



Modulo de D&D

EXPERTO

El presente módulo de D&D ,
no es un módulo oficial. Dun-
geons & Dragons es una marca re-
gistrada por TSR y fabricada ba-
jo licencia en España por Dal-
mau Carles Pla, S.A.

Este módulo ha sido diseñado para jugarlo con el D&D Experto nivel (4-6), conforme a la traducción proporcionada en el número 4 de LIDER.



Toma el camino de la polar
Y llega hasta la cima más alta
Busca la caja sin llave
ni bisagras
Que guarda la Gran Aguila
Baja después hasta lo más hondo
del valle
Y coge al que habla sin voz,
Al que bebe sin sed dentro de una
cota de malla
Continúa tu camino hasta llegar
al lugar definitivo de tu seguro
futuro, de noche
Obtén entonces la madera del Más
Allá

Reune todo esto o conviértete en Piedra"

Nota al DM: Cuando el grupo recibe la noticia, ya ha pasado medio día, es decir, que les quedan dos días y medio. Por lo tanto, debes contar el tiempo que tardan en recorrer distancias, los altos para comer y dormir, el tiempo de los combates y discusiones del grupo, etc. Esto es una contrarreloj. Oscurece a las 20.00 horas.

El DD Experto se practica en exteriores, por lo tanto, debes elegir los puntos donde crees que pueden estar los encuentros que siguen (pon también alguno por tu cuenta). No debes guiar al grupo hacia el encuentro, sino que debes colocar el encuentro en el camino que siguen. Ten en cuenta que están en la montaña; debes desorientarles de tal modo que se sientan en un bosque real (se desvían de la ruta, existencia de arroyos infranqueables, barrancos, perderse en el interior del bosque, senderos con final irregular, etc.) Debido a la imposibilidad de crear un mapa con tantos pormenores, haz tú mismo el mapa y ves añadiendo accidentes al terreno a medida que el grupo avance. Te damos un pequeño mapa para que te hagas una idea.

1. En un punto dentro del bosque el grupo ve una casa construida en la copa de un árbol. A sus pies hay un druida con un viejo lobo (trátalo como clérigo). Clérigo de 6º nivel. CA9, DG6, PV37. Ataques: varita control humanos. Hechizos: Primer nivel: Detección del mal. Protección contra el mal. Segundo nivel: Silencio en cinco metros. Tercer nivel: Crecimiento animal. Lobo CA7, DG2+2, PV14 Daño 1-6.

De aspecto hurafío, el druida rehusará cooperar con los personajes y les amenazará con matarlos si algún animal del bosque resulta muerto. Sólo cooperará con ellos si se le hace el saludo de los guardianes del bosque "Que el sol y la luna guarden tus árboles" (Para ello cada personaje tirará un porcentaje, si sale 20% o menos, el personaje conoce el saludo). Entonces les señalará el emplazamiento del nido de la Gran Aguila y les contará sus "batalitas" dentro del bosque.

2. Grupo de bandidos que tienden una emboscada. Atraídos por el edicto, saben que habrá gente a la que será fácil robar. Sorprenden con un 1-3 de 1d6. Son seis bandidos como el A más el líder.

A: CA7 (cota de cuero), espada corta, arco corto y 10 flechas PV15, protección: ladrón de segundo nivel.

Líder: CA5 (cota de malla) espada larga, arco largo y 15 flechas. PV20, protección: ladrón de tercer nivel.

Su tesoro son 30 mo., 25 mp. y 2 gemas de 30 me. cada una.

3. Caverna oscura, cerca del camino por donde pasa el grupo. Cuando los aventureros se acercan, saldrá de ella un oso de las cavernas atacándoles.

Oso de las cavernas: CA5; PV40; DG7. Ataques: Garra-garra-mordisco. Daño: 2-8/2-8/2-12

Dentro de la caverna hay un cadáver humano medio comido. En su brazo todavía está un escudo de +2 y una bolsa con diez gemas de valor según gusto del DM.

4. Al pie de las montañas, el grupo oye ruido de piedras que caen. Si siguen avanzando verán una pareja de gigantes de las colinas tirándose piedras y bateándolas con una maza. Ven al grupo y deciden divertirse con ellos; comienzan tirándoles piedras grandes.

Gigante A: CA4; PV55; DG8. Ataque: con arma (maza) 1d6+2, tirando piedras 3-18.

Gigante B: CA4; PV49; DG8. Ataque: con arma (maza) 1d6+2, tirando piedras 3-18.

En la cintura tiene dos bolsas grandes; dentro de ellas hay en total 1000 mo. y 500 me.

5. Los aventureros llegan finalmente a la cima de la montaña, después de haber escalado (inventar un sistema de dificultad para escalar: por ejemplo sacar un resultado igual que la destreza x5 en 1d100) y al Nido de la Gran Aguila. esta no está en el nido. En el nido hay 3 huevos (caja sin llave...) y un broche esférico de cobre (pista falsa).

6. El grupo entra casualmente en un claro del bosque donde dormitan 8 lobos gigantes.

Lobos gigantes: CA6; PV25; DG 4+1; Daño 2-8.

Los lobos se despiertan y, como eso no es agradable, atacan al grupo.

7. Por la noche, el grupo se detiene a dormir al abrigo de unos árboles, y seguramente el DM les convencerá de que debe encender un fuego. Esto no agrada a un silvanian que está allí (es un hombre árbol).

Silvanian: CA2; PV36; DG8; Ataques: 2. Daño: 2-12/2-12

Una vez muerto el silvanian, verán que algo reluce en una de sus ramas. Es un anillo de protección contra el fuego.

8. Llegando a lo más profundo del bosque corre un arroyo que forma una cascada con un pequeño lago. Ensimismados mirando el paisaje, el grupo escucha un zumbido característico. A su espalda hay una nube de insectos.

Nube de insectos: CA7; PV14; DG3. Ataques: a todos los personajes. Daño: para aquellos personajes con CA5 o menos, 2PV por round; para los de CA6 o más, 4PV por round.

Si los personajes se sumergen en el agua durante un minuto, los insectos se marcharán.

9. Una vez eliminada la nube de insectos, asoma una cabeza femenina tras un árbol, mirando al grupo con curiosidad. Es una driada, venciendo su timidez natural, el grupo podrá dialogar con ella (verán que es bellísima). Les dirá que en el claro no habita nadie más que ella, los pájaros, ardillas, peces (El que bebe sin sed...), mariposas, etc. Si en lugar de hablar atacan a la driada no sacarán nada.

Driada: CA5; PV12; DG 2. Daño: encantamiento.

La cuestión es pescar un pez. Sacar con dados un 20% o menos si llevan aparejos de pescar, si no llevan nada para pescar, ya se inventarán alguna forma de atrapar el pez.



10. 3 ogros caminan frente al grupo; uno de ellos se gira y los ve, advirtiéndoles a los otros dos.

3 ogros gemelos: CA5; PV35; DG 4+1. Ataque: 1. Daño: 1d8+2

No atacarán, pero si son atacados se defenderán. Si no, retrocederán y se marcharán. Llevan 500 mo., 800 me., 300 mc. y un bastón de contragolpe con 10 cargas (el número de cargas sólo lo conoce el DM)

11. En el camino de regreso a la ciudad, el grupo atravesará un poblado en el que están celebrando un funeral. Es la hora de cenar y se convence al grupo para que cene en la taberna. La gente del pueblo comenta lo habitual: "Era una buena persona", "Todos acabamos en el mismo sitio" (Este es tu seguro futuro: el cementerio) "Era tan joven", etc. Todos los muertos del condado son enterrados en el cementerio de Ryleh.

12. Cementerio de Ryleh, al anochecer. Muchas fosas y tumbas, panteones y cruces de madera; ningún vigilante. Sobre una elevación del terreno se ve una figura sentada, cubierta con una capa oscura. Dice: "Bien, hasta aquí habéis llegado, pero ahora moriréis". Es Agatest, naturalmente.

Mago Agatest: Noveno nivel. CA8; PV27; DG9. Hechizos: Primer nivel: Escudo, Encantamiento, Proyectil Mágico. Segundo nivel: Imagen espejo, Invisibilidad, Tela de araña. Tercer nivel: Bola de fuego, Paralización. Cuarto nivel: Confusión, Muro de fuego. Quinto nivel: Animar muertos.

Lleva un anillo de protección +1 y una daga de plata. Escondida lleva una gema de 300 me. Tras su frase, hace un gesto y de las tumbas de alrededor se levantan 6 esqueletos y 3 zombies.

Esqueletos: CA7; PV8; DG1. Ataques:

1. Daño: 1d6

Zombies: CA8; PV13; DG2. Ataques:

1. Daño 1d6

Tanto los esqueletos como los zombies llevan trozos de madera de sus ataúdes que utilizan como mazas (esta es la madera del Más Allá).

13. Una vez reunidos todos los elementos, el grupo debe llegar al palacio real y entregar al rey el fruto de su aventura, lo que permitirá al mago de la corte elaborar una poción que anulará el hechizo. Si no hubieran cogido los objetos adecuados, todos los personajes acabarían en prisión perpetua. En caso de éxito, el rey, agradecido, les concederá 1d100x10 mo. a cada uno, y además cada personaje podrá tirar en las tablas de objetos mágicos del siguiente modo:

1 tirada en la tabla de armas o espadas (ver si es una espada inteligente)

1 tirada en la tabla de armaduras/escudos

1 tirada en cualquiera de las otras tablas

Si en el grupo hay un mago, en lugar de tirar en las dos primeras tablas mencionadas, tira una vez en pergaminos y otra en bastones. Si existe una repetición de la misma tirada, esa tirada se da por perdida, puesto que no hay dos objetos iguales.

Pzkv VIIb

