

# El Asalto

(Gurps Conan)

*El dinero mueve montañas, y por supuesto también mueve a un grupo de aventureros sin una triste moneda para llenar sus bolsas. Una aventura no tan sencilla como parece para que incluyas en tu campaña.*

## INTRODUCCIÓN

Los Pjs son contratados por una banda de ladrones para saquear una casa en las afueras.

Los jugadores se encuentran en una taberna de una ciudad fronteriza (elige la que más te convenga). Han llegado hace poco y están sin dinero. Cómo contratarlos:

**A:** Uno de los ladrones se les acerca simplemente, y les ofrece el trabajo.

**B:** Los personajes se ven envueltos en una pelea (lo que conociéndoles no es difícil), puede que incluso con los mismos ladrones, y después se les da el trabajo.

**C:** O cualquier otra cosa que se pase por tu retorcida mente.

## LADRONES:

El número puede variar, procura que siempre sean algo más numerosos que los PJs. Destaca su jefe, un Hybório (Kothio) trotamundos que es acompañado por al menos una ladrona.

## PARA EL MASTER:

Los ladrones llevan bastante tiempo intentando asaltar la casa. Saben que pertenece a un poderoso mago (pero no se lo dirán a los PJs), así que llevan a un aprendiz de mago con ellos como precaución. Pueden intentar congeniar con ellos, pero las cosas claras: son orgullosos

y les mueve el dinero, tanto o más que a los PJs y además van en busca de un libro por el que saben que les van a pagar bien.

## LA CASA Y SUS INQUILINOS:

La casa pertenecía a un rico comerciante que desapareció hace algún tiempo. El actual propietario es un anciano que llegó con su séquito poco después de la desaparición del comerciante. Desde que llegó no ha salido de la casa, el único vínculo con el exterior es una criada que realiza las compras acompañada de algunos guardianes. Paga siempre con monedas de oro de factura desconocida en la ciudad (son estigias). Son numerosas las llegadas de muchachas para el harem así como de libros.

## EL MAGO:

En realidad no hay mago. El comerciante, en un viaje por Estigia, contactó con un demonio el cual, haciéndose pasar por la criada, se alimenta de seres humanos, y estuvo a punto de alimentarse con él, por eso envejeció. Las mujeres y criados que entran en la casa van siendo consumidos. De vez en cuando sale de caza por las calles, aprovechando su aspecto. Ahora mismo el demonio esta controlado por el comerciante y la criatura trata de librarse

de él.

## EL EXTERIOR DE LA CASA:

El comerciante ha tenido mucho cuidado en mantener la casa y el espíritu protegido. No en vano a cambio de los alimentos que le proporciona éste le permite adquirir dinero así como rudimentos mágicos. Confía en utilizar ese espíritu para hacerse con un pequeño reino.

La casa esta rodeada por un frondoso jardín y por una cerca de piedra de unos 3 m. El jardín esta formado por plantas exóticas y tiene como guardias a una pareja de grandes felinos que están encantados para no rugir al atacar.

## GUARDIANES:

Además de los mencionados felinos, en la casa hay también otros guardianes tanto humanos como conjurados por el mago.

## LA CASA:

Es un edificio de planta rectangular, grande, de 2 pisos. Los Pjs accederán al interior trepando ayudados por una cuerda) hasta el segundo piso.

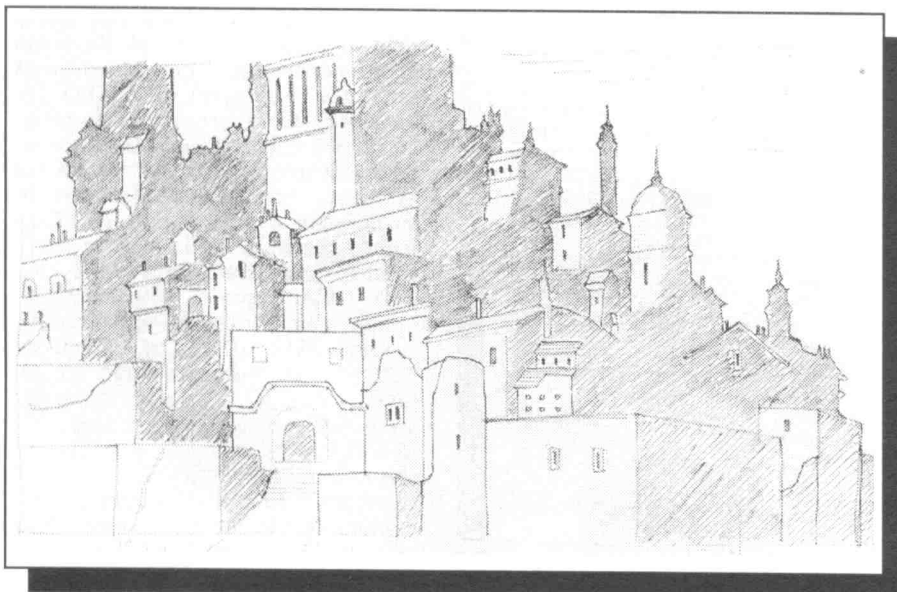
En este hay una serie de balconadas que llevan a las habitaciones que ocupaban las concubinas (antes de que su cuerpo fuera consumido).

Son habitaciones amplias, con divanes tapizados, tocadores, cojines, etc... pero una cosa está clara: están vacías. Solo encontrarán algunos objetos personales de las concubinas asesinadas.

Las habitaciones dan a un largo pasillo, que lleva a una gran habitación. En ella hay una gran balconada interior que lleva a un estanque en el piso de abajo. La habitación está rodeada de lujosos cortinajes, y es aquí donde está el primero de los defensores de la casa: una pequeña criatura voladora oculta entre los cojines.

En este piso se encuentran los actuales guardianes. Depende del ruido, el encuentro con los guardias será antes o después. Los guardias tienen prohibido el paso al segundo piso, excepto cuando la criatura tiene hambre.

La estancia de abajo es similar a la de arriba. tiene un gran estanque



de aguas negras y dos filas de columnas con una especie de trono al fondo. En el fondo del estanque hay un kraken (del que sólo se verán los tentáculos cuando ataque) dispuesto a hacer pasar un mal rato a cualquiera que sea tan tonto como para tirarse al agua (o a aquél que sea víctima de algún mal bicho que vaya y le empuje).

En este piso, están además las habitaciones de los criados en un lado, y la del comerciante y la biblioteca en el otro con... la sala del tesoro.

### UNA SORPRESA:

El espíritu demoníaco, para su existencia en este plano necesita una forma corpórea, para ello tomó el cuerpo, de una de las muchachas del harem.

En un principio tomo la forma del comerciante, pero eso consumió su cuerpo hasta que pudo instalarse en otro. Su forma actual es la de una adorable joven que para que engañar a todo el mundo parece un angelito. Provista de esta apariencia tratará de colarse entre el grupo de ladrones mediante el efectivo truco de "¡AAAAAH, SO-CORROOO!".

Su historia: Es una concubina que fue captura-

da hace tiempo. Si se le pregunta por los maravillosos inquilinos dirá que su amo es una especie de mago y que sus compañeras murieron misteriosamente. (En

realidad el espíritu quiere librarse del comerciante, pues éste ha encontrado una forma para cargárselo, y así salir a ver mundo y hacer algo de turismo gastronómico). Los ladrones hasta ese momento se habrán comportado como buenos compañeros, habrán compartido tortas y miedos, excepto el aprendiz de mago que habrá huido en el más momento oportuno (si no, cárgatelo antes de que esté mucho tiempo con el espíritu). Será encontrado muerto en la biblioteca con un libro junto a su cadáver. Puedes hacer que los ladrones traten de matar a los PJs por el tesoro.

El mago, como se puede observar es más que un pobre infeliz que consiguió atar al demonio hace tiempo.

### FINAL:

Cuando los PJs crean que se han cargado al mago esperemos que

alguno repare en la daga antes de que la coja la puñetera muchacha.

Como es natural, los ladrones tratarán de conseguir las pelias, este... las monedas.

El espíritu no quiere tener problemas, y no hará nada hasta que este a salvo, excepto que algún personaje mago repare en su presencia mágica, o alguno de ellos repare en que no respira, en que su tacto no es frío, es helado, en que dice habitar en las estancias de arriba y estas estaban vacías, etc...

### LADRONES:

FU:11 DE:12 IN:11 SA:12 Esp.corta/ Daga: 14 Escalar: 14  
No llevan armaduras.

### KHOTIO:

FU:13 IN:12 DE 12 SA:13 Espada/ Daga:15 Armadura de cuero PD/ DR 2 Escalar: 15

### APRENDIZ DE MAGO:

FU:9 SA:8 IN:13 DE:13 Daga:12  
HECHIZOS: Ponle un par de fuego a nivel 12 o 13, alguno de oscuridad y de controlar mente.

### GUARDIAS:

FU:12 DE:11 IN:10 SA:12  
Escudo:12 Espada/Lanza: 13  
Armadura de cuero PD 2 DR 2

### CRATURA VOLADORA:

FU: 6 SA:7 Garras/Colmillos:14  
DE:15 IN:3 Intentará arrojarles al estanque.

### LEONES:

Val. medios tirando a bajos.

### TENTÁCULOS:

FU:20 DE: 10 SA:6 IN:--- Ataque: 14  
El N° de tentáculos depende del n° de PJs y se trata (por supuesto) de ahogarlos.

### DEMONIO:

Como mujer: FU: 9 DE:11 IN:18 SA:10 Sex Appel 18 (muy guapa)  
Daga 13 Drenar vida: por medio de un beso, absorbe 2 SA por turno.

En forma demoníaca: FU: 15 DE: 14 SA: 12 Garras (2): 14 Su cuerpo adopta la forma más espantosa que puedas imaginar (como es lógico adiós Sex Appel). En su forma primigenia pierde 1 en SA por turno (a menos que le salga una Tir. SA). Tomará la forma que pueda. Para ello debe drenar toda la

vida a su víctima.

Esta forma demoníaca aparece automáticamente si muere la forma de muchacha.

### COMERCIANTE ("EL MAGO"):

FU: 8 DE: 9 IN: 14 SA: 8 Daga encantada (+2 contra demonios) 12

Hechizos: Crear Fuego 13, Bola de Fuego 11, Encender Fuego 14, Mover Fuego (controlar) 12, Miedo (y anteriores) 13 Oscuridad (y anteriores) 13 Sueño (y anteriores) 11. Si las cosas se ponen feas intentará huir.

### CONVERSIONES:

**RUNEQUEST:** La localización ideal sería la misma Era Hybórea o en la Europa Fantástica (con menos magia de lo normal). Los Pjs deberán tener unos porcentajes en ataque de 70%. Los leones tendrían val. medios, los tentáculos serían como los del pulpan-dante, pero con 9 pg en vez de 6 y el daño sería sustituido un intento de ahogar al PJ. Los guardias, el Kothio y los ladrones sufren las siguientes modificaciones: suma 2 a F y D y 3 a S e I, INT= PER= ASP, CON= TAM =S. Multiplica por 5'5 las habilidades y sube un 20% las defensivas (dales en las habilidades no mencionadas la experiencia de guerreros bárbaros, soldado civilizado y ladrones civilizados de 25 años). Sustituye cuero por cuirboulli. La criatura voladora puede ser una arpía y el demonio una especie de lamia. El aprendiz de mago y el comerciante pasarán por los mismos cambios que los demás (dándoles la experiencia de aprendiz de hechicero y mercader civilizado de 25 años en aquellas habilidades no mencionadas. Con respecto a la magia, los conjuros del aprendiz podrían ser Brillo I:2 y Aumentar Daño I:6. El comerciante poseerá Brillo I:1, Paralizar I:5 y Resistencia al Daño I:5.

**AD&D:** La partida puede transcurrir (aparte de en el mundo de Conan) en los Reinos, o mejor aun en el tenebroso mundo de Lankhmar. Los Pjs tendrán tendrán 1º o 2º nivel. Sustituye el cuero por varillas. Los guardias serán guerreros de 2º nivel, CA 3 PG 15, el kothio es un guerrero de tercer nivel con CA 1 y PG 20. Los ladrones serán de tercer nivel CA 6 PG 10. La bestia voladora será una Bestia oscura o en su defecto un Mobat con 20 PG. Los leones tienen 15 PG. Trata a los tentáculos como monstruos de 2 DG (8 PG) y CA 7 que al golpear tratan de hundir a los PJs. Estos solo se soltarán si sacan FUE -10 o si al golpear sacan FUE. El aprendiz de mago es de 2º nivel, CA 8 y 7 PG, y domina manos ardientes y luz. El comerciante es de 5º nivel (CA 8 PG 15) y sus conjuros son bola de fuego, invisibilidad, Esfera Llameante, Manos Ardientes y Luz. El demonio tiene las mismas estadísticas que una sombra (PG 25)

Oscar Murciego

