



DUNGEONS & DRAGONS

JORDI GIMENO Y ANTONIO CATALÁN

El Ducado de Sparkguard

El buque fantasma

Este es el primero de los módulos de D&D situados en el mundo fantástico de Irgolen, en, el país feudal de Thock. Tanto el escenario como los diferentes módulos de que consta la campaña han sido creados por miembros de M&S.

Este escenario está pensado para un grupo de cuatro a ocho jugadores que estén familiarizados con el sistema de juego y que totalicen entre 8 y 14 niveles (por lo que la aventura debería ser para jugadores de 1er. a 3er. nivel). Se recomienda que en el grupo haya, por lo menos, un clérigo, un ladrón y un mago, buscándose el equilibrio con las otras clases. El módulo ha sido diseñado para el sistema básico de D&D, comercializado en castellano pero es fácilmente adaptable al sistema avanzado e incluso a otros juegos de rol fantásticos.

Boghaven

Los personajes llegan al atardecer a Boghaven para encontrarse con Sterwin, un viejo amigo de alguno de los PJ (eso deberá decidirlo el máster), al que éste, en una carta reciente, le comentó la posibilidad de encontrar trabajo para un grupo de aventureros como el de los jugadores.

Boghaven es un pueblo de unos 350 o 400 habitantes. Antaño fue uno de los puertos más activos de la costa, sin embargo, después de que los sedimentos arrastrados por el río Selcton convirtieran en un pantano la zona circundante, lo que dificultó el acceso a la ciudad por el interior, y, más tarde, redujeron el calado del puerto, la flota comercial, Boghaven quedó reducida a media docena de barcas de pesca.

La posada del pueblo, «El viejo lobo de mar», aún goza de una bien merecida fama, y los pocos viajeros que cruzan la comarca suelen pararse a descansar en ella. Además, el pueblo tiene un templo, una herrería y un almacén donde todavía se puede encontrar bastante material. (Para propósitos del juego, en el almacén se puede comprar cualquier objeto de la isla de material con un coste de 25 monedas de oro o inferior).

El viejo lobo de mar

La posada es un edificio de dos plantas con la parte inferior de piedra y el piso de madera. Las habitaciones están en el primer piso, dedicándose la planta baja a comedor, taberna y cocina. Al entrar los PJ, hay unos diez o quince clientes sentados en mesas, y una media docena junto a la barra. El interior del local está bien decorado y el servicio es bueno. Se trata de una posada de cierta calidad con precios normales. La clientela es tranquila y poco dada al alboroto. Cualquier jaleo es rápidamente suprimido por Herbert, el dueño del local (Herbert es un guerrero de 39 años. FUE:17, CA:6, PV:21) al que suelen ayudar los parroquianos habituales.

Herbert es una persona muy amable con la clientela, si se le pregunta por Sterwin, responderá que ha salido con un grupo de aventureros y que, probablemente,

volverá en un par de días. Los PJ disponen de alojamiento pagado por 5 días.

Poco después de que entren los PJ en el local, llega un joven que se dirige a Herbert (éste suele encontrarse detrás de la barra). Lleva coraza y espada y pregunta por el duque. Herbert le indica uno de los reservados y se va. Si preguntan, les dirá que se trata de Konrad de Bleris, señor del pueblo de Beaumont, del cual dicen que está a punto de, prometerse con la hija del duque, Irina.

El duque de Sparkguard, Arthur Fansworth, es un anciano renqueante (Cuenta como un humano normal) que está en un reservado. Junto a él están su hija Irina, una joven muy hermosa, y, en la mesa de al lado, cuatro guardias (Guerreros de 1ª, con cota de mallas, escudo y espada. CA:4, PV:9). Durante la velada, los PJ pueden intentar hablar con alguno de ellos. Konrad se muestra amistoso (especialmente con los PJ de sexo femenino, es todo un caballero). El duque eludirá, educadamente, cualquier conversación con desconocidos e Irina, por su parte, charlará animadamente e incluso bailará (hay un conjunto de músicos) con cualquier PJ (de sexo masculino) con un carisma alto y de trato educado. Los guardias, por su parte, están de servicio, por lo que no deben ni hablar con extraños.

Al anochecer estalla una tormenta que va creciendo en intensidad. Algo más tarde, el duque y su hija se retiran a sus habitaciones. Aproximadamente una hora más tarde, mientras los PJ todavía están en la sala de la posada, entra en ella un aldeano herido, sangrando abundantemente que grita, por encima del ruido de la tormenta "EL BUQUE FANTASMA ESTA AQUI".

El buque fantasma

Por detrás del hombre herido se ve aparecer un esqueleto (este es el nombre del monstruo, el máster puede limitarse a describir el aspecto que tiene, nada bueno, por cierto) que, al ver la posada llena de gente, retrocede y se interna en la noche antes de que nadie pueda reaccionar. Konrad toma la iniciativa grita «¡A por ellos!», y sale a la calle, seguido por los guardias y todos los parroquianos armados. El resto, excepto Herbert y el cocinero, huyen presos del pánico.

Los PJ pueden elegir entre unirse a los que han salido a combatir o quedarse en la posada, en ambos casos pueden ser atacados.

Si se quedan dentro: 2 tiradas, encuentro en 1-4 en 1D6.

Si salen: 3 tiradas, encuentro en 1-5 en 1D6.

En el pueblo todo es desorden y confusión, nadie sabe exactamente qué está pasando. Hay gente que huye, otros se esconden y algunos, pocos, que pelean. El máster debe procurar que los PJ se vean envueltos en la confusión y el terror de los lugareños, es interesante que le dé un cierto colorido al asunto: monstruos atacando a seres indefensos, zombies atravesando contraventanas, gritos de pánico, necrófagos en pleno banquete...

Tipo de encuentro: Tirar 1D6 por encuentro.

1-2	8 esqueletos (CA:7, PV:6, D:1-6)
3	6 zombies (CAB, PV:10, D:1-8)
4	2 necrófagos (CA:6, PV:11, D:1-3/1-3/1-3 + Esp.)
5	3 trasgos (CA:6, PV:6, D:1-6. Tesoro 15 mo.)
6	1 ghoul (CA:6, PV:16, D:1-10, mandoble. Tesoro: 100 mo. y una gema de 500 mo.)

Los monstruos; excepto los necrófagos, no se dedican a acorralar a sus víctimas, sino a crear una «diversión». En un momento dado, a discreción del DM, se retiran hacia el puerto y reembarcarán en su nave sin que se les presente ninguna oposición seria. Si los PJ intentan detenerlos, desde el barco dispararán un ballestón cada 2 asaltos (1-10 de daño, como si lo hiciera un monstruo con dos dados de golpe).

El rapto

Al regresar a la posada (si han salido de ella, claro) se encontrarán con Konrad, que ya a vuelto. Si no han salido, éste llega el poco rato de haber terminado el combate. Al momento siguiente, oírán ruido de combate en el piso superior. Al subir verán al duque enfrentado a 3 trasgos (CA:6, PV:7, D:1-6, tienen una poción de curación y 18 mo.) Tras acabar con los trasgos, Konrad y el duque entran a la habitación de Irina (los PJ que hayan subido, se supone que los acompañarán). En la habitación está Herbert, el posadero, herido y en el suelo, combatiendo todavía con un trasgo (PV:4). Irina no está (Ha sido raptada por el resto del grupo de monstruos). El trasgo que combate con Herbert le atacó por sorpresa cuando entró.

El duque le dice a Konrad que, si rescata a su hija, no sólo le concederá su mano, sino todo el ducado como dote. Konrad, visiblemente emocionado, pedirá ayuda a los PJ (Es improbable que pueda llevar a cabo la misión el solo, y su feudo se encuentra a demasiada distancia para poder pedir ayuda). A cambio, les ofrece un pago de 500 monedas de oro y la posibilidad de quedarse con todo el tesoro que se encuentre. Si los PJ acceden, el duque hará que el clérigo local cure a los PJ heridos (dispone, en ese momento, de dos conjuros de curación de heridas leves).

Konrad de Bleris

Konrad es un guerrero de 5º nivel (F:17, I:16, S:13, D:14, C:16, Ca:16, PV:37, CA:0 con una coraza mágica + 1). Es de alineamiento caótico, aunque se comporta como si fuera legal. Tiene una espada mágica + 1 que puede hacer un conjuro de curación de heridas leves por día (eso no se lo dice a los PJ).

Durante la aventura, Konrad se comportará correctamente con los PJ, ayudando en todo. Como buen conocedor del terreno, sabrá adónde ir y qué hacer en caso

de duda, asumiendo el liderazgo de la operación. Sin embargo, nunca irá delante en la formación ni atacará de forma directa a los monstruos líderes en los encuentros que haya, tampoco será atacado por ellos (El DM ha de procurar que este hecho no sea demasiado ostensible). Konrad se dedicará, en los combates, a atacar a enemigos de baja categoría. El poder de curación de su espada lo usará en él, procurando que los PJ no se den cuenta.

La persecución

Irina ha sido raptada por un grupo de trasgos aprovechando el desconcierto creado por los muertos vivientes. Según Konrad, deben de haber huido por la Carretera Vieja, ya que, con esa tormenta, es imposible que hayan ido campo a través por los terrenos de cultivo y, por otra parte, hay un puesto de guardia en la otra carretera, en el punto en que llega al río. Los PJ pueden decidir el salir inmediatamente, de noche y con tormenta, o esperar a la mañana siguiente. Si salen de noche, se moverán más lentamente y no podrán ver las huellas. Konrad recomienda ir a pie, ya que con el terreno blando y teniendo que rastrear, los caballos serían más una molestia que otra cosa.

Sea como sea, los jugadores avanzarán a una velocidad máxima de 2 millas por hora, pudiendo el DM reducir esta velocidad según el equipo que carguen y la circunstancia de los PJ (tiendas, inspección más o menos detallada de la zona, etc...).

Al día siguiente sigue lloviendo hasta las 12 (amanece a las 6). Konrad cree, según las huellas, que los raptadores están siguiendo la carretera. Media milla antes de llegar al bosque, encuentran en un arbusto un trozo del vestido de Irina.

El bosque

A1 llegar al bosque, en el punto (A) (ver el mapa), aparecerá un grupo de jabalíes que ataca a los PJ (3 Jabalíes, CA:7, PV:12/14/10, D:2-8). Están asustados y enfurecidos por la tormenta y no deberán pasar moral, seguirán atacando hasta morir. Casi al salir del bosque, en (B), los PJ tropiezan con cuatro trasgos que corren huyendo de algo. Están automáticamente sorprendidos durante 2 asaltos. Dos de los trasgos han tirado sus armas en la carretera. Los otros dos llevan espadas cortas (CA:6, PV:5, D:1-6, Tesoro total 25 mo. y una gema de 100 mo.) Están asustados de algo que hay más allá, aunque no saben de qué se trata. Uno de los trasgos tiene las orejas grandes, de un par de palmos, por lo menos.

Tras acabar con los trasgos, los PJ podrán ver, en un claro un poco más allá, dos cuerpos tendidos, un elfo y un humano, al que pueden reconocer como Sterwing. Antes de que puedan comprobar si están vivos o no, el grupo es «atacado» desde la espesura. Se trata de Sprites, que creen que se disponen a saquear los cuerpos. Los Sprites usarán sus hechizos, empezando por aquel personaje que parezca más poderoso, siguiendo con un mago o un Elfo. Los efectos de su magia quedan

a la discreción del DM: convertir una espada en un ramo de flores, hacer crecer el pelo, cambiar de color al personaje (se recomienda el rosa con rayas verdes)... Sin embargo, en cuanto se den cuenta de las buenas intenciones del grupo, retirarán sus maldiciones (El DM debe evitar cualquier tipo de enfrentamiento armado en este momento) y pedirán excusas; así mismo, acosarán a preguntas a los PJ acerca de lo que hacen por aquí y cuáles son sus intenciones. Por su parte, ellos no han visto nada a parte de los trasgos que mataron a Sterwing y su compañero. Sólo saben que las colinas están habitadas por trasgos y muertos vivientes, y que el buque fantasma aparece, de tarde en tarde, en la Punta Sur (Ver mapa de la zona).

Si ningún PJ lo hace, Konrad sugiere registrar los cadáveres. Al hacerlo, encuentran los siguientes objetos: Espada + 1, + 3 contra muertos vivientes. Anillo de caminar sobre el agua. Maza + 1. Un pergamino con los conjuros de clérigo: Bendición y Curar heridas ligeras. 2 botellas de agua bendita. 50 mpt. 75 mo. Dos gemas de 100 mo.

También encuentran un plano esquemático de la zona con una nota escrita con mano apresurada:

«El barco se refugia en la cueva. Derek y Thomas entraron por arriba mientras yo caminaba hacia el barco. Los esqueletos que lo manejan son inofensivos y parece que saben llegar solos hasta su guarida. Es una isla, pero no se cuál, pues estaba escondido. Un trasgo y un humano hablaron del secuestro de alguien, así que, al regresar, salté del barco y fui a buscar a Krell, que estaba con el equipo. Nos siguen, hay que avisar al duque...»

así acaba el mensaje

En el plano está reflejada la cueva y hay dos «G» marcadas en ella (Indican los dos puestos de guardia).

Konrad insistirá en ir a la cueva y tomar el barco, ya que Irina debe estar en esa isla.

Punta Sur

Punta Sur es un cabo formado por colinas casi desprovistas de vegetación, que se agrupan formando un risco montañoso al llegar al mar. La Carretera Vieja atraviesa estas colinas, por lo que el llegar hasta el cabo (y la cueva) es una tarea lenta y pesada. Si los PJ siguen el mapa, avanzarán a razón de media milla por hora. Si siguen la costa, se moverán una milla por hora, pero serán descubiertos automáticamente por los puestos de guardia.

Hay dos puestos de guardia (las «C» del mapa) con 8 trasgos en cada uno (PV:7), armados con espada corta y arco corto. No tienen tesoro. En caso de combate, utilizarán sus armas de tiro mientras sea posible, concentrándose cada 2 trasgos en un sólo blanco. En el tercer asalto, uno de ellos tratará de retirarse para dar la alarma. Si esto ocurre, los restantes puestos no podrán ser sorprendidos y sorprenderán con 1-3 en ID6. Antes de llegar al risco, «D», los PJ tendrán un encuentro con

dos serpientes corredoras gigantes (CA:5, PV:9, D:1-6 y CA:5, PV:14, D:1-8). La más grande tratará de sorprender al último miembro de la formación, mientras que la segunda atacará en el siguiente asalto, intentando sorprender a uno de los que no está combatiendo (durante el 1er. asalto, permanecerá oculta).

Al llegar al lugar marcado en el mapa, casi en la cumbre del risco, se ve un agujero de unos 40 pies de profundidad por el que apenas cabe una persona; hay una cuerda colgando de él. Los PJ pueden suponer que la dejaron los compañeros de Sterwing.

La cueva

Los PJ pueden bajar por la cuerda o rodear el risco y descender hasta la entrada por el mar. Si hacen lo último, tiene cada uno una posibilidad sobre 6 (1 en 1D6) de caer, lo que le provocará una herida de 1D10 puntos de daño. Si el que ha caído estaba asegurado por más de un compañero, no pasa nada, pero si son varios los que caen o sólo hay uno para aguantar, el/los que sujeta(n) deberá(n) sacar su fuerza o menos en 1D20 para evitar el ser arrastrados por la caída. Si alguno cae, aunque sea sujetado, alertará de forma automática el puesto de guardia que está en la cima del risco (8 trasgos, CA:6, PV:7, armados con espada corta y arco corto), que arrojarán rocas para provocar una avalancha sobre el grupo (una roca por asalto, D:1-8 si impacta y 10% de provocar la caída de los que estén en la zona de impacto. Tirada de salvación contra varitas para evitar caer y recibir la mitad del daño.

Si los PJ deciden bajar por el agujero y usan la cuerda que ya está colocada, hay un 5% de posibilidades de que se rompa (1 en 1D20).

La descripción de las zonas de la cueva es la siguiente:

(1) Es el lugar donde desciende la cuerda. Es la guarida de un Cieno Gris (CA:8, PV:15, D:2-16) que atacará al primero que baje. Sólo puede bajar una persona por asalto. Tiene un tesoro de 5 gemas de 100 mo. y una estatuilla de piedra de unos 25 cm. La estatuilla es un objeto mágico: Una vez al día, al pronunciar la palabra "Farandal", que está escrita en su base, se convierte en un guerrero, con espada a dos manos que ataca como un monstruo con 4 dados de golpe y las siguientes características: CA:3, PV:30, D:1-10 +3, con un +3 también al impactar. Tarda un asalto en activarse, y obedece las órdenes de aquel que haya pronunciado la palabra. La duración es de 6 + 1D6 asaltos, tras los cuales vuelve a su forma original. Se regenera 2 puntos de golpe por día. Si, en algún momento, recibe más de 30 puntos de daño, quedará destruido.

(2) Es la caverna central, en el techo hay 35 murciélagos (CA:6, PV:1, Ataque = confusión) y 3 murciélagos gigantes (CA:6, PV:9, D:1-4) que atacarán si los PJ avanzan con algún tipo de luz o haciendo ruido. Estos monstruos carecen de tesoro.

(3) Es el cubil de 7 necrófagos (CA:6, PV:8) que sólo

salen de noche. De día sólo atacarán a los PJ si éstos entran, y los perseguirán hasta (2). De noche pueden estar en (2):30%, (3):50%, o (4):20%. Su tesoro consiste en 55 mpt., 45 mo., 750 mp., 3 gemas de 100 mo., un escudo mágico + 1 y 10

(4) Es una playa en forma de cala, usada como fondeadero por el buque. En ella hay un bote, bajo el cual tiene su guarida diurna un lagarto gecko (CA:5, PV:14, D:1-8). Su tesoro, oculto bajo el bote, consiste en un pergamino con tres conjuros de mago: Proyectil mágico, Escudo, Imagen espejo.

Se puede observar una escalera tallada en la roca que conduce al puesto de guardia. Tiene 5 pies de ancho y sube los 60 pies de altura hasta el puesto, allí los trasgos están equipados para dormir y comer. Tiene una hoguera de señales y dos linternas para avisar al barco si ocurre algo. Anclado en medio de la cala está el buque fantasma. En cubierta se pueden ver dos trasgos junto a un aparato parecido a una ballesta grande (el ballestón) y un esqueleto.

En ese momento Konrad se pronunciará:

"Ahora, sólo tenemos que tomar el barco antes que los esqueletos nos lleven a la isla".

Los PJ. Podrán acercarse al barco utilizando varias estrategias. Bien el anillo de caminar sobre el agua, el bote de la cala o nadando hasta él. Una vez en el barco, se encontrarán que esta desierto a excepción de un par de esqueletos. Una vez superados los obstáculos y si los PJs deciden investigar el interior del navio, encontrarán a Irina maniatada y amordazada.

Se presupone que los personajes podrán regresar sin mayores problemas.

Hasta aquí llegó lo que podría ser la primera-típica-partida-taberna-salva-princesas de toda una campaña. Los PJs seguramente tendrán demasiados cabos sueltos y querrán investigar por su cuenta.

Irgolen, en, el país feudal de Thock aguarda.



