



*Esta partida es una parodia sangrienta
al juego de la oca. Se sugiere al Máster
que controle el avance de los PJ y orcos
(que llevará él) en un tablero de oca
cualquiera, oculto de la mirada de los
jugadores, que únicamente lanzarán "el
dado" para su equipo.*

1ª PARTE: LA TRAMPA

Los personajes acampados a una jornada de camino hacia la próspera (según dicen) villa de **Thalmodia** oyen a primera hora de la mañana (en la hora de rezos y estudios por ejemplo) los furiosos ladridos de unos perros. Al investigar, descubren que los canes están persiguiendo a un tipo con aspecto de mercader que ha trepado a un árbol desvencijado. Al ver a los personajes, el mercader pedirá ayuda tan frenéticamente que quebrará varias ramas del árbol. Una vez en el suelo es presa fácil para los 3 perros si no recibe ayuda.

Perros (3)

CA: 7

HD: 2

PV: 8, 6, 13

AT: 1 mordedura

D: 1D6

PR: Guerrero 1

MR: 6

AL: Neutral

PX: 20

T: 1 de ellos lleva un collar de bronce (valorado en 7 mo) con el nombre escrito de Fidus

JUEGO MÁS PELIGROSO



Una aventura para 4-5 personajes de **Dungeons & Dragons®** de 2-3 nivel.
Dungeons & Dragons® es una marca registrada de TSR, Inc.

Una vez muertos los perros o puestos en fuga, el mercader que se presenta como **Kinkane**, brazo derecho de **Gessler**, gobernador de **Thalmodia**, ofrece la hospitalidad de su casa, su gratitud y la del propio gobernador dada la gran amistad que los une. Propone que le acompañen sin demora a la villa para ser recompensados y no duda que si es aventura y riqueza lo que el grupo busca algo a su medida habrán de encontrar en una población tan atrayente como **Thalmodia**.

Nota para el DM: Kinkane estaba siendo perseguido por los perros de varios campesinos sabedores de sus tretas para reclutar incautos para el Juego. Su forma de demostrar agradecimiento no será otra que ponerlos en manos de Gessler.

Tras un día de marcha, al anochecer, el grupo divisa las murallas de **Thalmodia** de aspecto siniestro y lúgubre. **Kinkane** explica que muchos pueblos bárbaros han sido derrotados ante ellas y se muestra orgulloso y ufano.

El portón de una de las puertas de entrada está abierto y varios guardias charlan des-

preocupadamente. Al divisar el grupo adoptarán posturas precavidas que desaparecerán al reconocer a **Kinkane**. Este conducirá al grupo por un serie de calles semidesiertas (casi es noche cerrada y se intuye que la gente está cenando o descansando) hasta su casa. Una vez allí se comportará como el prefecto anfitrión. Nada más llegar despachará a un lacayo para avisar al gobernador **Gessler** de su llegada y de la pequeña fiesta que piensa dar esa misma noche en honor de sus invitados.

Desde el trayecto del portón de entrada hasta la casa de **Kinkane** poco se puede apreciar excepto que la villa parece bastante grande y de calles tortuosas y trazado irregular. Parece difícil orientarse y a menudo hay distintos niveles salvados por rampas y escaleras.

Cualquier personaje que se informe por los callejones vagará perdido sin que ninguna puerta o ventana se abra para darle indicación o ayuda. Cualquier patrulla de **Gessler** podrá reconducirlo a la casa de **Kinkane** o si se pone tonto arrestarlo y conducirlo directamente a la mazmorra de salida para el Juego

Patrulla de Gessler (7)

CA: 5

HD: Nivel 3

PV: 13, 11, 12, 16, 14, 7, 8

AT: Garrotazo preferentemente, o espada corta

D: 1D4 (no buscan matar, sólo dejar inconsciente) ó 1D6

PR: Guerrero 3

MR: 10

AL: Neutral

PX: 25

T: Bolsas con 1D10 mo

LA CASA DE KINKANE

1. Librería: Hay tomos de economía, geografía, religión y 1 libro de Magia guardado por error por **Emolt** el lacayo y perteneciente a un jugador sin suerte. Contiene los encantamientos: Levitación (2º nivel), Disco Flotante (1º) y Bloqueo de entradas (1º). También hay un yelmo con un poco de sangre seca...

2. Despacho: El arcón está cerrado y protegido por un trampa de aguja venenosa. Dentro hay riquezas arrebatadas a varios participan-

tes en el juego: 1 bolsa con 2300 mo, 2 gemas, 1 joya, 1 daga de plata, 1 espada normal +2 (sólo en daño) y 1 poción de curación.

Los mejores vinos y las carnes más sabrosas serán servidas en el festín que **Kinkane** ofrece a sus huéspedes. Tanto la comida como la bebida están **drogados** y aquellos personajes que coman o beban empezarán a notar sus efectos más o menos en cuanto **Gessler** y 10 de sus mejores guardias comparezcan a los postres.

Si algún personaje no está drogado **Gessler** ordenará que se le deje inconsciente a golpes de garrote. Cuando todos los personajes hayan caído por el suelo del comedor **Gessler** y **Kinkane** intercambiarán miradas de complicidad y clamarán al unísono: "¡EL JUEGO empieza!"

Guardias de Gessler (10)

CA: 5

HD: Nivel 3

PV: 13, 11, 12, 16, 14, 7, 8, 10, 13, 13

AT: Garrotazo preferentemente, o espada corta

D: 1D4 (no buscan matar, sólo dejar inconsciente) ó 1D6

PR: Guerrero 3

MR: 10

AL: Neutral

PX: 25

T: Bolsas con 1D10 mo

Gessler y **Kinkane** se mantendrán al margen de cualquier combate en esta fase de la partida.

IIª PARTE: AL DIA SIGUIENTE...

Los personajes despiertan en una fría mazmorra. Hay una puerta de hierro frente a ellos con un mirilla por la que se ve el callejón del juego.

Desde una azotea fortificada y amplificando su desagradable voz con un grueso embudo, **Kinkane**, vestido con un traje multicolor con un emblema de un ganso blanco en el pecho, pasa a explicar la situación:

"Habéis sido elegidos para participar en el gran Juego. Llegad hasta el final y alcanzáis el premio. Vacilad, dad media vuelta y perderéis vuestras vidas y pertenencias! (risa sardónica)

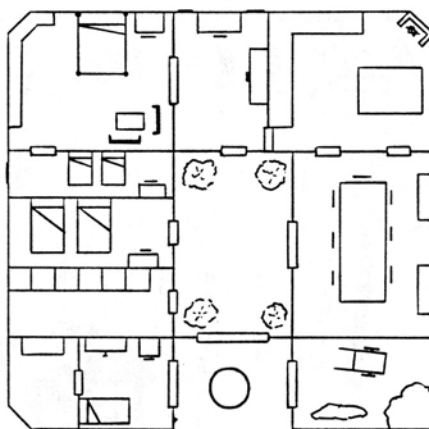
(Nota: los personajes conservan sus armas y sus defensas pero no así sus riquezas u otros objetos que no parezcan de combate (botellines, pergaminos, bolas, etc)

Las Reglas:

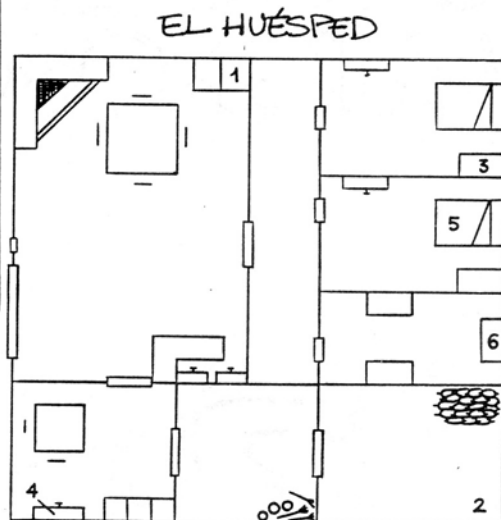
Os moveréis todos juntos de casilla en casilla según marque el dado! vuestro equipo intentará llegar a la casilla final antes que el equipo patrocinado por su excelencia el Gobernador **Gessler**. En caso de coincidir en una misma casilla se entablará duelo durante un tiempo determinado (nota: 1 round de combate completo para cada bando). Las reglas de cada casilla especial os serán explicadas in situ unas veces, otras deberéis descubrirlas vosotros mismos.

Aquel que infrinja las reglas del dado o de una casilla en particular será ejecutado in situ (señala los arqueros que vigilan desde las azoteas de las callejas).

Proporcionadnos un buen espectáculo y seréis largamente recompensados. Flaquead y una nube de flechas envenenadas dará cuenta de vuestra cobardía! ¡Que el juego comience!"



CASA KINKANE



Un gran dado blanco de 6 caras tallado en piedra pómez es arrojado frente a la puerta en la casilla 1. Ahora, los personajes ven al equipo de **Gessler** que aguarda su turno frente a una puerta abierta de otra mazmorra que conduce a la misma casilla.

Jugadores del equipo de Gessler (6 orcos) (ojo a la luz del día, -1 en tiro de golpe)

CA: 6

HD: 1 (2 el líder)

PV: 3, 7, 9, 15 (líder), 9

AT: maza

D: 1D8 (el jefe 1D8+2)

PR:

MR: 8 ó 6

AL: Caótico

PX: 10 (el jefe 25)

T: no (el jefe: collar de oro de 60 mo)

Nota: Destreza de los 3 primeros orcos: 13. Destreza del jefe: 15



LAS CASILLAS ESPECIALES

Casillas con ganso: Conducen directamente al siguiente ganso y permiten volver a tirar.

Casillas de puente: Están intercomunicadas por un puente de cuerdas y permiten volver a tirar. El paso por las cuerdas del puente se efectúa a base de destreza $x5 = \%$. El puente de cuerda está alzado a unos 3 mts. del suelo. Caer supone un 1D6 de daño. Caer en esta casilla siempre implica pasar el puente aunque sea para retroceder.

Al trepar por el puente: Coraza + escudo, -15% al % de destreza; coraza -10%; escudo -5%

La posada: Cuando un grupo entra en esta casilla se abre la puerta del edificio contiguo al callejón. Hay que encontrar un objeto escogido de esta tabla (1D6)

1. Un par de guantes de piel de cabra.
2. Una piel de oso.
3. Una ánfora de hidromiel.
4. Una flecha de plata (valorada en 10 mo)
5. Una cruz de madera.
6. Una calavera humana.

El objeto se colocará al azar en una de las 6 situaciones. **Kinkane** anunciará: "Para dar más emoción hemos puesto a un huésped en la posada!" (risa histérica)

El huésped (1D6 a elegir en esta tabla). Localización (nueva tirada de objeto)

1. Araña cangrejo. (pag 28 DM)
2. Escarabajo de fuego. (pag. 32 DM)
3. Hombre lagarto con hacha. (pag. 34 DM)
4. Sapo gigante. (Expert, pag. 51)
5. Mono Blanco. (pag. 38 DM)
6. Necrófago. (pag. 40 DM)

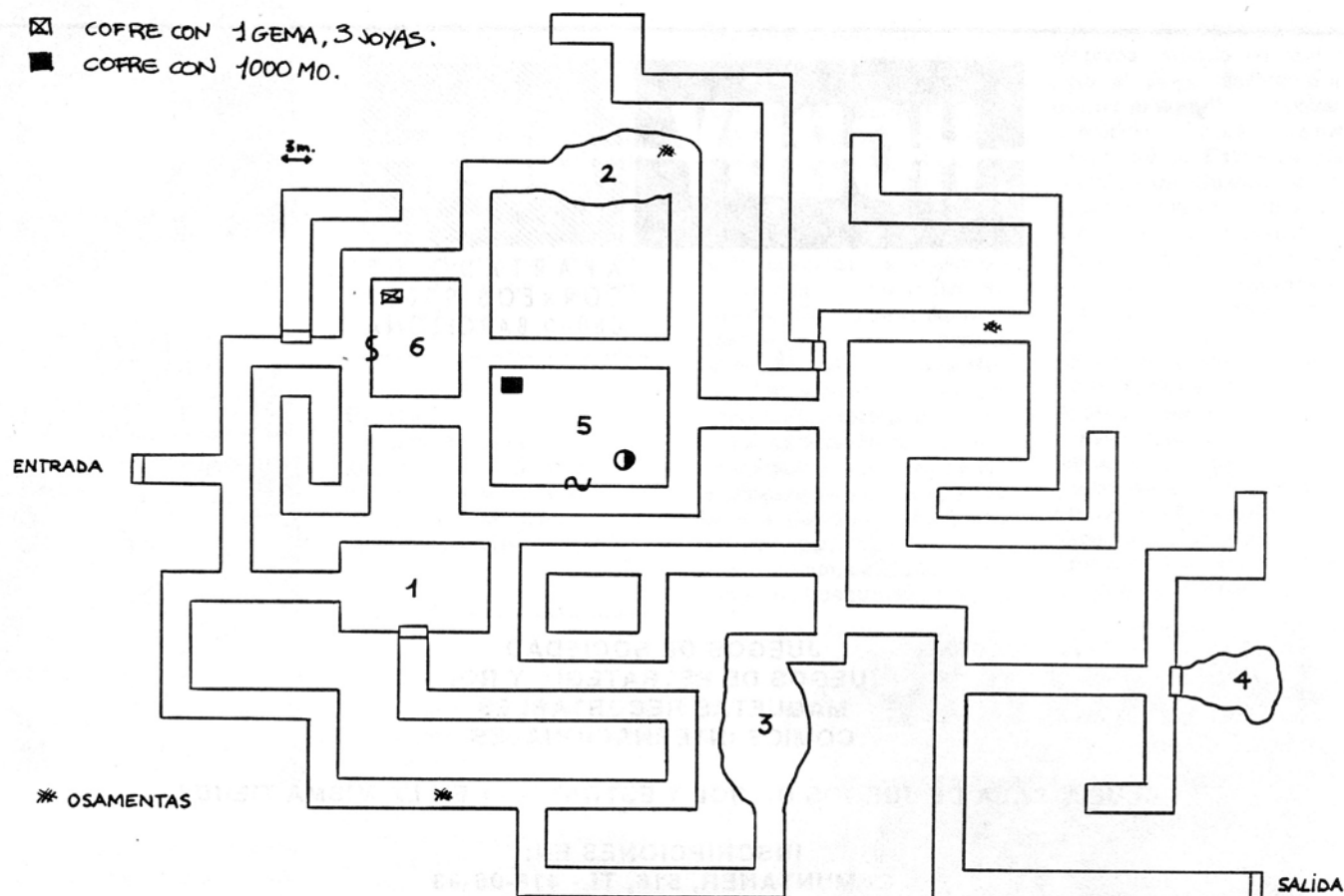
Los dados: Permiten un gran avance hasta la casilla idéntica (o un gran retroceso) luego se vuelve a tirar si se consigue levantar un gran dado de piedra (Fuerza $x5 = \%$). Sólo se permite un intento y a un solo jugador del grupo. Si no se pierde la oportunidad de volver a tirar.

El pozo: Sin previo aviso el suelo se abre cuando se cae en esta casilla (no al cruzarla simplemente). Hay una caída de 3 mts que causa 1D6 de daño. Se puede intentar salir del pozo trepando por las resbaladizas paredes del pozo (25% para no ladrones. Opcionalmente se puede consultar el *Dungeon Survival Guide* para escalar paredes). Una nueva caída supondrá 1D6 de daño.

Entre los restos humanos del fondo del pozo puede hallarse una cuerda y un gancho que debidamente utilizados pueden dar +40% de refuerzo al escalar. Ojo con la situación de los orcos!

El laberinto: Al caer en esta casilla se bloquea el camino normal y se abre un pasa-

- ☒ COFRE CON 1 GEMA, 3 JOYAS.
 ■ COFRE CON 1000 MO.



dizo lateral que hay que franquear... "Una especie de *atajo*" (risa mordaz de Kinkane)

Naturalmente el guardián del laberinto es un **Minotauro** (establecer localización con 1D6)

Minotauro

CA: 6

HD: 6

PV: 30

MV: 36 (12)

AT: 1 cornada/ 1 mordedura

D: 1D6/1D6

PR: Guerrero 6

MR: 12

AL: Caótico

PX: 275

T: en cámaras secretas y un collar de oro (480 mo)

La prisión: Un complejo sistema de rejas (Resistencia: 50 HP) cierra esta casilla al caer en ella. Hay un candado enorme que guarda la puerta. Pasado 1 turno completo del techo empezarán a descender pinchos que alcanzarán el suelo en 10 rounds (colectivos) del grupo. Empalan 1d4 pinchos que causan 1D6 cada uno a menos que se rompa la reja o se abra el candado.

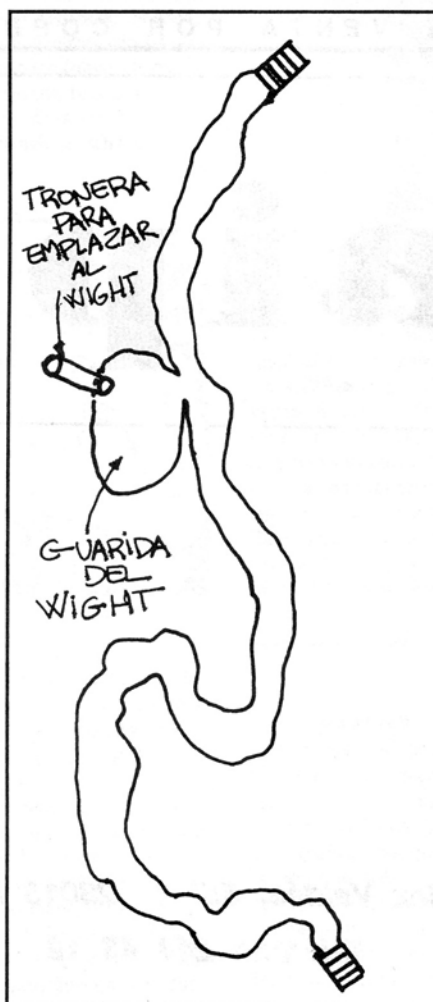
La muerte: Al caer en esta casilla Kinkane anuncia despreocupadamente que hay que coger el túnel de la izquierda para recomenzar el juego. Una vez los personajes han penetrado en el túnel añade: "Naturalmente, si él os deja llegar al otro lado!!" (risa totalmente histérica). En el túnel, exactamente a la mitad, acecha un...

Wight

CA: 5

HD: 3*

PV: 17



AT: 1

D: Pérdida de Energía

PR: Guerrero 3

MR: 12

AL: Caótico

PX: 50

T: no

Nota: las siguientes veces que se pase por esta casilla el **Wight** habrá sido repuesto.

La casilla Final: Hay que llegar con una tirada exacta del dado. Si el grupo de los personajes llega primero verán que la casilla final es el portón de salida de **Thalmodia**. Desde las murallas les serán arrojadas sus restantes pertenencias y una bolsa con 3500 mo. **Gessler** y **Kinkane** les felicitarán sarcónicamente por el espectáculo ofrecido.

Si los personajes pierden el juego serán informados que el grupo de orcos gana todas sus pertenencias. Serán conducidos a la puerta de salida y expulsados de **Thalmodia** (llevando sólo sus pertenencias de combate) entre gritos y risotadas. En cualquier caso los personajes debían haber quedado profundamente resentidos con la manipulación de la que han sido objeto. Las caras burlonas del gobernador **Gessler** y su sicario, el falso mercader **Kinkane**, no les serán fáciles de olvidar. Por eso cuando al abandonar **Thalmodia**, un enano surgido de la espesura les contacte y les pregunte que les parecería una venganza que castigue definitivamente a **Gessler**, **Kinkane** y la misma **Thalmodia** (toda la población asiste al juego desde las azoteas) no será difícil que le atiendan y consideren su propuesta.

Proximamente: ¡La venganza es húmeda!
Radegundo de Maguncia