

Advanced Dungeons & Dragons

2ª Edición

EL CETRO DE SKILORS

Módulo de AD&D preparado para de 3 a 6 jugadores con personajes de 30 a 50 nivel.

Esta aventura se desarrolla en una región situada entre las montañas e incomunicada en invierno a causa de las constantes nieves.

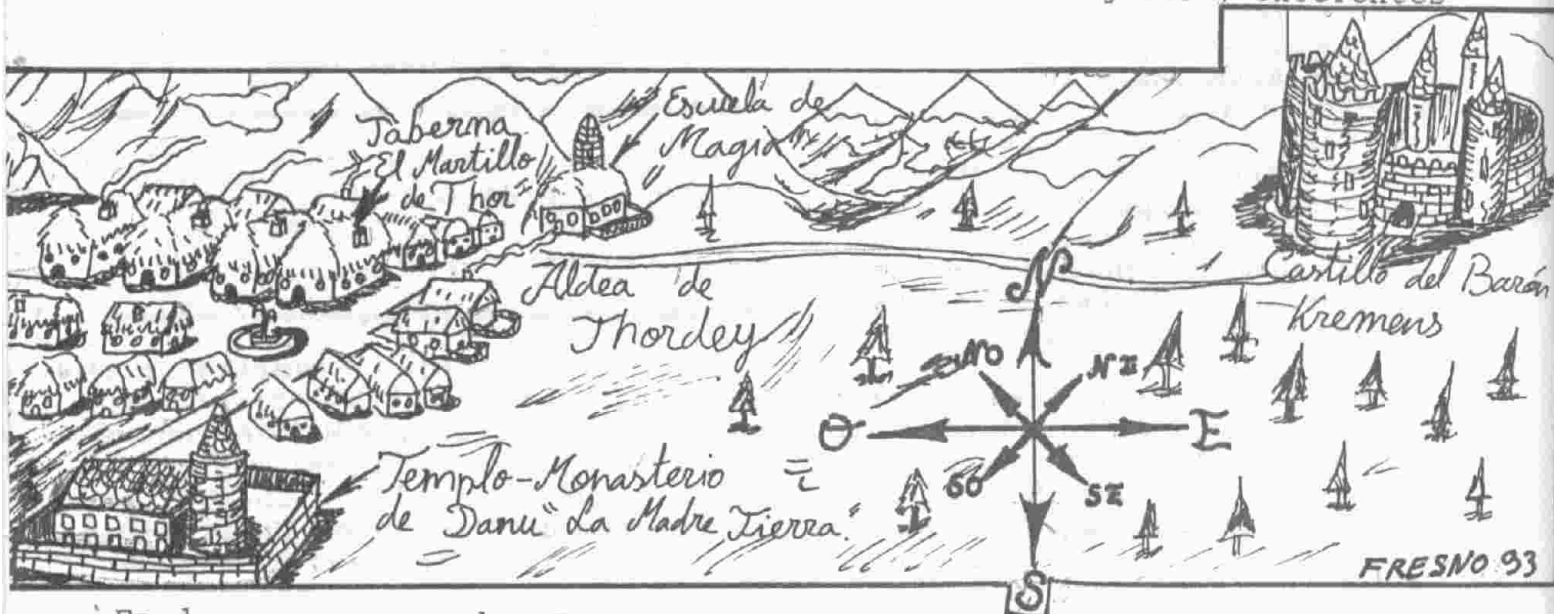
Estamos a comienzos de la primavera y las temperaturas apenas son superiores a los 00, además las tormentas de nieve y las ventiscas serán frecuentes durante toda la aventura, aplica las penalizaciones y restricciones que creas oportunas cuando esto suceda. El pueblecito más importante de esta región (y el único) es Thordey (Ver MAPA 1, para conocer los puntos de interés).

ción a Danu, la Madre Tierra.

NOTA: No busquéis en el "L&L" pues no aparece, Danu o Dana es la diosa de la fertilidad irlandesa, similar a la diosa Don, de los textos cimbrios. Al incluirla así, queremos evitar las tensiones presentes entre ases (también llamados aesires) y los vanes (dioses agrarios). Sus sacerdotes están a medio camino entre druidas y clérigos, aunque eso no es importante.

Comenzamos al inicio de las fiestas de la primavera, denominadas fiestas de Yule, en las que participan todos los habitantes.

"Las fiestas de Yule transcurren apacibles, en ellas se os obsequia con deliciosos manjares y excelentes



Es de suponer que los PJs se encuentren de paso y hayan decidido quedarse a las fiestas descritas a continuación.

En la aldea se venera a los Ases o dioses nórdicos (cuyas peculiaridades encontrarás en el "Legends & Lore") y se presta profunda venera-

vinos, mientras los skalds (bardos) tocan alegres canciones que la gente baila sobre la nieve a la luz de la luna."

Deja que los PJs interactúen con los habitantes (que bailan y beben junto a ellos) que conozcan gente

y se relacionen con ellos, inventa-te un herrero, un alcalde que pre-gone las actividades, mételos en apuestas, pulsos, concursos de co-mida y bebida... (en fin, deja que crean que estás loco y que esta va a ser una plácida aventura, aunque evita que se desmadren o hagan el bestia).

En el momento más inesperado ,o cuándo se estén metiendo en un lío, el pueblo será atacado por cuatro gigantes de los hielos que tan sólo estarán creando una diversión para que otros cuatro gigantes y una banda de doce hobgoblins asalten con facilidad el castillo del Barón Kremens y lo secuestren, si además pueden arrasar y saquear el pueblo, mejor.

"Un estruendo se oye de improviso cuando una gigantesca roca choca contra una casa reduciéndola a es-combros, atrapando a varias vícti-mas, mientras los aldeanos huyen gritando despavoridos.

Los gigantes bombardearán la al-dea con 1d8 piedras, cada una des-trozará una casa ,con una posibili-dad de un 15% de que los PJs resul-ten afectados por los cascotes e incluso ser sepultado por ellos. El bombardeo no se prolongará más de dos asaltos. Dispondrán de otros dos asaltos para ayudar a los heri-dos o hacer lo que quieran.

"Un joven se acerca gritando des-de las afueras del pueblo, en tanto que todos corren a refugiarse en sus hogares mientras otras dos pie-dras fulminan sendas cabañas, las cuales esparcen sus restos hacia vosotros. El joven cae rendido en la nieve susurrando asustado: ¡Los he visto!, Los gigantes...¡No son leyendas!¡Quieren asolarlo todo! ¡Nos matarán como a perros! "

Los gigantes aparecerán en ese momento desde las casas. Cuatro jó-venes aldeanos combatirán contra

los gigantes (esperemos que con la ayuda de los PJs).

"Mientras peleáis, escucháis a lo lejos los cuernos de guerra proce-dentes del castillo del Barón Kre-mens del que surgen dos gemelas co-lumnas de humo. "

Los gigantes tienen ordenes de destruirlo todo y matar a todos los habitantes, y en caso de que caigan tres, el cuarto huirá.

EL CASTILLO KREMENS

Si después de derrotar a los gi-gantes los PJs no se dirigen al castillo Kremens, lanzales alguna indirecta (¡Al castillo, idiotas!) o la aventura terminará aquí. En el caso contrario...

"Varias almenas del castillo es-tán derruidas , al igual que la mu-ralla norte, por dónde comenzó el asalto. Los cuerpos de varios caba-lleros y guardias se apilan por el suelo al lado de los cadáveres de algunos hobgoblins, mientras los guardias supervivientes , con las armaduras rasgadas y los rostros tiznados, pujan aún por apagar al-gún pequeño fuego aislado."

Si preguntan a los guardias, in-formarán del secuestro del Barón Kremens y que los secuestradores huyeron hacia el Sur ,hacia la LLa-nura de Hela. Aquí sería una buena idea introducir a un viejo capitán de la guardia herido que les pro-ponga rescatar al Barón, aduciendo a la generosidad de éste o a la ca-ballería de los PJs. Es impor-tante que el guardia les muestre los pergaminos de Kamus ,bien por indagación de estos o por iniciati-va propia ("La culpa la tienen esos extraños pergaminos, y ese raro colgante que le vendió un viejo bu-honero, ¡Ha traído alguna maldición sobre nosotros!").

El Pergamino de Kamus

Sea como sea, acabará conduciendo a los PJs a la biblioteca, donde

aquellos que sepan leer deberán tirar INT -2 para comprender el prístino dialecto del común en el que está escrito. Dice así:

"Hablan de un antiguo cetro místico, llamado "El Cetro de Skilors", que según cuentan las leyendas, fue fraccionado por Tyr, (As de la guerra y la justicia) y cada pedazo entregado a una raza diferente encargada de dispersarlos por Midgard (la Tierra). "

El resto del pergamino ha sido devorado por el fuego, pero aún se distingue un dibujo del cetro. El guardia (que no sabe leer) afirmará que la empuñadura es idéntica al colgante del Barón (que por cierto lo llevaba en el momento de su secuestro).

Si los PJs deciden partir al rescate del Barón atraídos por las recompensas que pudiera proporcionarles el mismo, y piden ayuda a los guardias supervivientes, se negarán alegando necesitar algo de tiempo para avisar a las granjas próximas, atender a los heridos, preparar las defensas del castillo y la aldea...

Sólo sí, leyendo el resto del módulo temes una masacre, permite que uno o dos guardias vayan con ellos, prepara sus estadísticas (PNJ soldado, cota de malla y espada ancha) y usalos para echar una mano en los momentos oportunos. Del que no se podrán librar será de Morgan, un pinche de cocina que está dispuesto a todo con tal de llegar a ser caballero. En caso de que le impidan venir, el muchacho les seguirá y los personajes descubrirán su presencia cuándo sea demasiado tarde para obligarle a regresar. Si los PJs no tienen monturas se les proporcionará mulas.

1- EL BOSQUE DEL SUR

"Sopla el viento del norte,

arrastrando una ligera capa de nieve cuando llegáis al sombrío bosque entre las montañas. Un cartel formado por cuatro flechas anuncia que habéis llegado a una encrucijada, de la que parten cuatro grandes senderos serpenteando entre los árboles."

CONSULTAR MAPA 2

O__TORRE SOMBRIA E__CUEVA CRUACHAN
S__MONTAÑAS CYGNUS N__THORDEY

Aquí se decide la suerte del Barón Kremens, prisionero en el gigantesco dungeon subterráneo al que se accede por la torre o por la cueva (gracias a un largo túnel).

La elección errónea del camino significaría la muerte de Kremens bajo el gran hacha basculante.

Cada vez que los PJs abandonen los senderos (en modo alguno necesario) hay un 15% (acumulativo) de que se encuentren con unas dríades (espíritus femeninos que habitan en los árboles). En tal caso:

"Una bellísima figura traslúcida con forma de mujer aparece al lado del grueso tronco de un centenario árbol, su mirada denota súplica y una profunda pena interior."

Si hablan con ellas dirán:

"Ayudadnos por favor, nos morimos, los despiadados gigantes han absorbido las esencias vitales de los árboles en los que habitamos, por favor, ayudadnos y vuestra recompensa será inmensa. Para revertir los efectos deberéis traernos un diente de Wyvern machacado y disuelto en agua, de lo contrario nuestra esencia se irá agotando y moriremos."

Las dríades morirán en un espacio de dos semanas. (Puedes preparar tú mismo esta partida o esperar a posteriores números de esta revista, pues la misión de las dríades y la

recuperación de la tercera parte del cetro se narrarán en la aventura "Incursión en la isla Ys".

2.-LA TORRE SOMBRÍA

Lo que antaño fuera una torre ahora se yergue en ruinas en medio de una zona rocosa con muertos árboles, tan solo un pozo de negrura parece dar acceso a la torre después de un fragmento de puerta podrida, que cuelga sobre un gozne con la inscripción "Torre Sombria" escrita en tintes rojizos. El interior de la torre esta sumido en la más absoluta de las oscuridades.

La sombra atacará al primero que se interne en la oscuridad. Si buscan por la zona encontrarán una pesada trampilla de piedra que podrán levantar con una tirada de Alzar. puertas, debajo podrán encontrar una escalera de caracol semi-derruida y muy estrecha que desciende, los Pjs deberán tirar por su Destreza o caer y sufrir 2d4 puntos de daño.

3.-SALA DE GUARDIA

Parte de esta sala de roca se desvela ante vosotros, en una mesa en torno a la cual se sientan 6 figuras ataviadas como guerreros, casco y ropas ajadas desvelan desgastados huesos polvorientos de los que sobresalen palos de flechas, encima de la mesa hay unos viejos guantes de cuero al lado de unos dados de hueso.

En esta estancia podrán coger a los cadáveres, cascos, cotas de mallas, espadas largas oxidadas, los dados y los guantes de cuero que son nos guantes mágicos de atlapal proyectiles.

4.-SALA DEL JEFE DE GUARDIA

Esta estancia es tan sombría como las demás, os revela una larga mesa a cuya cabecera se sienta una decapitada figura con armadura completa y túnica de seda, una copa y una jarra aun con liquido, un pergamino está extendido delante de la figura decapitada. Varios tapices han sido arrancados de las paredes.

Cuando alguno de los Pjs se mueva por la habitación haz que tropiece con la calavera del cadáver, la cual tiene un aro de plata y oro valorada en 100 m.o.

El Pergamino es una copia del Pergamino de Kamus, añadirá la información de que las tres partes del cetro juntas pueden irradiar grandes cantidades de calor, suficiente para volver fértiles las heladas tierras del Norte (Razón por la que el Barón quiere el Cetro) y ahuyentar a criaturas invernales como los lobos de invierno (Razón por la que los gigantes quieren el cetro). La distribución de los sitios en donde se encuentra el cetro son:

1-La Isla de Ys, el fragmento fue confiado a los trolls (y allí sigue).

2-Confiado a Jarl el jefe de los gigantes (que ahora tiene en su poder su fragmento y el del Barón).

3-Confiado a un Vikingo Berserk del Continente (que perdió su fragmento y fue a parar a las manos del Barón).

5.-MAZMORRAS

Un limo verde y húmedo cubre todo el suelo y las paredes mientras percibís que huesos blanquecinos y calaveras os miran desde sus cuencas vacías asomando entre los barrotes de las cuatro puertas a cada lado del resbaladizo pasillo.

Cuando un PJ pase por encima del foso oculto señalado en el mapa haz que este se abra de pronto y se cierre detrás de él, anuncia al jugador que su personaje pierde el conocimiento en la caída y no le digas nada más hasta que el resto de los Pjs llegue a la sección 6.

6.-SALA DE TORTURAS

Esta amplia sala esta iluminada levemente por un túnel que asciende por el otro lado de la cueva.

Aquí se encuentran atados a dos potros de tortura el Barón Kremens y el PJ de la trampilla; si han entrado por la Cueva, el PJ no estará y si antes de llegar aquí los Pjs tomaron la dirección Norte o Sur, encontraran al Barón muerto con lo que finalizara la aventura.

Una gigantesca hacha bascula silbando en el aire sobre un potro de tortura en el que se encuentra(n) maniatada(s) una(o dos) figura(s) humana(s) que recuperan la consciencia cuando con un siniestro "CLAC" el inmenso hacha empieza a rozar sus vestiduras.

Tendrán dos asaltos para liberarlos, si no es así el hacha efectuara 2dl2+4 puntos de daño por asalto.

El hombre aparentemente joven, va vestido con lujosas ropas de seda y Tules, de color azul y escarlata y un sombrero rojo con una pluma que le cae hacia un lado de la cabeza.

El hombre se mostrará agradecido con sus salvadores y les solicitará de nuevo su ayuda, les interrogará acerca de lo que saben del cetro de Skilors y después les dirá: "Yo tenía la parte de la empuñadura hasta que los gigantes me la

arrebataron y me entregaron a esa banda de parias hobgoblins. Me enteré por mis espías de que los gigantes existían y se preparaban para la conquista, así que busque una forma de detenerlos y le compré un libro y un fragmento del cetro a un viejo vendedor. El gigante Jarl tiene ahora dos fragmentos. Si los recuperáis, os recompensaré con 5.000 piezas de oro para cada uno".

Si aceptan, el Barón les dirá que Jarl se encuentra en las Montañas Cygnus al Sur. Si no aceptan les recompensará con 5.000 m.o. para todos por salvarle la vida.

6.2

Un pequeño túnel por el que cabe una persona agatas se abre en la pared Norte de la sala de torturas.

Si se meten, pronto encontraran que es un complejo e intrincado laberinto de túneles que culminan en una amplia (más o menos) caverna con un nido con huevos al fondo. El nido tiene una estatuilla valorada en 1.500 m.o. y una botella metálica que contiene una poción de duración.

Uno o dos megallo-ciempiés atacarán en ese momento cayendo del techo de la caverna.

7.-ENCRUCIJADA DE BUEN DESTINO

El ensortijado sendero se ensancha una vez más en un amplio claro del bosque del que nacen tres caminos más, una extraña quietud reina en el lugar, parece que el silencio pueda cortarse con el filo de una daga.

Seis salteadores de caminos saltaran de los árboles y caerán sobre la nieve rodeando a los Pjs y exigiéndoles sus pertenencias, si se les ofrecen 30 m.o. o algún objeto de valor equivalente, lo aceptarán y se perderán en el

bosque.

8.-¡OH NO! HOBGOBLINS

A un lado del camino semi-oculta entre la espesura de la vegetación y la nieve, se halla confundida entre una roca una extraña construcción de piedra sin ventanas, delante de la puerta, un hobgoblin de grandes proporciones dormita con el casco sobre los ojos y la maza apoyada en la pared.



Si logran que el hobgoblin no de la alarma podrán acercarse a la construcción donde se encuentran siete hobgoblins más, tumbados en el suelo contando monedas de oro y peleándose entre ellas al lado de una bota de Ale. Si da la alarma, los hobgoblins saldrán y atacarán a los Pjs. Sería interesante que los hobgoblins forzaran a los Pjs a luchar al borde del Abismo Ginnugagan.

Si alguno de los Pjs tiene Religión u Historia antigua,

permítele tirar para saber que cuentan las leyendas que Odín en su eterna lucha contra el demonio de fuego Surtur, descargó allí su hacha formando el abismo sin fondo de Ginnugagan. Si alguno de los Pjs cae al abismo pídele su hoja de personaje y dile que tal vez la vuelva a ver. Puedes hacer que el PJ caiga eternamente, o que el Abismo sea en realidad una puerta hacia otra dimensión paralela. Si capturan a un hobgoblin, este admitirá haber participado en el asalto del castillo y que recibió de los gigantes 50 m.o.

9.-LA CASITA DEL CAMINO

Una casita blanca construida en adobe se levanta a pocos metros del camino, de la chimenea en el tejado de amarillenta paja, surge un humo que sube ligero por encima del bosque.

La casita aparecerá tan solo si esta atardeciendo o es de noche. Una agradable viejecita les dará la bienvenida y les invitará a pasar allí la noche, si no quieren, convéncelos con un par de aullidos de lobo. La viejecita les servirá una sopa caliente, los que beban recuperaran 1d8 p.g. aunque no serán conscientes de ello. La anciana agradecerá su compañía y les obsequiará con unas botas (mágicas de invierno) y con una poción de fuerza de gigante de piedra, de 50 minutos de duración.

Por la noche, todos se quedarán extrañamente dormidos y se despertarán por la mañana tumbados sobre la hierba del bosque en el mismo sitio donde el día anterior se encontraba la cabaña.

10.-ENCRUCIJADA DEL MENHIR

Un gigantesco monumento megalítico se alza en la nueva división del camino. En el camino del este, un cartel anuncia que es la dirección

del Mar. El otro camino se abre la tierra.
paso por el bosque hacia el S.O.

11.-CLARO DE LOS SIDH

El bosque se ensancha en un gran claro en donde se encuentran acampadas dos docenas de personas de largas túnicas de suaves colores, los hombres portan larga barba blanca y cayados de roble y las mujeres y los niños coronas de hojas.

Los hombres saldrán a recibirlos de forma amistosa y les ofrecerán algo del asado que están preparando. Se presentarán como Sidh servidores de Danu que van al megalito para coronar a la nueva hija de la luna aprovechando la plenitud del satélite.

12.-LLANURA DE LA MALDICIÓN DE HELA

Oscuras nubes cubren el horizonte, cuando el martillo de Thor descarga en el aire con atronadora fuerza sobre los cientos de espadas y cascos que se recortan en la penumbra, señalando donde descansan los cientos de caídos que reposan en este su último campo de batalla. Entre la niebla destaca una gran roca que parece estar aullando a la luna.

Les llevara al menos 8 horas pasar este agreste paisaje desolado y sin vegetación. Procura que anochezca antes del siguiente encuentro.

12.1.-GHOULS EN LA NIEBLA

A las dos horas de camino los PJs podrán observar:

A ambos lados del camino 10 pares de ojos de fuego os observan desde la niebla, mientras arrancan despojos de las mismas entrañas de

Los ghouls no atacarán a los PJs a menos que estos lo hagan, ya que prefieren la carroña.

12.2.-LUNA DE LOBOS

El cansancio empieza a hacer mella en vosotros cuando comienza una ventisca, la nieve y el viento helado lacera vuestros cuerpos, entre el viento un aullido mucho más profundo que el viento congela la noche.

Los PJs percibirán movimientos de oscuras formas a su alrededor, y notarán de vez en cuando unos fulgurantes ojos que se clavan en ellos. Di a los PJs que están siendo atacados por lobos, en realidad son hombres-lobo atacando en su forma lupina.

12.3.-LA DANZA DE LA MUERTE

Cuatro rayos descargan en la cercana roca en forma de lobo que tenéis delante. Dos espectrales figuras traslúcidas con armaduras que dimanan un aura enrojecida, pelean en la cumbre haciendo brotar rayos al entrechocar sus espadas, varias figuras espectrales y etéreas vuelan en espiral alrededor de la roca desprendiendo una mortecina luz esmeralda que ilumina el conjunto, contraen sus espectrales rostros en un espantoso rictus mientras aumentan su giro alrededor de la roca.

Los PJs tendrán que efectuar un tiro de Salvación contra petrificación o correr despavoridos durante 1d10 asaltos.

13.-LA MONTAÑA CYGNUS

Ante vosotros se eleva la gran cumbre de la Montaña Cygnus, según

el Barón morada del Jarl, jefe gigante que esta en posesión de un par de fragmentos del cetro, la cumbre se eleva unos 1000 metros por encima de vuestras cabezas y la montaña entera esta sumida en las nieves eternas.

Para la escalada léete lo referente a ello en las pag. 122, 123 y 124 del Manual del Jugador de AD&D.

14.-¡VIVEN!-EMBOSCADA

Un extenso desfiladero de piedra y nieve se halla en la cima de la montaña, mientras arrecia la ventisca os parece percibir una figura entre las rocas.

Cuatro gigantes, dos a cada lado del desfiladero tirarán otras tantas piedras y después se lanzarán al ataque cuerpo a cuerpo. Derrotados los gigantes, los PJs llegarán a un arco de piedra con la inscripción en gigantescos caracteres de JOTUMHEIM.

15.-LA CUEVA

Una cueva de gigantescas proporciones se eleva hacia el cielo en medio de una ventisca de nieve, en la oscuridad de la penumbra podéis observar varios muebles de enormes proporciones, en la parte superior de la mesa varios venados asados esperan ser devorados. Diez grandes estructuras similares a camas se sitúan a ambos lados de las paredes de la cueva, estentóreos gruñidos llegan entonces hacia vosotros.

Los gruñidos son en realidad de dos gigantes profundamente dormidos en dos de los catres, los PJs dispondrán de un primer ataque de sorpresa antes de que los gigantes se incorporen.

16.-MAZMORRA CON ESCLAVOS

Escucháis ahora lastimeros quejidos provenientes de una puerta metálica en cuyo interior se apiñan hombres y mujeres con ropas harapientas y signos de desnutrición.

Si les rescatan les dirán que eran granjeros de los alrededores de Thordey que los gigantes capturaron para servirles de esclavos, les advertirán que el Jarl es muy poderoso y que mató a varios granjeros armados con sus propias manos.

17.-SALÓN DEL TRONO Y FINAL

Las dobles puertas batientes se abren, ante vosotros una enorme cueva deja paso al gigante más grande que hayáis visto jamás, de sus manos brotan cuatro correas de las que tiran los cuatro lobos más grandes y blancos que pudierais concebir.

El Jarl o jefe gigante soltará a los cuatro lobos de invierno esperando que estos acaben con los PJs, después atacará él, haciendo gala de un terrible furor y bestialidad. Derrotado el Jarl los PJs podrán recuperar los dos fragmentos del cetro así como el tesoro del Jarl.

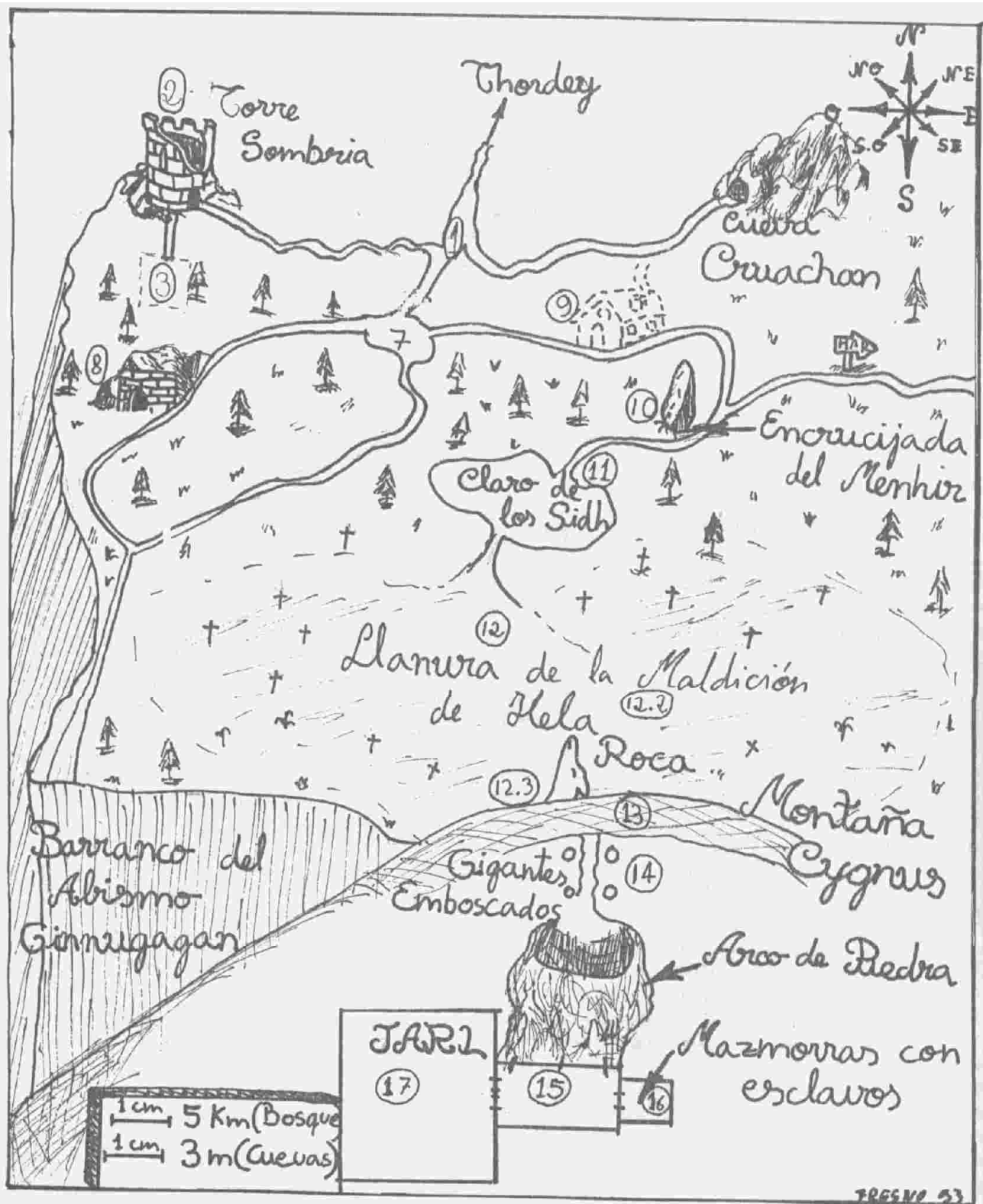
NOTAS ADICIONALES

Si el Barón Kremens sigue vivo les dará la recompensa prometida y les facilitará un barco para que vayan a la isla de Ys en busca del tercer fragmento.

Encontrarás todas las estadísticas necesarias en el "Compendio de Monstruos 1", siendo estas las medias de los valores dados.

Reparte los PE y el tesoro según el comportamiento que hayan tenido durante la aventura.

Alejandro Fresno.



TRESNO 53

