

## M Ó D U L O



Cerraduras CD 20). Todas las habitaciones cuentan con al menos una ventana, que pueden atrancarse con postigos (1 cm de grosor, Dureza 5, pg 7, Romper CD 15).

## Personajes

En el momento en el que los PJ llegan a la posada, hay en ella cinco inquilinos, además del posadero y su familia.

• **Tarlik**, el posadero (AL LN), es un hombre de 49 años, delgado y enjuto, calvo, moreno y de ojos negros. Reservado y con tendencia al pesimismo, es sin embargo un patrón servicial, sensato y completamente honesto. Ama a su familia y le gusta la vida apartada y apacible que le proporciona su negocio. No está dispuesto a ponerlos en peligro por ninguna razón.

• **Ariana** (AL NV), su esposa, es una mujer de 44, gorda y morena. Gran cocinera y trabajadora incansable, es tan locuaz como su marido parco en palabras. Le gusta la vida que lleva y quiere a su marido y sus dos hijos pero es una mujer muy avariciosa. Si ve peligrar su prosperidad o amenazado su dinero, podría reaccionar de cualquier manera.

• **Perle** (AL NM), de 27 años, es el mayor de los dos hermanos. Alto, fuerte, moreno de mirada ceñuda y carácter sombrío, siente un gran resentimiento por no haber podido formar su propia familia. El resultado es que odia tanto a sus padres como a la posada. Se interesa de forma lujuriosa por todas las mujeres hermosas a las que ve aunque es demasiado tímido como para tratar de cortejar a una. Sin embargo, si se le presenta la ocasión, puede llegar a ser peligroso.

• **Duan** (AL CB), de 19 años, más bajo y delgado que su hermano pero también más inteligente e ingenioso, tiene alma de aventurero. Para él no existe nada más sugerente que la idea de una vida errante y un mundo lleno de hazañas y peligros. Siente verdadera devoción por todos los aventureros a los que conoce y, dado que posee un carácter agradable y una inocencia encantadora de tan cándida, éstos suelen recompensarle con alguna historia o consejo. Ama a sus

padres, pero no se lleva demasiado bien con su hermano.

En cuanto a los inquilinos presentes en la posada en el momento de la llegada de los personajes, son cinco, a saber:

• **Feeriel Feneris**: una bardo llegada de una importante ciudad del sur, que tuvo que abandonar después de despojar a un importante magistrado de algunas de sus más valiosas pertenencias. A pesar de sus 18 años, cuenta ya con notable experiencia con su oficio y con los hombres. Delgada, hermosa, con un resplandeciente cabello rubio y un rostro angelical, es en realidad una manipuladora egoísta que no conoce más pasión que el oro. Ni su destreza con la lira ni su voz resultan excepcionales. Si alguno de los PJ parece especialmente importante, rico o poderoso, tratará de seducirlo (con su aparente inocencia, claro) para aprovecharse de él.

**Feeriel Feneris, Humana, Bar2:** Tm Humanoide Mediana (1,58 m.); DG 2d8+2; pg 15; Inic +5 (Des, Iniciativa Mejorada) ; Vel 30; CA 16 (+4 armadura, Des, ); Atq +2 cuerpo a cuerpo (1d6-1, estoque); AL NV; TS Fort +2, Ref +5, Vol +4; Fue 9, Des 15, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 16.

**Habilidades:** Atisbar +4, Averiguar Intenciones +4, Engañar +7, Conocimiento de Conjuros +6, Diplomacia +8, Escuchar +5, Interpretar +5, Moverse Sigilosamente +6, Piruetas +6, Uso de Cuerdas +5.

**Lenguajes:** Común, Élfico.

**Dotes:** Iniciativa Mejorada, Sutileza con un Arma (estoque).

**Poseiones:** Camisa de mallas, Estoque, 23 mo, 132 mp, gemas y joyas varias (el botín del magistrado, escondido en su mochila, valor total 1220 mo).

• **Alustris Thorodin**: este paladín viaja desde las pacíficas tierras del sur por una razón elemental para alguien de su profesión: buscar aventuras. Alto, bien parecido, de aspecto poderoso, mirada noble, voz tronante y exquisitos modales, demasiado joven y fogoso, a la vez que demasiado poco



sensato e inteligente, es un guerrero que no conoce el miedo, un juez que no conoce la duda o la tolerancia

y un pobre desgraciado que no conoce nada del mundo. Tiene la mala costumbre de discutir con cualquiera cuyo comportamiento o palabras le parezcan cuestionables y no dudará en llegar a usar la fuerza si lo cree necesario. Ahora bien, tampoco vacilará en ayudar a cualquiera que lo necesite. Su más preciada posesión es la espada larga de excepcional calidad que le regaló su padre.

**Alustris Thorodin, Humano, Pal1:** Tm Humanoide Mediano (1,90 m.); DG 1d10+3; pg 13; Inic 0; Vel 20; CA 17 (+5 armadura, +2 escudo); Atq +7 Cuerpo a Cuerpo (1d8+4, espada larga de gran calidad); AL LB; TS Fort +7 Ref 0, Vol +1; Fue 18, Des 10, Con 16, Int 7, Sab 9, Car 15.

**Habilidades:** Curar +3, Montar +2.

**Dotes:** Soltura con un Arma (espada larga).



*Posesiones:* cota de bandas, espada larga de gran calidad, escudo grande de madera, 35 mo, 27 mp.

• **Grennal Aldecott** aparenta ser un mercader de paños que viaja hacia el sur después de haber vendido sus mercancías en las tierras del norte, pero esta historia es falsa. En realidad es un espía de [pon la región o país que corresponda en tu campaña] que recorre la zona recabando información. De 48 años, bajo, calvo, regordete, dicharachero, simpático y, aparentemente una persona sin dobleces, es un sujeto peligroso y sin escrúpulos. Viaja acompañado por dos supuestos guardaespaldas que son en realidad soldados de su país a quienes se ha encomendado su custodia. El primero de ellos, **Herrman**, le es completamente leal pero el segundo, **Tertius** (AL LN) siente cada día mayor desprecio por su ocupación y su jefe.

**Grennal Aldecott, Humano, Píic3:** Tm Humanoide Mediano (1,55 m); DG 3d6+3; pg 19; Inic +3 (Des); Vel 30; CA 13/ 15 (Des +2/ con armadura +2); Atq +4 cuerpo a cuerpo (1d4 daga de gran calidad) o +7 a distancia (1d4 ballesta de mano de gran calidad, alcance 30); AL NM; TS Fort +3, Ref +7, Vol +1; Fue 10, Des 17, Con 13, Int 13, Sab 8, Car 15.

*Habilidades:* Tasación +5, Equilibrio +4, Engañar +4, Trepar +3, Descifrar Escritura +2, Diplomacia +6, Disfrazarse +3, Escapismo +4, Reunir Información +8, Escondersse +7, Escuchar +4, Moverse Sigilosamente +6, Abrir Cerraduras +7, Hurtar +6, Buscar +5, Atisbar +5, Piruetas +6, Usar Objeto Mágico +5, Uso de Cuerdas +4.

*Dotes:* Esquiva, Movilidad.

*Posesiones:* armadura de cuero de gran calidad (no suele llevarla), daga de gran calidad, ballesta de mano de gran calidad, 850 mo, gemas de 50 mo [x10], símbolo de su verdadero reino (escondido).

Escoltas de Grennal Aldecott, Humanos, Com1: NA ½; Tm Humanoide Mediano; DG 1d8+2; pg 7; Inic +2 (Des); Vel; 30 CA 15/ 14(+2 armadura, +1 escudo, Des/ sin escudo); Atq +2 cuerpo a cuerpo (1d6+1 espada corta) o +3 a distancia (1d8, ba-

llesta ligera); TS Fort +3, Ref +2, Vol +1; Fue 13, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 9.

*Habilidades:* Trepar +2, Trato con Animales +1, Intimidar +1, Saltar +4, Montar +3, Atisbar +2, Nadar +2.

*Dotes:* Esquiva.

*Posesiones:* Armadura de cuero, escudo pequeño de madera, ballesta ligera con 20 virotes, espada corta, 1d4 mo, 2d6 mp.

## Acontecimientos

Como ya se ha dicho, los personajes llegan a la posada a lo largo de la tarde. Poco después de que lo haya hecho el último de ellos, estalla una furiosa tormenta. Se prolongará hasta bien entrado el día siguiente. Por ahora, mientras Tarlik y sus hijos se apresuran a cerrar y asegurar puertas y ventanas y su mujer enciende la chimenea del salón común, ocurren algunas cosas. Feeriel baja al salón y se acomoda cerca de la chimenea. Viste un traje que permite adivinar, casi de forma inconsciente, su hermoso cuerpo. Saca el laúd y comienza a tocar una melodía melancólica.

No dejes de subrayar a los jugadores que es una visión de inocencia, belleza y desamparo. Ahora bien, si alguno de ellos supera un Prueba de Averiguar Intenciones (CD 25, es preferible que la realices en secreto) descubrirá que en sus ojos hay un brillo extraño cuando se posan en algún personaje especialmente apuesto u opulento.

Poco después aparece Alustris, ataviado con su mejor traje y su espada pero sin armadura ni escudo. Se sienta cerca de la muchacha y la observa con arrobó. Salta a la vista que está admirado. Cualquier interrupción o ruido provocará una respuesta airada por su parte.

Es posible que Perle entre en cualquier momento y la mire de soslayo con un brillo lujurioso en los ojos (Atisbar, CD 18). Ella termina la canción y el paladín se apresura a pedir otra. Feeriel enrojece ligeramente (finge, claro) y acepta. Cae la noche mientras ella canta y poco después, bajan al salón Grennal y sus guardaespaldas para cenar. Los personajes tienen algo de tiempo para relacio-

narse con los demás inquilinos y conocerse entre sí.

## La llegada de Fenegar

Al cabo de un par de horas, y mientras en el exterior descarga la tormenta con todas sus fuerzas, llega un nuevo viajero a la posada. Se trata de un hombre de avanzada edad, pelo cano y mirada asustada. Viste ropas de viaje y parece muy fatigado. Lleva consigo un fardo de pequeño tamaño que protege con los brazos. Nada más entrar en la posada se aproxima a la chimenea y entonces, mientras aparta las mantas que lo cubren y lo acerca un poco al fuego, todos los presentes advierten con sorpresa que se trata de un niño pequeño.

Inmediatamente, el recién llegado se vuelve hacia el posadero, que acaba de aparecer, y le pide que le venda un caballo. Su voz es grave y resonante pero está teñida de miedo. El posadero contesta que es una locura salir en medio de la tormenta y que si quiere, puede alquilarles una habitación al niño y a él. El hombre insiste y el posadero vuelve a negarse. Sobreviene una discusión pero, a pesar de la evidente agitación del recién llegado y de su insistencia (llega a ofrecer un precio desorbitante por el caballo y muestra varias pepitas de oro para demostrar que su oferta es cierta; en este momento atrae la atención de Feeriel), el posadero se muestra inflexible y aquél debe al final ceder. Pide una habitación para su "hijo" (así lo llama, aunque la diferencia de edad es muy grande) y para él y sigue al posadero a su interior.

Hay varios detalles interesantes en el extraño y el niño:

- Con una tirada de Atisbar (CD 20) se descubrirá que, debajo de la larga pelfiza que lleva el anciano, asoma lo que parece ser una túnica sacerdotal.

- Una segunda tirada de Atisbar (CD 25) descubre bajo sus ropas el símbolo sagrado de un dios del mal (el que sea apropiado para tu campaña). No obstante, cualquier método de detección de alineamiento revelará que el hombre es Legal Neutral.

- Fenegar lleva consigo una bolsa de terciopelo con pepitas de oro. Su valor total es de 1875 mo.



• En cuanto al niño, no puede tener más de un año, tiene el pelo rubio y los ojos claros y en su rostro hay pintada permanentemente una sonrisa beatífica. Ahora bien, si se le examina cuidadosamente, se descubrirá en su axila derecha una extraña marca de nacimiento: un círculo redondo del que salen sendas rayas formando un ángulo de 60°. Nadie conoce su significado.

El hombre sube a su habitación con el niño y no vuelve a bajar. Si cualquiera trata de interrogarlo o hacerle preguntas, sólo dirá que se llama Fenegar y que el muchacho es su hijo. No dará su nombre y se negará a contestar más preguntas. No obstante, no habrá demasiado tiempo para hacerlo, porque Fenegar no es el último visitante que trae la noche.

## El asesino

Casi una hora después de la llegada de Fenegar, aparece en la puerta de la posada un nuevo visitante. A esas horas de la noche, la tormenta sigue arreciando y resulta raro que alguien haya logrado llegar hasta allí.

El recién llegado viste una pesada capa de pieles que le cubre todo el cuerpo y parte del rostro. Entra en el salón, se quita las pieles y muestra su cara: moreno, ajado, de mediana edad, con una gran cicatriz que recorre toda su mejilla derecha. Lleva una espada larga y una corta. A juzgar por sus ropas y su impedimenta, es alguna clase de explorador o montañero. Observa a la concurrencia con suspicacia, toma asiento en la mesa más alejada de la luz y llama al posadero con una seña. Sobreviene una conversación mantenida entre susurros.

Cualquiera que realice una tirada de Escuchar (CD 20) sabrá que el

extraño está preguntando al posadero si ha llegado hace poco un anciano con un niño y que, después de que éste le responda que eso no es de su incumbencia, alquila una habitación para pasar la noche.

Si alguien trata de trabar conversación con él, lo alejará con una mirada feroz. Sin embargo, no se dejará arrastrar a ninguna clase de enfrentamiento. En todo caso, permanecerá en el salón hasta que el último de los presentes se haya marchado.

## La noche

Cuando todos los inquilinos se han marchado a dormir, se hace el silencio en la posada. En el exterior, aúlla el viento y nieva con fuerza.

Sin embargo, al cabo de un par de horas, se escucha por todas partes un grito de terror: es la voz de Feeriel. Los personajes que estén dormidos (la mayoría, presumiblemente, si no todos) tardan una ronda en levantarse. Pídeles que realicen una tirada de Escuchar (CD 15) para determinar la procedencia del grito. No viene de su habitación, sino de otra, la ocupada por Fenegar. Quien se dirija hacia allá inmediatamente (ha de estar despierto), se encontrará con el siguiente panorama: la muchacha (vino aquí para robar y se encontró con la escena) en el umbral, con el rostro demudado por el horror.

En el interior, el ex-

traño montaraz está inclinado sobre la cama del viejo, cuya garganta acaba de rebanar de parte a parte. La ronda siguiente, el asesino recoge al niño de la pequeña cuna en la que descansaba y sale corriendo hacia las escaleras. Aparece entonces Alustris, espada en mano y se enfrenta a él. Si nadie interviene, el asesino acaba con el paladín en 2 rondas y huye. Sólo tarda otra ronda en llegar a la puerta y una más en salir, así que si los personajes pretenden impedir que escape con el niño, deberán apresurarse. Ni Grennal ni sus guardaespaldas intervienen.

Es importante recalcar que el asesino pretende, por encima de todo, que el niño no sufra daño alguno, hasta el punto de anteponer su seguridad a la suya. Si se enfrenta a una oposición resuelta, abandonará al muchacho y tratará de escapar arrojándose por una ventana.

Si es capturado e interrogado, no dirá nada, aunque sea sometido a tortura. Se limita a mirar fieramente a los personajes y a decirles que están condenados y que no sobrevivirán al fin de la tormenta. Sin embargo, es poco probable que puedan capturarlo, porque está determinado a quitarse la vida antes de permitir que tal cosa ocurra.

**El asesino**, Humano, Exp3: Tm Humanoide Mediano; DG 3d8 + 6;





pg 22; Inic +6 (Des, Iniciativa Mejorada); Vel 30; CA 17/ 18 (+4 armadura, Des/ Esquivar); Atq Cuerpo a cuerpo +5/ +5 (1d8+2, espada larga/ 1d6 +2, espada corta); Enemigo racial: elfo; AL LM; TS Fort +4, Ref +3, Vol +2; Fue 14, Des 16, Con 13, Int 11, Sab 12, Car 7.

**Habilidades:** Atisbar +11, Esconderse +9, Escuchar +5, Moverse Sigilosamente +11, Supervivencia +6.

**Dotes:** Iniciativa Mejorada, Esquivar.

**Posesiones:** Camisa de malla, espada larga, espada corta, abrigo de pieles, 3 dosis de veneno (TS Fort DC 20 ó 1d8 pg; su espada corta está untada en este veneno, que hace efecto dos rondas después de que haya golpeado con ella. La capa de la espada sólo hace efecto 1 vez.).

## El día siguiente

El día comienza como terminó la noche: sigue nevando y la tormenta no amaina hasta el

mediodía. Para entonces, todo el bosquecillo está cubierto por una densa capa de nieve y el paso está bloqueado por completo. Los personajes tienen tiempo para desayunar y comentar lo sucedido la pasada noche.

Sin embargo, poco después de terminar la tormenta, aparece un hombre por el camino. Si alguien estaba vigilando, lo verá a la altura del puente. Si no, los personajes se enterarán de su presencia al escuchar su llamada. En efecto, al llegar junto a la posada, el extraño llama a sus ocupantes a gritos y exige que se le entregue el niño, sano y salvo. De no hacerse así, dice, todos sufrirán una muerte atroz.

El mensajero no viene a parlamentar: dice que dejen el niño en la puerta y que se aparten. Si se cumplen sus demandas, recoge al niño y se marcha. Si no, se marcha al cabo de unos minutos, no sin antes advertir a los ocupantes de la posada que van a pagar cara su osadía.

Se produce una discusión dentro de la posada: Grennal es partidario de cumplir con las demandas del mensajero. Alustris está determinado a impedirlo. Feeriel calla y espera. El posadero, después de titubear unos instantes, se une a Alustris.

En todo caso, la decisión queda en manos de los PJ. Pero no tienen demasiado tiempo para discutir. A menos que entreguen al niño antes de 15 minutos, se produce el ataque a la posada.

## El ataque

Es presumible que, después de la aparición del mensajero, los personajes hayan apostado algún centinela en la torre. Si es así, les advierte a gritos que varias figuras empiezan a verse entre los árboles. Tragos, parecen, y algún que otro lobo. Si el vigía es un PJ, pídele que realice una tirada de Atibar (CD 18). Si la supera, divisará una ominosa figura a caballo, embozada en una pesada capa de pieles blancas, junto a la entrada del paso: se trata de **Shal-Zulak**, clérigo de la misma deidad malvada que Fenegar. Es el jefe de la partida. No participará en el ataque y, si éste va mal, huirá siguiendo un paso secreto.

En caso de ser necesario, utiliza la descripción de un clérigo de nivel 5º que aparece en la **GDM**.

La partida de guerra dirigida por Shal-Zulak está formada por 15 tragos, 1 grantragso, el asesino (si sobrevivió a la pasada noche) y 3 lobos (utiliza las estadísticas que aparecen en el **Manual de monstruos**). Atacan de forma masiva pero desordenada, arrojándose sobre puertas y ventanas sin orden ni concierto.

Su moral es endeble pero son persistentes. Cada vez que sufran 3 bajas, deberás comprobar el estado de su moral. Si ésta falla, huyen, pero regresan al cabo de aproximadamente una hora. En último caso, temen más a sus malvadas deidades que a la muerte y Shal-Zulak no vacilará en sacrificar hasta el último de ellos para conseguir sus propósitos.

Este combate representa el clímax de la aventura. Aprovéchalo, junto con los momentos de calma que presumiblemente se producirán, para explotar las personalidades de los PNJ y crear situaciones variadas: Si la situación parece desesperada, Grennal podría tratar de traicionar a los demás y entregar al niño, Feeriel podría tratar de escapar, Perle podría tratar de violar a algún personaje femenino aprovechando la confusión, Dual tratará de ayudar a la defensa de la posada con tanto entusiasmo como torpeza, etc.

En cuanto al ataque propiamente dicho, trata de conseguir que no resulte monótono: después de ser rechazados una vez, los tragos podrían tratar de atacar por el sótano, o encaramarse a la torre, etc. En todo caso, jamás harán nada que ponga en peligro al niño.

Las opciones de los PJ son varias: rechazar el ataque, huir por el paso aprovechando la confusión (ten en cuenta que la tormenta lo ha bloqueado, de modo que si optan por esta solución, su huida deberá ser peligrosa y difícil), entregar al niño (en tal caso, Shal-Zulak ordena a sus sicarios que incendien la posada y asesinen a todo el que salga, o acabar con el clérigo malvado. En este caso, la partida se dispersa y huye).

Por Manuel Mata

