

# LA CORONA OSCURA

## MODULO DE AD&D

*En la corte de los caballeros de Aedón, tiene lugar una terrible conjura en la que fuerzas maléficas intentan apoderarse de un objeto de poder. Un asunto de familia, una cuestión de honor.*

Es una partida para unos 3-6 personajes de entre 1º y 2º nivel con un total de unos 6.

### 1.- INTRODUCCION

Los personajes pueden ser novicios o invitados a unas fiestas, tal vez después de colaborar en alguna misión (el rescate de un niño pequeño por ejemplo). Puede que allí conozcan a Derek Daverk.

#### 1.1.- BREVE RESUMEN DE LA TRAMA

Los PJs estarán disfrutando de las celebraciones en el castillo Ourm. Por la noche ocurrirá un robo y se solicitará su ayuda ...

#### 1.2.- EL RESCATE (OPCIONAL)

Nuestros personajes se encuentran en uno de sus múlti-

ples quehaceres cuando escuchan unos gritos cercanos. Se trata de cinco bandoleros (no son asesinos y se rendirán con facilidad) que están intentando raptar al único hijo de Nanster Ourm, Leir Ourm.

Junto al muchacho (de diez años), dos criados intentan defenderle. Se supone que los PJs intenten rescatar al niño (si la cosa se pone muy mal, Derek puede surgir en el último momento y ayudarles).

### 2.- LOS CABALLEROS DE AEDON

*«Est suluaris oth mithras.»*

Un caballero típico de Aedón lleva siempre la enseña de la orden sobre la armadura (círculo amarillo sobre un campo azul oscuro). Llevan el pelo largo y recogido en una coleta

#### RELIGION AEDONITA

Es una religión orientada a los servidores del bien. En su

panteón, Aedón es el dios supremo y el padre de multitud de dioses menores como Jubak, dios del honor y el valor en combate, favorito de los caballeros novicios aedonitas.

#### 2.1.- DEREK DAVERK, EL CABALLERO REBELDE

Derek es un rebelde dentro de las filas de los caballeros. Su apariencia es la de un simple mercenario: lleva el pelo corto, su rostro luce una barba de tres días y sobre su armadura no descansa la insignia de la orden.

Su hermano (Selrik Daverk) murió durante un combate siguiendo su estricto código del honor. Desde entonces Derek cuestiona las reglas de la orden.

Los restos de su hermano fueron enterrados (y no incinerados como es la costumbre en la orden) en el panteón familiar.

#### 2.2.- ARNUAK DE HEREVAI

Si hay tres palabras que pueden definir a Arnuak de Herevai estas son: antipático, orgulloso y desagradable. Los PJs le pueden conocer cuando está dando una paliza con una espada de madera a un joven novicio. Su piel es blanca como la cera, su pelo es rubio (prácticamente blanco) y sus ojos son negros, inexpresivos, carentes de toda emoción.



### 3.- LAS FIESTAS

Las celebraciones conmemoran la victoria del caballero Hurín ap Gaine sobre el perverso hechicero Jarkonenn, acabando así con el cruel gobierno del mago sobre la región. Los PJs están acompañados en todo momento por Dan apNarek, un joven novicio despierto y bastante simpático (*nota para el Master: en realidad es un avatar de Aedón*).

#### Las fiestas:

(La recompensa es variable; puede ser un objeto del perdedor).

- **Juicios** : sobre diversas cuestiones (con un caballero como juez, puede que pida opiniones a los novicios)
  - Disputas de ganado
  - Rencillas entre vecinos (por tierras).
  - Certificar un divorcio

(dar siete vueltas uno alrededor del otro).

#### · *Combates a caballo:*

- Al primer derribo.
- Al mejor de tres.
- Combate al caer.

#### · *Combates a pie:*

- Con mazas, espadas o varas, sobre un estrecho madero elevado.
- Se puede pelear con armadura y escudo (dentro de un círculo de 3m de radio o a primera sangre, sin armadura ni escudo, pintados de azul a la manera tradicional).

#### · *Práctica:*

- Con réplicas de espadas en madera (antes de los combates a pie).

#### · *Concurso de arco:*

- La recompensa es un arco de buena calidad.

#### · *Competición alcohólica:*

El que más aguante.

#### · *Concurso de hortalizas*

#### · *Trovadores*

Hay trovadores que cantan y narran leyendas (entre ellas una sobre la isla de Rohulens y como un grupo de héroes rompieron el asedio al que se veía sometido un castillo por parte de las fuerzas del mal; otra sobre el misterioso druida T arik, héroes caídos como Kris, Leozort, Sul Romen, ...).

#### · *Malabares*

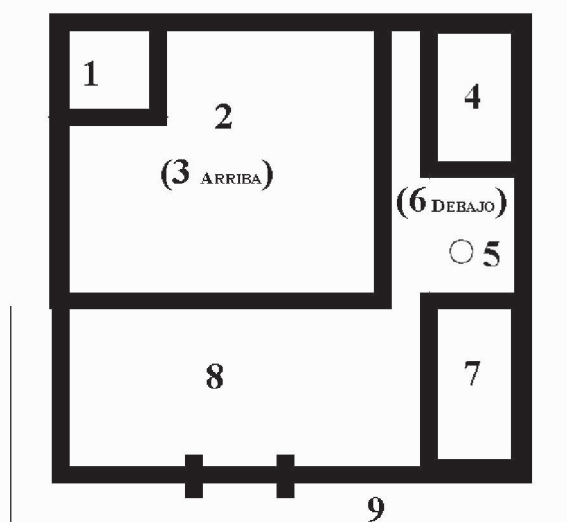
Lanzamientos de dagas y antorchas.

#### · *Recoger el banderín*

Dos jinetes deben competir para ver quien es el que recoge primero del suelo un banderín que está a 100m.

#### · *Final: LA LEYENDA DE HURIN*

## EL CASTILLO



- 1.- TORRE DE VIGILANCIA
- 2.- APOSENTOS
- 3.- ALMACEN Y COCINA
- 4.- CABALLERIZAS
- 5.- POZO
- 6.- CALABOZOS
- 7.- OTRAS DEPENDENCIAS
- 8.- PATIO DE ARMAS
- 9.- FOSO

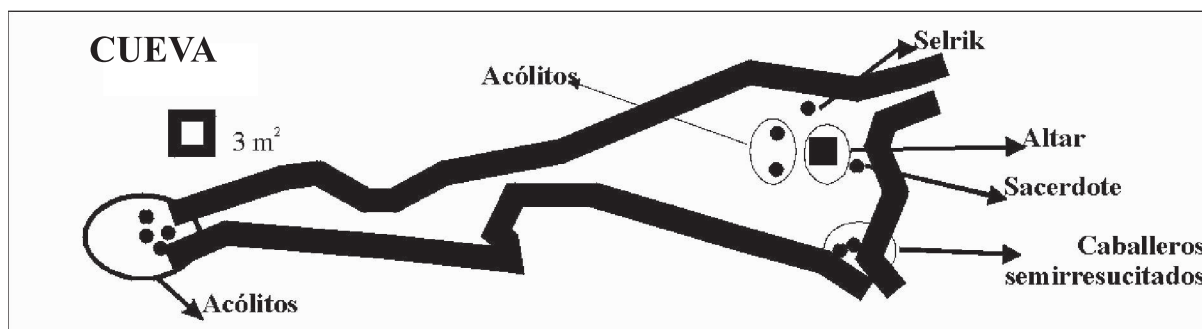
□ 10 m<sup>2</sup>

Al final de la fiesta, el señor de Ourm recuerda la gesta de Hurín.

Después queman aguar-diente en el patio para la gente sencilla, que baila ritmos alegres, mientras en el interior

gras entrelazadas), un artefacto mágico que aumenta el poder de las criaturas de la oscuridad (y proporciona un cierto mando sobre criaturas malignas no mágicas con una inteligencia menor a 10) cuando lo

sacerdote y varios acólitos-). Derek lo descubrirá e irá en pos de su hermano. Cuando se descubra el robo (aparecerán un par de guardias asesinados) y el señor del castillo (Nanster Ourm) revelará la existencia



suenan música de salón y se sirve de vino afrutado. Derek se queda en el exterior.

#### 4.- NOT A P ARA EL MASTER: LA CORONA NEGRA

Lo que no sabe todo el mundo, es que Hurín tras acabar con el hechicero se llevó un objeto mágico que le proporciona poder al mago. Este objeto mágico es la Corona Negra (simula seis rosas ne-

porta un servidor de Arawn, el señor de los abismos.

Aquél que la destruya morirá. Este objeto sólo funciona si su portador la activa un día determinado del año (Dicho día esta curiosamente cerca, ¿Cómo lo sabías?).

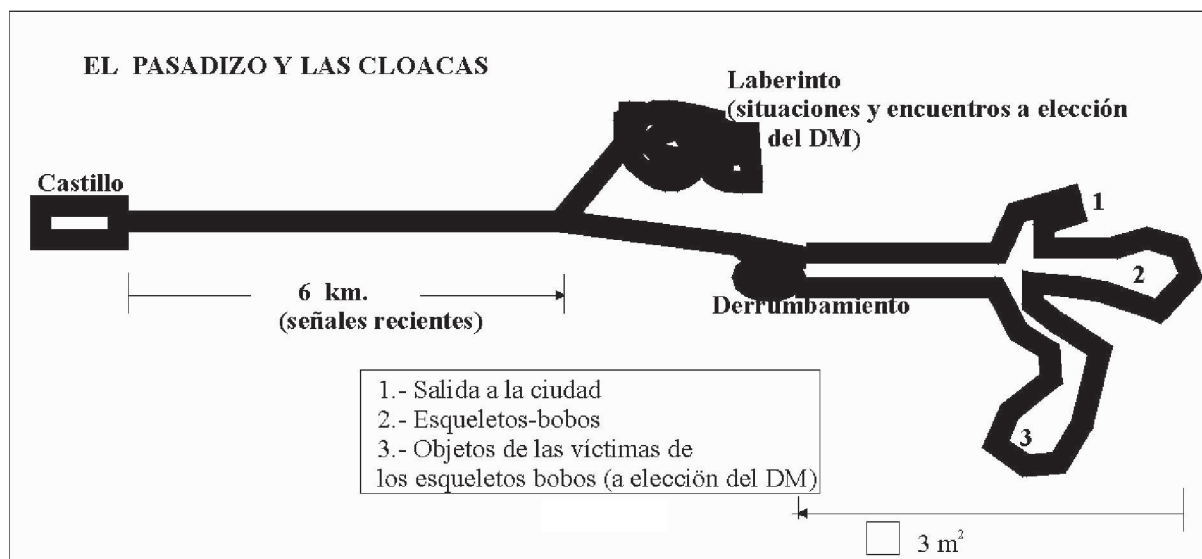
#### 4.1.- NOT A P ARA EL MASTER: RESUMEN DE LA TRAMA

La corona va a ser robada por Selrik (resucitado por los servidores de Arawn -un

de la Corona a los PJs, solicitándoles que la recuperen.

La mayor parte de los caballeros (encabezados por Arnauk) sospecharán que ha sido Derek («El sólo se ha delatado huyendo»).

Cuando el grueso de los caballeros haya salido para explorar los alrededores, los PJs encontrarán un pasadizo secreto que conduce, a través de un red de túneles que los desorienta y los conduce a unas cloacas (están bajo las ruinas



de la antigua ciudad de Darnenok, destruida misteriosamente hace dos siglos. Allí serán atacados por dos o tres esqueletos bobos (una especie de gelatina transparente que mueve esqueletos y huirá en cuanto caiga uno).

Cerca, encontrarán una salida que les permite salir a la ciudad.

## 5.- LA CIUDAD

Allí se encontrarán con multitud de edificios derruidos. Derek está allí, con un hábito gris de tela basta (lo ha arrebatado a un seguidor de Arawn). Los seguidores de

Arawn (unos treinta) han acampado a las afueras de la ciudad. Derek les explicada la situación y que ha localizado una cueva (ver apartado 6) que esta guardada constantemente por cuatro seguidores.

### Descripción de la ciudad

Todo está semiderruido (en muchos edificios sólo quedan los muros exteriores).

Sólo un par de edificios permanecen relativamente intactos.

En la *ARMERIA* podrán encontrar cualquier tipo de arma común (aunque, por ejemplo, la madera de los arcos estará podrida).

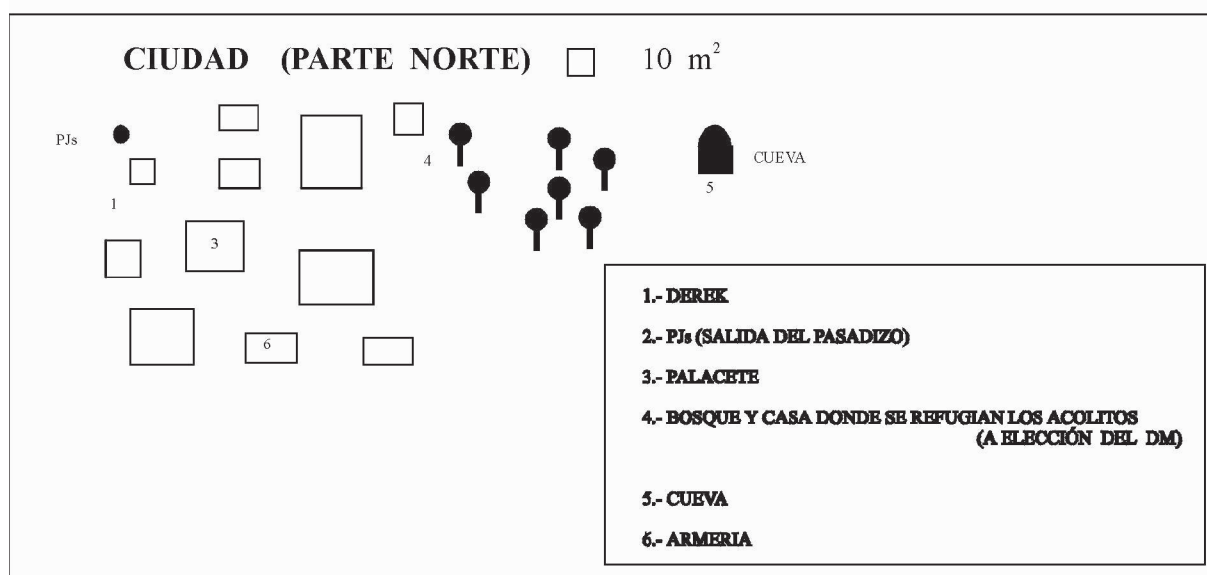
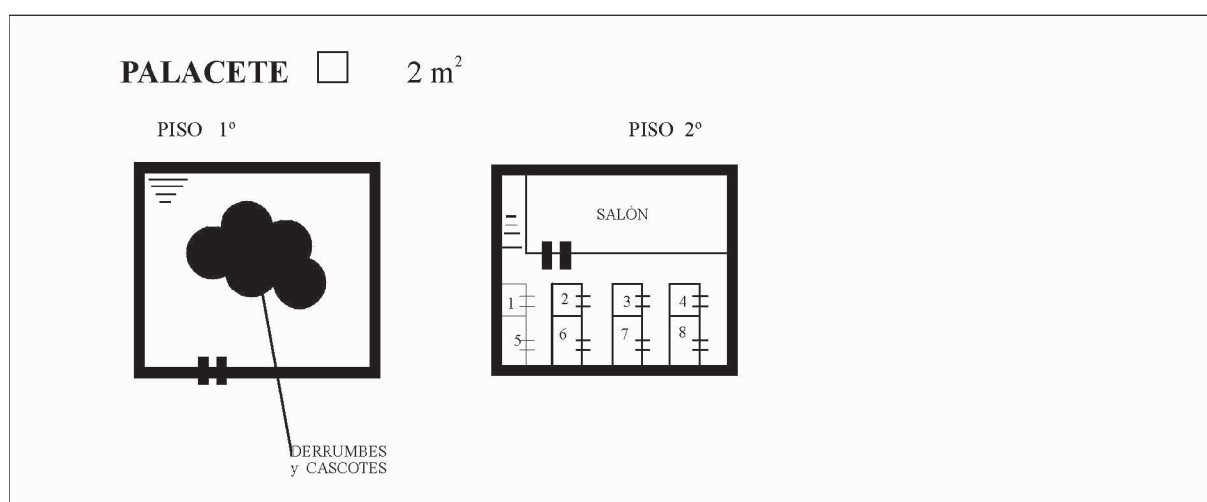
En el *PALACETE* (de dos pisos), hay lo siguiente.

**PRIMER PISO.-** Nada relevante.

**SEGUNDO PISO.-**

· **SALON:** hay tres figuras, un hombre vestido de mago con los brazos alzados y una mueca de desesperación en el rostro, una bella mujer tumbada en una cama. A ambos les cubre una cúpula de luz de color blanco y están inmóviles.

La tercera figura va vestida con un hábito gris y está congelada, tocando la cúpula de luz (cualquiera que la toque quedará congelado -T.Salv. vs Conjuero-).





Habitaciones nº 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Solamente hay muebles podridos.

En la habitación nº7 hallarán un par de anillos bellamente labrados (por un valor total de 1000 po).

En la habitación nº 8 hay una cama enorme con dosel y un esqueleto con una daga al lado (daga arrozadiza +1).

## 6.- LA CUEVA

En el interior (y tras los acólitos-bien derrotados en combate o engañados-) se escucha el ruido de un río subterráneo.

Al final de la cueva, Selrik, unos cuantos acólitos (sustituibles por más caballeros «resucitados» si el nivel del grupo es alto) y sacerdote de Arawn (en realidad un avatar). Todos ellos estan oficiando una antigua e ímpia ceremonia para activar el poder de la corona.

Antes de que empiece el combate, Dan apNarek se enfrentará al sumo sacerdote (y cruzaran frases del tipo «Y a veo que no eres lo que parece» «Ni tu tampoco»). Los avatares se enfrentarán entre sí (con efectos especiales a tu gusto) y los Daverk se enfrentarán entre sí.

Los PJs deberán enfrentarse a los acólitos y a un par de caballeros «parcialmente resucitados», que les ruegan que les maten, mientras son incapaces de controlar sus cuer-

pos, que atacan a los PJs.

Al inicio del enfrentamiento los PJs se verán envueltos en una tenue luz azul (que les



proporciona temporalmente un nivel extra).

## 7.- EL FINAL

Derek, cuyo combate le ha acercado hasta el altar donde



descansa la Corona Negra. Alza la espada para acabar con su hermano (que se encuentra en el suelo) ... y en el momento desvía el golpe y destroza con la espada de sus antepasados la Corona Negra, cayendo inmediatamente muerto al suelo. Los dos avatares desaparecen con un estallido de luz. La cueva empieza a derrumbarse, el agua inunda la cueva, ... (deja que los PJs se esfuercen en intentar salir de esta desesperada situación). Instantes después una luz azulada recubre a los PJs (y al cuerpo de Derek ) trasladandolos a las cercanías del castillo Ourm.

Derek esta muerto, con una extraña apariencia de tranquilidad en el rostro. La luz

azulada recorre la espada de los Daverk, reparandola (aunque quedan manchas negras en la parte que toco la Corona.

Los PJs escucharán una voz (similar a la de Dan) que dice «Esta espada todavía tiene trabajo que hacer», y levita hasta el guerrero más honorable (o hasta un caballero de Aedón) de entre los personajes (*se convierte en una espada +1 con un conjuro de luz -no reversible- al dia*). A lo lejos ven acercarse a unos jinetes provenientes del castillo.

Un día después tiene lugar los funerales por Derek. Asiste a ellos Salasne de Enochg, la prometida de Derek hasta que este corto el compromiso tras matar en duelo al asesino de su hermano y comenzar a rebelarse. Cuando la pira empieza a arder, el patio se ilumina y aparecen imagenes fantasmales de caballeros de Aedón que parecen rendir tributo al difunto.

Mientras las volutas de humo se elevan, las lágrimas ruedan en el rostro de la señora de Enochg.

### 8.- ¿EL FINAL?

Lejos de allí, Otto Handel, un orondo comerciante se acerca hasta una figura que yace a la orilla de un río. Se apea del caballo y se agacha. De repente la figura se mueve y el agradable señor Handel abandona este mundo sin darse cuenta de lo que ha ocurrido.

La figura monta en el caballo y sale al galope.

### DESCRIPCIONES ADICIONALES

**SESASHNE:** pelo castaño largo, estatura media, ojos negros y grandes; muy afectada por la muerte de Derek (de hecho no va a volver a prometerse con nadie).

**NAMSTER:** fuerte, robusto, pelo cano y barba negra.

**DAN:** pelo y ojos oscuros,

complexión atlética, muy amable..

### PUNTUACIONES

Este módulo es fácilmente adaptable a la 3E o al juego *Sovereign Stone*.

- Acólitos C2 Pg9 CA4 Conj: causar heridas (2) Armas: dagas curvas y cimitarras. Llevan cotas de malla y escudo.

- Guardias/Caballeros normales de Aedón G1 CA4 (cota de mallas y escudo) Pg 8 Armas: espada ancha.

- Caballeros parcialmente resucitados CA4 Pg10 (similares a zombies). A: 1 D:2-8

- Derek / Selrik / Arnauak G3 CA3 Pg25 Especialista con espada ancha (A T 3/2 D 1d8+3).

- Esqueleto (fantasma de los bobos) CA7 DG2 Pg 9 A puño D 1d4 DE: solo fuego.

### SELRIK

Selrik esta realmente resucitado, pero el hechizo de resurrección de los adoradores de Arawn convierte a los destinatarios a alineamiento malvado.

### NOTAS ADICIONALES

Si así lo deseas puedes aumentar la duración de la partida desarrollando algunos detalles:

- En la ciudad de Darmerok pueden existir más amenazas.

- ¿Están tramando los villanos algo para lo que necesitan la corona?

- Raptan también al niño para sacrificarlo y activar la Corona.

Mario Grande de Prado

