

Un Buen Vino
Módulo D&D para PJ's de primer nivel

Raúl Galve
(Paso a L^AT_EX por Sergut)

Índice General

1	Notas para el DM	2
2	Introducción	2
3	Presentado la aventura...	2
3.1	El Mesón del Tronco	2
3.2	El jinete	3
4	Comienza la acción	4
4.1	El ermitaño	4
4.2	¿Qué ha pasado?	5
4.3	¿Y ahora qué?	5
5	A por ellos!	6
5.1	La salida	6
5.2	Recuperando el vino	6
6	Conclusión	7
A	Los antagonistas	7

1 Notas para el DM

El módulo está ambientado en Greyhawk, aunque con muy pocos cambios se puede adaptar a cualquier otro mundo.

No especifico el número de PJ recomendado porque en los encuentros, la cantidad de enemigos depende del número de jugadores.

Esta partida la usé para introducir el sistema de la 3ª edición en mi grupo. Es sencilla, pero ideal para que los PJs se conozcan.

2 Introducción

Los PJs recorren el camino del oeste en dirección a la ciudad libre de Falcongris. Van allí por diversos motivos (regreso al hogar, búsqueda de oportunidades,...). Pueden conocerse, o simplemente coincidir en el camino (y como todos saben que viajar sólo no es seguro...).

Es mediodía, y tras una buena caminata, apetece comer algo decente. No han visto ninguna posada en varias horas, y cuando ya se empiezan a hacer a la idea de comer otra vez esas insípidas raciones secas, ven un interesante cartel junto a un desvío que va hacia el sur, en dirección al Bosque Nudoso.

El cartel es viejo. Pone: “*Al campamento maderero y el Mesón del Tronco*”.

Se supone que el grupo tomará el desvío (y si no, se les puede forzar un poco: no quedan raciones secas, no hay mucha caza por la zona...).

3 Presentado la aventura...

3.1 El Mesón del Tronco

Se nota que el camino, parcialmente invadido por la hierba, lleno de baches y piedras, no es muy transitado. Recorre unas suaves colinas cubiertas de hierba, y cada vez más arboladas.

Al cabo de media hora cruzarán un riachuelo por un robusto puente de madera (algo viejo). Media hora más, y llegarán al campamento maderero. Bueno, ex-campamento. En un gran claro, hay una docena de grandes barracones abandonados. Aun quedan algunos troncos amontonados, cubiertos de musgo.

Pero no todo está abandonado. Cruzando el claro se ve un mesón de madera. Sobre la puerta hay un cartel con un dibujo: un tronco con un hacha clavada. De la chimenea sale humo, y un delicioso olor a pan recién horneado. En la parte de atrás, hay un techado que hace las veces de cuadra. Hay una mula vieja.

Si entran, verán a un hombre grueso y calvo, de mediana edad, que viste un delantal limpio pero desgastado. Está amasando pan, y al verles entrar, irán a saludarles de manera muy efusiva (tras limpiarse las manos en el delantal, se la estrechará a todos y cada uno de los PJs, presentándose como Valerio, el mesonero). Parece que no tiene muchos clientes (de hecho, el mesón está vacío).

No tiene mucho que ofrecer: cerveza, pan, galletas de anís, algo de queso y sopas de ajo.

Es muy probable que los PJs se interesen por el campamento maderero, y si no, el pro-

pio Valerio se sentará con ellos y les contará la siguiente historia:

“Las cosas no van muy bien, no. Cuando mi padre fundó el mesón, esto sí que era un negocio. Más de 200 hombres trabajaban en el campamento, y todos venían aquí después de la jornada.

Pero un día talaron un gran roble que los Exploradores del Bosque Nudoso consideraban sagrado. Son un grupo de guardabosques que actúa más bien como una orden de caballería, dedicada por entero a proteger este bosque. Se ofendieron mucho, y paralizaron las talas. Hubo algunos altercados entre guardabosques y leñadores, así que para evitar males mayores, se pidió la intervención del Conde de Maravén, villa no muy lejana. Éste, impuso la paz, y aunque en un principio pensaba defender los intereses de los leñadores (y los suyos propios, puesto que sacaba una buena tajada con los impuestos), pronto cambió de opinión. Los guardabosques podían ser algo radicales, pero hacían muy bien su trabajo. Si no fuera por ellos, muchos orcos y goblins del sur llegarían hasta el camino del oeste, haciendo insegura la ruta para mercaderes y otros viajeros. Así que determinó que el campamento se cerraba, prosiguiendo las talas en otro lugar.

Y esa fue la ruina para mí, que acababa de heredar el negocio. El mesón está algo alejado del camino principal, y casi nadie viene. He aguantado mucho tiempo, esperando que las cosas cambiasen, pero no lo han hecho, y estoy en la ruina.”

Valerio preguntará a los PJs el motivo de su viaje, lo que dará lugar a que se conozcan un poco mejor entre ellos.

3.2 El jinete

Al poco rato, mientras siguen comiendo y conversando, oirán un caballo acercándose. Si se asoman por la ventana verán que lo monta un fornido guerrero, armado con cotilla de malla, espada y una ballesta a la espalda. Tiene un aire muy marcial. Examina con atención los alrededores y el mesón. Después entra. Saludará a los PJs e indicará al mesonero que le siga fuera para hablar.

Es uno de los caballeros del conde de Maravén. Viaja sin blasón ni escudo de armas para no ser reconocido. Su señor quiere reunirse en secreto con unos caballeros, lejos de su castillo y en un lugar discreto. Ha pensado en este lugar. Valerio deberá preparar un banquete para esta noche. Serán unos 40 comensales entre nobles, escolta y criados. El conde es severo y exigente, pero también puede ser muy generoso.

Valerio, sin pensarlo mucho, acepta. No sabe de dónde sacará las viandas, ni si será capaz de cocinar él sólo para tanta gente, pero es una oportunidad que no se puede desaprovechar. Si el conde se siente complacido, podría pedirle que reconsidere la reapertura del campamento. Y si no, con los beneficios de esta noche podría marcharse a otro lugar y empezar de nuevo.

Tras la breve conversación, el jinete se marcha y Valerio entra nervioso y excitado al mesón. Comenzará a registrar la despensa, haciendo inventario. Si los PJs no se ofrecen a ayudarlo, o no han oído la conversación, el mesonero será quien les suplique ayuda. Si es necesario, les ofrecerá un cuarto (regateable) de los beneficios de esta noche.

Él se hará cargo de reunir las provisiones

(no muy lejos de allí vive un pastor, por lo que la carne no es problema). Pero le hará falta *un buen vino*.

Hay un viejo ermitaño que vive a una hora de allí. Cuando se topa con alguien, le cuenta que es un poderoso archimago, y que era el consejero del rey de Celene (un reino elfo cercano). Decidió retirarse porque la vida cortesana está llena de detestables intrigas y traiciones. También cuenta que guarda muchos recuerdos y trastos de esa época en su sótano. Entre ellos, un vino estupendo.

Los PJs tendrán que convencerle para que se lo venda.

4 Comienza la acción

4.1 El ermitaño

Tras andar casi una hora por un desdibujado sendero que Valerio les indica, los PJs llegan a una destartalada cabaña. Las contraventanas están cerradas, pero de la chimenea sale algo de humo. Si llaman, tendrán que hacerlo de manera muy sonora, pues el viejo es sordo como una tapia. Finalmente saldrá, pero asomando sólo un poco la cabeza por la puerta entornada.

El ermitaño es un semielfo muy anciano. Se llama Alaren y es desconfiado y huraño, aunque cuando está de buen humor, le gustará contar batallitas. Pero hoy no está de humor. Le han despertado de su siesta y no quiere ver a nadie. Ni que decir tiene que no se querrá desprender de su vino.

En realidad, no es un archimago, ni tampoco se fue de Celene por su propia voluntad. Cuando era consejero del rey cometió el error de *beneficiarse* a la reina. El rey lo descubrió,

pero por miedo a hacer el ridículo (un rey cornudo no impone respeto) castigó a Alaren con el destierro. La versión oficial fue que el semielfo se marchaba como embajador a tierras lejanas.

Los PJs tendrán dos opciones: robar al anciano (no es muy recomendable) o convencerle (la mejor manera de entrarle es sacando a relucir su glorioso pasado como archimago y consejero de la corte).

Esta parte se puede alargar todo lo que el DM quiera (y se puede dificultar añadiéndole al ermitaño alguna peculiaridad, como una sordera "selectiva"), pero finalmente, tras mucho pelotear al viejo (y por 10 m.o. la botella) éste les venderá la caja de botellas de vino que le queda (6 botellas).

El viejo entrará en la cabaña. Retirá una alfombra (mientras mira de reojo a los PJs, como si no se fiase demasiado) y levantará con esfuerzo una trampilla que queda al descubierto.

Cuando baje por la escalerilla, soltará un grito agudo y lastimero. Si los PJs le preguntan qué ocurre, balbucará incoherencias “...*¡Mis cosas! ¡Mis cosas!...esos ruidos de anoche...malditos topos...*”

El pequeño sótano está vacío, y en la pared norte hay un túnel excavado. Mide 1 metro de ancho por uno de alto.

Con tiradas de buscar a DC 15 se darán cuenta de varias cosas:

- El túnel fue excavado de fuera a dentro.
- Hay huellas de dos pares de pies pequeños y descalzos y un par calzados más grandes.

4.2 ¿Qué ha pasado?

El viejo se topó hace días con un hombre en el bosque. Le contó su historia y aquel se interesó por los "recuerdos" que el ermitaño guarda en el sótano. No consiguió sacarle gran cosa, pero lo suficiente como para intentar robarle.

Ese hombre, de apodo "La rata" es un ladronzuelo (ladrón de 2º/mago de 1º para ser más exactos) que se ha asociado con una banda de salteadores de caminos. Estos son goblins (nº de goblins=nº de PJs) liderados por un rudo orco llamado Thorg. "La rata", haciendo uso del conjuro *encantar persona* sobre el orco, los ha puesto bajo su mando.

Aunque duda de que el viejo sea un archimago, por si acaso, optó por robarle sin usar la fuerza. Hay una cueva que se interna en la montaña y pasa cerca del sótano. Bastó con excavar un pequeño túnel a partir de la cueva para acceder a las pertenencias de Alaren. El viejo duerme como un tronco y no se enteró del ruido que hacían los góblins al cavar.

En estos momentos, la banda se encuentra no muy lejos de allí. Confiados en que el viejo tardará en descubrir el robo (había tanto polvo en el sótano que suponen que el ermitaño no baja allí casi nunca) han acampado a un par de horas, junto a las ruinas de un viejo torreón. Allí, "la rata" examina las pertenencias de Alaren mientras se bebe una de las botellas.

4.3 ¿Y ahora qué?

Se supone que los PJs seguirán las huellas para ver qué ha pasado.

El túnel: avanza más o menos recto, des-

cendiendo ligeramente. Hay mucha tierra removida, y las huellas recientes se aprecian con claridad. Mide unos 8 metros de longitud y parece ir a parar a una cueva natural.

Cuando el primer PJ pase sobre el penúltimo metro de túnel, deberá pasar una tirada de buscar a DC 15 (20 si la iluminación es mala) para no pisar un cepo para osos que los ladrones dejaron medio enterrado. Si falla, aun puede salvarse con una tirada de salvación de reflejos (DC 20). El daño del cepo es de 2d6.

Esta trampa tiene un Challenge Rating (CR) 1 a la hora de calcular los PX.

La cueva: es más ancha (3 metros), pero el techo es igual de bajo. En algunos tramos las estalactitas dificultan el paso. Se pueden ver algunas rotas recientemente.

Al cabo de 30 metros, el desnivel se vuelve muy pronunciado (3 metros de caída, DC 10 trepando). Superado el desnivel la cueva se ensancha hasta 5 metros, y el techo sube hasta los 2 metros.

Pero no todo va a ser tan fácil. En la caverna hay un nido de ratas gigantes (los "topos" de los que hablaba Alaren). "La rata" las durmió con un hechizo de sueño y las metió en sacos. Pensaba matarlas, pero creyó que serían un buen complemento para el cepo. Horas después las ratas han conseguido romper los sacos y están muy cabreadas. En cuanto el primer PJ pise la caverna (tras bajar el desnivel) le atacarán.

Hay tantas ratas gigantes (ver sus características al final de manual del jugador) como PJs.

5 A por ellos!

5.1 La salida

Tras la caverna de las ratas, la cueva continúa. Hay algunas bifurcaciones que no llevan a ninguna parte (se estrechan hasta convertirse en simples grietas), excepto una que conduce al exterior.

La boca de la cueva ha sido cubierta con matorrales y ramas, por lo que desde fuera era difícil de descubrir.

Un buen rastreador no tendrá problemas para distinguir las huellas de una montura cargada, (nº de Pjs) pares de pies descalzos y pequeños y un par más grande. Si no hay rastreador, alguna otra pista tendrá que conducir a los PJs hasta los ladrones (el humo de una hoguera, por ejemplo).

Tras seguir un par de horas el rastro, y ya cayendo la tarde (se le acaba el tiempo al pobre mesonero) los PJs llegarán al campamento.

En un claro del bosque hay un torreón en ruinas. Tiene 7 metros de diámetro, y el muro está intacto hasta los 4 metros, donde está completamente destruido (hay rocas grandes, restos del muro, por todas partes). Los PJs sólo verán a un goblin haciendo guardia y a dos más junto a una fogata). También hay un caballo atado a un árbol. El resto de goblins y el orco están cerca de allí, colocando unos cepos para cazar (en caso de problemas llegarán en dos asaltos). El líder está dentro del torreón, intentando abrir la cerradura del

cofre del ermitaño.

El botín consiste en la caja de botellas (6 botellas valoradas en 10 m.o. cada una) y un gran cofre con refuerzos. Este tiene una buena cerradura (DC 25) y contiene lo siguiente:

- bolsa con 150 m.o.
- bolsa con 550 m.p. y 235 m.b.
- Espada larga muy ligera y de bella factura (la empuñadura y la guarda son un águila con las alas desplegadas). Es un trabajo maestro (+1 al dar, pero no es mágica). Está valorada en 315 m.o.
- Vieja camisa de mallas llena de cortes y desperfectos pero muy limpia (valor sentimental para el viejo y poco más).
- Arco largo compuesto y carcaj con dos flechas (tienen "matadora de orcos" grabado en lengua élfica en el ástil, y son flechas mágicas de +1 contra goblinoides). Recuerda que una flecha usada tiene un 50% de probabilidades de romperse.

5.2 Recuperando el vino

El cómo recuperen las cosas depende de los PJs. Puede ser un ataque frontal, se pueden infiltrar...

Los px de la banda se los llevarán igualmente.

El orco y los goblins no son grandes rivales, pero "la rata" es otro cantar. Intentará acabar con los asaltantes mediante hechizos y ataques furtivos, y si se ve mal, intentará huir.

6 Conclusión

Pueden quedarse con las cosas del viejo o devolvérselas, ellos eligen. En el segundo caso, el pobre hombre estará tan agradecido que les regalará algo (lo que los PJs elijan).

Cuando lleguen al mesón, ya habrán llegado los nobles, su séquito y guardia personal, unos juglares. . .

El pobre Valerio recibirá la ayuda y el vino como agua de mayo.

El conde quedará muy satisfecho con el banquete, y, aunque no querrá ni oír hablar del campamento maderero, pagará 500 monedas de oro. Con su parte, Valerio se podrá marchar a la ciudad e intentará montar otro negocio (negocio en el que hará buenos descuentos a los PJs por haberle ayudado).

A Los antagonistas

Ratas gigantes: CR 1/2. Ver PHB. Tan-
tas como PJs (puede ser algunas más,
si se quiere añadir dificultad).

Goblins: CR 1/4 Ver PHB. Mismo n° que
las ratas (aumentable). Llevan 2d6 m.c.
cada uno, pico y pala y poco más.

Thorg: Orco. CR 1/2. Ver PHB. Este es
bastante fuerte, y tiene 8 puntos de gol-
pe. Lleva media docena de cepos, una
poción curativa (+1d8 PG) y 3d6 m.p.

La Rata: Ladrón 2/Mago 1. CR 3.

FUE 11 DES 16 CON 12 INT 13 SAB
9 CAR 12

PG 16 Iniciativa +7 (+3 DES +Inicia-
tiva mejorada (proeza)).

Ataque +2 Espada corta. CA 17 (he-
chizo de armadura (4) + DES (3))

Proezas: iniciativa mejorada, esquivar,
crear pergaminos.

Habilidades: intimidar 4, sigilo 4, es-
conderse 4, trepar 6, saltar 6, abrir ce-
rraduras 4, montar 5, concentración 5,
escuchar 3, descubrir 5, buscar 5.

Hechizos: todos los cantrips+ sueño,
proyectil mágico, arreglar, encantar per-
sona y armadura.

Es un tipo bajito, flaco, de mirada es-
quiva y bigotes ratoniles. Viste en tonos
oscuros.

Lleva el libro de conjuros y los ingre-
dientes, un pergamino de proyectil mágico,
ganzuas, cuerda con garfio, antorchas y
yesca, manta y demás equipo de "campada" y
una poción de curación (como la del or-
co).