

En fin, suponiendo que nuestros aguerri- dos aventureros logren su propósito, al cabo de unos cuantos días de marcha llegarán a un misterioso castillo en el que se sentirán extrañamente impulsados a entrar.

Allí, y en la puerta, sonriente, les recibirá el rey Finewen, que después de identificar- se a sí mismo, les dirá: "Como rey de este territorio, y por mis poderes mágicos, os declaro mis servidores eternos, para que en el futuro..." Aquí el rey se interrumpirá, puesto que acaba de vislumbrar a la princesa Coriwenn. En este mismo momento, los jugadores se sentirán como despertar de un letargo, y no encontrarán motivo alguno para permanecer en el castillo. Sin embargo, la princesa insistirá en que se queden puesto que el rey Finewen es en realidad su tío. Al conocer la identidad del rey Finewen, los jugadores efectuarán una tirada contra su Clemencia para ver si controlan o no su ira, y en caso de ser compasivos con el rey, aceptarán la hospitalidad del mismo que, mientras cada vez parece más desdichado, al mismo tiempo no puede apartar los ojos de Coriwenn.

Durante la cena, los jugadores se extraña- rán de ver como cada vez hay menos sirvientes en el castillo. Coriwenn parece cada vez más radiante, y el rey más desgra- ciado, hasta el punto en que rompe a llorar y masculla el siguiente lamento: "Mis poderes, mis poderes están desapareciendo. Debí haber hecho caso a la bruja: 'No te fíes de las mujeres, pues acabarán contigo'. Eso es lo que estoy, acabado, acabado..."

A la mañana siguiente, los jugadores descubrirán una celda en la que se encuen- tran veinte caballeros presos. Los liberarán, dando un nuevo golpe moral a Finewen. La princesa les anunciará que por fin es total- mente feliz, que han cumplido su misión, y que pueden partir en paz, y que el rey les equipará debida y lujosamente, con los fondos de sus arcas. Los jugadores recibirán 2 Libras cada uno (480 Denarios) de manos del rey, que se las dará con todo el sen- timiento de un avaro desprendiéndose de su tesoro. Si los jugadores preguntan a Coriwenn la causa de la desgracia del rey, ésta restará importancia al asunto con la siguiente frase: "No importa, todavía tiene suficiente felicidad para perder y hacerme a mí feliz."

Los jugadores saldrán para volver a la corte, y se encontrarán con el Caballero Os- curo (si éste no había sido vencido por Sir Kay), que les explicará su historia y les dirá que de repente, se ha sentido liberado de su promesa; acto seguido, se brindará a acompañarles a Camelot para ponerse al servicio del Rey Arturo.

Recordamos al árbitro que los puntos de prestigio se otorgan según la actuación de los personajes y las situaciones bien resuel- tas que estos hayan conseguido, según se especifica en el reglamento de Pendragon, para lo cual hay que valorar cada personaje y cada acción.

Ricardo Batista y Lluís Salvador.



MODULO PARA

**& DUNGEONS
& DRAGONS®**

La Taberna de **GRIT**

Esta aventura ha sido creada para que la jueguen un grupo de 3 a 4 aventureros de primer nivel, basándose en los artículos descriptivos de las Darland's aparecidos en los números 1 y 4 de TROLL, y especialmente en la "Ciudad de Trid" de Endika Garmendia, aparecido en el número 6. La lectura del artículo, junto con el mapa de la ciudad que lo acompaña, es necesaria para que el DM pueda llevar a cabo la aventura.

Los aventureros llegarán frente a la puerta del Camino de Tierra alrededor de las cuatro de la tarde (juntos o por separado), en dicha puerta hay dos guardias que contemplan sin aparente interés a la gente que entra y sale de la ciudad; se mostrarán indiferentes al paso de los PJ's por la puerta y si son interrogados por los mismos sobre, por ejemplo, dónde encontrar una armería o una posada, les ofrecerán información a cambio de algunas monedas; si los PJ's los provocan o realizan alguna acción muy llamativa (como pelearse frente a los guardias con algún transeúnte), intervendrán.

Una vez dentro de la ciudad el DM puede ir describiendo lo que ven los PJ's a medida que avanzan por las calles de la misma, por ejemplo, en la plaza del Comercio pueden ver una gran cantidad de gente, de la más diversa condición, rebuscando y caminando entre la multitud de tenderetes en los cuales se pueden hallar los más diversos artículos. En la calle del Oro podrán contemplar la bella arquitectura de los palacios de los notables de Trid, así como a damas y mercaderes exhibiendo sus ricas vestiduras y joyas, paseándose por las aceras... y rodeados de guardaespaldas, por supuesto.

El DM deberá "dirigir" a los jugadores a la taberna de Grit (nº3 mapa adjunto), dicha taberna es bastante conocida en toda Trid como lugar de reunión y contacto de gran número de los aventureros que visitan la ciudad; los PJ's llegarán a la taberna alrededor de las 6 de la tarde si no se entretienen demasiado por el camino, si durante el mismo realizan alguna acción extra, el DM deberá sumar a esta hora el tiempo que estime conveniente, siempre tratando que no lleguen a la posada más tarde de las nueve. El aspecto exterior de la taberna es gastado y sucio, si alguno de los PJ's mira el interior desde la calle por una de las ventanas de la pared sur que dan a los reservados, tiene un 70% de posibilidades de molestar a los ocupantes del mismo (salvo a los bandidos), con la consiguiente bronca cuando entre en la taberna.

La taberna se compone de cinco reservados y un espacio libre

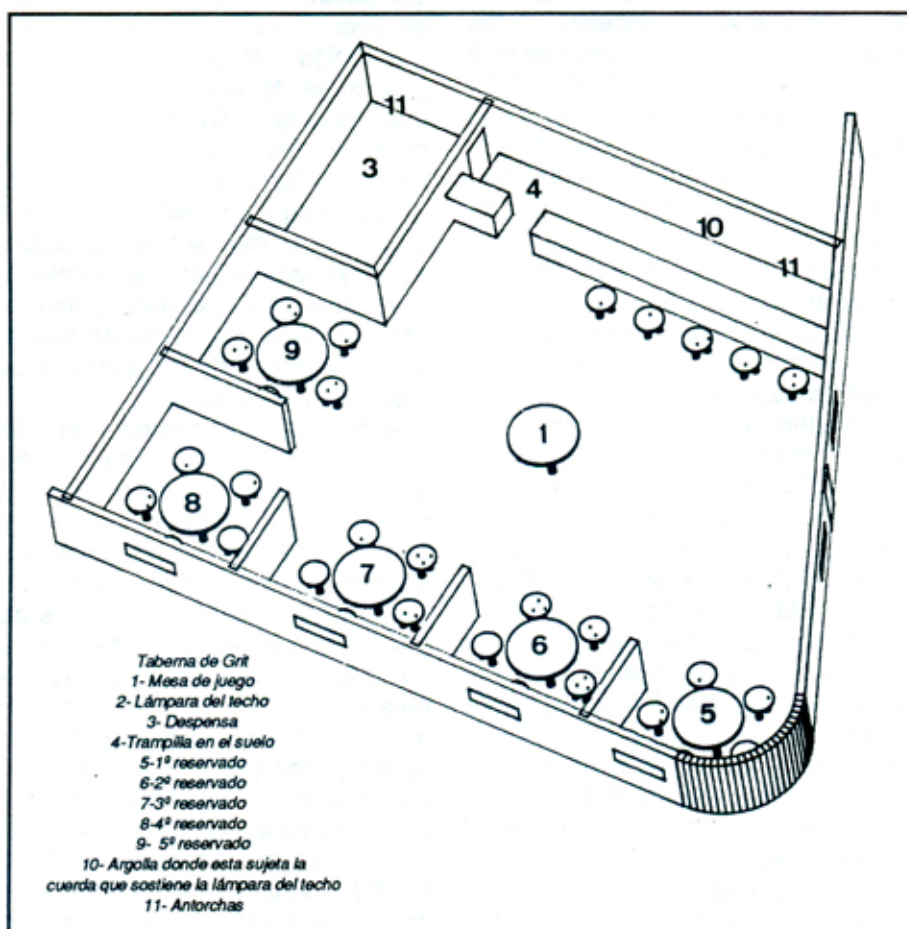
central ocupado por una mesa de juego, así como las inevitables barra y taburetes, junto con la despensa. Los reservados están divididos por unos paneles de madera de 1'70 m de altura (el techo está a 4 m), en todos ellos hay una mesa y cinco sillas y la pobre iluminación de la taberna hace que los reservados se encuentren en la penumbra, impidiendo el observar con claridad a los ocupantes del mismo desde cualquier otro punto de la taberna que no sea el mismo reservado. El espacio está ocupado por una mesa redonda de 1'5 m de diámetro, forrada de tela verde, con un borde de 10 cm de alto, contra el cual chocan los dados al lanzarlo. Justo encima de la mesa de juego hay la única iluminación del recinto (aparte de la antorcha de la despensa y la que hay detrás de la barra). Esta lámpara es una rueda de 4 m de diámetro, con cuatro antorchas fijadas a la misma, suspendida en el techo, a una altura aproximada de 3 m del suelo por una cuerda que pasa por dos pequeñas poleas hasta quedar atada a una argolla que hay detrás de la barra. Si alguien desata o corta la

cuerda caerá causando 1d6 puntos de daño a todo aquel que se encuentre dentro de su alcance (2'5 m alrededor de la mesa de juego) a menos que supere un tiro contra destreza. Si se trata de cortar la cuerda disparando flechas o similares, se utilizará el sistema siguiente: La clase de armadura de la cuerda es de 17 a 2m de distancia y disminuirá en un punto por cada metro adicional (por ejemplo a 9m de distancia la CA de la cuerda será de 10). A menos que la antorcha que hay fijada a la pared detrás de la barra sea apagada el tirador verá perfectamente la cuerda. Una vez alcanzada la cuerda se rompe automáticamente.

Lugares de interés:

- Primer reservado: en este cubículo hay cinco bandidos con aspecto de guerreros que siguen a Farez; no intervendrán en ninguna acción a menos que reciban una clara provocación. Si se viesen envueltos en una pelea al menos uno de ellos escapar deberá para avisar al resto de sus compañeros.

- Segundo reservado: aquí se sientan tres enanos, uno de los cuales estará jugando a los dados



en la mesa de juego. Si alguno de ellos es atacado los otros intervendrán inmediatamente.

- Tecer reservado: dos guerreros sentados, compañeros de los guerreros que hay en la mesa de juego; intervendrán si éstos son atacados o amenazados.

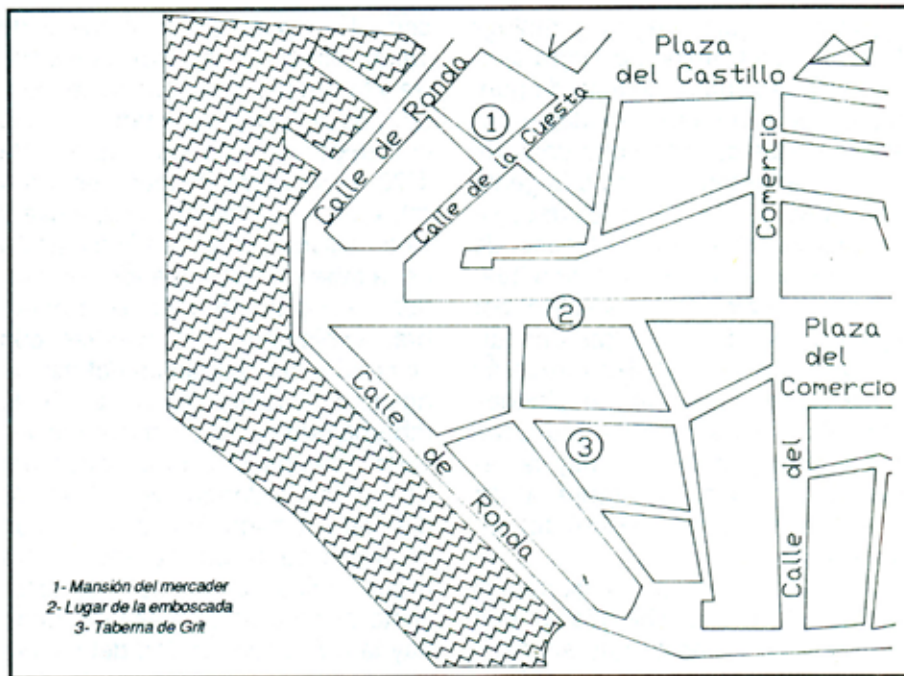
- Cuarto reservado: Cinco marineros bebiendo cerveza, todos ellos están alegres (ver "creación de tabernas" en Troll nº2), se meterán en cualquier pelea que se organice.

- Quinto reservado: aquí se encuentra Farez; su aspecto es el de un guerrero, aunque si algún PJ supera una tirada contra Inteligencia se dará cuenta de que es un Berserker. Se halla en la taberna para contratar a un pequeño grupo que le ayude a realizar una misión de escolta por las calles de la ciudad esa misma noche. Contratará a los PJ's si estos demuestran (venciendo en una pelea) que están capacitados para realizar el trabajo. Si es atacado por alguien, luchará hasta acabar con todos los que se hallen presentes o morir.

- Mesa de juego: alrededor de la mesa hay, de pie, cuatro personas: el enano del 2º reservado, los otros dos guerreros, compañeros de los que se sientan en el reservado nº 3 y un estibador, que se sienta en uno de los taburetes que hay en la barra, indicado por una jarra de ron, y que está jugando en estos momentos. Se molestará muchísimo si alguien se sienta en su sitio. Están jugando al SHIZDAR (ver "Creación de tabernas" en Troll nº2).

- Despensa: la puerta se halla cerrada con llave (la tiene Grit), su aspecto es muy recio y tiene 15 PV si alguien quiere derribarla. Tras ella, iluminadas por una antorcha, se pueden ver diversas estanterías y barriles y una mesa en el centro sobre la cual hay un gran cuchillo (que puede ser utilizado como daga). El DM se encargará de abastecer debidamente la despensa.

- Barra: aquí se encuentra Grit, el dueño, de pie atendiendo los pedidos de los clientes. Grit es un viejo guerrero, nacido en Trid, que no pasó de maestro de espadas; si alguien lo ataca dará un pequeño silbido, tras lo cual se abrirá una trampilla que hay en el suelo, tras la barra, por la cual aparecerán dos



lobos gigantes amaestrados que obedecerán sus órdenes. La trampilla da a una pequeña habitación (3x3 m), en la cual hay una rampa para que puedan subir los lobos. Esta habitación está vacía a excepción de un pequeño abrevadero con agua y una bandeja de trozos de carne; la trampilla no tiene ningún tipo de cerradura (si se buscan escondrijos o puertas secretas se encontrará bajo el abrevadero una bolsa conteniendo 200 mo, una gema de valor de 150 mo y una espada mágica +1 -espada normal-). Grit no intervendrá ni tratará de evitar que se organice una pelea en su local, aunque una vez finalizada la misma pasará factura por destrozos al bando superviviente y, por una cierta cantidad, se ofrecerá al mismo para hacer desaparecer los cuerpos de los aventureros muertos en la pelea.

Aparte de los guardias en las puertas, murallas y castillo, durante el día (de 8 a 22 horas) hay una patrulla, consistente en un jefe y once guerreros que se encargan del orden en el interior de la ciudad (hay un 15% de probabilidades de que se presenten en la taberna a los diez minutos de empezada la pelea), de noche (22 a 8 horas) son dos las patrullas que se encargan de la vigilancia. El DM deberá hacer dos tiradas si se organiza una pelea en la taberna a partir de las diez.

La misión que Farez propondrá a los PJ's consiste en escoltar a un comerciante en un breve recorrido

por las calles de la ciudad esa misma noche. El pago será de 100 Mo a cada uno al final de la misión. Si aceptan les citará a las doce en la Plaza de los Oficios, se levantará, pagará su consumición y saldrá de la taberna. En ese momento serán aproximadamente las diez y media de la noche y los aventureros tienen media hora de camino hasta la Plaza de los Oficios. En la Plaza se encuentran los edificios gremiales de Trid. Si los PJ's llegan antes de las doce tendrán que esperar la aparición de Farez, que vendrá acompañado por un hombrecillo (es el comerciante) desde la Calle de la Joyería. Farez les llamará y dará los detalles del trabajo: hay que acompañar al comerciante desde la Plaza de los Oficios hasta un edificio situado en la Calle de la Cuesta, una vez allí su misión terminará. El comerciante permanecerá silencioso todo el tiempo sin darse a conocer y dejando a Farez la dirección del grupo. El hombrecillo es un joyero de nombre Qymo, que debe entregar esa misma noche un collar de diamantes valorado en 2000 Mo que lleva escondido en un doble forro de su capa. Desconoce que Farez sea un Berserker, pues hace poco tiempo que lo trata.

El grupo empezará la marcha en la plaza de los Oficios, tomará luego por la calle de la Joyería hasta la Plaza del Comercio; una vez allí seguirán por la calle del Arrabal hasta llegar a la Plaza que hay

frente a la Puerta del Arrabal, tomarán entonces la Calle de la Cuesta en dirección a la Plaza del Castillo.

El edificio que buscan se encuentra en la esquina de la Calle de la Cuesta con la primera calle que hay a la izquierda yendo en dirección a la Plaza del Castillo. A la izquierda de la calle del Arrabal, yendo de la Plaza del Comercio a la Puerta del Arrabal, hay dos calles: escondidos en un portal de la primera calle hay cuatro de los cinco bandidos que espían a Farez en la taberna de Grit.

Cuando el grupo haya pasado ante la calle, atacarán al grupo por la espalda; al mismo tiempo, por la segunda calle, aparecerá otro grupo de cuatro bandidos (el que faltaba de la taberna, junto con otros tres más) que atacará al grupo de frente, rodeándolo sin posibilidad de huida (ver nº2 mapa adjunto).

El joyero tratará de esconderse lo mejor posible mientras dure el enfrentamiento.

Farez luchará valientemente contra los bandidos y una vez muertos todos ellos atacará sin previo aviso a los PJ's, puesto que es un Berserker.

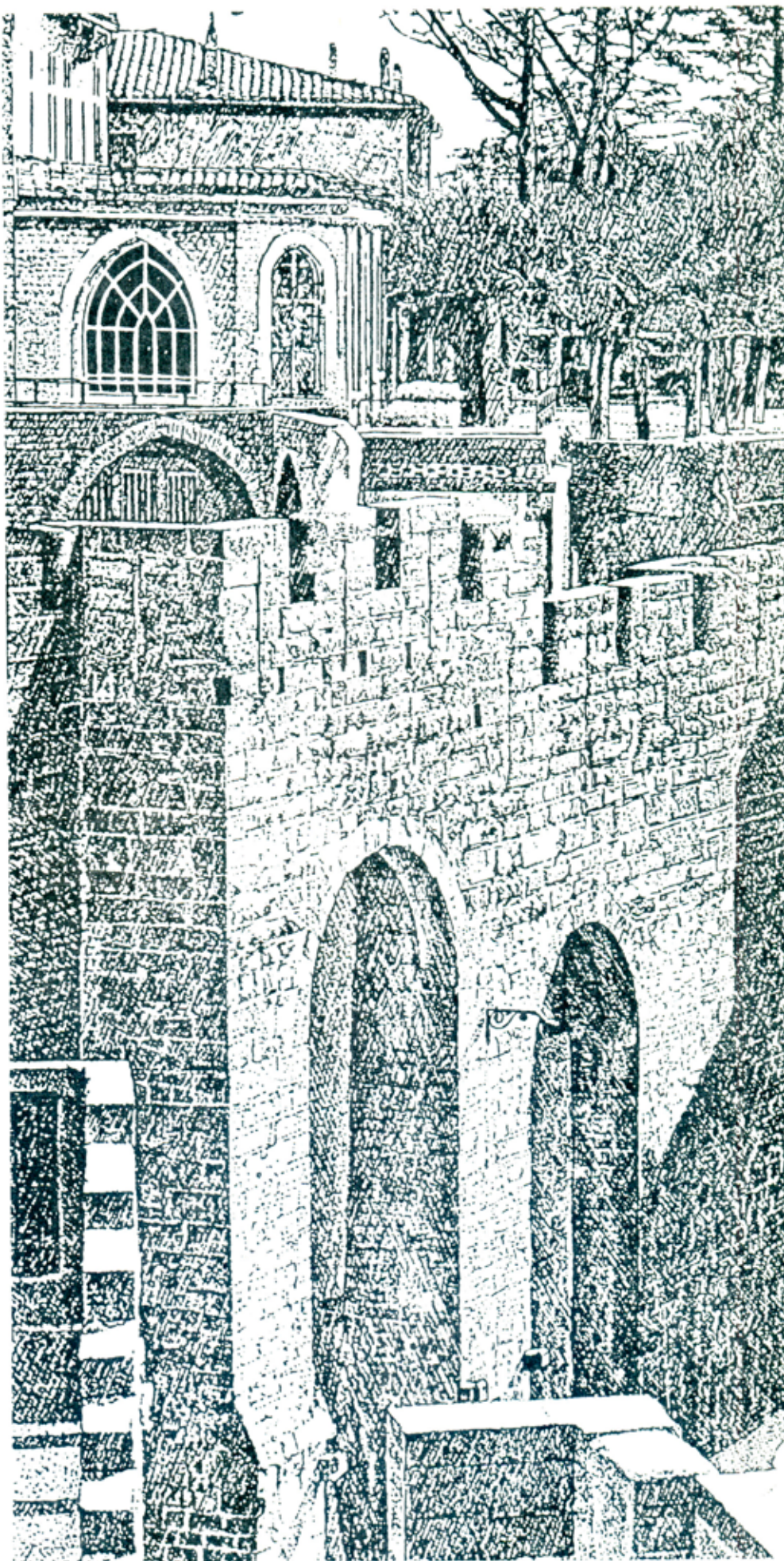
Si los PJ's logran ponerle fuera de combate, Qymo les agradecerá su ayuda y les ofrecerá doblar la paga si lo llevan rápidamente a su destino, que es la mansión de un rico mercader.

Qymo les dirá a los PJ's que en vista de los últimos sucesos prefiere quedarse en la mansión a dormir, pagará la cantidad prometida a los PJ's, llamará a la puerta de la casa, se identificará y desaparecerá en su interior.

En ese momento son aproximadamente las tres de la noche, aquí termina la misión de los PJ's y a partir de este punto el DM puede alargar la aventura como mejor le parezca: los PJ's pueden tropezar con una de las patrullas de la guardia, tener algún encuentro mientras buscan una posada donde pasar la noche, etc...

Si los PJ's quieren salir de la ciudad, el DM debe tener en cuenta que las puertas de la misma están cerradas de noche.

Jordi Cabau (Club Auryñ)



	Guardias puerta (2)	Farez
CA	7 (12)	5 (14)
DG	1	1+1
MOV	30 (10)	36 (12)
Ataque	Esp. Normal	Mandoble
Daño	1d8	1d10
Protección	Guerrero 2	Guerrero 3
Moral	11	12
Alineamiento	Neutral	Neutral
PX	15	19
PV	7	9
	Bandidos (8)	Patrulla (12)
CA	6 (13)	7 (12)
DG	1	1
MOV	27 (9)	30 (10)
Ataque	Esp. Corta	Esp. Normal
Daño	1d6	1d8
Protección	Ladrón 2	Guerrero 2
Moral	8	11
Alineamiento	Caótico	Neutral
PX	10	15
PV	6	7
	Enanos (3)	Estibador
CA	4 (13)	9 (10)
DG	1	1
MOV	18 (6)	36 (12)
Ataque	Hacha de Mano	Esp. Corta
Daño	1d6	1d6
Protección	Enano 1	Humano Normal
Moral	10	8
Alineamiento	Neutral	Caótico
PX	10	10
PV	7	8
	Guerreros taberna (4)	Grit
CA	7 (12)	7 (12)
DG	1	3
MOV	36 (12)	36 (12)
Ataque	Esp. Normal	Maza
Daño	1d8	1d6
Protección	Guerrero 1	Guerrero 3
Moral	10	11
Alineamiento	Caótico	Neutral
PX	10	35
PV	6	12
	Marineros (5)	Lobos Gigantes (2)
CA	9 (10)	6 (13)
DG	1	4+1
MOV	36 (12)	45 (15)
Ataque	Daga	Mordedura
Daño	1d4	2d4
Protección	Humano Normal	Guerrero 2
Moral	6	8
Alineamiento	Legal	Neutral
PX	5	125
PV	5	25



Qymo
9 (10)
1
30 (10)
Daga
1d4
Humano normal
7
Legal
5
4

El tesoro transportado por Farez es de 600 mo, su paga, más las de los PJ's.