

Campaña para Reinos Olvidados

Introducción: esta aventura esta escrita para 4-6 jugadores de niveles de 5 o 6 (bien preparados) que quieran descubrir quien es el malo de la película en una intriga comercial entre tres ciudades costeras. El escenario ideal es la Costa de la Espada.

Situación política de la ciudad: hace un mes o mes y medio hubo elecciones y las gano un noble llamado **Amadjen**. Este noble hace una política muy liberal y pretende ampliar las rutas comerciales de la ciudad, que han mermado un poco desde hace unos años a causa que el mercado de esta ciudad era poco rentable y los comerciantes prefieren ir a Gmel, la ciudad vecina a vender sus mercancías.

Este noble tiene el apoyo de diversas personas influyentes en la ciudad y en las elecciones todos estaban de acuerdo con sus ideales. Entre estas personas influyentes se pueden destacar: el anterior gobernador (hay algunos que creen que el que verdaderamente tiene el poder es el anterior y no **Amadjen**), el capitán del cuerpo de seguridad de la ciudad (Este cargo es independiente del gobernador y es elegido cada 5 años entre los guardias mejor preparados. El actual se llama **Ignabar** y es un guerrero excelente y muy patriótico. Este cree de todo corazón que **Amadjen** hará que la ciudad vuelva a tener el mismo esplendor de hace unos años) y el clérigo de Tymora, que es la deidad principal de la ciudad (el actual clérigo se llama **Pmedig** y es relativamente joven para ser el clérigo principal de la ciudad. Este tambien cree que el gobierno de **Amadjen** será bueno para la ciudad y no ve malicia en ello.

Por ultimo quiero mencionar un hecho muy importante: desde que la ciudad vecina de Gmel ha ganado esplendor, han aumentado las personas de Njarda que han emigrado hacia allí y tambien a aumentado el numero de ladrones que roban a las caravanas que se dirigen hacia Gmel, sobretodo en el tramo que pasa cerca de Njarda. Como es de esperar, el gobernador de Gmel hecha la culpa de los robos a los habitantes de Njarda y el gobernador de esta le responde que no insulte a su gente. De hay nació una gran disputa.

Tambien existe una fuerte disputa entre las ciudades de Njarda y Dergos, a causa del pirateo de mercancías y un fuerte mercado negro. Verdaderamente, la principal causa de esta disputa (odio) viene desde hace mucho tiempo, ya que los habitantes de la isla la conquistaron a los habitantes de Njarda hace unos pocos siglos y aun les duele la derrota.

PD:- esta información la puedes dar a los PJ de forma directa o a través de comentarios que oigan en la calle o letreros colgados por ahí, hazlo como si lo descubrieran poco a poco, pero que lo sepan todo antes de empezar.

Inicio: la acción empieza en una posada de la ciudad de Njarda , la ola gris, donde los jugadores irán a pasar la noche o lo que sea.

- En la posada: Se comenta que el nuevo gobernador quiere hacer tratos con la ciudad de Dergos, cosa que sorprende mucho a los contertulios y alguno que otro no se lo quiere creer. También se comenta que se está formando un ejército para reforzar las fronteras con Gmel, ya que se temen posibles incursiones por el tema de la seguridad de las caravanas. Muchos afirman que se alistarán a la mañana siguiente. El último comentario está dedicado al tema de los impuestos: como se tienen que reforzar las defensas en la frontera, el gobernador ha decidido que el que se aliste no tendrá que pagar los impuestos de este año y se le pagará 1 mo por semana como paga (cosa que os parece mucho y de ahí la gran afluencia de voluntarios).

Cuando ya era casi la hora de irse a dormir, se armó un gran alboroto en la posada, ya que el mismísimo gobernador en persona estaba en la posada para pedirles a todos que se alistasen en el nuevo ejército. El gobernador iba de mesa en mesa y todos lo recibían con vítores y consignas de guerra (se lo monta bien el tío, no??, se parece a Bill Clinton en plena campaña ☺) y también fue a la mesa de los PJ. Una vez allí les pregunta quienes son y de que trabajan. Cuando se da cuenta de que son aventureros y que no tienen intención de alistarse (eso se supone), les propone un trabajo: necesita a un grupo para que lleve un mensaje a la ciudad de Dergos (como era de suponer), si quieren aceptar que vayan mañana a su casa, en las afueras.

Si los PJ no aceptan, se les acusará de un asesinato (seguir leyendo).

Como supongo que aceptarán (que sutileza eh!!), irán por la mañana a la casa del gobernador. Esta se encuentra en las afueras, envuelta con un bosquecillo poco denso. La casa en sí no es muy exuberante, pero es lo suficientemente grande para no pasar desapercibida. Allí les espera un mayordomo (al cual verán muchas veces, házselo notar) que les hace pasar a un salón bien decorado y amplio. Al cabo de unos minutos aparece **Amadjén** y después de unas cuantas florituras de costumbre, va al grano y les propone la misión: necesita un grupo que lleve un mensaje a Dergos para entregarlo, en mano, a su gobernador y volver con la respuesta. Tienen que hacerlo de forma que no lo sepa nadie, ya que no quiere que los habitantes

de la ciudad sepan lo que dice el mensaje, ya que eso podría perjudicar su imagen (un poco chorra, pero Bill Clinton lo haría así). La paga será de 500 mo ahora y de 500 más al volver con la respuesta.

Formas de ir hasta la ciudad de Dergos: la mejor forma es un barco. Hay muchos que salen en esa dirección, aunque no todos quieren pasajeros: por 20 mo por persona podrán encontrar algo decente (por 30 mo no harán preguntas). Otra forma seria teleportarse con magia (¿hay algún mago? ¿puede hacer este conjuro? ¿Tienen las 1000 mo que cuesta un pergamino de teleportar? que mala suerte). Tambien pueden pedir una barca al gobernador y este les obsequiara con un mísero barquito donde apenas caben todos (¿saben pilotarlo? ¿Tienen todas las provisiones necesarias para el viaje, que cuestan 20 mo? probablemente no) disculpándose de no poder disponer de nada mejor. Otra forma es ir a Gmel y desde allí coger un barco a la isla, cosa que es más fácil ya que allí el comercio es más intenso (volvemos a las 20 mo por persona y con 30 mo no harán preguntas).
conclusión: ir nadando.

Encontrar un barco que les lleve les costará un poco y les harán las típicas preguntas: para que quieren ir allí, cuantos son y cuanto van a pagar (si es menos de lo que he dicho anteriormente, el capitán se negará en absoluto a llevarlos. Como ves soy muy indulgente con los pobres PJ).

En alta mar: El viaje se alarga durante dos días, pero en mitad del segundo, se aproxima a ellos otro barco que no lleva bandera. El capitán decide irse de allí rápidamente, pero el otro barco es más rápido y al final llega hasta la altura del otro.

En ese momento empiezan a lanzar cuerdas con garfios para acercar los barcos y abordarlo. Por mucho que corten las cuerdas, al final terminan por abordarlo. En el otro barco hay: dos magos, uno de nivel 4 y otro de nivel 5 (al final están las características de todos), quince ladrones de nivel 4 y diez guerreros de nivel 5. los ladrones se sitúan atados a las cuerdas del barco y desde la altura disparan flechas. Los guerreros se disponen a saltar al otro barco y a luchar cuerpo a cuerpo. Los magos van lanzando sus conjuros a discreción, tratando de distraer primero (hasta que los guerreros pueden saltar al otro barco) y a quemar las velas y matar a los que puedan después. El capitán del otro barco es un ladrón experto de nivel 8 que esta en la torreta de su barco y , desde allí, dispara su arco. En el caso de que las cosas no vayan bien, dispone de un pergamino de teleportar que utilizara sin vacilar.

Si los PJ han pagado 20 mo por el pasaje, estarán acompañados por diez ladrones de nivel 4 (que se situaran en las partes mas altas del barco para utilizar sus arcos) y siete guerreros de nivel 5, que serán los que lucharan con los otros en el cuerpo a cuerpo. Ellos no disponen de ningún otro mago. Su capitán es un guerrero de nivel 7 que tambien esta en la lucha cuerpo a cuerpo.

Si los PJ han pagado 30 mo por el pasaje, estarán acompañados por los mismos que antes, pero con la ayuda de otro mago de nivel 5 y el capitán será un guerrero/ladrón de nivel 8/8, que tambien participara en la lucha cuerpo a cuerpo. El mago pedirá consejo a los PJ, y si estos no reaccionan, se ira a un lugar seguro y ,desde allí, disparará conjuros contra los magos del otro barco.

PD:- no debe quedar ningún enemigo vivo. los pj no han de saber quien los ataca ni porque. El capitán les da una explicación si insisten en dejar a uno vivo, diciéndoles que son unos simples piratas que querían su mercancía y que hay muchos por esta zona .

Otra cosa: en la batalla deja que los jugadores decidan las acciones de algunos de los PNJ del barco y que ellos hagan las tiradas.

(bonita batalla eh!!!! , Si no es así, complícala un poco)

Al llegar al puerto: Después de los pequeños problemillas de costumbre, los PJ llegan (con algún rasguño que otro) a su destino. Una vez allí, tienen que llevar su preciada carga a su destino, pero, donde esta el gobernador? Si preguntan a algún guardia de costa o a algún soldado, este les hace un montón de preguntas como ¿porque quieres saberlo?, ¿Cómo es que no lo sabes? ¿De donde eres ? ¿Quiénes sois ? ¿etc..? y al final no accede a decirles nada (si le dicen que le tienen que entregar un mensaje, este no los cree). Si preguntan por alguna posada, les harán un montón de preguntas (que preguntones que son estos isleños), pero al final podrán obtener una ligera información del lugar donde esta la maldita casa (que sufran, que en la realidad encontrar una casa no es tan bonito como decir " vamos allí " y ya esta).

Una vez en la casa, les abre un mayordomo, que les atiende con poca educación (quizá porque se nota que son de la costa ?) y les dice que le den el mensaje y que el ya lo entregaría al gobernador.

Si los PJ acceden, el pergamino no llegara nunca a manos del gobernador y en menos de dos horas los detienen por haberlo asesinado (no les dan ninguna prueba, solo el testigo del mayordomo que dice haberlo visto todo) y los condenarán a muerte (a partir de aquí es cosa tuya amigo, sálvalos por los pelos o mátalos, como quieras).

Si, en cambio, los PJ insisten en entregar el pergamino en mano, el mayordomo les informara que el gobernador esta fuera y que no volverá hasta dentro de una hora y después les invitará a pasar (de mala gana). les indicará un salón donde podrán sentarse (sin ensuciar eh!) y esperar. Al cabo de una hora, llega el gobernador y les atiende y lee la carta que le traen. Mientras la contesta se oye un ruido en la habitación de al lado (como si algo hubiese caído al suelo) y después se abre la puerta de golpe. Aparecen 3 personas, con la cara oculta por un pañuelo, y que llevan en la mano unas espadas. Se dirigen contra el gobernador y , como es de esperar, lo intentan asesinar.

Esos tíos son 3 ladrones de nivel 6 y van acompañados por 3 mas que están dentro de la casa y se presentarán en la habitación en dos rounds. Fuera de la casa hay 6 ladrones mas (de igual nivel) que están escondidos en el jardín (si, hay un jardín, que casualidad !) y dispararán sus arcos cuando vean salir a alguien y si oyen mucho ruido, incluso pueden llegar a entrar en la casa o disparar por alguna ventana.

Si consiguen quitarse de encima a los ladronzuelos, el gobernador insistirá en que el lugar más seguro para él es ir con vosotros a hablar con **Amadjén** .

El viaje de vuelta es más seguro que el de ida, ya que esta vez vais con un barco más grande (propiedad del gobernador de la isla) y su escolta esta mejor provista (no te diré nada, ya que los mataré a todos, que sádico que soy!! ☺).

Llegada a Njarda : Una vez de vuelta a la ciudad, atracan el barco en una cala solitaria y llevan al gobernador en presencia de **Amadjén** . Una vez allí, estos hablan y discuten de sus cosas, mientras a los PJ los atiende el mayordomo (haz notar que lo verán mucho en todas partes) y este les da el dinero y tambien les invita a pasar la noche en la casa.

Tanto si pasan la noche en la casa como si no, por la mañana se encuentra el cadáver del gobernador de la isla (te has fijado que no le he

puesto ni nombre) en su habitación (casualmente toda la tripulación del barco con el que han venido, ha sido asesinada y el barco hundido).

Todos los indicios apuntan a los PJ (sean reales o inventados, ya veremos) como los autores del homicidio: se ha encontrado una de sus dagas cerca del cadáver (esta es a causa de una debilidad del difunto, era cleptómano y le gustó la daga de uno de los PJ) y el muerto esta petrificado y el único mago de la casa esta en el grupo (o no) y los guardias afirman que no vieron entrar ni salir a nadie de la casa.

Aquí es donde se unen las historias: si los PJ no aceptaron el encargo de **Amadjen**, al cabo de unos cuatro días o cinco les culparán de haber asesinado al gobernador muerto, añadiendo que ellos son unos espías de la ciudad de Gmel (referente al tema de la daga, imagínate que se cruzó con ellos ayer por la noche, o simplemente no lo nombres).

Como esta es una ciudad democrática, dictamina **Amadjen**, tienen derecho a defender su causa y a poder demostrar su inocencia: tienen dos idas para ello. (muy normal no es, pero da color a la partida si al resolver el enigma salvan tambien su cabeza)

Pero eso es la segunda parte.....

Características de los PNJ (o víctimas incomprensidas de la sociedad)

- Ladrón N4

HP: 20 Gaco: 19 Ca: 4 (cota de cuero un poco mágica)
arco corto con flechas +2 (sutilmente se rompen todas y después no queda ninguna)

en caso de lucha cuerpo a cuerpo, llevaran una espada +2 (que se hundirá en el mar)

Antes de atacar cuerpo a cuerpo, lanzaran sus dagas: 2 dagas envenenadas que hacen 1D4 de daño durante 1D3 rounds.

- Guerrero N5 (especialistas)

HP: 39 Gaco: 16 Ca: 0 (unos trapitos de nada)
espada larga +3 y dos dagas normales que lanzaran antes del ataque.

- Capitán barco enemigo ladrón N8

HP: 40 Gaco: 17 Ca: -3 (calzoncillos de hojalata y calcetines de cuero)
arco corto con flechas +4 (puedes darles alguna al final si quieres) para la
lucha a distancia y una espada corta +4 para la lucha cuerpo a cuerpo. Antes
de entrar en la lucha cuerpo a cuerpo lanzara sus 3 dagas con veneno que
paraliza durante 2D4 rounds.

Pergaminos: teleportar (para largarse si las cosas se ponen muy feas).

Volar (lo utilizara para luchar desde el aire y lanzar sus dagas cuando los PJ
logren saltar a su barco).

- Mago N4

HP: 14 Gaco: 19 Ca: 4 (anillo proteccion +3 y capa +2)

Dispone de cuatro dagas +2 envenenadas (1D6 durante 1D3 rounds) que
lanzara si se ve acosado (antes se lanzar el teleportar y largarse del
barco).

Conjuros memorizados: manos ardientes x2 , proyectil mágico x1, flecha
ácida x1, levitar x1

Pergaminos: teleportar (para salir pitando), 2 proyectiles mágicos mas y 1
bola de fuego (hacia falta calor)

- Mago N5

HP: 17 Gaco: 19 Ca: 2 (anillo protección +4 y capa +3)

Tambien dispone de cuatro dagas +2 envenenadas (1D6 durante 1D4
rounds) que utilizara en el mismo momento que el otro mago.

Conjuros memorizados: manos ardientes x2, proyectil mágico x2, flecha
ácida x1, levitar x1, flecha de llamas x1 (que utilizara para transformar las
primeras flechas de los ladrones en flechas de fuego que incendian todo lo
que tocan y hacen un punto mas por fuego)

Pergaminos: teleportar , uno de manos ardientes y otro de meteoros
diminutos (nivel 9 del escritor)

- Capitán barco de los PJ (20 mo) guerrero N7 (especialistas)

HP: 57 Gaco: 14 Ca: 4 (una cota de cuero algo reforzada o así)

Espada larga +2 (para que no sea de mucha ayuda) y cuatro dagas +2 con
veneno (1D6 durante 1D4 rounds) que lanzara antes de la lucha cuerpo a
cuerpo.

- **Capitán barco de los PJ (30 mo) guerrero/ ladrón 8/8 (especialistas)**

HP: 53 Gaco: 13 Ca: 0 (otro que lleva una armadura de las buenas)
Arco con flechas +3 para la lucha a distancia y una espada larga +3 para la lucha cuerpo a cuerpo. También tiene tres dagas (sin veneno).

- **Mago N5 que va con los PJ (30 mo)**

HP: 18 Gaco: 19 Ca: 0 (no se que lleva puesto, pero parece bueno)
Dispone de cuatro dagas +1.
Conjuros memorizados: manos ardientes x2, proyectil mágico x2, flecha ácida x1, esfera llameante x1, bola de fuego x1
Pergaminos: el típico bola de fuego (nivel 9 del escritor), un par de proyectiles mágicos mas y un tormenta de hielo para el contraste de temperaturas (nivel 9 del escritor).

PD:- se aconseja que este mago sea dejado en manos de los jugadores, como ya nombro en el texto.

- **Ladrón N6**

HP: 30 Gaco: 18 Ca: 0 (cota de cuero y un poco mágica)
arco corto con flechas +2 (sutilmente se rompen todas y después no queda ninguna)
en caso de lucha cuerpo a cuerpo, llevaran una espada +3 .
Antes de atacar cuerpo a cuerpo, los ladrones que hay en el jardín lanzaran sus dagas: 2 dagas envenenadas que hacen 1D6 de daño durante 1D3 rounds.

Segunda Parte

Introduccion: despues de la primera parte, dejamos a nuestros intrepidos PJ en una situacion un poco delicada: los habian acusado de asesinar al gobernador de la isla de Dergos. las pruebas eran: una daga perteneciente a uno del grupo (el muy idiota habia escrito su nombre en la empuñadura), que eran los unicos extrangeros en la ciudad lo suficientemente preparados

para llevar a cabo el asesinato y que tienen a un mago con ellos y el sujeto había muerto petrificado.

El gobernador de Njarda, el señor **Amadjén**, les dio dos días para demostrar su inocencia.

Si hicieron la anterior misión ya saben algo más del tema y sino, empiezan ahora sus problemas.

Pistas: la primera pista a seguir es el cuerpo: está petrificado y la causa de esta petrificación parece ser un anillo que también está petrificado (a alguien le sonará eso de una arma muy bonita que tienen los drow, una daga que cuando la clavas a alguien lo deja petrificado. La lastima es que solo sea de un solo uso). La segunda pista es dicho anillo: podrían intentar ver de donde procede, quien los fabrica y esas cosas. La tercera pista son los soldados que estaban de guardia (sutilmente puedes decirles que uno de ellos lleva un chichón y a otro le pesa la bolsa del dinero, pero no es así). Otra pista a seguir es ¿de qué hablaron ayer los dos gobernadores ? (en caso de no haber hecho la primera parte ¿ que hacía el gobernador aquí ?). El mayordomo (te suena que te dice que lo verían muchas veces ' ?) puede ser otra pista.

El Cadáver: esta es la pista por donde podrán empezar los PJ a comprender el asunto: la habitación está en orden (no ha habido lucha), y el cadáver petrificado está en la misma posición. Está tumbado en la cama como si se fuera a dormir y en la mano lleva un anillo que también se ha petrificado (lo extraño es que su ropa y todo lo demás que llevaba encima no se ha petrificado).

Si registran las cosas del muerto, encontrarán algo que les llamara la atención (si han jugado la otra aventura no les digas nada, sino ayúdalos en esta parte con lo que oyeron en la posada): hay unos documentos (un poco escondidos) que son un tratado comercial entre la ciudad de Gmel (la vecina) y Dergos aún no firmado, cuando el gobernador estaba aquí para hacer el mismo trato con la ciudad de Njarda.

Si registran la habitación, se darán cuenta que la ventana (que da al jardín) tiene unas manchas de sangre y los restos de una camisa blanca al engancharse con el gancho de la ventana. (ya verás lo que descubrirán con ese trozo de tela ...).

Con estas pruebas ya pueden demostrar que ellos no han sido los autores del asesinato, pero si lo hacen, el gobernador **Amadjén** les pedirá que resuelvan el caso y que descubran al asesino (pero sus cabezas ya no penderán de un

hilo ... o no).

Los guardias: estos ayudaran bastante a los PJ, ya que, despues de hablar un rato y de unas cuantas menciones a la madre del capitan de la guardia, estos les confesaran que la noche del asesinato oyeron unos ruidos extraños, pero que cuando fueron a investigar no habia nada (a causa de esos ruidos, los culparon a ellos del asesinato) y tambien les aseguran que no entro ni salio nadie de la casa desde despues de la cena hasta las siete de la mañana (hora en que se cambia la guardia).

El jardin: si los PJ deciden investigar el jardin, descubriran, bajo la ventana del difunto, mas gotas de sangre. Los restos continuan rodeando la casa, pero cuando llegan al otro lado se difuminan demasiado y ya no pueden seguir el rastro. (si se fijan, que no lo haran, se daran cuenta que la habitacion del gobernador **Amadjen** esta en este lado de la casa y se preguntaran: ¿ por que el asesino iba a dar la vuelta a la casa si podria ir directamente a la salida ?).

En el jardin no hay nada mas de mencion, excepto que hay flores de diferentes clases entre el bosquecillo y la casa (es para despistar).

El anillo petrificado: el mago del grupo y si hay algun bardo o algun ladron, tienen una oportunidad entre seis de saber alguna cosa referente al anillo : si alguno de ellos consigue la tirada, les puedes explicar que es un anillo magico muy extraño y que es muy dificil conseguir uno. Funciona de diversas maneras, pero generalmente transforma en piedra a la victima y al mismo objeto (por eso de no dejar pistas).

La respuesta a si el gobernador podria llevar ese anillo desde hace dias y no haberlo matado hasta ahora no la puedes contestar (la verdad es que podria ser asi o no).

A la pregunta de donde se puede sacar un anillo como este o alguna cosa similar les debes contestar que ellos no saben de nadie que sepa hacer una cosa asi (como es logico pensar, el asesino si lo sabia).

El mayordomo: al fin llegamos al tipico mayordomo. Si los jugadores son tan sutiles de preguntarle " por que mataste al gobernador?" este les responde " por que lo hicisteis vosotros ?" (esto es en recuerdo de un viejo amigo). Bueno, el mayordomo les puede informar de muchas cosas, pero eso depende del dinero que quieran gastar:

5 mo : les dice sobre que hablaron los dos gobernadores ayer por la noche: discutieron sobre el tratado comercial entre las dos ciudades y los posibles problemas que aparecerian a causa del odio entre sus habitantes.

10 mo : tambien les cuenta que al final el gobernador de la isla se fue descontento de la reunion, a causa de que no llegaron a un acuerdo satisfactorio en el tema del reparto de los beneficios (estos nobles, cuanto mas tienen, mas desean).

15 mo : les confesa que estuvo espionando al muerto antes de irse a dormir (sobre las dos de la madrugada) y no oyo ningun ruido en su interior, ni siquiera la respiracion de alguien que estuviese durmiendo (ademas, el muerto tenia fama de roncar mucho y por eso estaba en la ultima habitacion de esa ala, para que no moleste).

Si le dan cinco monedas mas como propina, le pueden hacer otras preguntas:

- a) en la casa no hay tuneles ni puertas secretas que den a la calle (ademas de otros asuntos de la casa)
- b) los soldados son de fiar y hacen bien su trabajo
- c) de vez en cuando tambien viene el gobernador de Gmel a discutir temas politicos con **Amadjén**
- d) tambien le suelen visitar el capitan de la guardia de la ciudad, el ex gobernador y el clérigo principal de la ciudad, para hablar de cosas diversas: desde si hace buen dia hasta temas trascendentales para la ciudad
- e) afirma que ayer no habia ningun invitado mas en la casa.
- f) y por ultimo les dara su opinion sobre el asunto: creo que aqui hay magos de por medio (que inteligente el tio).

Si no quieren pagar al mayordomo, este les repondra de forma imprecisa y alegara que el es un simple mayordomo y que no sabe nada acerca de este tema.

Conclusiones hasta el momento: el gobernador muerto tenia un doble juego con el asunto del trato de comercio. Despues de hablar con **Amadjén**, este salio descontento de la reunion. Hacia las dos de la mañana ya estaba muerto (segun el mayordomo) . hay un rastro de sangre en el jardin y un trozo de camisa blanca enganchada en la ventana del muerto. Por la posicion de este se deduce que no peleo contra su visitante, sino que parece que estuviesen hablando o , como minimo, el gobernador no pensaba ser atacado por el extraño. Y , por ultimo, se deduce que hay algun mago de por medio, ya que murio con magia y el desconocido no pudo entrar ni salir sin que los guardias lo hubiesen visto. (esto da muy mal rollo).

El trozo de camisa: si se examina detenidamente el trozo de tela, se puede

identificar como un trozo de manga de la camisa de un marinero (un marinero haciendo magia ??) y no lleva grabadas las iniciales de su propietario. Si se hace un detectar magia sobre la tela, se puede vislumbrar una pequeña aura magica, pero no como si lo fuese la camisa, sino como si el objeto magico estuviese en contacto permanente con ella (o un hechizo que acabase de extinguirse , idea que sabran si el mago saca 16 o + en 1D20 o los demas 18 o +).

Despues de esto, se hace necesaria una visita al puerto y a las posadas proximas para hacer preguntas sobre un pirata o marinero que se dedica a matar gobernadores.

En el puerto: (seguro que habreis visto alguna pelicula donde el protagonista busca a alguien por la zona baja de una ciudad, pues eso es lo que teneis que representar. Que les cueste encontrar lo que buscan). Aquí estan todas las posadas del puerto donde pueden encontrar informacion:

La ola gris: esta es la posada donde estaban los personajes cuando llegaron a Njarda. Es la posada mas grande y mas "noble" de todo el puerto. Aquí encontraran poca informacion y solo alguna baya idea de que el autor del asesinato pueda no ser un pirata, sino un mago de la ciudad de Gmel, ya que alli hay una gran escuela.

El Delfin Beodo (bebido para los profanos): esta posada es la tipica posada sucia y con un fuerte olor a cerveza: la gente que hay en esta posada son marineros de paso y algun que otro camorrista. Si preguntan por ahí sobre algun tema relacionado con magia y piratas, tienen una oportunidad entre cuatro (un uno en 1D4) de que les digan un nombre: espada oscura. Tambien hay dos posibilidades entre cuatro de que les echen de la posada a palos (un dos o un tres en 1D4). Los que paticipan en la pelea estan en las caracteristicas (guerreros de nivel 5 y ladrones de nivel 5 o 6). Si sacan un cuatro en 1D4 es que han encontrado lo que estaban buscando: han encontrado a Guybrush Treshwood (Monkie Island?), un marinero que iba con el pirata espada oscura y ahora se arrepiente de ello. Les cuenta el plan (mirar plan del gobernador de Gmel) y les hace prometer que le ayudaran para enfrentarse con él.

La sirena dorada (la tipica de todos los puertos): esta posada es el tipico antro donde para servirte algo tienes que ser un marinero (imaginate para hablar con ellos). Como ya llevan un par de viages por mar, pueden intentar pasar por unos marineros sedientos que no tienen trabajo (o algo asi, ellos

mismos). Volvemos a las posibilidades: 1-2 en 1D6 les vuelven a indicar solo el nombre, pagando un par de monedas de oro, 3-5 se inicia una pelea y los echan de allí y con un 6 se encuentran con Guybrush Treshwood y pasa lo mismo que arriba.

El pez sin espada: esta posada es la mas pequeña y la mas miserable de todas. Aquí vienen a beber los marineros que no son aceptados en los otros lugares (pon énfasis en interpretar esta cualidad de la posada). Aquí es muy fácil encontrar a Guybrush Treshwood (un uno o un dos en 1D3) y lo mas seguro es que no los echen a patadas de aquí (si sacan un tres en la tirada les dicen el nombre del pirata).

Si les echan de una posada, pueden volver a ella después de un par de días o así. Espero que no los eches de muchas (pero si de alguna....)

Plan del gobernador de Gmel: el pirata Guybrush les cuenta que el gobernador de Gmel contrato a espada oscura para impedir que el contrato entre Dergos y Njarda se lleve a cabo. El formaba parte de su tripulación y ya no quiere seguir con él, ya que ahora quiere matarlo (por haber descubierto su mas íntimo secreto, que en realidad se llama Joselin del valle , cosa que no les comenta a los PJ) por motivos que no quiere explicar.

Si le ayudáis a matar al pirata, él os indicará donde está su barco, la estrella de la muerte (Starwars !!!) y también les comenta que a este pirata le gusta mucho la magia y está siempre rodeado de magos y trampas mágicas (pero opina que estudiar magia es muy pesado y es mejor el pirateo). En referencia al número de piratas que hay en el barco, Guybrush solo les puede decir el número aproximado (unos 30 y pico) y el número exacto de vigilantes de cubierta y de magos, aunque no su nivel. También puede facilitar la posición aproximada de todos los magos y la del capitán.

La estrella de la muerte: el barco está calado en una cala próxima y solo se puede llegar hasta él con un bote. El barco está vigilado por diez piratas y un conjuro de alarma que despertará a un mago de nivel 6 y en dos rounds a toda la tripulación.

La tripulación está compuesta por 40 piratas de diferentes profesiones y niveles y el capitán (el ladrón de nivel 8 de la parte anterior, pero con todo su poder). La distribución de la tripulación la describo a continuación (para ahorraros un dibujo):

En la cubierta: los diez guardias que están vigilando son 4 guerreros N5 y 6

ladrones N5, que estan en las alturas para mayor perspectiva. Cuando salte el conjuro de alarma solo se enterara el mago que esta en una habitacion en el nivel de cubierta y no abisara a los guardias hasta el round siguiente, pero lo hara de forma que los PJ no se enteren de que los han descubierto. En conclusion, al round siguiente de subir a bordo, todos los guardias los estaran buscando intensamente y en dos rounds la tripulacion entera estara en ello, incluidos los otros magos y el capitan. En el mismo nivel de cubierta hay dos habitaciones mas y una escalera que lleva a un nivel inferior y a otro superior.

Habitacion de la derecha: aquí es donde esta el mago de nivel 6 que oye la alarma, acompañado de cinco guardias mas (guerreros N5) que se ocuparan de despertar al resto de la tripulacion y despues iran a ayudar en la busqueda de los intrusos.

Habitacion de la izquierda: aquí hay diez piratas mas que iran al nivel superior, donde esta el capitan, para protegerlo. Aquí hay 4 guerreros N6, 4 ladrones N6 y 2 magos N4 y se esconderan en diferentes partes del nivel superior: el final de la escalera, el pasillo y sus recodos y en la entrada a la habitacion del capitan (no para proteger al capitan en si, sino para proteger lo que el guarda en su interior).

Piso superior: en el piso superior hay dos habitaciones mas: una a la derecha (la del capitan) y otra a la izquierda (la de sus lugartenientes).

Habitacion de la derecha: aquí es donde duerme el capitan y la sala de mando de la estrella de la muerte. Es la habitacion mas protegida de todas, ya que es aquí donde el capitan guarda sus riquezas y sus cositas magicas. La puerta esta protegida contra conjuros de apertura y solo se puede abrir con la palabra clave, si se intenta abrir a la fuerza, no se le hace ni un rasguño. Olvidarse de un disipar magia. Si se intenta abrir diciendo alguna palabra al azar, la puerta "lanza" un par de flechas acidas a los que estan mas cerca de ella. La palabra clave solo la sabe el capitan y, no se lo digas si no lo preguntan, Guybrush & co.. (cositas al final)

Habitacion de la izquierda: en esta habitacion descansan un par de personajes: un guerrero/ladron 6/7 y un ladron/mago 6/5. Estos son los dos lugartenientes del barco y tampoco estaran en sus habitaciones, ya que iran con el capitan durante la busqueda. Ellos tambien tienen sus "cositas", pero su puerta no es magica. Lo que si que hay es un conjuro de alarma que abisa al ladron/mago que han entrado en su habitacion. (mirar cositas al final).

El piso inferior: aquí esta la bodega, dos habitaciones para el resto de la tripulación y algo parecido a una cocina.

La bodega: la bodega es utilizada normalmente para mantener a los prisioneros lejos de las miradas de los extraños: allí hay dos guardias (guerreros N4) en la puerta y dentro hay tres PNJ's atrapados. Estos PNJ's son también piratas que quieren dejar el servicio de espada oscura. Son amigos de Guybrush y después de un poco de charla se disponen a ayudarlos a cambio de su libertad (un guerrero N5 y dos ladrones N5).

La cocina: en la cocina no hay nadie y solo encuentran una habitación sucia y llena de despojos de comida (con alguna que otra rata pululando por allí). Parece un lugar seguro para esconderse durante un rato, pero la búsqueda continúa....

Habitación de la derecha: en esta habitación hay en el inicio cinco piratas (3 ladrones N5 y dos guerreros N4), que después de sonar la alarma solo quedan 3, ya que un ladrón y un guerrero se unen a la búsqueda después de tres rounds de haber sonado la alarma.

En esta habitación no hay nada de interés para los PJ, pero si hacen ruido al pasar por el pasillo, los piratas saldrán para hacerles frente.

Habitación de la izquierda: en esta habitación descansan los últimos seis piratas de la tripulación. Estos son 3 ladrones N5, 2 guerreros N5 y un guerrero/mago N 5/5. Cuando suena la alarma, la mitad de estos se unirá a la búsqueda (2 ladrones y un guerrero) y los demás permanecerán en la habitación para vigilar el pasillo (saldrán a combatir si oyen ruido en el pasillo, por ejemplo la lucha entre los PJ y los vigilantes de la bodega o los otros piratas de la otra habitación).

Esta batallita parece muy difícil, pero no lo es, ya que lo único que han de conseguir los PJ es matar al capitán y salir vivos de allí (o al menos capturarlo), y todos los demás piratas pueden no enterarse de la fiesta y los objetos que hay en la habitación del capitán no son muy importantes para el resto de la aventura ... excepto un documento que les llevará directamente hasta la parte final de esta campaña (ver cositas).

El documento: este documento es un contrato comercial entre la ciudad de Dergos y la ciudad de Gmel completamente firmado por el anterior gobernador de Dergos (no el muerto recientemente, sino el anterior. Que

lio no?) que desaparecio cuando este tuvo un desagradable accidente de navegacion y murio (ya se supone lo que paso, no?) y entonces su sucesor no pudo dar validez a un documento que se ha perdido (esto benefició a Njarda y al recientemente asesinado gobernador de Dergos, y como ahora caera en manos del gobernador de Gmel, este puede dar validez al documento, que sutil no?)

Desenlace de esta historia: cuando hayan matado o capturado al capitan, este confesa haber sido el autor del asesinato (sino, tienen su cadaver y el testimonio de Guybrush, que es lo mismo). **Amadjén** les concede la libertad (sino la tenian) y les agradece su informacion. Al dia siguiente capturan el barco y todo parece haber terminado bien.

Despues de la captura del barco, **Amadjén** les pide si han encontrado en la habitacion del capitan unos documentos. (empieza el lio !!):

a) si los han encontrado y no se los quieren dar, este les pedira que vayan a buscarlos donde sea a cambio de 2000 mo. Si despues de esto le dicen que ya los tienen les acusa de soborno y los condena a 10 años de prision (que malo que soy). Si disimulan un par de dias y luego vuelven, les hace lo mismo (que como sabe que no han ido a buscar nada? bueno, es cosa mia).

B) si los PJ han encontrado los papeles y lo entregan a **Amadjén**, este les agradece su colaboracion (les da 1000 mo para quedar bien) y les ofrece un ultimo trabajito: secuestrar al gobernador de Gmel y traerselo. A cambio les dara 10000 mo (ultima parte de esta aventura).

C) si los Pj no han encontrado los papeles, **Amadjén** les pide que vayan a buscarlos a cambio de 2000 mo (tercera parte de este rollo patatero).

Características:

Guybrush Treshwood, Guerrero/Ladron 6/7: (especialistas)

HP: 39 Gaco: 15 Ca: 0 Buscar: 55% Escuchar: 60% Lleva una espada larga +2, un par de dagas +1 (no veneno) y si salen a cubierta llevara un arco corto con flechas +2.

PD:- pon este PNJ en manos de uno de los jugadores, ellos le sacaran mas partido.

Guerreros de nivel 4: (especialistas)

HP: 31 Gaco: 17 Ca: 3 Buscar: 25% Escuchar: 20% Llevan una espada larga +1 y un par de dagas (son la carne de cañon).

Guerreros de nivel 5: (especialistas)

HP: 39 Gaco: 16 Ca: 2 Buscar: 30% Escuchar: 25% Tienen una espada larga +2 y dos dagas envenenadas (1D4 durante 1D3 rounds).

Guerreros de nivel 6: (especialistas)

HP: 46 Gaco: 15 Ca: 0 Buscar: 35% Escuchar: 30% espada larga +3 y dos dagas envenenadas (1D4 durante 1D6 rounds).

Ladrones de nivel 5:

HP: 22 Gaco: 18 Ca: 3 Buscar: 45% Escuchar: 50% sus armas son un arco corto con flechas +1, tres dagas envenenadas (1D4 durante 1D6 rounds) y una espada corta para el cuerpo a cuerpo.

Ladrones de nivel 6:

HP: 28 Gaco: 18 Ca: 1 Buscar: 50% Escuchar: 50% Van armados con tres dagas (envenenadas como no, 1D4 durante 1D6) y una espada corta +2. Su primer ataque sera por la espalda (si pueden).

Magos de nivel 4:

HP: 11 Gaco: 19 Ca: 2 Buscar: 30% Escuchar: 20% como mucho llevan un par de dagas normales.

Conjuros: 3x1, 2x2: 2x proyectil magico, 1x presa sacudidora, 2x flecha acida de melf.

Pergaminos : llevan un pergamino de invisibilidad mejorada y otro de levitar (por si salen a cubierta).

Magos de nivel 6:

HP: 19 Gaco: 19 Ca: -1 Buscar: 40% Escuchar: 30% como mucho llevan un par de dagas normales.

Conjuros: 4x1, 2x2, 2x3 : 3x proyectil magico, 1x presa sacudidora, 2x flecha acida de melf, 1x toque vampirico, 1x golpe de rayo.

Pergaminos : llevan un pergamino de invisibilidad mejorada, otro de levitar (por si salen a cubierta) y una cantidad ilimitada de proyectiles magicos (que acose un poco).

Guerrero/Mago de nivel 5/5: (especialistas)

HP: 27 Gaco: 16 Ca: 1 Buscar: 40% Escuchar: 35% Lleva una espada larga +3 y dos dagas (veneno: 1D4 durante 1D4 rounds).

Conjuros: 4x1, 2x2, 1x3 : 2x proyectil magico, 2x presa sacudidora, 2x flecha acida de melf, 2x toque vampirico.

Pergaminos : llevan un pergamino de invisibilidad mejorada, otro de levitar (por si salen a cubierta) y tres pergaminos mas de flecha acida de melf.

Guerrero/Ladron de nivel 6/7: (especialistas)

HP: 39 Gaco: 15 Ca: 0 Buscar: 55% Escuchar: 60% Lleva una espada larga +2, un par de dagas +2 (no veneno) y si salen a cubierta llevara un arco corto con flechas +3.

Este lugarteniente no se separara ni un pelo de su capitan.

Ladron/Mago de nivel 6/5:

HP: 21 Gaco: 18 Ca: 1 Buscar: 50% Escuchar: 50% Lleva una espada larga +2, un par de dagas +1 (no veneno) y si salen a cubierta llevara un arco corto con flechas +2.

Este lugarteniente tampoco se separara de su capitan.

Conjuros: 4x1, 2x2, 1x3 : 2x proyectil magico, 2x presa sacudidora, 2x flecha acida de melf, 2x toque vampirico.

Pergaminos : llevan un pergamino de invisibilidad mejorada, otro de levitar (por si salen a cubierta) y un pergamino de tormenta de hielo (la bomba).

El capitan: Ladron de nivel 8:

HP: 40 Gaco: 17 Ca: -3 Buscar: 60% Escuchar: 65 %

Arco corto con flechas +4 (puedes darles alguna al final si quieres) para la lucha a distancia y una espada corta +4 para la lucha cuerpo a cuerpo. Antes de entrar en la lucha cuerpo a cuerpo lanzara sus 3 dagas con veneno que paraliza durante 2D4 rounds.

Pergaminos: Volar (lo utilizara para luchar desde el aire y lanzar sus

dagas cuando los PJ logren encontrarlo). Invisibilidad, dos proyectiles magicos y algo mas si tu lo crees necesario (creo que con todo esto tienes de sobre para freir dos o tres veces a tus PJ, sera divertido, no?).

Cada vez que los PJ entren en una habitacion despues del tercer round de su llegada al barco, tienen una posibilidad entre ocho de encontrarse con el capitan (hay ocho habitaciones en todo el barco, excluyendo la bodega y contando la cubierta y la cocina), a parte de las posibilidades de este para buscar y oir ruidos (en esto haz una tirada general y segun el resultado sabras si los han encontrado o no).

Cositas:

1- En la habitacion del capitan: cuando logren entrar en esta habitacion se encontraran un gran desorden: papeles tirados por el suelo, la mesa y la cama revultas, etc... . En un rincon hay un cofre cerrado con llave (solo una tirada buena de un ladron la puede abrir, sino se rompe el cofre y ya no pueden sacar las joyas de alli porque no podran cargar con todas). Dentro del cofre hay 5000 mo en joyas de diferentes clases: anillos, pendientes, etc.. y nada es magico. Si se rompe el cofre solo podran sacar de alli 100mo de valor cada uno. Si registran mas a fondo la habitacion, podran encontrar un departamento secreto debajo de la mesa del capitan: alli hay tres pociones de curacion normales y el documento. Tambien hay otros recipientes con liquidos de diferentes colores y una etiqueta en cada uno de ellos:

- pocion de longevidad: esta pocion hace que el que se la tome se vuelva mas longevo. Sus piernas se estiran, sus brazos tambien, etc.. hasta ocupar el doble de su volumen. Esto tiene una duracion de 2D10 rounds y durante este periodo tiene un -3 a la Ca, un -2 al gaco y un +3 al daño.

- deseo ilimitado: tras beber esta pocion, el PJ se transforma en un animal en celo. No puede reprimir sus instintos y si hay alguna chica/o cerca no podra soportarlo mas y se lanzara encima de el/ella. Este efecto dura 4D10 rounds (suficiente para meterlo en lios) y durante este tiempo no puede luchar ni realizar ninguna otra accion que no sea buscar consuelo a su ilimitado deseo.

- fuerza: esta pocion quita una cuarta parte de los puntos de todas las caracteristicas menos de la fuerza del PJ que la ha bebido y los pone todos en la fuerza, obteniendo asi una fuerza bestial. Desgraciadamente esta pocion solo dura un round, y despues tienes que estar tres rounds mas para

recuperarte.

- infravision: con esta pocion se puede ver en la oscuridad y solo en la oscuridad. La luz te molesta tanto que no puedes ver nada. Los efectos de esta pocion duran 2 turnos y despues estaras dos rounds ciego completamente para despues recuperar la vision normal. En las criaturas que ya tienen infravision esta pocion no surge ningun efecto.

2- en la habitacion de los lugartenientes hay mas orden que en la de su capitan. Enseguida se puede encontrar bajo de una de las camas un cofre con una cerradura (trampa que hace salir un dardo envenenado a quien intente abrirlo sin desarmarla antes. Produce 1D8 durante 1D4 rounds). Dentro del cofre hay un antidoto al veneno de la trampa (el tio no esta muy seguro de saber desarmar la trampa bien, con estas prisas ya se sabe..), un par de anillos de invisibilidad, un pergamino de meteoros diminutos de melf, otro de golpe de rayo y por ultimo una varita (nadie sabe la palabra que la activa y nadie sabe lo que hace, almenos de momento, que pregunten en la ciudad o que lo investigue el mago. Es una vara de bolas de fuego, con 3 cargas y la palabra es la que tu quieras). Tambien hay una bolsa con monedas (500 mo) y cinco pociones de curacion (2D8) y poco mas.

NOTA: si tus personajes han llegado aqui con dificultad o con una mierda de armas, dales por lo menos unas armas y armaduras iguales a las que llevan sus oponentes o mejores, ya que a partir de ahora las cosas se ponen mas feas. Espero que una vez hayan terminado con esto, mis PJ ya hayan subido un nivel por lo menos (yo se lo subo en medio de la partida, o al final de cada parte, pero no al final de todo) y ya tendran nivel 7 por lo menos, por lo que los combates seran mucho mas crudos.

Tercera Parte

Introduccion: despues de descubrir al asesino del governador de **Dergos**, **Amadjén** les ha encargado encontrar un documento que estaba en posesion del pirata. Sus soldados ya han registrado de arriba abajo el barco y no han encontrado nada (pero no consiguieron abrir la puerta de la habitacion del capitan a no ser que los PJ hiciesen algo que les permita entrar, aun asi no encontraron el lugar secreto donde estaba el documento).

El documento: este documento es un contrato comercial entre la ciudad de

Dergos y la ciudad de **Gmel** completamente firmado por el anterior gobernador de **Dergos** (no el muerto recientemente, sino el anterior. Que lio no?) que desaparecio cuando este tuvo un desagradable accidente de navegacion y murio (ya se supone lo que paso, no?) y entonces su sucesor no pudo dar validez a un documento que se ha perdido (esto benefició a **Njarda** y al recientemente asesinado gobernador de **Dergos**, y como ahora caera en manos del gobernador de **Gmel**, este puede dar validez al documento, que sutil)

El barco pirata: la cosa mas inteligente que pueden hacer los PJ es ir a ver el barco. Buscar posibles pistas de alguien que pueda haber robado el papelito, ver el estado actual del barco para mas informacion, registrar todas las partes de este, etc...

Los soldados de **Amadjén** han traído el barco hasta el puerto de la ciudad. Esta casi desvencijado. Solo se ha respectado la quilla para que no se hundiera. Las habitaciones del mismo nivel que la cubierta estan completamente vacias, las del nivel inferior igual: la bodega completamente limpia, la cocina tambien.... y del nivel superior solo pudieron vaciar la habitacion de los lugartenientes. La habitacion del capitan no se ha podido abrir: es la habitacion mas protegida de todas, ya que es aquí donde el capitan guarda sus riquezas y sus cositas magicas. La puerta esta protegida contra conjuros de apertura y solo se puede abrir con la palabra clave, si se intenta abrir a la fuerza, no se le hace ni un rasguño. Olvidarse de un disparar magia. Si se intenta abrir diciendo alguna palabra al azar, la puerta "lanza" un par de flechas acidas a los que estan mas cerca de ella. La palabra clave solo la sabe el capitan (o no...).

A) Si el capitan esta muerto, pueden preguntar a Guybrush Treshwood si sabe algo: este les dice que tambien sabe la palabra magica (se la oyo al capitan... o no), pero antes tendran que encontrarlo por las tavernas del puerto (ver la segunda parte). Cuando preguntan por él en alguna de las tavernas, les informan que ha embarcado (junto con sus amigos) en un barco en direccion a **Dergos**.

Los PJ tendran que volver a **Dergos** a buscar a Guybrush o a un barco que se llama ola negra (les dan este nombre en la posada). Encontrar a Guybrush es encontrar el barco, y este esta amarrado en el muelle de **Dergos** (facil de encontrar), pero no les dejan entrar en el y , si preguntan, les diran que no conocen a ningun Guybrush Treshwood.

Como es facil deducir, el actual gobernador de **Dergos** tambien sabe que existe el documento y no quiere que este sea balido, ya que la proposicion actual de **Njarda** es mejor. Como se imagina que los unicos que quieren el papelito son los agentes de **Gmel**, este ha tomado sus medidas de seguridad, capturando a Guybrush.

Ahora pueden pasar dos cosas, que rescaten a Guybrush por la fuerza o que hablen con el actual gobernador de **Dergos** (como los PJ no pensaran en la deduccion anterior, entraran por la fuerza). Si hablan con el gobernador, este les hace estar un par de dias por alli mientras espera una carta del gobernador de **Njarda** y despues les deja hablar con Guybrush y este les dice la palabreja. Si entran por la fuerza.....:

la ola negra: en este barquito de nada solo hay treinta marineros, distribuidos entre sus cuatro habitaciones principales: la bodega (donde esta Guybrush), la cubierta (no muy poblada para que no se note), el pasillo que lleva a la bodega y las escaleras para bajar.
(has visto alguna vez una laberinto de defensa drow? Pues ahora vas a ver algo muy similar...)

la cubierta: en la cubierta hay un conjuro de alarma (que tipico) que abisa a un mago magoso (en dos rounds todos los vigilantes avisados). En el puesto de vigilancia hay dos magos y dos ladrones: los magos se pondran a volar en torno al barco y los ladrones (desde su posicion ventajosa) lanzaran sus flechas y sus dagas (magos de nivel 6 y ladrones de nivel 6). Al mismo tiempo en la cubierta hay cinco guerreros de nivel 6 repartidos en los lugares estrategicos (por donde entren los PJ, un buen lugar estrategico no?). Para acceder a las escaleras, habran de abrir la puerta: la puerta no es magica, es de madera, es normal y corriente, pero no hay cerrojo ni nada para poder abrirla: solo se puede tirar abajo (con el consiguiente ruido y el tiempo suficiente para que los de dentro les esten esperando. Que bonito...). La puerta tiene 30 PG y como minimo tardaran dos rounds para abrirla (aunque en esos dos rounds hagan todos los PG que quieran) para que los magos del cielo y los ladrones puedan hacer bien su trabajo. (esto es solo el principio.....)

las escaleras: una vez hayan abierto la puerta, se encontraran cara a cara con una bola de fuego que sale de la mano de mi amigo el mago de nivel 7 (pueden escapar de ella escondiendose fuera de la puerta.. tirada de agilidad, tu mismo). Con mi amigo hay tres ladrones de nivel 6 y cinco guerreros de nivel 7.

La escalera es descendiente (como se puede suponer) y los PNJ estan al final de ella, resguardados por unas paredes de madera que les da una proteccion adicional de +3 a la CA (que tampoco es cualquier tonteria, ya lo veras en las características). Los ladrones van acribillando con un arco y los guerreros con dagas o con los arcos. El mago va haciendo de las suyas, como siempre. Te digo esto porque los PJ estan arriba y los PNJ estan abajo, o sea, aun no han bajado las escaleras....

Para bajar las escaleras, se tienen que superar tres tiradas de destreza, una normal, otra con 2 de dificultad y la tercera con 4 puntos de dificultad a causa de que los escalones estan puestos de forma que hagan caer por ella a los incautos que la quieran descender. Si caen por la escalera, sufren 1D6 por la caída y, lo peor de todo, estan a disposicion de los PNJ de abajo. Tambien se puede saltar ...

el pasillo: el pasillo es cosa facil, solo han de tener cuidado de no dejar enemigos en la espalda para no tener problemas.... dificiles de superar. El pasillo es una trampa en si: en los lados hay unos pequeños agujeros (que poco original..) que no sirven para nada. Los que si sirven para algo son los que hay en el suelo, ya que de ellos salen unas pequeñas dagas que se clavan en los pies de los PJ que pasen sin mirar (el mismo daño que una daga, pero les impede andar bien y un -2 al gaco). Las dagas salen cuando notan que se ha tapado (con el pie del incauto) el agujero por donde tienen que salir. Cuando se quita el pie, la daga se vuelve a esconder. Con luz suficiente (no te habia dicho que estaban medio a oscuras y que casi no se ven los agujeritos) se pueden dar cuenta de que entre los agujeros hay espacio suficiente para poner el pie y pasar sin peligro. Bueno, si tienen tiempo de pensar mientras desde el otro lado les lanzan mas flechas un par de simpaticos ladroncillos de nivel 7, con alguna que otra daga envenenada ... o no, tu mismo. Lo peor del asunto llega cuando los PJ llegan a la mitad del pasillo, donde se acciona (siempre) una pequeña trampa. En el techo hay un agujerito por donde sale un humo verde que hace muy mala olor. Este humo es venenoso y provoca 1D3 cada round que se respira. El gas solo esta en el pasillo. No afecta a los ladrones, porque ya se han marchado hacia la bodega y dejan de disparar flechas. Atravesar el pasillo cuesta 5 rounds (van muy despacio para no pisar las dagas. Si quieren hechar a correr, lo pueden pasar con un solo round, pero seguro que se clavan dos dagas en cada pie, hacen salir el gas y fastidian a los otros y a él mismo porque tendra el -2 al gaco, cosa que va a necesitar y mucho). El gas sale en el round 3 y les afectara solo dos rounds.

La bodega: aqui tenemos dos grupitos separados por una puerta: fuera hay

los dos ladrones (si no los han matado antes) y dos guerreros de nivel 7 mas. La lucha es normalita, casi aburrida, a no ser que los PJ ya estan medio muertos.

Despues tenemos la puerta: tampoco tiene cerrojo y tambien se tiene que tirar abajo. Tiene 30 PG y dentro les esperan 8 personajes: un mago de nivel 6 (sin bola de fuego, no te asustes, pero si con el conjuro de telaraña mas o menos facil de esquivar), 3 ladrones de nivel 7 y 4 guerreros de nivel 7. Por lo demas solo queda mencionar que Guybrush esta encadenado en un rincon de la habitacion junto a sus compañeros (que pueden ser liberados para servirles de ayuda).

Todo esto solo para saber una palabrita que sabrian de sobra si no hubiesen matado al capitan pirata tan rapidamente, ya que este se la diria amablemente despues de una sesion de tortura a manos de nuestros PJ.

En el barco: cuando ya sepan la palabrita, iran al barco a abrir la puerta. Cuando lleguen alli se encontraran a todos los guardias inconscientes o muertos y la puerta de la habitacion del pirata abierta de par en par (alguien mas sabia la palabrita no?). Dentro han dejado todo rebuelto y solo han cogido el documento (todo lo demas esta alli).

Si atienden a los guardias, estos se recuperan un poco (como no). Les dicen que los atacaron por sorpresa un grupo muy numeroso de piratas. Les redujeron en un momento, abrieron la puerta magica y despues se fueron en direccion a la ciudad. Todo fue muy rapido y no pudieron hacer nada... y despues se disculpan de mil maneras diferentes.

Los ladrones han desaparecido en la ciudad, pero se supone que tienen que sacar el papelito de alli y llevarlo a manos del governador de **Gmel**.

En este momento, los PJ deberian pedir ayuda a **Amadjen** (si ellos no lo hacen, él se la dara igualmente despues de escuchar a sus soldados) para poner en alerta la ciudad y vigilar a todos los barcos que entran y salen.

Como en este punto los PJ no sabran que hacer, distraeles participando en las patrullas de vigilancia o asi, hasta que pasen dos semanas de juego y **Amadjen** de el documento por perdido y asi se lo hace saber a los PJ. Si estos deciden hacerle caso y dar por perdido el documento, este llegara a manos de **Gmel** y **Njarda** estara condenada. Entonces **Amadjen** les pedira que secuestren al governador de **Gmel** y recuperen el documento. Entonces los PJ pasaran a la cuarta parte.

Si los PJ deciden no darse por vencidos, les ofreceremos una persecucion estupenda....

a la dos semanas de vigilancia, los PJ se encuentran con un grupo de comerciantes que se dirigen a **Gmel** (no es extraño). Como es logico los registraran y al hacerlo encontraran una caja (fuerte) en una de los carros. Como es de esperar les pedirán que la abran y estos se negaran diciendo que solo son monedas. Si los PJ se ponen serios, los comerciantes empezaran a ponerse nerviosos y a empuñar las armas, negandose rotundamente a abrir la caja.

La caja: es una cofre mediano que tiene un cerrojo de apariencia normal. Cuando un ladron experto inspecciona dicho cerrojo, se da cuenta que no es tan normal como parece, sino que solo se puede abrir con una llave especial. Si intenta utilizar sus ganzuas, estas se rompen. Si intentan romperlo, se daran cuenta que es mas duro de lo que parece. La magia no le hace ningun efecto (por lo visto esta parte va de cerrojos que no se pueden abrir). La llave la tiene el jefe de los comerciantes, o sea el mas malo.

La reaccion de los comerciantes es de esperar ante su superioridad numerica y tambien debido a que estan casi solos en la zona. Cuando se dan cuenta de que no les van a dejar pasar sin abrir el cofre, estos atacaran a los PJ. Los PJ pueden ir acompañados por guardias del gobernador si asi lo desean (unos cinco o seis, no te pases, y deja que los PJ decidan tambien por estos. Los guardias no estan en las caracteristicas, son a tu discrecion). Los comerciantes son un grupo de veinte, contando a los que simulan ser comerciantes y a los que simulan ser los vigilantes de la caravana. Esta esta compuesta por tres carros y el cofre esta es el del medio.

Batallita: en el carro de delante se colocan siete piratas, en el carro de detras otros seis y los otros siete estan en el carro de en medio hablando con los PJ en el momento del inicio de la escaramuza. Entre los que estan en el primer carro esta el jefe de los piratas y este coge las riendas del carro y se larga de alli, mientras los otros dos carros, con los PNJ correspondientes, se quedan a entretener a los PJ.

Aqui empieza la tipica persecucion de pelicula. El carro tiene una velocidad de 16 (va cargado) y los otros dos carros tienen la misma. Un caballo (los PJ van a caballo, sino el asunto no tiene remedio) tiene una velocidad de 20 y pueden avanzar al carro sin muchos problemas. Entre tanto, los otros

carros tambien van detras de los PJ (si estos no lo han evitado) e iran entreteniendo a los PJ con flechas y cosas por el estilo mientras puedan (los caballos son mas rapidos).

Lanzar una flecha montando a caballo o desde un carro a toda pastilla significa un -3 al gaco (si los PJ tienen la pericia de cabalgar, solo un -2). Todos los piratas son ladrones de nivel 5, excepto el capitan que es de nivel 7.

El indice de velocidad lo tienes que interpretar como un relacion entre ir andando y ir montado (1: 16 , 1: 20) y como una velocidad en metros por segundo (mas o menos, no soy muy aficionado a los caballos). Si esto no os aclara las cosas, pensad que si el carro tiene un round de ventaja, los PJ lo atraparan al round quinto de persecucion (para hacer numeros redondos) y que podran atacar a los del carro a partir del round tercero.

Recomienda a los jugadores que se dediquen a perseguir al carro, que los otros dos se quedaran atras, aunque llegarán al lugar donde se paren para combatir con cinco rounds de diferencia, pase lo que pase.

Final: Si no consiguen quitarles los documentos que estan en el cofre, **Amadjen** les pedira que vayan a **Gmel** a buscarlo y que secuestren a su gobernador (solo para pasar el rato, es que no tenia nada mejor que hacer).

Si consiguen el documento, **Amadjen** les paga lo prometido y despues les comenta que el mundo estaria mejor sin el gobernador de **Gmel** y los manda a secuestrarlo.

Caracteristicas:

Guerreros de nivel 6: (especialistas)

HP: 46 Gaco: 15 Ca: 0 espada larga +2 , dos dagas envenenadas (1D4 durante 1D4 rounds) y un arco corto normalito.

Guerreros de nivel 7: (especialistas)

HP: 52 Gaco: 14 Ca: 0 espada larga +3 , dos dagas envenenadas (1D4 durante 1D6 rounds) y un arco corto normalito.

Ladrones de nivel 6:

HP: 28 Gaco: 18 Ca: 1 Van armados con tres dagas (envenenadas como no, 1D4 durante 1D4) , una espada corta y un arco corto normalito.

Ladrones de nivel 7:

HP: 32 Gaco: 17 Ca: 1 Van armados con tres dagas (envenenadas como no, 1D4 durante 1D6) , una espada corta +2 y un arco corto con flechas +2.

Magos de nivel 6:

HP: 19 Gaco: 19 Ca: -1 Buscar: 40% Escuchar: 30% como mucho llevan un par de dagas normales.

Conjuros: 4x1, 2x2, 2x3 : 4x proyectil magico, 2x flecha acida de melf, 1x meteoros diminutos de melf, 1x golpe de rayo.

Pergaminos : llevan un pergamino de invisibilidad mejorada, otro de levitar y una cantidad ilimitada de proyectiles magicos (que acose un poco).

Magos de nivel 7:

HP: 22 Gaco: 18 Ca: -1 Como mucho llevan un par de dagas normales.

Conjuros: 4x1, 3x2, 2x3, 1x4 : 3x proyectil magico, 1x presa sacudidora, 3x flecha acida de melf, 1x meteoros diminutos de melf, 1x bola de fuego, 1x tentaculos negros de evard

Pergaminos : llevan un pergamino de invisibilidad mejorada, otro de levitar y una cantidad ilimitada de flechas acidas de melf (que acose mas aun).

Ladrones de nivel 5:

HP: 22 Gaco: 18 Ca: 3 Buscar: 45% Escuchar: 50% sus armas son un arco corto con flechas +1, tres dagas y una espada corta para el cuerpo a cuerpo.

Cuarta y última parte

Introduccion: a los pobres PJ les a tocado el gordo: despues de descubrir un asesinato, capturar al pirata mas buscado de los alrededores, encontrar (o no) un importante documento para el governador **Amadjén**, ahora este les

a pedido que vayan hasta la ciudad de Gmel para eliminar la raíz del problema: el gobernador de Gmel. A cambio se les ofrece una gran suma de dinero (la que creas apropiada) y todos los honores que se les pueden dar a unos heroes desconocidos. Si hace falta sobornarlos diciendo que si no lo hacen les acusaran de traidores o alguna cosa similar, no hay problema.

Como los PJ lo haran forzados, solo por seguir el modulo, demosles una razon para ello: aquella noche reciben una nota de parte del gobernador de Gmel (no pone su nombre en ningun lado, pero se sobreentiende que es de su parte) donde les invita a acudir en su presencia para charlar sobre algunos temas de gran interes por las dos partes. La cita es por la mañana en una posada bastante lujosa y centrica de la ciudad de Njarda (mira !, la victima camina hacia su muerte...).

La cita: si los PJ acuden a la cita (se supone que lo haran), se encontraran fente a frente con dos tios de metro ochenta por metro ochenta en la puerta de la posada. Estos les pedirán el nombre para poder pasar. Cuando han contestado a la pregunta, les llevan directamente a un salon bien decorado donde esta almorzando la supuesta victima. Este es un hombre de unos treinta años o asi, alto y bien formado. Su voz suena melodica cuando invita a los PJ a sentarse a compartir su almuerzo.

El gobernador les habla entonces de cosas tribiales, como por ejemplo de su suerte al poder conseguir el documento antes de que llegara a él y estas cosas. Se supone que los PJ se quedan con los ojos abiertos o disimulan muy mal. Despues les propone que cambien de bando y que trabajen para él. Les pagaria el doble que **Amadjén**.

Esta maniobra sirve para dos cosas: si los PJ aceptan cambiar de bando, los matan a la primera oportunidad, ya que si traicionan a su gobernador tan facilmente, imaginate lo facil que seria traicionarlo a el que no lo es. Si los PJ no aceptan, se supone que empezara una ribalidad entre estos y el gobernador, para que asi tengan un buen motivo para ir a secuestrarlo o para ayudarle a caer por las escaleras en un descuido.....

como llegar a Gmel: para llegar a Gmel se necesita cruzar un rio, que normalmente esta muy vigilado, tanto desde un lado como desde el otro. Como su mision es secreta, los guardias del lado de Njarda tambien les atacaran si los encuentran. Las dos ciudades estan separadas por una distancia de unos cinco dias de marcha a caballo. El gobernador solo estara en la ciudad un dia mas, y no pueden atacarlo ahora, por que sino eso

significaria empezar una guerra abierta entre las dos ciudades.

Para pasar la frontera, tira un dado de cien y mira el resultado:

1-20 se encuentran con 10 guerreros N6 de Njarda

21-40 se encuentran con 15 guerreros N6 de Gmel

41-60 pasan sin problemas

61-80 se encuentran con 20 guerreros N7 de Gmel

81-100 se encuentran con 15 guerreros N7 de Njarda

Pueden intentar esconderse para evitar las peleas, con solo un control de destreza ya lo consiguen. Si ven a uno, este puede volver a hacer la tirada con una penalizacion de 2 . si tambien la falla, lo han descubierto.

La ciudad de Gmel: esta ciudad tiene una estructura similar a la de Njarda, aunque es un poco mas grande y prospera. Encontrar la casa del gobernador es relativamente facil si tenemos en cuenta que ya conocen a su victima, solo hay que esperar a verlo en algun sitio y seguirlo.

La casa del gobernador: es una casa similar a la **Amadjén**, pero mucho mas vigilada (tiene miedo?? Es previsor???) . la casa tiene un jardin con arboles y todo esta rodeado con una pared de dos metros de altura . dentro de la casa hay perros sueltos que pasean por el jardin (puede servir el truco de tirarles carne para que los dejen pasar) y vigilantes (10 guerreros N6) que se pasean por todo el perimetro. La casa tiene suficientes habitaciones como para perderte y la habitacion del gobernador esta en el primer piso de los dos que tiene la casa.

Esta habitacion es la tercera empezando por la derecha (si vigilan desde la pared, podran ver, despues de unas cuantas horas, que habitacion es), i en la ventana hay una reja de hierro. En la casa tambien hay guardias, pero todos estan en el primer piso (10 guerreros N6).

Todo parece muy facil, pero no cuentan con que el gobernador es un guerrero/mago de nivel 9/10. Su habitacion esta protegida contra vigilancia magica, contra intentos de teleportarse dentro de ella, tiene el tipico conjuro de alarma y la proteccion magica definitiva: si entra alguien en la habitacion que no sea el , esta persona sera teleportada directamente a una celda que esta en el primer piso.

Para enfrentarse a los PJ, este utilizara la trampa que hay en su habitacion,

despues un poco de magia y por ultimo una combinacion de magia y espada larga.

Recomienda a los PJ que planifiquen bien, muy bien la forma en que llevaran a cabo el secuestro o la defuncion (asesinato queda mal..) del governador, porque sino moriran en el intento. Mira las caracteristicas del mago/guerrero y veras que no es cualquier cosa

como sacar el governador de Gmel y llevarlo a Njarda? Si esta pregunta tiene lugar, su respuesta es dificil de responder: en la frontera estaran esperandolos y en toda la ciudad se habra puesto precio a sus cabezas. Que utilicen su imaginacion....

El final: despues de todas estas aventuras, los PJ no desearan volver a Njarda nunca mas... o no. **Amadjen** les paga lo prometido y incluso les ofrece un lugar de importancia en su nuevo ejercito secreto privado. El premio total lo dejo en tus manos.

De la unica cosa que pueden estar orgullosos los PJ es que han eliminado a una serpiente vil de esta tierra y que han ayudado a la ciudad de Njarda a volver a ser prospera y rica (el tratado con Dergos se ha llevado a cabo con unas condiciones excelentes).

Las caracteristicas:

Guerreros de nivel 6: (especialistas)

HP: 46 Gaco: 15 Ca: 0 espada larga +2 , dos dagas envenenadas (1D4 durante 1D4 rounds) y un arco largo con flechas +2.

Guerreros de nivel 7: (especialistas)

HP: 52 Gaco: 14 Ca: 0 espada larga +3 , dos dagas envenenadas (1D4 durante 1D6 rounds) y un arco largo con flechas +2.

Guerrero/mago 9/10: (especialistas)

HP: 61 Gaco: 12 Ca: -4 espada larga +4 y otra espada corta en la otra mano +3 (es especialista y tiene 2 ataques con cada mano cada round y encima no tiene penalizadores por combatir a dos manos, tu mismo).

Conjuros: 4x1, 4x2, 3x3, 2x4, 2x5 : 2x presa sacudidora, 2x proyectil magico, 1x esfera llameante, 2x flecha acida de melf, 1x risa horrible de tasha, 1x bola de fuego, 2x toque vampirico, 1x tentaculos negros de evard, 1x tormenta de hielo 1x cono de frio, 1x dominacion

Pergaminos: (como los necesita) mi amiguito tiene a su disposicion 6 pociones de curacion extra + lo que tu quieras, que le curan 3D8 + 3 (mas de la tercera parte de sus puntos totales !!!), un anillito de retener persona (5 o 6 cargas, las suficientes), otro anillito que le permite pasar a traves de las paredes a voluntad (paso en muro, no en suelo, que te veo las intenciones) y ya tiene suficiente, no crees??