

Dungeons & Dragons

Este módulo ha sido diseñado para jugarlo con las reglas básicas de DUNGEONS & DRAGONS por un grupo de 4 a 6 personajes de primer y segundo nivel. DUNGEONS & DRAGONS es una marca registrada por TSR Inc. representada en España por Dalmau Carles Pla S.A. Este no es un módulo oficial de TSR ni de Dalmau Carles Pla, S.A.



Los habitantes del pueblecito de Tark, en el reino de Esmerdion, viían apaciblemente, hasta que los orcos asaltaron y tomaron el castillo sobre la colina que domina el pueblecito. Lo que tiene atemorizada a la población no es la pérdida del castillo, ni tan siquiera la presencia de los orcos, sino el hecho de que, en algún lugar del castillo se encontraba AVALON, la joya por excelencia, que había pertenecido a los reyes de la antigua casa Eostrok, y que un día fué entregada a Sól tar, señor del castillo, para su custodia.

Esta joya era capaz, en manos bondadosas, de salvar al reino de cualquier mal, pero en manos profanas representa la muerte y la destrucción. Los intentos por recuperarla por parte de la gente del pueblo han fracasado. Desde el día en que los orcos se apoderaron del castillo, éste se ve envuelto por una aureola negra: toda persona o animal que muere en su recinto queda instantáneamente reducida al esqueleto.

Cuando los aventureros llegan a Tark, hace tan sólo cinco días que los orcos se han apoderado del castillo. Las calles del pueblo respiran miedo y desasosiego, pero la llegada del grupo parece despertar cierta esperanza en los habitantes, y cuando llegan a la plaza, una multitud les rodea y el Alcalde, desde el balcón de su casa, les da la bienvenida y les hace subir, explicándoles toda la historia y haciendo hincapié en que es absolutamente necesario recuperar la joya. Si lo consiguen, les ofrece como recompensa 2.500 monedas de oro y la propiedad del castillo. El grupo no se lo piensa dos veces (llevan dos meses en el paro y están sin un duro) y tras una frugal comida y un ligero descanso toman el camino del castillo. La aventura comienza cuando se encuentran a la vista de la puerta del mismo.

1. Puerta de entrada.

La típica puerta de entrada a un castillo. El rastrillo está alzado y alrededor de la cadena para alzarlo hay 3 esqueletos humanos (no se activan).

2. Muralla.

Cada lienzo de la muralla está unido a 2 torres, 2 escaleras permiten el acceso a cada una de las partes de la muralla. 2 puertas permiten la entrada a las torres y a la escalera que da al 2º piso.

3. Patio de armas.

En este recinto polvoriento todavía se pueden ver los restos de la batalla que aquí hubo. Varios esqueletos humanos y de orcos están esparcidos por el suelo, donde también hay gran cantidad de armas, escudos, yelmos, etc. 2 puertas permiten la entrada a las dependencias del castillo y 8 escaleras acceden a las murallas.



4. Sala de entrada.

Esta dependencia también muestra las huellas de la lucha. Varios esqueletos están caídos en el suelo. 3 de ellos se activan y atacan a los aventureros.

ESQUELETOS: CA 7; DV 1, AT 1
DG 1-8 (espada);
P guerrero 1.
Moral 12; PV 6, 5, 8.

Hay 3 puertas en la dependencia. En las paredes penden rotos lo que antaño fueron dos grandes tapices y también lo que fueron 4 abrazaderas para antorchas. En una esquina, envuelta en un trozo de tela roja, una botella de poción curativa y una daga de plata.

5. Cocina.

Esparcidos por toda esta habitación hay los típicos cacharros de una cocina. Además de leña y una pequeña mesa destruzada, nada de interés.

6. Comedor.

Una gran mesa rodeada de una veintena de sillas. Sentados, hay 4 orcos comiendo una especie de venado. Las paredes de esta estancia tienen grandes tapices, todos destrozados, salvo uno más pequeño que representa a un caballero matando a un dragón (precio: 300 mo.).

ORCOS: CA 6; DV 1; AT 1;
DG 1-8 (espada); P guerrero 1.
Moral 8; PV 7, 6, 8, 5.

Uno de los orcos lleva una espada +1. Si los aventureros les registran, conseguirán 20 mo y una gema (250 mo.).

7. Despensa.

Esta dependencia huele increíblemente a podrido. En ella se encuentra todo tipo de comida y varios venados en descomposición.

8. Habitación real.

Lujosamente amueblada y limpia, al parecer fué arreglada después de la lucha y ahora es la habitación del jefe de los orcos.

JEFE ORCO: CA 7; DV 3; AT 1;
DG 1-8 (espada) +1
por fuerza.
Moral 8; PV 17.

La habitación contiene, además de una gran cama, 2 mesitas de noche, un armario y un secreter. De las paredes penden varios cuadros. En resumidas cuentas, una gran habitación. En una de las mesitas de noche hay 200 mo.

9. Sala del trono.

Una gran habitación de mármol blanco. El suelo es de color negro y desde la puerta central hay una gran alfombra roja que llega hasta el podium donde está el trono, que está labrado y posee 2 grandes gemas en los apo-

yabrazos (100 mo cada una). Las paredes están cubiertas de tapices representando grandes batallas. Aparte de la puerta por la que entren los aventureros, hay 3 puertas más en la sala, en la cual no parece que haya habido lucha, pues está completamente en orden e iluminada. Debajo del trono, y escondida por una puerta secreta hay una escalera de caracol que permite el acceso a los sótanos del castillo.

10. Sala de guardia.

2 orcos se encuentran de guardia en esta sala. Aparte de la puerta que da al patio de armas, hay otra puerta más pequeña, mesa y dos sillas.

ORCOS: CA 6; DV 1; AT 1; DG 1-8 (espada), P Guerrero 1.
Moral 8; PV 5, 3.

11. Habitaciones de los invitados.

Estas habitaciones, antaño bien amuebladas, están completamente destruidas, aunque pueden reconocerse en cada una lo que fueron 1 cama, 1 mesita de noche, 1 pequeño escritorio, 2 sillas y 1 armario. En la habitación marcada con un asterisco habita una araña viuda negra.

ARAÑA: CA 6; DV 3; AT 1; DG 2-12 +veneno; P guerrero 2.
Moral 8; PV 14.

12. Habitación sirvientes.

Una habitación completamente derruida y usada por los orcos como despensa. Dispersados por el suelo se encuentran restos de comida y animales muertos.

13. Torres.

Una puerta accede a cada una de las torres desde el patio de armas y otra desde las murallas. La del patio de armas da al primer piso y la de la muralla al segundo. Tanto en el primer como en el segundo piso, las paredes de la torre poseen aspilleras.

En la primera planta de cada torre hay dos escaleras que se encuentran justo al abrir la puerta y que permiten el acceso mediante 2 trampillas al segundo piso. El primer piso está completamente vacío a excepción de las escaleras y ocupa todo el recinto de la torre. En el 1º piso de las torres A y C hay dos orcos de guardia:

ORCOS: CA 6; DV 1; AT 1;
DG 1-8 (espada)
P guerrero 1.
Moral 8; PV 8, 5.

14. 2º. Piso de las torres (todas igual).

a) Hall. Un pequeño hall vacío da acceso a 2 puertas.

b) Sala de guardia. Una pequeña sala de guardia con una mesa y dos sillas. En las torres B y D hay 2 orcos de guardia en cada una de estas salas.

ORCOS : CA 6; DV 1; AT 1; DG 1-8 (espada) P guerrero 1.
Moral 8; PV 8,5.

c) Dormitorios de la guardia. Antiguos dormitorios de la guardia. En cada uno de ellos hay un armario y 4 camas. En la torre C, en estas dependencias habitan 3 esqueletos.

ESQUELETOS : CA 7; DV 1; AT 1; DG 1-8 (espada) P guerrero 1.
Moral 12; PV 6,5,7.

d) Armería. Antiguas armas de la torre, hoy des-

soladas. En la armería de la torre A viven 3 ratas gigantes. Revolviendo en los escombros se pueden encontrar una cajita con 100 mo y una botella de poción antiveneno.

RATAS : CA 7; DV 1/2; DG 1-3 + enfermedad AT 1; P hombre normal.
Moral 8; PV 2,3,3

SOTANOS

1. Escalera.

Escalera de caracol que desciende de la sala del trono.

2. Celdas.

4 celdas, todas vacías. En una de ellas (a elección del Dungeon Master), habita un murciélago gigante. En el suelo de esta celda hay un scroll (pergamino) de clérigo.

MURCIELAGO : PA 6; DV 2; AT 1 DG 1-4; P guerrero 1.
Moral 8; PV 11.

SCROLL : Protección contra el mal.

3. Sala.

Una gran sala vacía con 2 - puertas. La entrada a esta sala se realiza mediante una puerta secreta que hay en la pared del final del pasillo.

4. Trampas.

El suelo se hunde bajo los pies del primer jugador que pisa. Tirada contra destreza o caerá, haciéndose 1d6 de daño contra el suelo del fondo de la trampa que posee una serie de clavos.

5. Habitación de los zombies.

En cada una de estas habitaciones habitan 2 zombies. No hay nada de especial en ellas, aparte de la puerta del fondo.

ZOMBIES : CA 8; DV 2; AT 1; DG 1-8; P guerrero 1
Moral 12; PV 11,9.

6. Trampas.

El primer jugador o jugadores que pisen el cuadrado marcado con una x deberán hacer una tirada de salvación contra destreza o sufrirán 1d8 de daño al caer desde el techo una losa revestida de clavos.

7. Sala de la Joya Avalon.

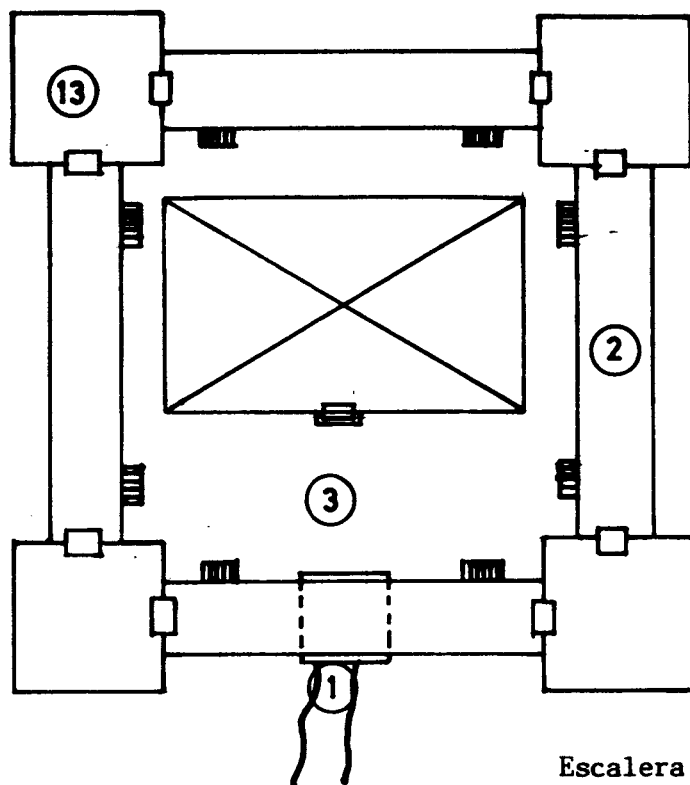
La sala está completamente iluminada por luz solar, si es de día, o de luna llena si es de noche, aunque no se vean en el techo grietas ni ninguna clase de agujeros que permitan la entrada de luz desde el exterior. Un gran árbol se eleva en el centro de la habitación y toda clase de flores crecen junto a él. Delante del árbol, en un pedestal, se halla la joya Avalon que irradia una potente luz roja. Todos los aventureros. Al entrar aquí recuperarán la mitad de los puntos de vida que hayan perdido, gracias a la luz de la joya. Debajo del pedestal hay un cofre con 1000 monedas de plata, 500 de oro, 50 de platino, una espada +1, dos gemas de 250 mo cada una y un collar de perlas que vale 150 mo, así como una daga +1. El guardián de la joya es un minotauro que luchará hasta la muerte para defenderla.

MINOTAURO : CA 6; DV 6; AT 1; DG 1-8 (hacha de combate) +2 por fuerza; P guerrero 3.
Moral 12; PV 30.

La joya tiene el poder de curar 1 vez por día, y de resucitar 1 vez por semana, pero los aventureros no deben saberlo.

"DELTA DEL MEKONG"





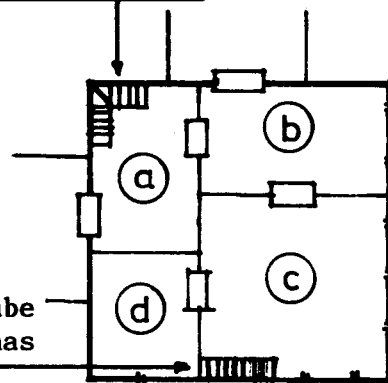
CASTILLO DE TARK

CLAVES

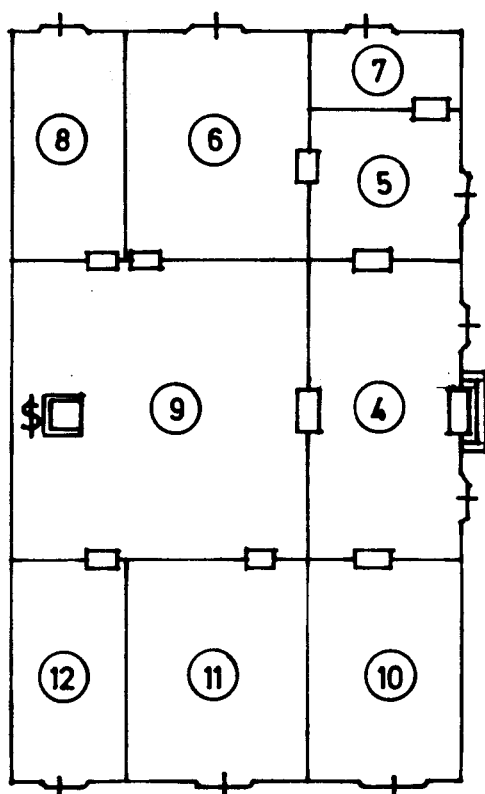
CA: Clase de armadura.
 DV: Dados de vida.
 AT: Ataque.
 DG: Daño ataque.
 P : Protección igual a
 PV: Puntos de vida.
 Moral: Moral.

Escalera que baja
a patio de armas

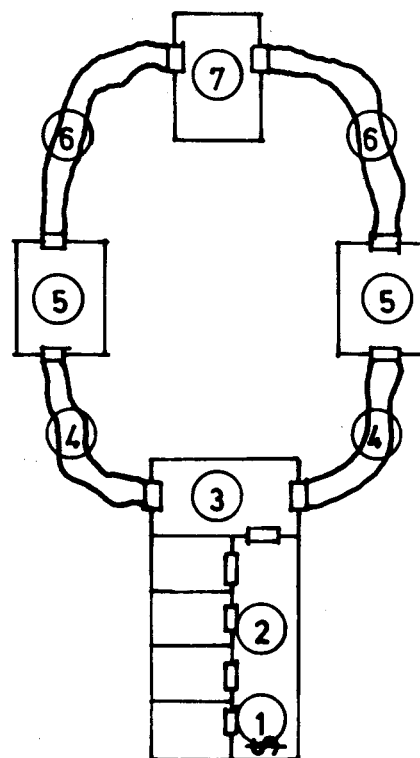
Escalera que sube
a las almenas



TORRE 2º PISO



PALACETE INTERIOR



SOTANOS

Recomendamos al DM, fotocopiar esta página para mayor facilidad durante el juego.