

MÓDULO DE AVENTURAS PARA :



TRAICIÓN A DOS CARAS

Advertencia

Si no eres Dungeon Master, o no piensas dirigir esta aventura, no sigas leyendo. Una vez que conozcas la trama de la aventura, perderá toda gracia jugarla. Puede jugarse sin modificaciones en AD&D "1ra. edición" y en D&D.

La Historia

Hay una banda de ladrones que opera desde hace poco en la zona de Stallanford, un pequeño pueblito al borde del río Shuttrugal, al norte del ducado de Karameikos, en el mundo de Mystara . Hasta ahora las dos partidas enviadas contra ellos fracasaron.

Se les encomendará a nuestro grupo la tarea de desbaratar esta banda, cuyo escondite se desconoce. Les ofrece 2000 piezas de oro c/u, los contratará el recientemente designado alcalde del pueblo, *Samos Periq*, que casualmente es el jefe de la banda (ver alternativa al final). En parte como coartada y en parte como maniobra política para hacer ver que trata de combatirlos, su plan consiste en cada tanto contratar una partida de aventureros (no muy poderosa) y enviarla a descubrir su escondite y destruirlos, pero en realidad lo que les espera es una emboscada. Este método le viene dando resultado, pero con nuestros muchachos va a ser distinto (se supone).

La Carga de los Gnolls

Poco antes de llegar al bosque donde Samos Periq les indicó que debería encontrarse el escondite, aparece un cierto número de gnolls, que atacan en malón a campo abierto. La idea es que el master mande sólo los suficientes como para armar un buen combate (entre 6 y 12), pero que sea ganable por la partida. El cabecilla y sus guardaespaldas (3), vienen por la retaguardia. Del escondite, ni noticias; sólo los restos del campamento de los gnolls. El cabecilla tiene 700 piezas de oro en gemas, y sus guardaespaldas, 100 piezas de oro c/u también en gemas.

Samos Periq se mostrará extrañado de que no hayan encontrado nada, y tratará de sacarles información acerca de cómo vencieron la lucha. Esta eventual información podría aparecer en la nota, como una sugerencia de cómo vencerlos.

Boca de Lobo

Esta vez, Samos Periq les dice que vayan a las cuevas Boca de Lobo, cercanas al pueblo, que es el otro lugar donde, dice, se sospecha que pueda encontrarse el escondite. Si llegan a acusarlo directamente de algo, se mostrará indignadísimo y clamará su inocencia (obviamente). En caso de que sólo se muestren poco dispuestos a ir, Samos Periq pondrá cara de indignación y les dirá: "¡Ah, ya comprendo! ¿Quieren un aumento, verdad? ¡Bueno, bueno, está bien! ¿Les parece bien 2500 piezas de oro c/u?". Hasta 4000 piezas de oro c/u llega sin problemas. Total, los muertos no cobran. Les puede llegar a adelantar 500 piezas de oro c/u. Y si eso no funciona ¡que charlatanee un poco el Master, caramba!.

Una vez en las cuevas encuentran:

- ⊕ Trampa a la entrada (fuerte olor a podrido en las inmediaciones): los primeros en pisarla caen por una especie de rampa hacia la madriguera de un Carrion Crawler, que los ataca; después saldrá para deglutirse al resto. La forma de la trampa es tal que no se puede atacar a la criatura desde afuera con flechas o algo por el estilo, sino que hay que bajar y hacerlo cuerpo a cuerpo.
- ⊕ Ratas gigantes merodeando (10 en total).
- ⊕ Murciélagos gigantes (7 en total) y vampiros gigantes (3 en total) merodeando.
- ⊕ Finalmente, grupo emboscado en una cámara: cinco ladrones con espadas cortas listos a atacar por la espalda, tres guerreros con espadas largas, armadura de cadenas y escudos, que atacan de frente. Los ladrones (estos y cualquier otro en este módulo) usan armadura de cuero.

Del escondite, nuevamente, ni noticias. Lo que sí encuentran es una nota (el Master puede escribirla y dársela a los jugadores) en poder del cabecilla (uno de los guerreros), conteniendo las instrucciones de Samos Periq, firmada con un sello de lacre. Aparte encuentran 300 piezas de oro en total.

El sello de lacre mencionado es un anillo que está en poder de Samos Periq, en un compartimiento secreto en una de las paredes de su despacho. Si el Master quiere simplificarle las cosas a sus niños, lo llevará puesto en la mano.

La partida tiene que sospechar de Samos Periq en base a la nota encontrada. El Master debe asegurarse que eso ocurra (es decir, que la encuentren y que sospechen); por lo tanto, si los jugadores son muy nuevos o poco perspicaces (por decirlo educadamente) la nota debiera dejarles bien en claro quién es su autor, aunque deba decir cosas tales como "Ser alcalde

tiene sus ventajas...", "Como que me llamo Samos Periq, que no permitiré que estos malditos salgan con vida...", "¡¡¡Soy yo, manga de idiotas!!!", o cualquier otra cosa que juzgue necesaria. Entonces, a esta altura nuestros muchachos ya debieran estar sospechando que algo raro pasa.

El Villano

Samos Periq es un guerrero nivel 8. Tiene una espada de doble puño +3, una armadura de plata +3, un anillo de misil mágico, una poción de invisibilidad, un saco con joyería por valor de 10.000 piezas de oro, un medallón anti-ESP y un mapa que se describe más adelante.

1.- Si lo van a buscar a la alcaldía, se hace negar por el asistente (que es totalmente inocente) y huye por un pasadizo secreto que da a una caballeriza en las afueras del pueblo. Espanta al resto de los caballos, pero uno no se va muy lejos y queda a la vista como para que la partida lo vea enseguida; al poco rato empiezan a volver los otros. Si los buscan activamente, en un turno recogen suficientes para todos, sino en 1d4+1 turnos regresan todos.

El rastro por el camino es bien visible, pero si Samos Periq les lleva varios turnos de ventaja, la única forma de alcanzarlo va a ser con magia. Si escapa, volverá con todos los que queden de la banda, pero no atacará en malón como los gnolls, sino que intentará sorprenderlos (al fin y al cabo son malos pero no idiotas).

2.- Si intentan atraparlo de una forma un poco más discreta (una emboscada, seguirlo cuando sale, o algo así), va a tener a dos guerreros nivel 4 y dos ladrones nivel 3 con él. Si la cosa se pone espesa, Samos Periq huirá hacia el escondite a buscar refuerzos.

El mapa que Samos Periq lleva encima tiene la ubicación del escondite, así que, en caso de derrotarlo, pueden ir e intentar vencer a los que quedan: seis ladrones nivel 1 y un guerrero nivel 2 ; los otros 4 miembros de la banda también estarán aquí si se decidieron por la opción N°1 En caso de ganar, podrían llevarse el tesoro o bien restituirlo al pueblo (que es lo que deberían hacer personajes buenos).

Finales Posibles

1ª Opción: Lo atrapan, lo llevan de vuelta a ser juzgado, es condenado y el grupo queda como héroe.

2ª Opción: Samos Periq es apresado, pero, a la vez lo declaran inocente y víctima de una conspiración de unos forasteros que "vienen a alborotar y perturbar la paz de nuestro pueblo, y a insultarnos llamando ladrón a nuestro ilustre alcalde", y la partida es encarcelada y/o ejecutada.

3ª Opción: En caso de matar a Samos Periq y volver al pueblo a decirlo, les espera el mismo destino que en el caso anterior, sólo que únicamente se los encarcela en caso de que el Master se sienta extremadamente compasivo. La reacción razonable del pueblo sería un linchamiento inmediato, ya que el relato de los hechos los llevará a pensar que nuestra partida está mintiendo y que en realidad se alió con los ladrones (recuérdese que nadie sospechaba nada de Samos Periq ni vio las pruebas de su culpabilidad).

La 1ª opción es la más recomendable para una sesión corta, ya que la 2ª y 3ª no son muy felices que digamos. Sin embargo, la 2ª opción es el más conveniente para una campaña, ya que lo siguiente sería que la partida escapara y desenmascarara a Samos Periq, limpiando su buen nombre y honor, y -por qué no- cobrando unos buenos dinerillos por los servicios prestados. Si se da la opción 3, se lo merecen por tarados.

Por supuesto, en estos dos últimos casos pueden resistirse al arresto, pero en principio van a terminar, o bien masacrados por la turba enfurecida, o bien masacrando a un montón de gente inocente (cosa que si son chicos buenos no debieran hacer).

Si vuelven con lo robado, aumenta la probabilidad de que les crean, siempre dependiendo de cómo expongan su defensa. El Master tiene que ponerse en el lugar de uno de los lugareños y con ese criterio evaluar lo que dice el grupo.

A la Sombra

En el caso de que los encarcelen, les sacan todo lo que llevan encima (incluidos libros de hechizos e ítems mágicos, obviamente) y lo dejan en una habitación cercana. La idea es que si llegan a escapar por la puerta de la celda, no les cueste demasiado recobrarlos.

Todos los magos y sacerdotes son maniatados y encerrados juntos en una celda contigua al resto. Mientras tanto oyen los serruchos y martillos trabajando para armar el cadalso en el que serán ejecutados al día siguiente (así que ni pensar en huir cuando les traigan la comida porque no se van a molestar en traerles ni agua).

Custodia

Su custodia está a cargo de cuatro guardias y como medios de huida posibles están:

- ⊖ Es imposible abrir por la fuerza la puerta del calabozo.
- ⊖ Cada celda tiene una ventana con cuatro barrotes; para extraer uno es necesario pasar exitosamente un chequeo de fuerza con un ajuste de -12 en 1d20. Para poder salir es necesario extraer al menos 2, y no tienen ninguna herramienta que los ayude.
- ⊖ Si el ladrón no lo dijo de antemano, se le puede conceder un chequeo de inteligencia para ver si se apioló de esconder una ganzúa entre sus ropas antes de ser requisado en la prisión. Por otra parte, es bastante razonable pensar que un ladrón siempre lleva una

ganzúa oculta entre sus ropas. Si huyen sin aclarar el asunto, quedan como prófugos de la justicia, con los consecuentes efectos sobre el desarrollo de la campaña.

Existe una posibilidad de hallar el escondite: queda para donde huyó Samos Periq. Con un poco de paciencia, ven a los dos guerreros guardaespaldas de Samos Periq dejar el camino e internarse en el bosque.

Si son discretos al seguirlos, llegarán al escondite. Allí encontrarán a estos tipos más los seis ladrones nivel 1 y el guerrero nivel 2. Después de revolver un poco, podrán encontrar pruebas contra Samos Periq.

La ÚNICA posibilidad de aclarar todo es que alguna autoridad QUE NO SEA de Stallanford los ayude, ya que allí, los muy corruptos, van a alegar que las pruebas fueron fraguadas y cosas por el estilo. Pueden recurrir al anterior alcalde, Amos Anazasi (guerrero nivel 11), que fue nombrado barón del territorio donde está Stallanford, pero su sede está en Penhaligon (a unas 12 millas de allí, río abajo). Es de alineamiento legal (bueno), y muy respetado y querido por el pueblo. Esta persona podría darles la ayuda que necesitan. Este dato pueden averiguarlo fácilmente, o bien el Master puede asumir este hecho como conocido por alguno de los miembros del grupo.

Alternativa para los Masters

Una posibilidad para darle una vuelta de tuerca más a la aventura, es que Samos Periq sea totalmente inocente, y que en realidad el jefe sea su hermano, Rudallar (mago de nivel 6, Int 16), consejero y confidente de su hermano; de esta forma es como se entera de los movimientos del grupo y sugiere a donde mandarlos. Samos Periq va a desestimar toda acusación contra Rudallar, pero estaría dispuesto a llevarlo a la justicia. Sin embargo, si vuelven con el cadáver de Rudallar, intentará, o bien que sean ejecutados, o bien "ejecutarlos" por su cuenta. Si logra que sean condenados, se pasa a A la sombra.El libro de Rudallar tiene: nivel 1: analizar, encantar persona, detectar magia, luz, misil mágico; nivel 2: enredar, telaraña, invisibilidad, localizar objeto; nivel 3: bola de fuego, paralizar. Su laboratorio está en una ramificación del pasadizo que conduce del despacho de Samos Periq a las caballerizas (este hecho es conocido por Samos Periq); además tiene en su poder el mapa y el anillo/sello que en la variante "simple" tenía su hermano, y es el firmante de la nota en poder del cabecilla de la segunda emboscada.

Fichas

Gnolls comunes: 15 en total
CA 5, HD 2, hp 10, Dmg 1d8+1

Guardaespaldas: 3 en total
CA 5, HD 2, hp 12, Dmg 1d8+2

Líder:
CA 5, HD 3, hp 16, Dmg 1d10+2

Carrion Crawler:
CA 7, HD 3+1, hp 21, At 8 tentáculos/1 mordida, Dmg parálisis/1

Ratas gigantes:
CA 7, HD ½, hp 2, Dmg 1d3+peste

Murciélagos gigantes:
CA 6, HD 2, hp 8, Dmg 1d4

Vampiros gigantes: 3 en total
CA 6, HD 2, hp 12, Dmg 1d4+parálisis

Ladrones nivel 2:
CA 7, hp 7, Dmg 1d6

Guerreros nivel 3:
CA 4, hp 20, Dmg 1d8

Samos Periq:
CA 0, hp 47, Dmg 1d10+4, Int 8

Guerreros nivel 4: 2 en total
CA 4, hp 25, Dmg 1d8

Ladrones nivel 3: 2 en total
CA 7, hp 7, Dmg 1d6

Ladrones nivel 1: 6 en total
CA 7, hp 3, Dmg 1d6

Guerrero nivel 2:
CA 5, hp 10, Dmg 1d8

Guardias: 4 en total, nivel 1
CA 5, hp 6, Dmg 1d8

POST DATA: a veces la poca imaginacion de algunos supuestos "masters", hace que cometan estupideses como la del creador de este módulo (Boula), tal es la cituasion que al no encontrar un nombre para el módulo lanzó un dado de 20 caras y al salir azarosamente 12 lo llamó así, nuestro club al encontrar esto zonso e inmaduro le colocó democráticamente "Traicion a Dos Caras", por la traicion cometida hacia el pueblo y a los guerreros.

Creador: Sergio Bollini (alias Rantés, Boula)

Editor: Nicolas Adones "Miembro del Club"



<http://www.geocities.com/Area51/Dungeon/7187/>

"Los Señores de las Sombras" - La Serena, Chile 1998 -
