, Arius, Quillan, Arven y Lucin (Valens, el mayor, tiene doce años y Lucin, la pequeña, sólo cinco). Hobbin es uno de los pilares de la comunidad y sirve de buena gana en la milicia local. Prefiere perder algo de su tiempo en ella a tener que dejar su hogar y arriesgar a su familia a los peligros y la soledad de la vida en el campo.

7i. La casa de Asham, el tonelero. Mientras Hobbin es serio, Asham es algunas veces muy depresivo, un hecho que confunde a sus vecinos, que le toman por un honesto artesano con un prospero negocio y una familia encantadora (su mujer Naramis, y siete hijos: Arpad, Anrod, Atli, Parwin, Durifern, Barthony y Blasco). Asham es el mayor de los dos hermanos, y sus ocasionales depresiones son en parte causadas por su constitución y en parte como resultado de la inquietud y los remordimientos. Asham fabrica barriles para los comerciantes de cualquier tipo, forma o tamaño, desde un tazón hasta una gran “pipa” (barril de gran tamaño). Hace algún tiempo un cliente le ofreció el doble de la tarifa normal si ponía un compartimento secreto en un barril especialmente diseñado para él, y Asham aceptó. El mismo cliente (Ergan, el comerciante) volvió en su siguiente viaje a la región alabando su trabajo y encargándole varios toneles más con el mismo diseño. Sólo pasado algún tiempo se le ocurrió a Asham que Ergan era un contrabandista, y a pesar de la generosa remuneración decidió no hacer ningún barril más con el mismo diseño. Cuando Asham le dijo esto a Ergan en su siguiente visita, éste sólo sonrió y se despidió, pero a la mañana siguiente la hija mayor de Asham había desaparecido, aparentemente se había fugado. Ese mismo día Ergan visitó al tonelero y, sonriendo, le dijo que su hija había sido secuestrado mediante la magia y que seguiría sana y salva mientras el tonelero continuara suministrándole los toneles especiales. Asham no tiene forma de saber si Ergan realmente está relacionado con la desaparición de Arpad (lo está) o si ella sigue viva (lo está), pero no quiere correr riesgos y ante la duda continúa fabricando los barriles que Ergan usa para sus sucios negocios.

8. La herrería

Este edificio de piedra tiene nueve metros de altura, con almenas en el tejado para la defensa. Sus resistentes puertas dobles pueden ser atrancadas desde dentro si es necesario. Rafe, el herrero, es un hombre grande con unos brazos abultados y musculosos. Vive y trabaja aquí, ayudado a veces por sus hijos. La forja está en la planta baja. El herrero, su madre viuda (Madre Smith), su mujer embarazada (Dara) y sus dos hijos

(Jankin y Kemble) viven en la planta superior. Rafe puede hacer herraduras, clavos y bocados fácilmente, pero forjar armas y armaduras está muy por encima de sus posibilidades. Lo máximo que puede hacer es puntas de flecha o reparar un agujero en un escudo soldándolo o tapándolo con un parche. Durante los tiempos de Madsen, la fortaleza tuvo un armero viviendo aquí que abastecía a la guarnición, pero hoy día la gente confía en lo que queda en la vieja armería, complementado por lo que el castellano puede comprar a los comerciantes de paso. El herrero está dispuesto a aceptar encargos especiales, desde forjar un símbolo sagrado a bañar una hoja en plata fundida, siempre que el precio sea bueno y la tarea no interfiera con su trabajo habitual. Rafe es un incondicional de la milicia local, y normalmente se le considera uno de los líderes de la comunidad. Sus opiniones tienen gran peso aquí.

9. Oficina de intendencia (suministros para aventureros).

En cualquier otro pueblo este lugar se llamaría colmado. Su nombre entre los vecinos proviene del origen militar de la fortaleza. Los habitantes rara vez compran aquí, pues prefieren comerciar entre ellos la mayor parte de las cosas de primera necesidad. En vez de eso, el “oficial de intendencia”, Moseley, dirige la mayor parte del negocio hacia los viajeros de paso. Se ha especializado en equipo para aventureros, así que tiene la mayoría de los objetos comunes listados bajo “Equipo” del capítulo tres del *Reglamento del Juego de Aventuras* en la Marca del Este, como mochilas, mantas, yesca y pedernal, linternas, estuche de pergaminos, espejo de mano, aceite, cuerda, sacos, cantimploras, etc. No dispone de los objetos especiales como ganzúas de ladrón o símbolos sagrados ni tampoco artículos de lujo (joyas, perfume), ni objetos grandes (cadenas, arcones, tiendas de campaña). Moseley es honrado y mantiene los precios básicos dados en el reglamento. Vive en las habitaciones de la parte de atrás de la tienda. Una puerta abatible cerrada (Moseley tiene la llave y tiene otra copia colgada en un clavo en su habitación) une la tienda con la otra mitad del edificio. En la zona 10 se muestra su contenido. La puerta de la tienda permanece abierta durante el horario comercial, pero se cierra por la noche y cuando el oficial de intendencia está fuera.

10. Oficina de intendencia (almacén de los comerciantes).

Algunos artículos no se pueden producir en la localidad debido a la falta de algún artesano con el conocimiento de ese oficio. Por ejemplo, actualmente en la fortaleza no hay ningún alfarero, tejedor, soplador de vidrio o fabricante de cestos, así que los habitantes dependen de los mercaderes de paso para conseguir tela, botellas, cacharros y platos. Moseley mantiene una reserva de estos objetos, comprándolos con el tesoro de la fortaleza y vendiéndolos a precio de coste a los habitantes. Esta parte de la tienda del oficial de intendencia se ha dedicado a guardar estos artículos.

También sirve como almacén de intercambio para comerciantes, algunos de los cuales viajan desde el Oeste hasta la fortaleza, donde dejan las mercancías para que sean recogidas por otra caravana que viene desde el Este. El oficial de intendencia mantiene las mercancías bajo llave hasta que sus legítimos propietarios las reclaman. Este almacén de intercambio ha proporcionado unos buenos ingresos a las arcas de la fortaleza durante los últimos años.

11. El cerrajero.

Este sólido edificio de piedra era antiguamente una casa de usura cuyo anterior propietario, el avaro Hubertus, fue asesinado durante un robo (el asesino nunca fue detenido, ni los objetos robados, recuperados). Ahora es la tienda y hogar del cerrajero mediano “Ratón” (nadie en la fortaleza sabe o le importa que éste no sea su nombre real, sino un mote). Ratón mantiene todas las cerraduras de la fortaleza así como la puerta de entrada y el mecanismo del rastrillo y también engrasa las ballestas y catapultas. Su especialidad es abrir cajas cerradas, cofres y cualquier cosa que le traigan los aventureros (botines recuperados de origen diverso), aunque esta habilidad sea típica de ladrones y no de medianos, pero con el paso de los años, se ha convertido en todo un experto. Normalmente cobra de 10 MO a 25 MO por sus servicios, pero algunas veces le gusta hacerlo gratis “por si acaso” por un porcentaje de los que haya dentro (normalmente el 10%). Sospecha que algunos de sus clientes son bandidos, pero no le importa, ya que pagan puntualmente y al contado por sus servicios. Ratón también puede instalar cerraduras nuevas, ganzúas y llaves de hueso por un precio justo (50 MO como máximo) o hacer llaves nuevas adecuadas para las cerraduras de los objetos recuperados.

Mucho más provechosa que su habilidad con las cerraduras es la segunda profesión de Ratón: Prestamista. Heredó el negocio del “poco llorado” Hubertus, que le enseñó a insistir en tomar bienes como garantía subsidiaria para todos los préstamos que hacía, revendiéndolos tan pronto como podía encontrar un posible comprador. Ratón es considerablemente más honesto respecto a esto: La cantidad que está dispuesto a prestar al cliente es directamente proporcional al valor del objeto. Normalmente presta la cantidad total del valor real del objeto en efectivo, poniendo un 20% de interés, pagadero mensualmente en la fecha del préstamo. Si el deudor es incapaz de reembolsar el préstamo original con interés, el artículo empeñado puesto como garantía subsidiaria pasa a ser propiedad de Ratón. El deudor puede elegir extender la deuda pagando el interés mensual en vez de la cantidad necesaria para rescatar el objeto. Los objetos de que dispone Ratón para la venta cambian con el paso de cada caravana, pero habitualmente tiene piezas sueltas de equipo de aventurero y algunos objetos de valor. Actualmente tiene una gran armadura de placas algo abollada pero que todavía sirve (una ganga por sólo 500

MO), una cota de mallas oxidada (pedirá 100 MO por ella, pero si se regatea bajará hasta 70 MO), un sello con una cruz grabada (tiene un precio de 20 MO. Ratón no sabe que el anillo es mágico. Es un *anillo de amistad animal*), y una daga de plata con una vaina muy decorada con piedras preciosas (600 MO). Protege su casa, su vida y sus tesoros con una puerta con triple cerradura y numerosas trampas que pueden causar graves heridas a cualquier visitante no deseado. Si se siente en peligro se ocultará en el sótano secreto, donde tiene escondidas sus riquezas de varias formas ingeniosas.

A pesar de la dudosa licitud de su ocupación, Ratón es tratado con simpatía y tolerancia por la mayoría de los habitantes de la fortaleza, ya que sólo hace sus préstamos a forasteros que van de paso. Se sabe que es un hábil aventurero retirado. Para más información sobre el Ratón, ve a la sección “PNJs de la Fortaleza del Vado”.



12. Torre de vigilancia.

La planta baja de esta torre de catorce metros, es una cámara de piedra de unos nueve metros y sirve como establo para las vacas de Neanne durante la noche o cuando hace mal tiempo (mira en la zona 7f). Los cubos para ordeñar cuelgan de los percheros en las paredes y en un tonel cercano se guarda el estiércol hasta que pueda ser transportado a los campos (mira la zona 21) para su uso como fertilizante. Sobre esta sala cubierta de paja, impregnada con una fuerte mezcla de olor a leche, heno y estiércol, está el puesto del vigía (tiene cuatro metros y medio de alto, y una escalera de mano lleva a una trampilla que da acceso a la almena) donde uno de los niños del lugar es enviado como vigía para avisar si alguien se acerca por el camino. Los pequeños vigilantes tienen un turno rotativo que cambia

todos los días, todos están alerta y rápidamente harán sonar el gong que cuelga de la sala al primer signo de extraños. Una serie de golpes cortos y espaciados señalan la llegada de forasteros, avisando a la guardiana de la puerta y a los centinelas de las torres de la entrada para que permanezcan alerta. Los golpes dobles significan peligro. En esos casos, cada hombre y mujer disponible debe prepararse para el combate y unirse a la milicia. El día que los Pjs lleguen por primera vez, se encuentra de guardia uno de los hijos de Lum (mira en la zona 18), Tarquin Lum; el muchacho tiene ocho años y una vista de lince. Este servicio es muy popular entre los chicos, ya que les permite escabullirse por un día de sus obligaciones habituales. El castellano utiliza a los niños para esta tarea debido a que no son tan necesarios (sería una tontería malgastar el tiempo de un artesano en un simple servicio de guardia), pero también porque ayuda a concienciar a los chicos de sus deberes para con la comunidad y su futuro ingreso en la milicia.

13. La plaza del mercado.

Este mercado agrícola y feria de muestras es instalado en una zona despejada enfrente de la posada cada siete días (cada tres durante temporada de siega), así como siempre que llega una caravana al pueblo. Cuando la posada está completa (siempre que varias caravanas llegan al mismo tiempo o coinciden), se permite a los ganaderos estacionar aquí sus carros y a los guardias de la caravana acampar en esta zona abierta en pequeñas tiendas. Unos pocos puestos permanentes se mantienen en el muro oeste de la fortaleza cuando no los utilizan. En el centro de la plaza hay una gran fuente y el agua cae desde una estatua de mármol con forma de ninfa. La fuente esconde una salida secreta de la fortaleza que es imposible de detectar mientras esté llena de agua. Cerrando el grifo (astutamente oculto en el cogote de la ninfa) los personajes tendrán una oportunidad de encontrar y abrir el túnel secreto, que les lleva a través de un resbaladizo conducto hasta un punto en medio de la cara oeste de la colina, donde una red recoge a cualquiera que descienda por el tobogán. La salida está oculta por un saliente. Unas escalas de cuerda enrolladas dentro de unas rocas falsas permiten descender sin peligro hasta el suelo.

La existencia de esta salida supuestamente sólo la conocen el castellano (Devereau), la teniente de la milicia (Jadale), la guardiana de la puerta (Sabine), el párroco (Abercrombie), el recaudador de impuestos (el señor Nashe), y el posadero (Wilf). Ahora, hay una séptima persona que está en conocimiento de ello: Ratón el cerrajero (descubrió un plano completo de la fortaleza entre las cosas de Hubertus pero ha preferido guardarse esa información). Ratón no sabe si Hubertus vendió esa información a alguien de fuera, pero supone que el avaro acumuló la información al igual que el oro.

14. La posada: El Hombre Verde.

La planta inferior de este edificio es de piedra, mientras que el superior es de madera (el tejado es de paja). Es un lugar muy frecuentado por comerciantes y viajeros desde que se construyó. Se ha remodelado varias veces, pero siempre ha sido regentada por la misma familia. El dueño actual es Wilf, cuñado del anterior propietario (el viejo Beasley). La hija de Beasley, Calista, se reparte las tareas y quehaceres domésticos con su marido. Calista se encarga de mantener la posada limpia y atender a los huéspedes que quieren alquilar una habitación, mientras que Wilf lleva el bar y la taberna. Calista se encarga de la cocina, y Wilf de las cosas de la cantina. Jess, la sirvienta (y ladrona independiente), sirve a los clientes y en general ayuda en la posada para que todo funcione correctamente. Mucha gente sólo permanece aquí unos días, mientras su caravana hace una corta escala para vender algunas mercancías y se aprovisionan, pero algunos permanecen largos periodos.

- Habitación y alojamiento: 1 MO al día.
- 1 semana: 6 MO (la mitad por la comida y la otra mitad por la habitación.)

Wilf y Calista llevan viviendo aquí toda la vida y tienen muchos lazos con la comunidad. Su hija Ebb está casada con uno de los hermanos Lum (Jolan) y la hermana de Calista, Dara, está casada con Rafe, el herrero. Además, son buenos anfitriones que siempre intentan que todos los recién llegados se sientan a gusto, y prácticamente conocen a todos los viajeros que pasan por la zona con regularidad. Actualmente se encuentran aquí varios PNJs y puede encontrarse a muchos de ellos en la taberna o en el vestíbulo camino de sus habitaciones. Hay un total de diez habitaciones, pero la mayoría puede acomodarse a varios invitados si los Pjs quieren un cuarto compartido. Jess vive en el más pequeño de los cuartos de invitados, justo encima de la escalera. Una trampilla sobre su cama le permite llegar a un desván donde se guardan las mantas. La mitad de la planta baja se utiliza como dormitorio común donde puede dormir hasta una docena de personas. Dormir aquí cuesta sólo 1 MP, y por el doble Calista les proporciona una manta caliente además de un lugar seco donde dormir. La comida puede comprarse por separado. Cob, un cazador itinerante, se aloja en el dormitorio común durante sus visitas a la fortaleza (una de ellas coincidirá con la llegada de los Pjs). Alguien puede recomendar a los Pjs que hablen con él para que lo contraten como guía, tanto dentro de la Fortaleza, como por los exteriores. También está “Tres”, la Doncella Guerrera de Maruda, la cual está alojada en la habitación privada del final del vestíbulo, pero se traslada al cuarto de invitados de Jess cuando hay demasiados clientes (ya le ha ocurrido dos veces en el mes pasado). Por último, Aseneth, la maga, se aloja en una de las mejores habitaciones desde que llegó a la fortaleza hace unos días. Jess, Cob, Tres y Aseneth se explican más detalladamente en la sección “PNJs de la Fortaleza del Vado”.

15. La taberna: El Gato Tuerto.

Este agradable lugar ofrece comida y bebida a propios y extraños. Wilf recibe a los clientes y toma nota de los pedidos, mientras Calista lleva la cocina. Jess sirve las mesas y ayuda en lo que sea necesario. “Tres”, la guerrera de la máscara, permanecerá en silencio mientras haya posible clientes problemáticos, y se levantará decididamente a detener a los alborotadores cuando sea necesario. Es un edificio tan alto como la posada adyacente, pero no tiene planta superior: por dentro es sencillamente una habitación grande y alta con techo de madera. La parte inferior del uro es de piedra, mientras que a partir de los dos metros y medio es de madera. Las ventanas de la parte superior se pueden abrir (por medio de una pértiga) para dejar que entre aire fresco o cerrarse para mantener el calor en las noches frías.



Junto con la plaza del mercado y la capilla, éste es uno de los mejores lugares para encontrarse con la gente de la fortaleza. Forasteros y lugareños se reúnen aquí, y los viajeros que se alojan en la posada normalmente comen aquí. En resumen, este es uno de los mejores lugares para que los Pjs busquen información, nuevas amistades y posibles allegados.

16. La casa del gremio.

Este elegante edificio de piedra de dos plantas dispone de varios apartamentos de lujos de los que pueden disfrutar los dueños de las caravanas de forma gratuita, haciendo de la fortaleza un lugar de parada habitual para todos los comerciantes que vienen y van por el camino de la Manticora (los fondos provienen de unas tasas recaudadas entre estos mismo comerciantes). Dos ancianos sirvientes, Greeves y Peta, cuidan la casa y atienden a los invitados. Greeves, el mayordomo, y Peta, la ama de llaves, cuidaron de Lord Macsen desde su niñez. La única razón por la que no le acompañaron en su última campaña fue su avanzada edad. Los Pjs pueden alquilar una habitación aquí si no quieren hospedarse en la posada por alguna razón. El coste es de 5 MO por persona y día (la comida no está incluida y se deben pagar otras 5 MO adicionales por ella). No se pueden conseguir más de dos habitaciones (de las cinco de la casa), ya que Greeves y Peta reservan el resto para posible comerciantes del gremio que lleguen

repentinamente. El servicio es impecable. Greeves y Peta son muy perfeccionista, siempre educados y diligentes. Su hijo y la mujer éste eran aventureros que murieron en las incursiones que se hicieron en la zona los primeros días de la fortaleza. Su nieta Jess trabaja en el Gao Tuerto.

17. La capilla.

Éste es el centro espiritual de la fortaleza. Desde fuera, la capilla parece una sencilla estructura de piedra de dieciocho metros de altura cuyo tejado de pizarra con aleros planea sobre el suelo. Por dentro, las cosas son muy diferentes. Las ventanas alargadas en el muro sur permiten pasar la luz, pero toda la atención se desvía hacia una vidriera de colores en la parte superior del muro este. El diseño del sol resplandeciente entre las nubes domina esta vidriera de seis metros de alto por dos y medio de ancho. Debajo hay un altar sencillito que junto con varios bancos vacíos y una caja de limosnas en la puerta robusta completan el mobiliario de la nave. Unas escaleras justo al atravesar la puerta doble (puede ser atrancada desde dentro en caso de necesidad) descienden a un pequeño sótano donde vive el párroco. Dispone de una pequeña habitación de invitados, donde acomodar a los clérigos que le visiten y una sacristía donde guardar las cosas de la iglesia (vestiduras...). El párroco Abercrombie (detesta el término “vicario” y ha conseguido que no se utilice) hace poco hincapié en la ceremonia, es un hombre que piensa que las buenas palabras deben ser seguidas por buenas obras y desconfía de la piedad de boquilla. Nunca se cansa de amonestar cada semana a su rebaño en el servicio matinal, al que prácticamente acuden todas las almas de la fortaleza y que es famoso por sus encendidos sermones. Dos tardes por semana Opal administra unos servicios más moderados, que aunque no tienen tanta respuesta como las misas semanales de Abercrombie, éste considera una molestia, pues no le gusta que algunos prefieran una forma más serena de rezar que la suya. Mantiene ciertas sospechas del hermano Martín ya que en todas sus discusiones teológicas ha sido incapaz de hacerle perder el control.

Abercrombie. (Clérigo de 3º Nivel de Valion)
CA: 3 (Cota de Mallas y escudo +1); Pg: 18; Daño: 1d6+2 (Maza +1 y bono de fuerza); DE: conjuros, expulsar muertos vivientes, bonificador de +2 a las tiradas de salvación contra los conjuros que afecten a la mente por su alta sabiduría; TM: M; AL: Legal; PE: 120. Fue 15, Des 11, Con 16, Int 12, Sab 16, Car 14.

Conjuros (2/1): 1º- *bendecir, orden imperiosa, curar heridas leves*; 2º- *inmovilizar persona, conocer el alineamiento, martillo espiritual*.

Además, tiene habilidades de sanar, historia, leer los labios y religión (habilidades optativas).

18. Baluarte interior.

Este sólido edificio de piedra es una de las partes vitales de la defensa de la fortaleza y separa el patio

exterior del patio de armas. Aunque la parte inferior de la fortaleza (zonas 1 a 17) sea ocupada, una defensa decidida puede mantener el resto de la fortaleza. Las puertas dobles se abren hacia dentro y pueden ser atrancadas desde el interior en caso de emergencia. Ahora normalmente están abiertas para que la gente pueda pasar a través de ellas libremente. El baluarte sólo tiene una planta alta (seis metros) por el lado su y dos plantas por el lado norte (doce metros), permitiendo a aquellos que están en la parte superior disparar sobre el patio que ante las puertas. Una línea de aspilleras rodea el muro inferior (vestíbulo entre las puertas delantera y trasera) y dos ballestas en las almenas, puestas encima de la planta superior, hacen que cualquier asalto contra el baluarte sea muy costoso para los atacantes.

Antiguamente aquí estaba el acuartelamiento y la armería. Ahora es el hogar de los Lums, “toda” una familia de granjeros (cinco hermanos y una hermana con sus cónyuges y su numerosa prole) que proporcionan a toda la fortaleza la mayor parte de la comida fresca.

- Jud (hermano mayor), y su indómita mujer, Tarpeia y 6 hijos.
- Kither (única hermana) casada con Wilton (hijo de Besley, el viejo posadero, ahora su hermana y su marido dirigen la posada y la taberna) y tienen 10 hijos (todas niñas menos el mayor y el más pequeño). Wilton trabaja como molinero pero prefiere trabajar en el campo.
- Jerick (el 2º hermano) hace de matarife local cuando es necesario. Casado con Durga y tienen 8 hijos.
- Jolan (el 3º hermano) casado con Ebb (hija de Calista y sobrina de Wilton) tienen 7 hijos.
- Kabel (el 4º hermano) está casado con Miep (hija de Tarlach), tienen 4 hijos y esperan otro que viene en camino.
- Kimber (el 5º hermano) es el más joven del clan y el único soltero. A veces, después de un día duro de trabajo, baja a la taberna a flirtear con las forasteras guapas.

La familia Lum, la mayor de la fortaleza, forma la espina dorsal de la milicia local (al menos uno de ellos está de servicio en cualquier momento). Además del huerto en el campo comunal de la fortaleza (zona 21), cultivan varios campos en las tierras bajas que rodean la fortaleza.

19. Depósito de agua (cisterna).

Esta pequeña torre sirve como embalse para el agua de lluvia que cae en el tejado, canalizándola por medio de un embudo en el centro del mismo hacia una gran cisterna que ocupa la totalidad de esta estructura de piedra de doce metros de altura. La antigua puerta ha sido tapiada e impermeabilizada.

Una escalera permite subir desde el patio hasta la almena, donde hay una ballesta que puede disparar contra cualquiera que esté fuera de la puerta principal

(área 1). De todas las ballestas de la fortaleza ésta es la que se encuentra en mejor estado y siempre será utilizada en caso de ataque.

20. El granero.

Esta torre de quince metros de altura era antes una torre de guardia, pero ha sido transformada en un granero. La fortaleza necesitaba un molino y un molinero, así que instalaron una gran muela horizontal, movida por un sufrido burro que gira y gira en círculo. Wilton, el cuñado de los hermanos Lum y marido de la única hermana Lum (mira en el párrafo de la zona 18), pasa la mitad del día moliendo trigo. La harina se guarda en barriles, una partes se almacena para casos de asedio o de hambruna y el resto se distribuye entre las familias de la fortaleza. La almena en lo alto de la torre antes tenía una catapulta y dos ballestas, pero la catapulta fue movida a otra posición (zona 23) y sólo una de as ballestas ha sobrevivido al paso de los años.

21. El campo comunal.

Lo que antes era una plaza de armas donde desfilaban los soldados y Macsen practicaba golpes con su escudero, se ha convertido en un enorme huerto de hortalizas, cultivado por los hermanos Lum. Se han plantado patatas, maíz, zanahorias, nabos tomates, judías, guisantes, berzas y cebollas en filas perfectamente delimitadas. Con fertilizantes de la vaquería, agua de la cisterna (cuando se necesita) y muchos cuidados, los hermanos Lum producen una gran cantidad durante la estación de cosecha. Hay varios campos más rodeando la fortaleza, que son el orgullo de los Lum y un elemento importante para la supervivencia de la fortaleza en caso de asedio. ¡Pobre del Pj que descuidadamente pise una joven y tierna planta!

22. Los viejos establos.

En los tiempos de Macsen había en las caballerizas alrededor de treinta caballo de guerra y veloces monturas para los mensajeros que servían en la guarnición de la fortaleza, pero ahora estos establos han sido divididos. El ala norte (22a) es usado para el ganado, sirviendo de establo a la media docena de caballos que quedan: dos caballos ligeros (pertenecientes a Devereau y Jadale) y cuatro de monta (usados cuando es necesario por la milicia). El burro que tira de la muela (mira en la zona 20) también tiene aquí su cuadra, y los caballos valiosos o demasiado fogosos de los visitantes también se guardan a veces aquí en vez de en los establos principales de la entrada. Todos estos caballo son atendidos por Jess, la moza de cuadra.

El ala este de los viejos establos (22b) contiene un gallinero en el lado sur. El resto (22c) se usa como almacén de herramientas (azadas, palas, rastrillos, tijeras de podar), útiles para el huerto (palos para atar judías, cordel, redes y cosas así) y utensilios para guardar la comida (cubos para patatas, ganchos para colgar cebollas, estantes para secar maíz, etc). Al haber mucha

comida siempre se corre el riesgo de que los roedores la roben y estropeen, pero varios gatos cazan en el lugar día y noche, repartiendo su tiempo entre los establos (ratones y ratas) y el huerto (pájaros).

23. El parapeto.

No hay ninguna torre que sostenga la esquina noreste de la fortaleza, por lo que aquí el muro termina doblándose hacia fuera formando una amplia curva, y la muralla ha sido extendida sobre una plataforma circular que cubre el hueco. Una catapulta defiende la fortaleza contra los asaltos desde esta dirección. Esta catapulta reemplaza a la que se encontraba aquí y que ardió en un inexplicable accidente (Jadale sospecha que fue un sabotaje). Se puede acceder a la plataforma desde el paseo que discurre a través del interior de la muralla de la fortaleza (una estructura de madera muy resistente a metro y medio del nivel de los muros, que ofrece una posición para que se sitúen los defensores), o por dos escaleras, la una va desde el campo comunal (zona 21) hasta el tejado de los establos (zona 22) y la segunda desde aquí hasta el parapeto. Esta esquina es el punto más débil de la fortaleza, por lo que será el lugar al que más tropas se destine en caso de ataque.

24. La torre prisión.

Esta gran torre circular tiene dieciocho metros de altura, con sólidos muros de más de medio metro de grosor. En la almena hay una catapulta preparada para defender la fortaleza contra asaltos procedentes del noroeste.

Desgraciadamente, la catapulta sufre de los achaques del clima y la edad y tiene un 15% (no acumulativo) de romperse por el uso. El nivel superior de la torre inmediatamente debajo del tejado es la cárcel de la fortaleza: un círculo de diez celdas muy resistentes con forma de cuña sin punta, cada una compartiendo una pared de barras con su vecina de al lado y con una puerta cerrada con llave que mira hacia el centro donde se encuentra una escalera de caracol. Las celdas son lo suficientemente resistentes como para contener a los presos comunes más peligrosos. También disponen de cadenas, grilletes y bozales para magos e individuos por el estilo, pero sólo se utilizan como último recurso. La fortaleza no tiene carcelero ni guardias. Jadale, la teniente de la milicia, vigila el patio de armas (zonas 18 a 27) cuando es necesario, y Sabine, la guardiana de la puerta, es responsable de sofocar los disturbios en el patio exterior (zonas 1 a 17). En la práctica las dos mujeres trabajan bien juntas. Sabine se ocupa de prevenir los problemas y Jadale de solucionarlos cuando surgen. Devereau, el Castellano, tiene autoridad sobre ambas.

Como norma, los prisioneros no suelen ser encarcelados mucho tiempo, pues la Justicia local es partidaria de la indemnización, servicios a la comunidad, multas o el destierro durante largos periodos de tiempo.

De encerrar a alguien buscado o particularmente peligroso, un mensajero viaja hasta Marvalar para pedir a un grupo (soldados o aventureros) que pueda escoltarlo desde la fortaleza hasta la capital. Realmente la fortaleza no tiene recursos para dar “comida y alojamiento” a la gente que no contribuye a su propio sustento, y el castellano se niega a establecer la esclavitud. Es poco común que los alborotadores sean encerrados más de un día o dos, lo suficiente para que se calmen o se les pase la borrachera. Los Pjs que sean arrestados y llevados aquí, normalmente serán liberados al día siguiente si alguien responde por ellos. De esta forma, el DM puede hacer que conozcan al hermano Martín, Dubricus, Opal o Aseneth (aunque este último, al ser un recién llegado, probablemente deberá pagar una fianza para asegurar su liberación). Tal vez Ergán, el comerciante, libere a uno de los Pjs para que adquiere una deuda de la que luego pueda aprovecharse, asegurando que ha actuado movido por un gesto de caridad hacia el pobre y desafortunado Pj.

La planta inferior de la torre está conectada a la prisión y al tejado por medio de una pequeña escalera de caracol de piedra situada en el centro de la torre, y es en esta planta donde Jocelyn, la curtidora, tiene su taller (mira la zona 7a). Si los personajes echan un vistazo por aquí, les parecerá una sala de tortura con “potros” (armazones para estirar pieles), “utensilios de tortura” (cuchillos afilados de todos los tamaños, navajas de afeitar y rascadores, todo lo necesario para extraer y limpiar las pieles) y un tenue olor a carne podrida (curtir no es un trabajo muy agradable, la razón por la que Jocelyn lo hace aquí y no en su casa es este inevitable hedor). Varios cubos y andrajos completan el lugar.

La puerta de la calle siempre suele estar abierta (para que se airee un poco el lugar) pero puede ser cerrada y atrancada si es necesario. Si no es por aquí, sólo se puede acceder a la torre desde el tejado o por las puertas que dan a la muralla y que conectan ésta con el granero y el alcázar. En la base de las escaleras se esconde un túnel secreto que conduce a un punto en el centro de la colina por su lado norte, a cierta distancia de la fortaleza. Fue creado durante la construcción de la fortaleza y ahora sólo lo conocen el castellano, la teniente de la milicia y el párroco.

25. El alcázar.

Ésta es la última línea de defensa en caso de ataque, aunque el edificio solo podría resistir unos días frente a un ataque decidido. La fachada principal dispone de dos corredores para los arqueros, cada uno de los cuales tiene cuatro metros y medio de alto y sólo se puede acceder a ellos desde las torres de guardia de los laterales (dieciocho metros de altura). Éstas disponen de saeteras que dan a los defensores un campo de visión de 360°. Varios arqueros pueden apostarse en las estrechas escaleras de que consta el interior de cada torre, pudiendo disparar en la misma dirección y al mismo

tiempo desde varios niveles. El edificio principal tiene nueve metros de altura y es una construcción muy sólida, con enormes puertas de hierro protegidas por un rastrillo (formado por una pareja, uno está diseñado para soltarse en la parte exterior de la puerta y el otro en la parte interior). La puerta puede ser cerrada, atrancada y trabada con cuñas si es necesario. Dos torres semicirculares de doce metros sobresalen de la parte superior del alcázar con la torre de la prisión al oeste y el parapeto de la catapulta al este.

Dentro, la planta baja se dedica principalmente a salón de juntos donde todos los habitantes de la fortaleza se reúnen en ocasiones especiales (banquetes, fiestas...). Una vez al año se celebra un solemne banquete para conmemorar el día de la partida de Macsen con algunos de sus amigos, familiares y colegas. A los lados del edificio se alinean unas pequeñas habitaciones, la mayoría almacenes, aunque la primera habitación de la derecha ha sido convertida en oficina. Aquí, el señor Nashe, el tesorero de la fortaleza, recaudador y escribiente, tiene su archivo. Nashe es el responsable de cobrar los peajes, decidir cuáles son los gastos más necesarios en los que invertir el dinero y en general controlar el conjunto del lado financiero de la comunidad. También se encarga de asignar los puestos del mercado, la distribución del grano y tiene la reputación de ser extremadamente honesto. Nashe es uno de los pocos “fósiles”, como se hacen llamar los que quedan de los primeros días (Greeves y Peta, son los otros, mira en la zona 16): es uno de los primeros seguidores de Macsen, fue contratado cuando fundó la fortaleza y le sirvió fielmente desde entonces. Por seguridad, no se guarda el tesoro en su oficina. Él registra cada pieza de plata, cobre y oro por medio de un sistema de resguardos de madera que se asemejan a fichas de dominó mientras el dinero está en un sótano secreto del alcázar. Los que busquen en su oficina pueden encontrar una trampilla que en realidad es una trampa que al abrirse llenará la habitación con gas somnífero (tirada de salvación contra armas de aliento o caer dormido durante 1d8 horas).

El alcázar no tiene ningún “sótano”, pero las dos torres del norte tienen una trampilla secreta en la planta baja. La de la esquina noreste descende por una estrecha escalera hasta el tesoro: una pequeña habitación (de unos 6x6 metros) que guarda el modesto erario público de la fortaleza: 1.246 MO, 806 MP y 471 MC, más un lingote de oro de unas 200 MO. Todo, excepto el lingote, está guardado ordenadamente en cuatro cofres (Nashe guarda las llaves). Esta habitación oficialmente es “secreta”, aunque algunas personas conocen su existencia, aunque la mayoría cree erróneamente que se encuentra bajo la oficina de Nashe (debajo de la trampilla que se ha descrito antes). La puerta secreta en el suelo de la torre noroeste da a un pozo con una escala clavada a un lado. El pozo descende dieciocho metros hasta una pequeña sala excavada en la roca. Macsen intentó horadar una

tercera salida secreta, pero al llegar ahí, se quedó sin dinero. Ahora sirve como un último refugio en el que algunos habitantes de la fortaleza se puedan ocultar en caso de desastre, intentando salir sigilosamente y escapar cuando se calmen las cosas. Sólo Devereau, Jadale y Greeves conocen la existencia de esta caverna y no es probable que lo revelen a no ser que sea en caso de emergencia.

26. Alojamiento de Jadale.

La activa y joven hija de lady Arla, escudera de Macsen, era muy joven para marchar a la batalla cuando Macsen murió, demasiado joven para lamentarlo. Ahora es una jovencita de 17 años que quiere devolver a la Fortaleza su antiguo esplendor y a menudo reprocha a Devereau su enfoque cauto y paciente. Ella cree que una actitud más activa e intrépida atraería a posibles aventureros y colonos, permitiéndoles realizar la visión original de Macsen: un bullicioso pueblo amurallado rodeado de prósperos campos de cultivo. Es la encargada de la milicia local: cada adulto disponible (a partir de los 14 años) cumple un periodo de servicio cada tres meses. Los deberes de la milicia no son livianos, pues el propósito principal es entrenar a la población para la defensa y mantenerlos preparados para el combate en caso de emergencia. Su capacidad la demuestra el hecho de que la fortaleza ha resistido dos ataques efectuados por humanoides (trasgos) y uno por parte de bandidos y salteadores desde la muerte de Macsen, con unas pérdidas mínimas de vidas humanas por parte de los defensores. De vez en cuando la milicia se aventura más allá de los muros, para ahuyentar pequeñas bandas de incursotes que expolían los campos de cultivo que rodean la fortaleza, para escoltar caravanas que transportan importantes cargamentos de mercancías o para asegurar los caminos de posibles bandidos (como ocurre en el camino que va al sur, a Marvalar, con Las Barrancas muy cerca, que se sospecha estén plagadas de cuevas y cuyo interior sean el refugio de salteadores y bandidos, aunque esta información no ha sido verificada por el momento). Jadale es una aventurera nata que se ha tomado dos excedencias de sus deberes para aventurarse lejos de casa y ganar una valiosa experiencia. Está planeando realizar una tercera excursión en los próximos meses. En pocas palabras, es una peligrosa enemiga y una inestimable aliada que, aunque puede que en un principio no impresione demasiado (que sólo vean a una joven guerrera competente y segura de sí misma) puede llegar a convertirse en una persona importante para la fortaleza y sus habitantes. Causarle algún daño atraerá la ira de toda la población y puede costarle la cabeza a los implicados.

Independientemente de sus diferencias personales, Devereau y Jadale trabajan bien juntos, y cada uno confía plenamente en el otro. Entre los habitantes corre el rumor de que Jadale es hija de Macsen, pero no todo el mundo se lo cree. Es muy

querida y respetada por todos y probablemente suceda a Devereau como castellano en el futuro.

Jadale, teniente de la milicia. (Guerrero de 3º Nivel) CA: 2 (Cota de Mallas +2, escudo); Pg: 29; Daño: 1d8+2 (Espada larga +1 y bono de fuerza) o 1d6 (arco corto); TM: M; AL: Legal; PE: 120. Fue 15, Des 10, Con 16, Int 13, Sab 13, Car 16.



27. Aposentos de Devereau.

Devereau es el único allegado vivo de Lord Macsen. Combatió valientemente junto al viejo guerrero durante años, hasta que quedó tullido durante un combate contra un troll. Sólo un conjuro de curar heridas críticas (conjuro de 5º nivel) o algo equivalente (esto es, algún tipo de magia igual de potente) curará su pierna. A pesar de todo, no perdió su habilidad con el arco y se convirtió en un estupendo francotirador. Cuando Macsen decidió construir su fortaleza, la falta de movilidad de Devereau le convirtió en la persona ideal para dirigir a los trabajadores. La misma combinación de talento e incapacitación causaron que Macsen le confiara la fortaleza cuando reunió a todas sus tropas y allegados para cabalgar hacia la muerte. Ha mantenido la despoblada fortaleza a salvo hasta ahora. Hoy la moral es alta y la población va creciendo lentamente, pero Devereau sabe mejor que nadie lo delgado que es el hilo del que pende la seguridad. La fortaleza ha resistido ataques poco complejos de humanoides y bandidos, pero no dispone de los suficientes recursos para detener el asalto de tropas veteranas con el equipo apropiado y buenos oficiales. Han sobrevivido hasta ahora porque nadie cree que haya nada que merezca la pena tomar,

pero eso cambiará cuando se recuperen, sobre todo por tratarse de una fortaleza colocada en una situación estratégica muy importante. Todo lo que él puede hacer es acumular todas las fuerzas y recursos disponibles y estar preparado.

La herida le ha enseñado a confiar en los otros para hacer lo que él no puede, y siempre intenta dirigir las motivaciones de otros para conseguir sus fines. Quizás unos aprendices a aventureros vagabundeando por el pueblo no llame su atención, pero un grupo de personajes que ayuden en la fortaleza, a sus habitantes (de forma considerable) o ayudar a mantener los caminos seguros en escoltas de caravanas o similar, sí lo harán. Cómo reaccione exactamente depende de la situación, pero puede estar dispuesto a proporcionar apoyo a los Pjs (curaciones gratuitas del párroco Abercrombie, equipo de la armería de la fortaleza, una suite en la casa del gremio...). Si usan la fortaleza como un mero lugar de descanso entre viajes, permanecerá como una persona distante con la que puede que ni siquiera se encuentren. Si se relacionan activamente con la gente de la fortaleza, conseguirán su confianza y ayuda.

Devereau, el castellano. (Guerrero de 5º Nivel)

CA: 4 (armadura de cuero +3, la cojera cancela el bonificador de destreza a la CA); Pg: 35; Daño: 1d8+4 (Arco largo +1 bono de destreza) o 1d8+2 (Espada larga); VE: Tullido (no puede andar sin muletas); TM: M; AL: Legal; PE: 270. Fue 16, Des 18, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 11.

28. Viejo aposento de Macsen, ahora sala de Justicia.

Esta gran habitación lujosamente decorada era el aposento privado de Macsen Wledig, el señor que construyó la fortaleza. La mayoría de los objetos de lujo fueron vendidos hace años, pero un espléndido espejo de plata (unas 300 MO) todavía adorna uno los muros. Dos tapices flanquean el enorme escritorio colocado cerca de la pared posterior, y una excelente alfombra cubre el suelo. Esta cámara ahora sirve como sala de Justicia de la fortaleza, donde Devereau escucha demandas, juzga casos y dicta sentencias. La mayor parte del tiempo la dedica a escuchar a las dos partes en una disputa entre varios vecinos o resolviendo una disputa entre mercaderes por los términos de un contrato. En caso de robo o asalto (raro, pero no imposible), a cualquiera que sea testigo del crimen se le pide que se presente y ofrezca su testimonio voluntariamente. La palabra de los habitantes de la fortaleza suele tener más peso que la de los forasteros en la mayoría de los casos, pero Devereau es un hombre justo y permitirá al acusado contar su propia versión. Las peleas no se presentan ante la corte y todos los implicados son enviados a dormir la mona o encerrados en un calabozo durante la noche (mira la zona 24) hasta que se enfrien los ánimos. Un ataque deliberado que cause la muerte o heridas es otra cosa.

Las penas van desde pagar una multa (obtenida confiscando los bienes del culpable), destierro (puede ser un serio inconveniente para un Pj que no se le permita regresar a la fortaleza junto con sus camaradas) o hasta la ejecución en la horca (reservada sólo para casos de asesinato deliberado sin mediar provocación). Los ladrones son obligados a devolver las propiedades robadas a su dueño, junto con una multa de igual cantidad. Un ladrón que no pueda pagar la indemnización puede ofrecer sus servicios para pagar la deuda. Si la víctima rehúsa, el ladrón tiene que elegir entre el destierro o pasar un día en el cepo de la plaza del mercado por cada moneda de oro en que estuviese valorado el objeto robado. No se les da comida ni bebida, así que dependen por completo de la piedad de los transeúntes. Afortunadamente, los ciudadanos tienen buen corazón y se ocupan de que el sinvergüenza no muera de hambre o sufra excesivamente. Nadie ha sido obligado a permanecer en los cepos más de dos días, aunque los ciudadanos no dirán nada de esto a los forasteros. En la mañana del tercer día, el párroco, liberará al desafortunado personaje, con algún método con el que pueda pagar la deuda (normalmente uniéndose como guardia en una caravana, con una estricta advertencia para que no reincida...). Ergán también es conocido por rescatar a algunos que están en el cepo cuando viene al pueblo en una de sus irregulares visitas, habla con ellos y les promete un nuevo camino en sus vidas. Generalmente recluta a los más peligrosos para unirlos a los bandidos de Las Barrancas. A los que ve que no puedan serle de utilidad, los deja en el cepo.



PNJs de la Fortaleza del Vado:

Cob (guerrero de 1º nivel): CA: 4 (Cuero tachonado, escudo, bonificador de destreza); Pg: 13; Daño: 1d8+1 (Espada larga, bonificador de fuerza) o 1d6+1 (arco corto, bonificador de destreza); TM: M; AL: Legal; PE: 35. Fue 14, Des 13, Con 18, Int 8, Sab 10, Car 9.

Apariencia: Delgado, desaliñado, curtido y bronceado por la vida a la intemperie.

Cob es un cazador sin el suficiente seso para convertirse en explorador, pero de buen corazón y paso tranquilo. Un hábil leñador que pasa la mayor parte de tiempo fuera de la fortaleza. Ha vivido en la zona desde hace años y conoce muy bien los bosques cercanos (Valle Oscuro, Comarcana y la parte sur del Bosque Viejo). De vez en cuando vuelve a la fortaleza a vender a la curtidora todas las pieles que ha conseguido desde su última visita, y después se va directo a la taberna donde se bebe todos los beneficios que ha conseguido. Cuando se gasta todo el dinero espera a que se le pase la borrachera y vuelve a desaparecer en los bosques durante semanas o meses. Cob es tan honrado e ingenuo que siempre piensa lo mejor de la gente. Los Pjs pueden contratarle como guía tanto para el interior como el exterior de la fortaleza y cobra 2 MO al mes más lo que los Pjs le quieran dar si encuentran tesoros o parte de alguna recompensa, aunque él no lo pedirá.

Tres, doncella guerrera de Maruda (guerrera de 2º nivel): CA: 3 (Cota de Mallas de Bronce, bonificador de destreza); Pg: 14; Daño: 1d6+2 (Lanza como arma cuerpo a cuerpo, bonificador de fuerza) o 1d6+2 (Lanza como arma a distancia, bonificador de destreza) – tiene 3 lanzas; VE: -1 al ataque si está expuesta a la luz del Sol, no habla común; TM: M; AL: neutral; PE: 65. Fue 17, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 17.

Apariencia: Piel muy pálida, capa y túnicas verdes, siempre lleva una máscara de bronce.

“Tres” proviene de la distante ciudad subterránea de Cinidicea, en las montañas de Poniente (Cirinea, cerca de la ciudad de Tumbuku), donde servía en una orden de monjas guerreras a las que se ha encargado explorar la superficie que su gente abandonó hace mucho tiempo. Llegó a la fortaleza hace sólo unas semanas atravesando el desierto de Virt’hum hasta Semerkhet, donde tomó un barco hasta Marvalar y de allí llegó a la fortaleza. No sabe hablar común y no quiere enseñar el cinidico a unos extraños, así que la mayoría cree que es muda o un poco retrasada. Si los Pjs se dirigen a ella educadamente, pueden convencerla para que cambie de idea sobre lo de aprender común o enseñarles el cinidico, pero desde luego esto no la hará muy feliz. La posada le ha proporcionado una habitación

y comida desde que evitó una pelea en la taberna la misma noche que llegó. Actúa extraoficialmente como gorila de la posada desde entonces, evitando que los guardias de las caravanas o borrachos envalentonados abusen de los lugareños o forasteros que no puedan defenderse por sí mismos. “Tres” es el nombre con el que la ha apodado la gente desde que una vez intentó, por medio del lenguaje de signos, comunicarles su rango en la orden: no era campeona de Maruda (la matriarca), ni máscara dorada (unos pocos elegidos), era una doncella guerrera (el tercer rango de la jerarquía). Oculta su verdadero nombre al igual que todos aquellos que han jurado servir a Maruda. Reconoce cuando una situación esta perdida y debe retirarse pero continuará junto a sus aliados en el combate. En batalla siempre lanza su grito de guerra (“¡Maruda!”).

Hermano Martín (Clérigo de 1º nivel de Orión): CA: 5 (Cota de Mallas); Pg: 6; Daño: 1d6 (Bastón); DE conjuros, expulsar muertos vivientes; TM: M; AL: Legal; PE: 35. Fue 11, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 16, Car 15.

Conjuros (1): *bendecir, curar heridas leves.*

Idiomas: enano, mediano y elfo.

Apariencia: Soso, tonsurado (con la coronilla rapada), sencillos hábitos marrones, voz templada.

Un hombre justo, en un mundo injusto. El hermano Martín es un clérigo inusualmente tolerante, que cree que la mayoría de los dioses son dignos de culto, aunque no necesariamente de estímulo. Respeta a las deidades malvadas, pero se opone activamente a los desmanes de sus seguidores. Cuestiona todo lo que encuentra sobre sus creencias, buscando añadir nuevos conocimientos a los que ya tiene acumulados. Llegó a la fortaleza hace varios meses y viendo que el párroco era bastante intolerante, buscó algo que hacer durante su estancia. Como el panadero de la localidad había fallecido recientemente, decidió ocupar su lugar. Aunque no es muy bueno, sirve perfectamente para las necesidades locales. Parte de su tiempo lo dedica a cocer pan de viaje (una especie de galletas), utilizado por viajeros, aventureros y por las caravanas. Recientemente ha comenzado a sentirse inquieto y está pensando en volver a ponerse en marcha, así que está enseñando el oficio de panadero a una joven huérfana. Ya domina las bases del oficio y todo apunta a que su habilidad será muy superior cuando termine el aprendizaje.

Opal (clérigo de 1º nivel de Aneirin): CA: 3 (Armadura de varillas, escudo); Pg: 7; Daño: 2d4 (Mangual); DE conjuros, expulsar muertos vivientes; TM: M; AL: Neutral*; PE: 35. Fue 14, Des 12, Con 15, Int 13, Sab 15, Car 12.

* Su comportamiento cambia con las fases de la luna (esta es una opción que puedes eliminar y que Opal sea siempre Legal)

Conjuros (1): *curar heridas leves, bendecir.*

Apariencia: Tranquila y serena, con cierta inclinación a la risa fácil.

Opal venera a Aneirin, la diosa Luna. Su alineamiento habitual es legal, pero no así su comportamiento, pues éste varía con las fases de la luna (en un ciclo de 28 días). Durante la Luna Nueva, su comportamiento es neutral bueno. Una semana después, cuando la luna se encuentre en cuarto creciente su comportamiento será caótico bueno. Bajo la luna llena, se encontrará bastante confusa, con cierta risa fácil y tremendamente impredecible (Caótica neutral). Se vuelve más seria cuando mengua la luna, llegando a neutral durante el cuarto menguante y cambiando de nuevo a Neutral Bueno en la siguiente Luna Nueva. La mayor parte del tiempo Opal es una valiosa ayuda para cualquier grupo de aventureros; tranquila como una roca, hábil en el combate y experta en la curación, puede impedir que los personajes impulsivos cometan un desastre, para después sorprenderles cometiendo las mayores imprudencias. Opal nació en la fortaleza, y lleva aquí toda su vida. Trabaja como quesera, usando la leche para fabricar grandes quesos que pueden ser almacenados durante largos periodos de tiempo. Sus “quesos de luna” son claros con pequeños tintes verdosos. La mayoría son vendidos a las caravanas, aunque la taberna también guarda un buen suministro en el almacén.

Dubricus de Ambrille. (Mago de 1º nivel) CA: 9; Pg: 5; Daño: 1d6 (bastón); AE: conjuros; DE: conjuros; VE: impulsivo; TM: M; AL: Legal; PE: 35. Fue 15, Des 12, Con 15, Int, 17, Sab 6, Car 14. Valor Tesoro: 250 MO

Conjuros (1): *proyector mágico*

Libro de Conjuros: *Manos ardientes, rociada de color, comprensión idiomática, identificar, luz, proyectil mágico, leer magia.*

Apariencia: Joven, alto y delgado, con una mata de pelo rebelde y la mirada de un ingenuo asombrado.

Como descendiente de una famosa familia de magos, Dubricus es extremadamente inteligente pero también por desgracia es considerado, no sin razón por sus parientes, un bobo. Es decir, a menudo propone ideas brillantes pero impracticables, o dicho de otra manera, tiene mucho cerebro pero ningún sentido común.

Dubricus planea convertirse en un gran mago y siempre tiene ideas sobre nuevos conjuros que piensa investigar. Para ser un mago es extremadamente fuerte (tradicionalmente los magos son enclenques) y no duda en empuñar su bastón y enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo si es necesario.



Aseneth. (Necromante de 2º nivel): CA: 8 (anillo de Protección +1); Pg: 3; Daño: 1d4 (daga); AE: conjuros; DE: conjuros; TM: M; AL: Caótico; PE: 65. Fue 8, Des 11, Con 5, Int 15, Sab 16, Car 17.

Conjuros (2): *Toque gélido, dormir. Sirviente invisible.*

Libro de Conjuros: *Toque gélido, leer magia, detectar magia, trabar portal, identificar, proyectil mágico, dormir, sirviente invisible.* Rollo de Pergamino: *mano espectral (x2)*

Apariencia: Pelo oscuro, pálida y totalmente vestida de negro.

Aseneth al llegar a la fortaleza hace unos pocos días, después de haber terminado su aprendizaje bajo la tutela de un maestro nigromante. Prefiere la manipulación a las demostraciones de poder. Es suficientemente ingeniosa y persuasiva como para convencer a otros de que corran los riesgos y hagan el trabajo sucio. Aunque en esencia, puede ser malvada, no es tonta y no atacará a los aventureros por ninguna razón (esto haría peligrar su preciosa piel), aunque puede vengarse de ellos sutilmente, por ejemplo, puede usar sus dotes de herbología que le permite realizar venenos suaves que harán que el personaje que lo beba esté malísimo durante días. No es sentimental ni remilgada y las exhibiciones ocasionales de crueldad pueden sorprender a cualquiera.

Se encuentra en la fortaleza de paso, ya que su auténtico objetivo es seguir aumentando sus conocimientos de magia nigromante. Podría unirse a un grupo si éste puede llegar a servir a su causa o si puede ayudarla a llegar a una ciudad más grande (como Marvalar o Robleda) donde poder buscar libros en bibliotecas o lugares donde pueda encontrar nuevos conocimientos.



Ratón (mediano ladrón de 2º nivel): CA: 7 (Sin armadura, bonificador de Destreza); Pg: 8; Daño: 1d6+2 (daga colmillo retráctil +2) o 1d4 (dagas arrojadas x2); AE: +3 a los ataques a distancia (bonificador por clase y destreza; DE: +2 a la CA cuando lucha contra criaturas mas grandes que un humano (gigantes, trolls...) y Habilidad para abrir cerraduras (como un ladrón de un nivel inferior → Halfling de nivel 2 = ladrón de nivel 1, Halfling de nivel 3 = ladrón de nivel 2...); TM: P; AL: Neutral; PE: 65. Fue 10, Des 18, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 9.

Habilidades especiales: Abrir cerraduras: 17%, Ocultarse en las sombras 1-4 (en 1d6).

Apariencia: Cauteloso, intranquilo; pequeño incluso para un Halfling.

“Ratón” (su verdadero nombre es Dudley Talbot, pero todo el mundo en la fortaleza lo conoce por su apodo) es bastante retaco incluso para los estándares medianos y aunque excepcionalmente hábil, es un cobarde absoluto. Se instaló en la fortaleza hace varios años y montó una cerrajería, pero lo que realmente le da dinero es la usura, ofreciendo a los aventureros y comerciantes con mala racha, dinero a cambio de objetos de valor como garantía. Si la deuda no ha sido reembolsada en un periodo estipulado (normalmente, 30 días) entonces vende la garantía. Su prudencia innata sólo es superada por su avaricia. Ratón no robará a sus compañeros (en el caso de que los Pjs le contraten como “abridor de puertas”, durante alguna de sus aventuras en los exteriores de la fortaleza), pero sí puede guardarse algo que se encuentre si nadie le ve.

Jess (ladrón de 1º nivel): CA: 5 (armadura de cuero, bonificador de destreza); Pg: 4; Daño: 1d6+1 (espada corta, bonificador de fuerza); AE: apuñalar por la espalda (bonificador de +4 al ataque y daño doble); DE: habilidades de ladrón; TM: M; AL: Neutral; PE: 35. Fue 13, Des 16, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 12.

Habilidades de ladrón: Abrir Cerraduras: 17%, Enc/Desac. Trampas: 14%, Hurtar: 23%, Moverse en

silencio: 23%, Escalar muros: 87%, Esconderse en las sombras: 13%, Escuchar ruidos (1d6): 1-2.

Apariencia: Esbelta, bonita, competente y espabilada.

Jess nació en la fortaleza y ha vivido aquí toda su vida. Su habilidad como ladrón la ha aprendido por sí misma y ha ido aumentando al igual que su amargura al ver a los viajeros de paso, algunos viven en la opulencia mientras que otros sobreviven en la pobreza más espantosa. Ella ha decidido reajustar el desequilibrio y repartir la riqueza. No se considera una ladrona, sino una “distribuidora”, ya que sólo roba a los tienen demasiado (a su parecer) y se lo entrega a los que más lo necesitan. Trabaja en la taberna como camarera/sirvienta (“no soy una criada”), ejerciendo su verdadero oficio robando furtivamente las bolsas de mercaderes y aventureros presuntuosos o demasiado cargados de dinero. Es inteligente y cuidadosa y hasta ahora no la han cogido. Sus habilidades de combate provienen de su instrucción en la milicia. El master la puede usar como un medio para que los Pjs conozcan a otros miembros de la fortaleza, incluso para facilitar la incorporación de Tres al grupo.



Ergan, el contrabandista.

Ergan es un “comerciante” que suele pasar por la fortaleza cada varias semanas. Comercia con diversos productos y suele pasar varios días en la Posada (habitualmente en la mejor habitación), con sus compañeras (siempre nuevas) y sus dos guardaespaldas. Ergan suele ser amigable y generoso y siempre saluda a todo el mundo con una sonrisa de oreja a oreja, que deja ver sus limpios e inmaculados dientes blancos (algo muy poco común en estos lugares). Tratará ganarse la

simpatía de los Pjs en todo momento, o incluso puede que los contrate como escoltas de su caravana.

Ergan (mago de 4º nivel): CA: 9; Pg: 14; Daño: 1d4 (daga); AE: conjuros; TM: Grande (obeso); Fue 5, Des 11, Con 8, Int 18, Sab 13, Car 16. AL: Caótico; PE: 175.

Conjuros (2/2): 1º - *Hechizar persona, dormir, proyectil mágico*; 2º - *Telaraña*.

Equipo especial: Rollos de pergamino (*muerte fingida, incorporeidad, proyectil mágico, invisibilidad*), *anillo encantado con ocultar alineamiento* (provoca que todos los conjuros de conocer el alineamiento lanzados sobre Ergan den la falsa lectura de Legal).



El siempre dirá que se dedica al comercio (de grano, harina, manzanas...) y cualquiera que mire en el interior de sus toneles (sólo unos pocos cada viaje) los encontrará llenos de ese género.

Pero esto es sólo una tapadera para sus verdaderos negocios. Esos mismos toneles (fabricados por Asham, mira en la zona 7i), tienen un doble fondo en el que esconde la auténtica mercancía con la que trafica: se tratan de Ajos Nirmalí, que transporta desde Nirmala, hasta Marvalar, donde unos pocos comerciantes se lo compran a un precio menor del habitual (ya que Ergan evita pagar las tasas y los peajes por un producto tanpreciado y tan poco común en esas tierras).

El ajo nirmalí, una de las especies más singulares del mundo, es especialmente codiciado, ya que se dice que potencia los brebajes, es un fabuloso condimento culinario y posee extraordinarias facultades, incluyendo el poder para repeler a los señores de la progenie oscura, los temidos vampiros, entre otros (pág 88 del Vademecum de Campaña de la Marce del Este).

Ha realizado un pacto con los bandidos de las Barrancas para que no le asalten, a cambio de un impuesto con el que ellos puedan, no sólo no molestarle, sino ayudarle en caso de tener problemas. Además, Ergan secuestró mediante magia a la hija de Asham, para que éste siguiera fabricándole toneles. Ahora la niña se encuentra cautiva en una de las cuevas de las Barrancas. Es un especialista despistando y ha conseguido evitar que le descubran o incluso sospechen

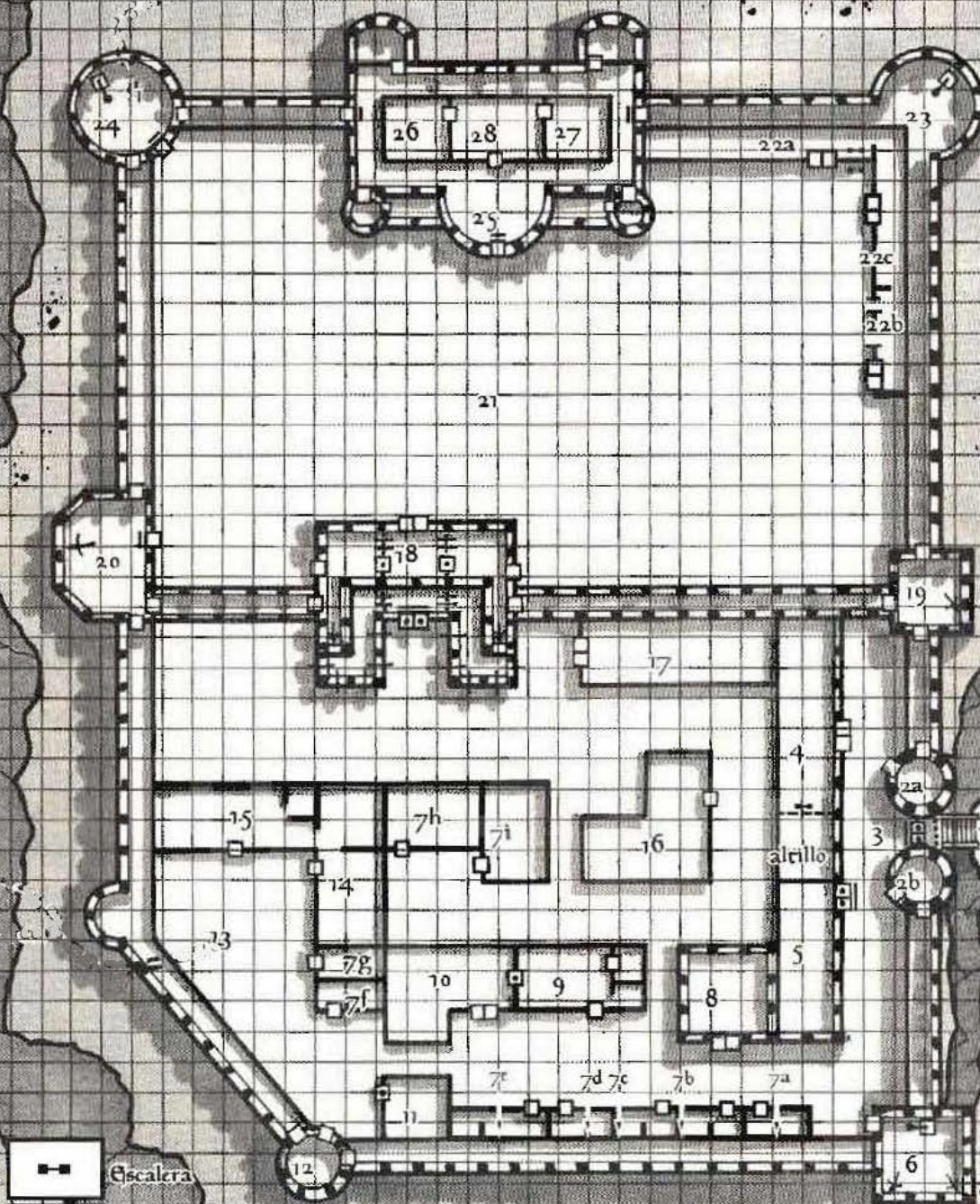
de él (tanto en el tema del contrabando como en el de que es un mago) en los últimos años.

Garno y Olga (guerreros de 3º nivel): CA: 4 (Cota de Mallas y escudo); pg 18 (Garno) y 19 (Olga); Daño 2d4+2 (espada ancha, bonificador de fuerza); TM: M; Garno: Fue 16, Des 12 Con 15, Int 10, Sab 12, Car 11; Olga: Fue 17, Des 12, Con 17, Int 11; Sab 10, Car 8; AL: Neutral; PE: 65 cada uno.

Garno y Olga son un matrimonio de mercenarios que han sido contratados por Ergan para protegerle. Como buenos profesionales, son despiadados, eficientes y ejecutan las ordenes de Ergan sin hacer preguntas. No se dejarán comprar por otros ya que han jurado obedecer a Ergan, además, cualquier oferta que le hagan otros para que traicionen a Ergan, el mago siempre pagará más, aunque no tengan intención de traicionarle.

En cuanto a las jóvenes y hermosas mujeres que siempre acompañan a Ergan en sus viajes, son mujeres que el comerciante encuentra en tabernas, caminos... las droga con una potente poción, que funciona igual que un *hechizar persona*. Las señoritas defenderán a Ergan con uñas, manotazos, mordiscos... (humanas de nivel 0) todo lo que sea necesario para defenderlo. Siempre son nuevas, porque cuando se cansa de ellas, se las entrega a los bandidos de las Barrancas para que ellos también se “diviertan”. No se suele volver a saber de ellas después de eso.

Mápa-dos: la fortaleza



- Escalera
- Puerta
- Puerta bajo llave
- Puerta atrancada
- Muralla
- Aspilleras
- Catapulta
- Ballesta



un cuadro equivale a 10 pies
(3 metros)