

EL ESCUDO DE LORD DRAGNOR

Esta es una aventura para 5-7 personajes de niveles 6-8, aunque puede ser fácilmente adaptada para cualquier nivel de dificultad y en cualquier mundo "tradicional" de D&D. El módulo supone que las características de los personajes tienen medias razonables (60-84) y objetos mágicos con un valor adecuado a su nivel según la GDM. En caso contrario, algunos encuentros pueden no suponer un desafío y el DM debería incrementar también las características de los enemigos.

Es necesario que los jugadores estén en buenas relaciones con algún señor local, rey o una figura política similar, para que puedan ser designados como escolta para este pequeño viaje. Otra opción es que sean contratados como mercenarios por este señor, pero la primera es mejor opción.

ANTECEDENTES

Las tierras de Lord Dragnor (sustitúyase por cualquier otro nombre apropiado a la campaña) se encuentran asoladas por una infestación de goblinoides, como es habitual que suceda cada unos cuantos años. Estas criaturas han descendido de las montañas y ahora saquean pueblos, asaltan en los caminos y

ocupan edificios importantes, como puede ser el molino, como parte de su pequeña fiesta. Esta vez han elegido un año muy malo, en el que el señor está en guerra con sus vecinos y no dispone de tropas suficientes para limpiar los caminos adecuadamente.

En tierras de Lord Dragnor se encuentra instalada desde hace mucho tiempo una orden monástica en lo alto de una pequeña colina rodeada por un bosque y un río. Los monjes guerreros que allí habitan están dedicados al perfeccionamiento de sus cuerpos y sus mentes a través de las artes marciales. Los monjes jamás se involucrarían en una guerra pero en más de una ocasión ya han acudido a defender al pueblo de los goblinoides.

Lord Dragnor va a hacer un alto en su actividad guerrera para acudir en misión diplomática a visitar al abad Xi'an. Lleva consigo un presente, un escudo ornamentado que pretende entregar al monasterio como símbolo de que la orden está bajo protección de su familia.

Evidentemente, Lord Dragnor también pretende pedir al abad ayuda para frenar la infestación de goblinoides que sufre la región porque sabe que el potencial militar del monasterio es enorme a pesar de que sus filosofías de vida les convierten en una orden pacífica.



ESCENA 1:

LLEGADA AL MONASTERIO.

El monasterio es una construcción amurallada de planta cuadrada que destaca en lo alto de la colina. Tácticamente tiene poco que envidiar a un castillo tradicional. Internamente está dividido en tres partes: un gran patio interior al aire libre (70% del espacio) y dos zonas privadas y cubiertas a izquierda y derecha con las dependencias de los monjes (de una de ellas se eleva la torre del monasterio). El patio interior tiene varios pequeños edificios cubiertos, entre ellos dependencias para los invitados, una zona de entrenamiento cubierta y una capilla/altar. La mayor parte del patio interior la componen tres plazas descubiertas de entrenamiento.

La comitiva de Lord Dragnor, formada por dos guardias personales y los PJs, es recibida en la enorme puerta de doble batiente del monasterio por un grupo de monjes guerreros del más alto nivel y el mismo abad Xí'an. A espaldas de estos, en una de las plazas de entrenamiento, los jugadores son testigos casuales de un impresionante demostración de control y fuerza: un veintena de los maestros de la orden realizan katas con una asombrosa precisión.

El abad se muestra amable, les invita a pasar y les pregunta por el viaje. Todo el grupo es conducido las dependencias de los invitados. Lord Dragnor y el abad se retiran para hablar, acompañados por un monje guerrero que parece ser la sombra del abad. Los jugadores quedan libres de vagar por el patio interior a sus anchas. Un monje guerrero joven, Lao, queda asignado para resolver sus dudas o explicarles lo que deseen saber.

BUSCANDO GRESCA...

En el tiempo que permanezcan en el templo, los jugadores observarán a los monjes más jóvenes practicar posiciones casi cómicas con aparente torpeza, muchos monjes golpeando el aire al unísono y maestros practicando combate aparentemente sin mucha fuerza y sin tomar contacto. Casualmente nadie estará entrenando con armas en esos días. Si en tu grupo de jugadores tienes al típico jugador broncas que además es un bocazas puede que termine quejándose de que "este grupo de blandengues no podría detener a un ogro ni aunque le ataran la mano a la espalda" o algún otro comentario poco afortunado. Aunque los habitantes del monasterio son evidentemente monjes, también son guerreros y si algún PJ vulnera su orgullo de forma descarada habrán encontrado una buena bronca.

El "maestro de armas" del monasterio, por llamarlo de alguna forma, es un monje de nivel 16 con muy mala leche y muy poco tacto diplomático llamado Zheng. Está realizando katas con los maestros pero si se produce un incidente será avisado y estará encantado de mostrar al bocazas cuan equivocado está. Mandará formar a los monjes en círculo (para que presencien el combate y para no dejar huir al bocazas) y se enfrentará en uno contra uno a cualquier PJ que este dispuesto a reírse del templo o dudar de sus capacidades marciales. Luchará desarmado incluso contra un oponente armado. Intentará no matar a nadie pero atacará duramente y si el jugador no se rinde pueden ocurrir accidentes.

Zheng: AL LN, Niv16, Fu16, De16, Co16, In10, Sa16, Ca8. Fajín de fuerza de gigante +6, Sandalias de dar zancadas y saltar, Brazaletes CA+6, Amuleto de armadura natural +5, Vestiduras de Fe.

ESCENA 2:

ENCUENTRO CON LOS MEDIANOS

Tara y Dan son dos medianos (chica y chico, respectivamente) que está realizando "turismo" en el templo. Salieron de su aldea hace dos semanas y han estado vagando por la zona de alrededor. Son muy pocos los medianos que se aventuran mucho más allá de un día de camino de su aldea. Ahora están ya de regreso y piensan partir pronto para maravillar a sus vecinos con las cosas extraordinarias que han visto en su viaje. Hace un día toparon con el monasterio y se acercaron a verlo. Los monjes les recibieron hospitalariamente, como suelen hacerlo con los viajeros y los peregrinos, así que los jugadores topan con ellos cuando están curioseándolo todo.

Dan choca con el PJ más alto mientras caminan por el patio interior, idealmente a media tarde. Cae al suelo aterrizando sobre sus posaderas e inmediatamente comienza a quejarse de que el PJ debería mirar mejor por donde va. Casi inmediatamente Tara se une a la discusión. Si el PJ se muestra amistoso, le disculpará y entablará una distendida conversación con él, hablándole de su aldea y de su Viaje-Aventura, como ellos lo llaman. El DM es libre de llenar la conversación de coloridas explicaciones. Sería especialmente adecuado que la siguiente información saliera a relucir:

- La aldea de los medianos está al otro lado del Bosque Negro, llamado así por ser muy denso

y dificultar el paso de la luz. Vinieron desde allí atravesando el bosque por un atajo secreto que solo ellos conocen y que es de su tamaño. Por ese atajo se tarda menos de medio día en llegar a la aldea.

- Los medianos no saben nada de la infestación de Goblinoides, aunque señalan que han oído ruidos muy extraños y aterradores en el Bosque Negro durante la noche.

- Los medianos pretenden volver a su aldea muy pronto. Quizá salgan esta misma noche para poder llegar a ver la fiesta regional que se celebra esta semana.

- La aldea de los medianos es famosa en la región por su pan artesano horneado. Su molino es uno de los más grandes de la zona y hay grandes trigales alrededor de la aldea.

ESCENA 3:

UNA VISITA NOCTURNA.

Lao, el joven monje guerrero que estuvo encargado de atender sus dudas y necesidades durante el día, visita a los jugadores en sus aposentos durante la noche. Parece un tanto excitado y les pregunta a ver saben donde están los medianos con los que estuvieron charlando durante la tarde. Ante su negativa, el joven monje se sienta y suspira con aire de preocupación.

Lao les cuenta que parece ser que los dos medianos se colaron en la zona de los aposentos privados de los monjes esperando encontrar algo que contar a sus congéneres y que de algún modo llegaron hasta la



habitación del abad. El abad les recibió amablemente y estuvo conversando con ellos. Parece que uno de los medianos mostró interés en el escudo ornamentado que Lord Dragnor había entregado al abad. Xi'an, habiendo hecho votos de generosidad extrema como máximo responsable de la orden monástica, se levantó, envolvió el escudo en telas y se lo entregó a los medianos.

Para cuando el resto de los monjes se enteró, los medianos habían desaparecido. Los monjes no culpan a los medianos, pues no comprendían el significado del objeto, pero necesitan recuperarlo para que esté presente al día siguiente en la exhibición en honor a Lord Dragnor. Están dispuestos incluso a comprárselo si fuera necesario para evitar un incidente diplomático.

Si los PJs han prestado atención al relato y parecen en disposición de ayudar, Lao les pedirá que si tienen idea de donde pueden estar los medianos les ayuden a recuperar

Garsh y Gutka. CR 7; Gigantes Grandes; AL CM; HD 6D8+ 36; HP 72, 66; Ini +2, +4; Vel 30 ft; CA 18 (-1 tam, +7 nat, +2 des), 20 (-1 tam, +7 nat, +4 des); Ataques: 2 garras +11 (1D6+8) y mordisco +6 (1d6+4), 2 garras +9 (1D6+6) y mordisco +4 (1d6+3); 5x5/10; AE Rend (2D6+12, 2D6+9); CE Regeneración 5, Olfato, Infravisión 90 ft.; For +11, Ref +4, +6, Vol +3,+4; Fue 26, Des 15, Con 23, Int 5, Sab 9, Car 6 y Fue 23, Des 18, Con 23, Int 7, Sab 10, Car 8. Habilidades y dotes: Avistar +5,+6, Escuchar +4,+6, Alerta, Voluntad de Hierro.

el escudo. Los monjes no pueden salir del templo en busca de los medianos porque deben estar preparados para la exhibición del día siguiente, que durará toda la mañana. Los PJs se enfrentan al reto de recuperar el escudo por métodos no violentos en una noche y una mañana.

ESCENA 4:

EL BOSQUE NEGRO

Es lógico pensar que los jugadores se decidan a atravesar el Bosque por los medios más rápidos de los que dispongan para llegar a la aldea. El bosque está enmarañado y es complicado de transitar a plena luz del día, más aún durante la noche. Es posible que los jugadores sean capaces de atravesar el Bosque volando o por otros medios mágicos, pero si no lo se enfrentan a un extenuante tránsito de más de seis horas (suponiendo que dispongan de algún tipo de iluminación que no haga arder el bosque).

Desgraciadamente, si intentan cruzar "a las bravas" es muy posible que los nuevos inquilinos del bosque les detecten y decidan darse un aperitivo con ellos. Estos dos nuevos inquilinos (el origen de los ruidos de los que hablaron los medianos) son dos desagradables trolls con muy malas intenciones. Tan pronto localizan al grupo (por el olfato), se adelantan a ellos y tratan de tenderles una emboscada subiéndose a unos árboles. La dificultad de la tirada de avistar para no estar sorprendido en el asalto de sorpresa es tan solo 12.

JORNADAS GURUTZETA 2.001

Del 27 al 29 de Diciembre en la Casa de Cultura de Cruces (Barakaldo)

Información en <http://mitagos.dreamers.com/gurutzeta> y mitagos@geocities.com

Soldado Goblin CR 1; Humanoide pequeño; AL NM; HD 3D8+3; HP 20; Ini +1; Vel 20 ft; CA 17 (+1 tam, +3 arm, +1 des, +2 esc); Ataques: Espada corta +6 (1D6+1) o Arco corto compuesto +5 (1d6); 5x5/5; CE Infravisión 60 ft.; For +4, Ref +2, Vol +1; Fue 12, Des 13, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 8. Habilidades y dotes: Avistar +4, Escuchar +3, Montar +5 (+11), Escondarse +9. Alerta, Focus (Espada corta), (Mounted Combat).

Explorador Goblin CR 3; Humanoide pequeño; AL NM; HD 3D6+3; HP 16; Ini +7; Vel 20 ft; CA 18 (+1 tam, +4 arm, +3 des); Ataques: Espada corta obra maestra +7 (1D6) o Arco corto obra maestra +7 (1d6); 5x5/5; CE Infravisión 60 ft.; For +2, Ref +6, Vol +1; Fue 10, Des 16, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8. AE Apuñalar +2D6; CE Evasión, Uncanny dodge; Habilidades y dotes: Avistar +6, Escuchar +6, Montar +6 (+12), Escondarse +16, Moverse en silencio +8, Acrobacias +8, Escalar +5, Engaño +5. Iniciativa mejorada, Esgrima (Espada corta), (Mounted Combat).

Equipo: Espada corta obra maestra, Arco corto obra maestra.

Sargento Hobgoblin CR 5; Humanoide mediano; AL LM; HD 6D10+12; HP 50; Ini +1; Vel 30 ft; CA 18 (+6 arm, +1 des, +2 esc); Ataques: Espada bastarda obra maestra +11/+6 (1D10+5) o Ballesta pesada +7 (1d10); 5x5/5; CE Infravisión 60 ft.; For +7, Ref +3, Vol +4; Fue 16, Des 13, Con 15, Int 13, Sab 10, Car 10; Habilidades y dotes: Montar +10, Moverse en silencio +2, Escalar +2, Manejar animal +5, Saltar +3. Arma exótica (Espada bastarda), Focus (Espada bastarda), Focus (Espada bastarda), Experto, Desarmar mejorado, Voluntad de hierro, Reflejos de combate.

Equipo: Espada Bastarda obra maestra, Split mail obra maestra.

ESCENA 5: PUEBLO FANTASMA

Es de suponer que los jugadores llegarán al pueblo mediano aún de noche. Para ello tendrán que atravesar una planicie llena de trigo. El pueblo está formado por casas-madriguera en las colinas, una plaza central con una fuente en el medio y estrechos caminos empedrados que la conectan las casas con la plaza. El pueblo está desierto y se pueden ver tenderetes abandonados a su suerte y mercancía diversa tirada por toda la plaza. Puede que tan pronto vean eso se den cuenta de que el pueblo ha sufrido un ataque goblin recientemente y comiencen a ocultarse activamente. El DM deberá juzgar cuanto han llamado la atención para decidir si una patrulla goblin va o no va a investigar. Lo más probable es que los jugadores hayan utilizado antorchas u otros métodos mundanos o mágicos de iluminación. En ese caso las probabilidades de detección son muy altas y la pequeña banda goblin habrá enviado a una o dos patrullas consistentes en cuatro soldados goblin, un explorador goblin y un sargento hobgoblin cada una.

El grueso de las fuerzas goblin se encuentra acampada en el molino, que es utilizado por su líder, Borak, como centro de mando. El molino está situado en una de las colinas que sobresalen por encima de los



campos de trigo rodeando el pueblo y el ejército está acampado por la ladera opuesta al Bosque Negro, por lo que los PJs no los verán inmediatamente. En estos momentos están celebrando el pillaje realizado en la aldea y bebiéndose su botín, con lo que a cierta distancia se les puede oír (DC 15). Los goblin mantienen capturados a una veintena de medianos en jaulas de madera, y tratan de decidir que hacer con ellos mientras acarician la idea de dárselos de comer a los worg. Entre los prisioneros están aquellos que no pudieron escapar cuando atacaron la aldea y tampoco murieron defendiéndola, sobre todo mujeres y niños. También están capturados Dan y Tara, que fueron sorprendidos por una patrulla goblin.

Las fuerzas goblin constan de 8 patrullas como la descrita en el párrafo anterior, 20 worgs y Xasmusg, un hobgoblin con inusuales poderes arcanos. Los goblins y los worg están acampados al aire libre mientras que los hobgoblin y su líder están reunidos haciendo planes en el molino. Borak, que ha alcanzado su puesto de liderazgo gracias a la fuerza superior de su raza, pretende arrasarlo todo el territorio mediano con este pequeño ejército. Si, como espera, no obtiene resistencia, se internará después en el territorio de los humanos para continuar con el pillaje. El escudo que llevaban los medianos está colgado como trofeo de una de las paredes interiores del molino.

Llegados a este punto, el DM es libre de llevar el encuentro de manera acorde al estilo de juego de su grupo. Algunas opciones incluyen: deslizarse sigilosamente al interior del molino mediante alguna distracción y robar el escudo, entablar batalla con las fuerzas goblin (una opción suicida excepto si se planea adecuadamente), negociar con Borak un rescate por los medianos y el escudo, etc.

Montura worg CR 2, Bestia mágica mediana; AL NM; HD 4D10 +8; HP 35; Ini +2; Vel 50 ft.; CA 16 (+2 arm, +2 des, +2 nat); Ataques: Mordisco +7 (1d6+4); 5x5/5; AE Derribar. CE Olfato; For +6, Ref +6, Vol +3; Fue 17, Des 15, Con 15, Int 6, Sab 14, Car 10; Habilidades y dotes: Moverse en silencio +7, Esconderse +7, Avisar +9, Escuchar +9, Supervivencia +2 (Rastreado +6). Alerta.

Borak, Lider espantajo de la banda goblinoide CR 10, Rng1, Bbn 2, Rog3, Fth 2; Humanoide mediano; AL CM; HD 3D8 + 3D6 + 2D12 + 2D10 + 1D10 +33; HP 88; Ini +7 (+3 Dex, +4 ini. mej.); Vel 40 ft.; CA 24 (+8 arm, +3 des, +3 nat); Ataques: Hacha de batalla +13/+8 (1D8+6) y Hacha de mano +12/+9 (1D6+5); 5x5/5; AE Apuñalar +2D6, Rabia 1v./día. CE Infravisión 60 ft., Uncanny dodge, Evasión, Enemigo favorecido +1 (Humanos); For +15, Ref +7, Vol +4; Fue 18, Des 16, Con 17, Int 12, Sab 10, Car 12; Habilidades y dotes: Montar +13, Moverse en silencio +15, Esconderse +15, Avistar +9, Escuchar +5, Escalar +7, Manejar animal +6, Saltar +6. Lucha con dos armas mejorada, Iniciativa mejorada, Critico mejorado (Hacha de batalla), Critico mejorado (Hacha de mano), Voluntad de hierro, Reflejos de combate.

Equipo: Camisa de mallas +4, Poción de fuerza de toro, dos pociones de curar heridas serias (3D8+5), Poción de sabiduría, Hacha de batalla +2, Hacha de mano +1.



Xasmug Hechicero/chaman Hobgoblin

CR 8, Sor 8; Humanoide mediano; AI NM; HD 8D4+16; HP 38; Ini +1; Vel 30 ft; CA 17 (+4 arm, +1 des, +1 esq, +1 def); Ataques: Daga +5 (1d4+1); 5x5/5; CE Infravisión 60 ft.; For +4, Ref +3, Vol +6; Fue 10, Des 13, Con 15, Int 12, Sab 10, Car 16; Habilidades y dotes: Hechicería +12, Concentración +13, Con (arcano) +12, Moverse en silencio +5. Spell Focus (Conjuración), Weapon Focus (Conjuros de proyectil), Esquivar.

Equipo: Daga +1, Pergamino de Volar(x2), Pergamino de Parpadeo, Pergamino de Muro de fuego, Anillo de protección +1.

Conjuros por día: 6/7/7/6/3. Tirada de salvación: 13 + nivel de conjuro (15 + nivel para los conjuros de Conjuración). Lista de conjuros (8/5/3/2/1): (1) Armadura de mago, Grasa, Escudo, Retirada expeditiva, Proyectil mágico; (2) Flecha ácida de Melf, Invisibilidad, Esfera llameante; (3) Flecha de llamas, Disipar magia; (4) Hechizar monstruo.

Nota: Xasmug lleva continuamente sobre sí un conjuro de Armadura de mago. Si el DM lo considera oportuno, Xasmug puede tener hechizada en ese momento cualquier criatura que sea apropiada para equilibrar un combate con los jugadores. Xasmug no ha llamado aún a ningún familiar. Si el DM decide cambiar eso, se recomienda un familiar sapo.



ESCENA 6: RESOLUCIÓN

Si los PJs recuperan el escudo de Lord Dranor, el DM es libre de introducir una fiesta final al más puro estilo de la Guerra de las Galaxias (sin extraterrestres, por supuesto).

Los monjes estarán agradecidos por el servicio prestado. Si los jugadores exigen una recompensa, los monjes la pagarán gustosos. Si no lo hacen, aunque sus recursos no prosperen habrán ganado una fuerza aliada poderosa y los personajes que así lo deseen tendrán la posibilidad de recibir entrenamiento en el monasterio.

Si los PJs rescatan a los medianos, también estarán agradecidos y les invitarán a saborear una genuina merienda mediana, con pan horneado de Campo Dorado incluido. Los PJs habrán obtenido para siempre refugio y dos pequeños aliados en esta aldea.

Los monjes exterminarán la amenaza goblin tanto si la relaciones diplomáticas llegan a buen puerto como si no lo hacen. No obstante, si los PJs fallan, Lord Dragnor puede considerar la pérdida del escudo como una muestra de desinterés por parte de los monjes de estar en buenas relaciones con su persona.

Es posible que, en ese caso, los PJs tengan que decidir de qué lado están tan pronto Lord Dragnor termine su guerra, porque el despedido noble intentará reducir el monasterio a cenizas con la excusa de que no puede permitir que exista una fuerza militar "de dudoso alineamiento" en su territorio.

SERGIO MONJE
volucer@yahoo.com