

DUNGEONS & DRAGONS

LA ÚLTIMA CANCION DE WIMPY WHOOPY

Por Radegundo de Maguncia

Una aventura de
Dungeons & Dragons
para 4-6 personajes
de nivel 3-5.

PRIMERA PARTE: EL RECITAL

Tras una marcha especialmente agotadora el grupo de personajes llega a Falstrap, una aldea cuya principal atracción es la Posada del Demonio, punto de encuentro de viajeros y comerciantes.

Está atardeciendo y el olor a cordero guisado flota en el aire. En el interior (ver mapa 1) el posadero Bonicac y su esposa Recareda se afanan con la cena y las bebidas. Algunas mesas están ocupadas por tratantes de ganado vacuno y buhoneros. El ambiente es tranquilo y las gentes pacíficas. El vino es servido generosamente con la cena (1 moneda de oro por personaje) y propicia a la charla. Como siempre que hay charla, algunos rumores pueden circular de mesa en mesa.

Un máximo de 3 a escoger con 1D6 de esta tabla:

1-Bastantes viajeros han desaparecido transitando por las Montañas Rojas, al norte de Falstrap (cierto).



2-Por lo menos una docena de Trolls moran en las Montañas Rojas, al norte de Falstrap (falso).

3-El duque de Graynor, enloquecido por la violación y asesinato de su hija, ronda por la región con un escuadrón de berserkers matando a todos los extranjeros que encuentra en su camino (cierto).

4-Dentro de dos días se cumple el centenario de la quema de brujas en Falstrap. Arpías y otros seres malignos serán vistos y sufridos en la región (falso).

5-En las montañas Rojas se oculta una fabulosa mina de oro (cierto).

6-Varios mercaderes de la región han sido desvalijados sin sufrir daño y sin poder acertar a explicar como se perpetró el robo (cierto).

Hacia el final de la cena irrumpen en la posada dos estrafalarios personajes. Uno es un ceñudo hóbbit pelirrojo cargado con un grueso saco y el otro un joven de aspecto vivaracho vestido de verde y tocado con un

gorro del mismo color del que sobresale una gran pluma roja. El joven se presenta como Wimpy, el trovador, y propone al posadero amenizar la cena con sus canciones para después pasar el gorro en pos de alguna moneda. El posadero consiente y Wimpy, tras afinar su laúd, ataca con su canción.

Nota para el DM: ataca es el término adecuado ya que Wimpy y su colega Bruno, tras pactar por una fuerte suma con un Mago Elfico, han aprendido algunas canciones muy útiles. El laúd es mágico y en combinación con las estrofas aprendidas por Wimpy tiene 3 facultades distintas según la canción tocada. Para esta ocasión Wimpy emplea la sonata de Yawn en Mi bemol cuyo efecto se traduce para todo aquel que la oye (excepto el cantante y Bruno que lleva gruesos tampones de cera en los oídos) en el equivalente de un conjuro de sueño (con Malus de -3 en el tiro de Salvación).

Si algún personaje queda en pie tras esta canción, Wimpy tras mascullar "¡Demonios!

vaya muermo de público... ¡Pasemos a algo más alegre!, entonará la marcha de Yih-hi-hi en Sol mayor cuyo efecto produce en el oyente una risa convulsa durante 1D20 turnos tras la cual el personaje cae totalmente exhausto durante 1D10 turnos más. Se permite tiro de Salvación contra conjuro pero con Malus de -3.

Si pese a esto alguien queda en pie o no ha sido afectado por las canciones anteriores, Bruno desde un rincón disparará con su ballesta un dardo narcotizante (Bonus de +3 al tiro de Golpe por su extraordinaria Destreza).

El dardo dopará al personaje durante toda la noche y además le provocará un estado de debilidad posterior (Fuerza reducida a la mitad con todas sus consecuencias) durante 1D6 días.

Wimpy puede secundar este ataque de Bruno con uno de sus tres dardos de idénticas características (bonus de +1 al tiro de golpe por Destreza).

Cuando los personajes salen de su letargo al día siguiente comprueban que evidentemente han sido robados. Las monedas de oro que llevaban al iniciar la aventura, las joyas, anillos y por lo menos uno de los objetos más valiosos de su inventario ha desaparecido (en el caso de un guerrero su mejor arma, en el del mago o elfo su libro de Magia, etc.).

Grande será el mosqueo.

Se impone salir rápidamente tras los ladrones.

Si se interroga a las gentes del lugar, Pastak, un campesino madrugador puede recordar si es suficientemente motivado con oro o amenazas que un joven y un hobbit cargado con un enorme saco salieron de la posada antes del amanecer con dirección al norte, hacia las Montañas Rojas. Es todo cuanto puede decir porque es todo lo que sabe.

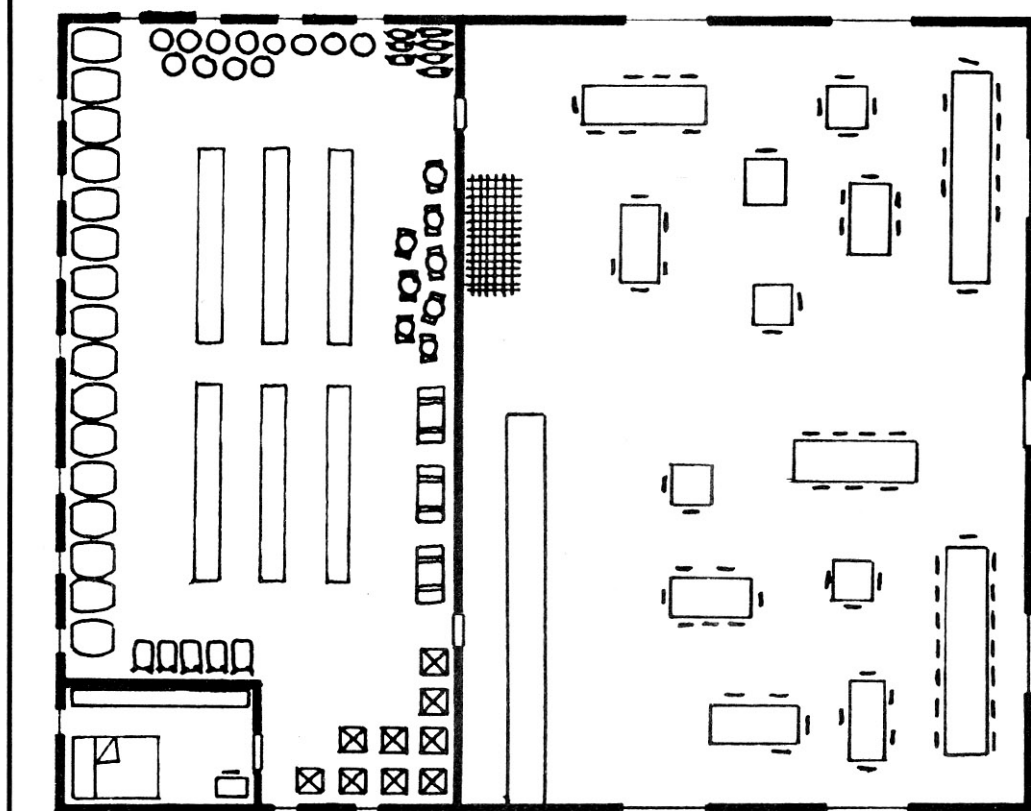
SEGUNDA PARTE: PERSECUCION

Al cabo de media jornada de marchas forzadas hacia el norte los personajes alcanzarán las estribaciones de las Montañas Rojas. El sendero serpentea ascendentemente entre cornisas y desfiladeros. El lugar es siniestro y parece ideal para una emboscada.

Dos tigres dientes de sable son de esta opinión y atacan al grupo por sorpresa.

Superado este desagradable encuentro los personajes prosiguen su travesía. Casi al anochecer unos quejidos atraen su atención. Se trata de Bruno, el hóbbit ladrón que se halla atrapado en una grieta de un barranco a unos 50 mts. del camino principal. Parece aterrado y suplica que se le saque de allí porque le parece que algo ronda en el agujero en donde está atrapado. Promete revelar lo que ha sucedido pero necesita salir de allí ya. Si los personajes se retrasan en sacarlo, verán como de repente empieza a aullar como un poseso, enrojeciendo y finalmente muriendo. Si se le saca, tras él surgirá el morador del agujero: una enorme serpiente pitón de las rocas que amenaza con acabar con el exhausto hobbit.

Si Bruno consigue ser rescatado, tras reponerse un poco explicará que tras robar en la posada escapó con Wimpy a todo trapo hacia las montañas. Durante la travesía fueron ata-



LA TABERNA.

cados al mediodía por un grupo de enanos surgidos no se sabe de donde. Bruno consiguió escapar de la red arrojada a ellos abriendo una pequeña brecha y echándose a rodar por el barranco para esconderse en el citado agujero. Wimpy fue capturado con todo el botín que llevaban, incluyendo las pertenencias de los personajes.

Desde su agujero, Bruno ha visto como el grupo de enanos, unos 10, se dirigía a una matas cercanas para desaparecer por allí acto seguido. Supone que es la entrada a su guarida.

Bruno está obsesionado por rescatar a su compañero y ofrecerá su ayuda incondicional al grupo con tal de salvarlo. Intuye que los enanos reservan a su presa un destino extraño y horrible: "Jamás vi enanos como esos ¡Jamás! La ferocidad de su mirada; la crueldad del rictus de sus labios..."

Nota para el DM: Bruno ha remarcado algo más que no cuenta: el polvo de oro adherido a las ropas y barbas de los enanos. Un indicio que apunta a la real existencia de la fabulosa mina de oro...

Los personajes pueden descansar o internarse inmediatamente por la abertura tras las matas.

En caso de descanso consultar una sola vez la siguiente tabla de monstruos errantes (1D6)

1/4- Todo tranquilo.

5-Aparece otro Tigre Dientes de sable de características idénticas a los anteriores.

6-1D10 Stirges con ganas de sangre.

TERCERA PARTE: EN LA MINA

Tras las matas se inicia un oscuro túnel que serpentea hacia el norte durante cerca de 20 metros. El túnel, bajo y estrecho (mapa nº2) desemboca en una bifurcación. El túnel de la derecha tiene una pequeña valla de madera con un viejo cartel escrito en común que anuncia "No pasar. Peligro de derrumbe". El túnel de la izquierda continúa sin obstáculos.

Nota para el DM: Si los personajes examinan detenidamente el túnel de la derecha y la valla podrán ver que en ella hay restos de lo que parece ser sangre y polvo de oro. El túnel de la izquierda aparentemente sin problemas conduce a una caverna (2) con una aparente salida al norte (en realidad pintada en la roca con mano experta). Si los personajes entran por las buenas en esta caverna la trampa que de reja que hay instalada en la entrada se activará cerrándose y dejando atrapados a los personajes que hayan penetrado. La trampa se activa al tocar o chocar contra la falsa salida. Una vez dentro los personajes se verán enfrentados a los 8 murciélagos gigantes que atacan desde el techo.

Se puede intentar destruir la reja a golpes o con conjuros. Hay que totalizar 127 impactos (tipo daños con arma) para destruirla.

La valla del túnel de la derecha no presenta ningún tipo de problema y puede moverse merced a una bisagra. El túnel asciende un poco hacia el norte y desemboca en una especie de mirador (3). Abajo se extiende la negrura incommensurable de una extensa caverna.

En este mirador destacan unas escaleras que descienden hacia el abismo y lo que parecen ser dos catalejos orientados hacia el norte y sustentados cada uno sobre un rústico trípode.

Nota para el DM: los pretendidos catalejos no son sino dos ejemplares de la Lenticulari Troceps Carnivora (ver ficha de monstruos al final) que atacarán en cuanto algún personaje se acerque lo bastante para mirar.

El resto de la mina tiene los siguientes lugares de interés:

4-Una gran caverna con dos aberturas una al norte y otra al noroeste.

Nota para el DM: la pared del este oculta otra abertura hábilmente disimulada con pintura que simula pared de roca viva. Tras el lienzo se abre el pasadizo.

5-El pasadizo conduce a una puerta de madera que se abre únicamente hacia afuera. Tras la puerta una estancia con una puerta al sur (cerrada con llave). Guardan la estancia dos panteras a las que sólo la música melodiosa de una flauta o laúd puede calmar. En cualquier otra circunstancia las panteras, que guardan las pepitas extraídas de la veta maldita, atacan.

6-Tras una puerta cerrada con llave (resistencia de la puerta 150 PV) se halla el tesoro de los enanos guardado en tres gruesos cofres. Los cofres no están protegidos por ninguna trampa a pesar de la profusión de calaveras y símbolos siniestros que los adornan. Cada cofre contiene 1D6 por mil mo en pepitas.

7-Esta estancia constituye el primer cuerpo de guardia de los Enanos de la mina. Hay un 60%



de probabilidades de que 6 enanos se hallen allí comiendo, bebiendo o descansando (nunca duermen más de tres a un tiempo). La habitación contiene 6 juegos de grilletes, 3 látigos, 5 hachas de combate y 4 lanzas. Una puerta verde comunica al sur con otra estancia.

8-La estancia de Porkal Von Karal, el líder de los enanos, en donde pasa la mayor parte de su tiempo (90%) preparando nuevas emboscadas para reponer cautivos para la mina. Siempre está acompañado de un enorme perro negro. Ambos son igualmente feroces y crueles.

En la estancia de Porkal hay además de un catre y una mesa para desarrollar sus planes, un estante que contiene una poción de curación, un hacha de combate +2 y una flauta negra.

Nota para el DM: Esta flauta la utiliza Porkal para atravesar sin peligro la estancia 5 que protegen las dos panteras mientras sus siccarios depositan el oro extraído de la veta.

Dos arcones en un rincón contienen:

- a) Las pertenencias y armas hurtadas a los personajes.
- b) El laúd de Wympy, 450 monedas de oro, 3 joyas y un diario (ver anexo).

Ninguno de los arcones está protegido por trampa alguna aunque están cerrados con gruesos candados que se abren con la llave negra que Porkal lleva al cuello. Esta llave abre también la puerta de la estancia 6. La resistencia de cada uno de los cofres es de 80

Puntos de vida.

9-2 enanos guardianes custodian permanentemente en esta estancia a los esclavos de la mina, encerrados mientras no trabajan. La jornada impuesta es dura: desde el amanecer hasta el anochecer los esclavos extraen el oro de la caverna (11) y por la noche reciben alimento y reposo repartidos en las 5 grandes jaulas que hay en la parte sur. La resistencia de las jaulas es 85 y uno de los guardianes tiene las llaves de los candados. El mobiliario restante de la estancia consiste en una mesa, dos sillas para descanso de los centinelas y unas argollas insertadas en la pared y un letrero escrito en un tocoso común que reza: Rincón de los perezosos.

En las jaulas, cuando no están trabajando, se hallan:

Jaula 1: 2 buhoneros famélicos y enfermos.

Jaula 2: Wympy, que al parecer goza de buena salud dado que acaba de ingresar en la mina, y un caballero demacrado y cubierto de horribles pústulas que no recuerda ni su nombre.

Jaula 3: Dos elfos casi sin cabello, con tremendas ojeras y aquejados de fuertes temblores y náuseas.

Jaula 4: Un fornido herrero de Falstrap que atacará indiscriminadamente a quien abra la jaula. El pobre hombre está totalmente loco y aunque fuerte, su piel presenta grandes manchas verdosas y bultos.

Jaula 5: 3 humanos a los que un posible rescate llega demasiado tarde. Están muertos en posiciones que demuestran horrible agonía. Los

tres están calvos y terriblemente delgados.

En su corta estancia en la mina, Wympy ha podido apreciar tres cosas:

a) Frente a la caverna-celda hay un cuerpo de guardia con 3 centinelas más. Estos tres, junto con los dos de guardia mas otros 3 (provenientes de la sala 7) custodian la entrada de la caverna del oro a los prisioneros.

b) La caverna en donde los esclavos extraen el oro (11) posee una única pero inmensa veta. Durante horas interminables los esclavos pican la pared y recogen las pepitas en sacos de esparto que transportan hasta el túnel de salida de la caverna. Los enanos vigilan desde la entrada.

c) Wympy, a pesar de su afición por la riqueza teme profundamente regresar a la caverna. Sin embargo no sabe decir por que, no hay ningún ser horrible que ataque a los esclavos mientras sacan el oro... tan solo una gran piedra roja incrustada junto a la veta de oro que despierta calor...

En este punto los personajes deberán decidir varios temas. Por ejemplo lo que hacen con Wympy. Por su parte él está agradecidísimo por su liberación y da mil y una excusas por su comportamiento. El hobbbit Bruno, independientemente de lo que decidan hacer los personajes ya ha tomado su decisión: hacerse con todo el oro que pueda cargar. Si los personajes no van a la sala del oro, él se

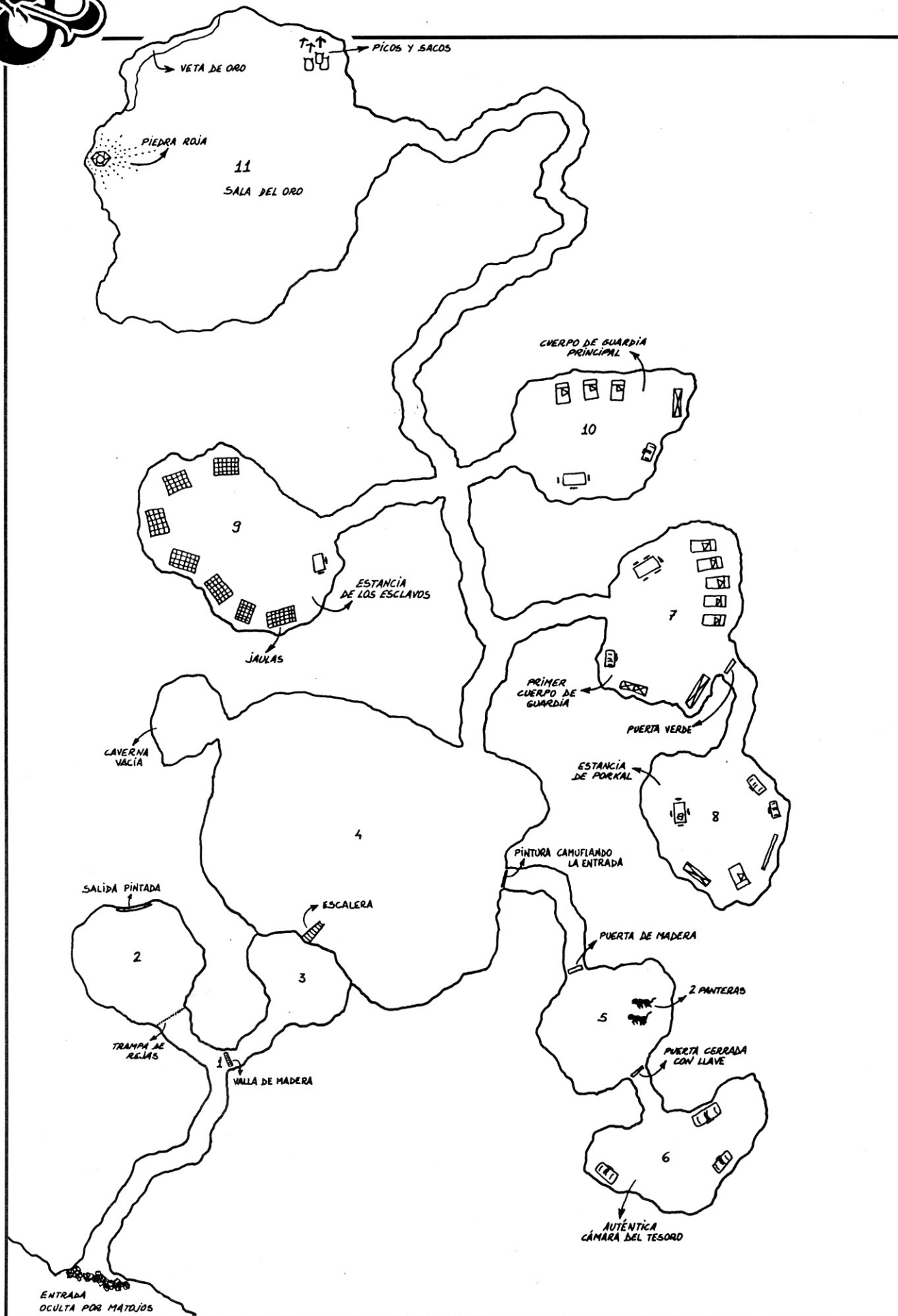


JUEGOS de ROL
FIGURAS de PLOMO

TODAS LAS FIGURAS
DE JUEGOS SIN FRONTERAS

MODELISMO
NAVAL

Ronda Universitat, 3 - 08007 Barna-Tel (93) 302 12 48





esconderá para ir por su cuenta.

10-Cuerpo de guardia. Normalmente 3 enanos moran aquí excepto cuando refuerzan la escolta de los esclavos. La sala contiene 3 catres, un mesa y tres sillas, restos de comida y cerveza (equivalente a 2 raciones de un día). Bajo uno de los catres hay una bolsa con 3 grandes pepitas de oro que uno de los guardias ha escamoteado al botín general (valor por pepita 1D6 por 20).

11-La Sala del oro.

Se trata de una caverna bastante extensa con una gran veta de oro en la pared norte. La única iluminación es irradiada por una piedra roja de unos 3 metros de diámetro incrustada en la misma pared a unos 5 metros de la veta. *Nota para el DM* La citada piedra, de origen desconocido, es radiactiva. Todo personaje que entra en la caverna recibe automáticamente un 5% de radiación. Esta radiación se incrementa en un 10% por cada 2 turnos completos pasados en la caverna (20 minutos).

El oro no resulta contaminado por esta radiación. Un turno completo picando en la pared permite recoger 1D10 pepitas (cada pepita vale 1D6 por 1D20 mo).

Un personaje expuesto a cualquier dosis de radiación deberá realizar al cabo de 24 horas una tirada contra su porcentaje de radiación acumulada. Si el número obtenido está dentro de su porcentaje, el personaje enfermará en 1D20 días y tras una horrible agonía de 1D6 días morirá de cáncer galopante.

Por su parte Wimpy ha recibido una dosis de 20% de radiación.

Al abandonar la mina habiendo visitado o no la sala del oro, Bruno aparecerá tambaleándose con un grueso saco (en su interior 48 gruesas pepitas) y una dosis de radiación de 100%...

Una vez fuera de la mina los personajes pueden optar por regresar a Falstrap por el sur o seguir al norte hacia la ciudad de Morganthe (aproximadamente a dos días de marcha). Si deciden esto último, al poco rato se toparán con el enloquecido Lord Graynor y 8 berserkers.

A la vista de los personajes, Graynor ordenará el ataque inmediato. Si Wimpy está con el grupo pedirá el laúd para neutralizar el ataque con su canción del Miedo (la última de su repertorio). Si la ejecuta todo el bando contrario debe realizar un tiro de salvación contra conjuro con malus de -3 o huír despavoridos durante 30 turnos (300 minutos).

Finalizado el encuentro, Wimpy devolverá el laúd.

El hobbit Bruno no participará en el combate porque no se encuentra demasiado bien. Al amanecer del día siguiente habrá muerto (si otras circunstancias de la partida no han acabado con él antes!).

Wimpy pedirá el laúd una vez más para una vez enterrado su compañero entonar una simple canción de despedida. Finalizada la elegía y con lágrimas en los ojos, romperá el laúd por la mitad antes de que nadie pueda impedirlo. Habrá sido su última canción...

PNJ Y CRIATURAS

Wimpy Whoopy (Ladrón IIIer Nivel)

CA 6 (Cuero + Bonus 1 por destreza); AT Dardo 1D4 + Narcótico (tiene 3) o Daga de plata 1D4 o canción; PRO Ladrón 3; MR 7; T Medallita de oro (50 mo), bolsa con 200 mo, 4 gemas y 1 joya; AL Caótico; PX 40; PV 10. Tiene +1 al tiro de golpe con proyectiles.

Bruno el Hóbbit (Guerrero IV nivel)

CA 4 (cuero + 3 por bonus de destreza); AT ballesta 1D4 + Narcótico (6 flechitas) ó daga de plata +1 (1D4+1); PR Guerrero IV; MR 6; T saco con 1 Libro de Magia -2 hechizos de nivel 1; 1 de 2º y 2 de 3º, 5 gemas, 4 joyas, 827 mo y un broche de absorción de daño -250 mo que absorbe hasta 10 PV de daño; AL Caótico; PX 35; PV 14.

Tigres dientes de Sable (2)

CA 6; DG 8; AT: 2 zarpazos/1 mordedura; D: 1D8/1D8 (2-16); PR Guerrero 4; MR 10; AL Neutral; PX 650; PV 28.

Murciélagos Gigantes (5)

CA 6; DG 2; AT: 1 mordedura; D: 1D4 + especial (T. de Salvación contra Parálisis o inconsciente durante 1D10 rounds); PR Guerrero 1; MR 8; AL Neutral; PX 20; PV 3, 5, 8, 6, 5.

Lenticulari Troceps Carnivorae (2)

El Lenticulari es un animal de 3 patas con aspecto asombrosamente parecido a un catalejo. Su boca segrega una saliva que simula el

naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 - 28015 MADRID
Teléfono (91) 244 43 19



lente por donde podría mirar la víctima. En el caso de que la víctima ponga el ojo en "la lente" recibe ácido y corre el peligro de perder el ojo por la poderosa mordedura del animal. CA 7; DG 2; AT: Mordedura (si se pone el ojo marca y quemadura 1D4, tirada % de CON x 4 o se pierde el ojo); D: 1D6; PR Guerrero 2; MR 12; AL Neutral; PX 100; PV 10, 12.

Panteras (2)

CA 4; DG 4; AT: 2 zarpazos/1 mordedura; D: 1D4/1D4/1D8; PR Guerrero 2; AL Neutral; PX 75; PV 13, 20.

Enanos (cuerpo de guardia sala 7) de 2º nivel (6)

CA 5; AT: arma (Hacha de combate); D: 1D6; PR Guerrero 2; AL Caótico; PX 20; T c/uno bolsa 1D4 pepitas de oro; MR 8; PV 5, 12, 8, 9, 12, 6.

Porkal von Karal (4º nivel)

CA 4; AT: Hacha doble filo gansa; D: 1D8+2; PR Guerrero 4; AL Caótico; PX 75; T anillo protección +1; MR 10; PV 14.

Perro de Porkal

CA 7; DG 2+2; AT: Mordedura; D: 2D4 (2-8); PR Guerrero 1; MR 11; AL Neutral; PX 25; PV 12.

Enanos guardianes de los esclavos (2). 2º nivel

CA 5; AT: arma (Hacha); D: 1D6; PR Guerrero 2; AL Caótico; T c/uno bolsa con 2 pepitas; PX 20; PV 4, 12.

Herrero Loco (Guerrero de 1er nivel)

CA 10; AT: 2 puñetazos; D: 1D4+1/1D4+1; PR Guerrero 1; AL Caótico; T no; PX 10; PV 9.



Enanos Guardianes cuerpo de guardia frente a celdas (3)

CA 5; DG 8; AT: Hacha; D: 1D6; PR Guerrero 2; AL Caótico; T c/uno bolsa con 2 pepitas; PX 20, PV 8, 11, 6.

Enanos cuerpo de guardia sala 10 (3)

CA 5; AT: Hacha; D: 1D6; PR Guerrero 2; AL Caótico; T c/uno bolsa con 1 pepita; PX 20.

Lord Graynor, Guerrero 5º nivel

CA 3 (coraza); AT: Mandoble 1D10 (+2 al Tiro de golpe por furia Berserker); PR Guerrero 5; MR 12; AL Caótico; T Medallón oro de los Graynor (tipo joya dañada); PX 100; PV 21.

Berserkers (8)

CA 7; DG 1+1; AT: espada normal; D: 1D8 (+1 al T de Golpe por Berserkers); PR Guerrero 1; AL Caótico; PX 19; PV 2, 3, 5, 8, 6, 8, 9.

Anexo: El diario

Lo más destacable del diario figura en las siguientes líneas: "...bemos descubierto por fin la mina de oro... Están muriendo inexplicablemente a los pocos días de trabajar en la gran veta de oro..."

El oro es de una pureza extraordinaria... la única solución viable es conseguir esclavos... Por culpa de los continuos ataques en las montañas hay cada vez menos posibilidad de "reclutar" personal... tendremos que hacer una incursión a Falstrapp para capturar gente..."

