

Advanced
Dungeons & Dragons



LOS BRIBONES DE TILVERTON

UNA AVENTURA EN LOS REINOS OLVIDADOS



Web de la lista: www.dreamers.com/reinos

Idea Original y Desarrollo: Raist ALC MAR@teleline.es

Diseño de Edición: Raist ALC MAR@teleline.es

LOS BRIBONES DE TILVERTON

Trasfondo

Esta aventura está ambientada en Tilverton, pero puede modificarse para que sea jugada en cualquier otra ciudad o mundo.

Nuestros PJ debido a un pequeño incidente con Phidalpur Undeir (NM hm Ldr3), deciden ir a buscarle para aclarar la lamentable pérdida de ciertos objetos por parte de uno de los jugadores (a quién se le ocurre ir a hacer negocios con uno de los peristas más peligrosos de la ciudad).

Lo que no saben los PJ es que un grupo de doppleganger, siguiendo los inescrutables planes de esa raza, han eliminado y reemplazado a Phidalpur. Enterados de que los PJ van a por él han decidido dirigir los jugadores contra los Bribones (para seguramente reemplazarlos después). Mientras tanto el grupo se esconde y utiliza la red de Phidalpur para vigilar e informarse de la situación.

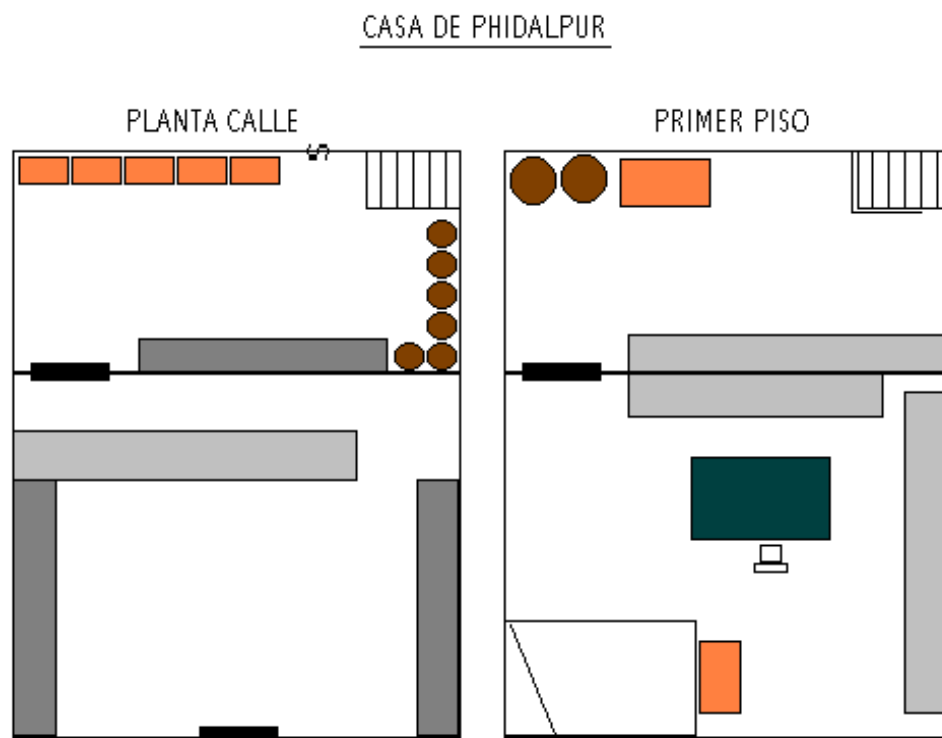
<p><u>Nota para el DM:</u> La Cofradía está formada por más de 70 ladrones NM de niveles 2-5 y entre 3 y 12 guerreros de niveles 3-10. Su líder actual es Artur 'el Gordo' Grossman (N hum Ldr10) o, si resulta muerto, su hija Lharae 'la Ágil' (CB hf Ldr8, Des 18).</p>

La Casa de Phidalpur

Cuando lleguen a la tienda de Phidalpur se encuentran con que está cerrada y que hay un cartel en el que se lee que Phidalpur ha partido de la ciudad dirigiéndose hacia Puerto Mir (en la calle, cerca del puesto de Phidalpur, un grupo de niños que juegan con cerbatanas se dedicarán a incordiar a los PJ).

El puesto de Phidalpur es una pequeña casa de planta y piso. En la planta baja no hay más que una puerta y en el primer piso hay tres ventanas. En caso de que los PJ decidan entrar por las bravas en la tienda de Phidalpur habrá que tener en cuenta que si es de día existe un 25% de probabilidades de que la guardia pase por allí en ese preciso momento. Si de todas formas intentan entrar hay que tener en cuenta que en la puerta hay una trampa de aguja con veneno paralizante (1d6 horas y -4 a la TS vs veneno) y que la cerradura es de calidad excelente (-20% a abrir cerraduras).

Cuando consigan entrar, descubrirán que la tienda está totalmente desmantelada y que no queda absolutamente nada de valor (los doppleganger estaban sobre aviso y han evacuado cualquier artículo de valor a excepción de un par de tonterías, lo contrario no parecería normal). A opción del DM para darles una pista, si no encuentran nada, puede ser que mientras están investigando un jovenzuelo venga con un recado de un tal Artur 'el Gordo', invitando a Phidalpur a reunirse con él en 'La Venganza de Grimwald' (forma parte del plan de los doppleganger).



Si bien los armarios de las dos plantas están vacíos, en la trastienda hay cinco pequeños cofres y seis barriles de cerveza de calidad normal (25 litros por barril). Además hay una puerta secreta que da a la calle.

En uno de los cinco cofres (a elección del DM) hay una trampa de aguja con veneno (TS vs veneno con una penalización de -4). El veneno es extracto de rosa estriada:

Nombre: Rosa estriada

Frecuencia: común

Esta preciosa flor rosada recuerda a una pequeña rosa. Crece en suelos rocosos pobres, en áreas templadas o tropicales. Se secan las flores y se sirve como un té. Este bebedizo es un potente relajante. Los que lo consumen se sienten muy relajados y tienden a mostrarse despreocupados acerca de los sucesos externos, ya se trate del trabajo, juego, o un dragón furioso.

Efectos: el que lo consume consigue un +4 a los tiros de salvación contra miedo, +4 a la moral, -2 a la destreza (ya que está muy relajado), y -4 al movimiento, durante 1d6 horas.

En el interior de dicho cofre hay un metro cuadrado de paño suntuoso (100 mo). En el resto de los cofres están completamente vacíos. Si registran minuciosamente la planta encontrarán una botella de cristal, un trozo de cadena ligera (60 cm.) y una garrafa de aceite de lámpara (5 l.).

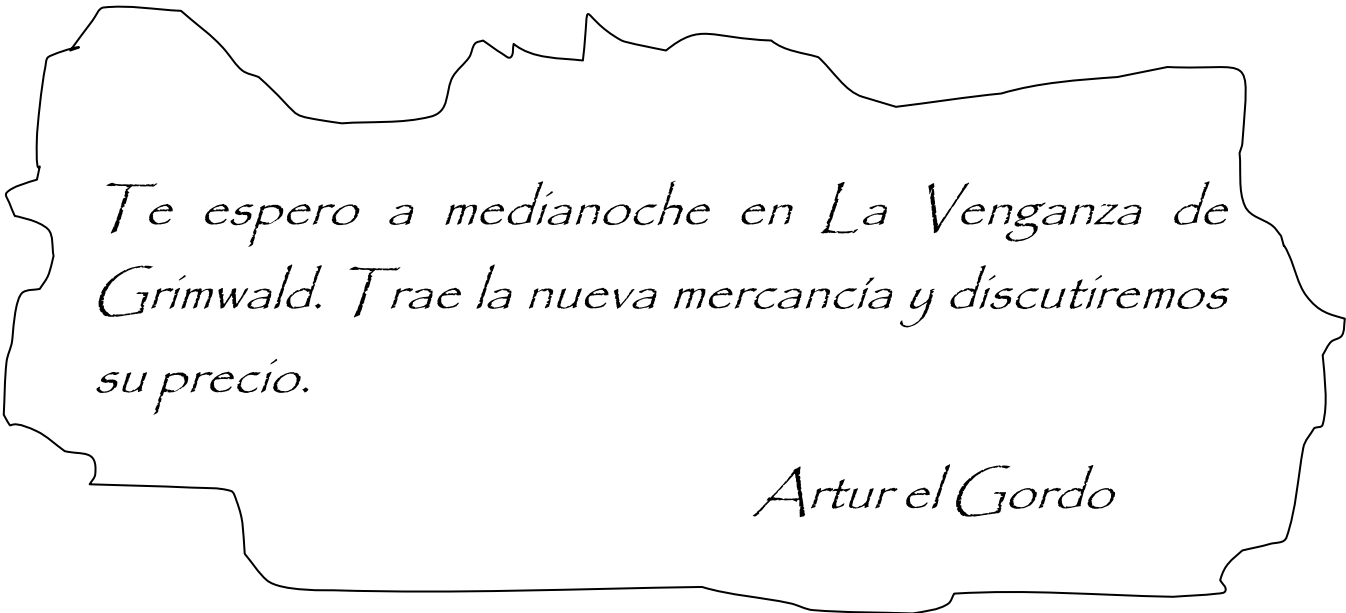
En el piso superior encuentra dos barriles, uno de los cuales está vacío y en el otro hay 2d20 manzanas podridas o casi podridas. Al lado de los barriles hay un cofre más grande que el de la planta inferior en el que se encuentran un par de viales y resto de líquido. Si alguien investiga un poco más a fondo o con una tirada de inteligencia se darán cuenta de que los viales son del tipo que se utiliza para las pociones y que el líquido puede ser algún tipo de poción (en realidad son restos dejados para interesar un poco más a los PJ).

La habitación de Phidalphur contiene un camastro (desecho) y un par de armarios. En uno de los armarios se encuentran tirados (parece que por la prisa en partir) unos guantes, una faja y un cinto usados pero en un estado aceptable. Además en la mesa hay una botella de vino vacía y un par de vasos sucios, además de un par de velas.

A los pies del camastro hay un gran cofre de calidad excelente (-20% a abrir cerraduras), además hay una trampa de resorte. El cofre, tras abrir la tapa normal, tiene una especie de segunda tapa (en principio un simple panel) con un agarradero para retirarla. Cuando alguien intente quitarla un mecanismo de resorte hará que la primera tapa se cierre atrapando la/s mano/s y causando 1d4 de daño en cada mano por round que dure el aprisionamiento. En caso de que el aprisionamiento dure más de 10 rounds existe un 50% de probabilidades cada round de amputar una mano. Hace falta una tirada de doblar barras/alzar puertas para abrir de nuevo la tapa. Al abrirla se oirá un chasquido metálico y el resorte de la trampa se romperá. Esta trampa tiene la probabilidad normal de ser detectada

(una vez que se haya abierto el cofre) y en caso de serlo también se detectará un pequeño botón que desactiva el resorte.

Dentro del cofre los PJ encontrarán un montón de papeles (la contabilidad de Phidalphur) pero nada de valor, salvo que revuelvan durante un buen rato, en cuyo caso encontrarán una nota, en la que un tal Artur 'el Gordo' cita a Phidalphur para esta noche en La Venganza de Grimwald (esta nota es falsa y forma parte del plan para guiar a los PJ hacia los Bribones).



Te espero a medianoche en La Venganza de Grimwald. Trae la nueva mercancía y discutiremos su precio.

Artur el Gordo

Nota para el DM: La Posada de la Venganza de Grimwald es propiedad de los Bribones. Hasantasser Hombroensangrentado dirige la posada ellos.

Si los PJ investigan en los bajos fondos, o se dedican a escuchar rumores pueden llegar a descubrir:

1. Phidalphur no pertenece a los Bribones (el gremio de ladrones local), aunque en ciertas ocasiones tenía tratos con los mismos.
2. La posada de La Venganza de Grimwald, dirigida por Hasantasser Hombroensangrentado (NB hm Ldr7), es propiedad de los Bribones.
3. Últimamente Phidalphur tenía un comportamiento extraño (había sido sustituido por un doppleganger).
4. Artur 'el Gordo' está muy relacionado con los Bribones (por no decir que es el jefe).

Es de suponer que los PJ acudirán a la cita con la intención de encontrar a Phidalphur, pero este no tiene la menor intención de acudir por allí. Lo que es más probable es que los Bribones, al ver entrar en su posada a un grupo nuevo en la ciudad y con ganas de pelea no duden en proporcionársela.

La Venganza de Grimwald

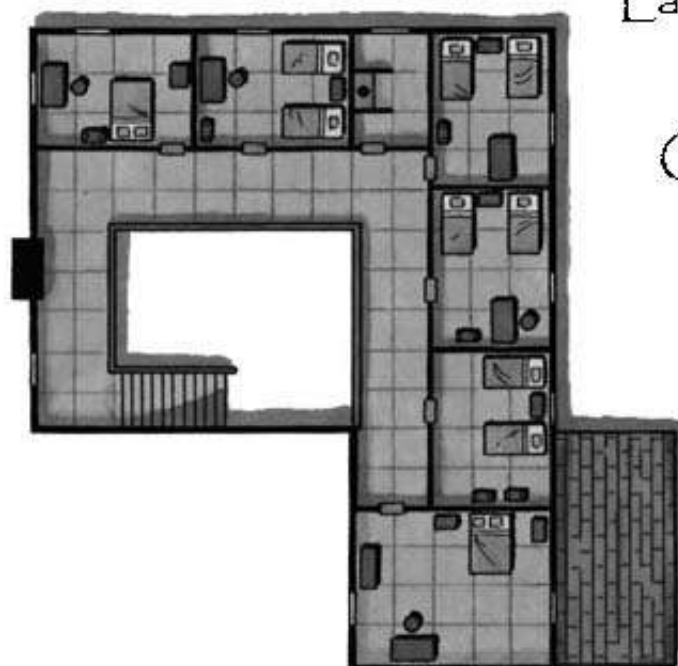
La Venganza de Grimwald es una posada buena/cara regentada por el jovial Hasantasser Hombroensangrentado (NB hm Ldr7, miembro de los Bribones). Los precios de la posada son realmente altos, y hay toda una cantidad de ranas saltando de un lado para otro. Dos ranas con prominentes marcas amarillas llevan bolsitas de *polvo de desaparición* pegadas a sus vientres para ser usadas por los Bribones en apuros. Todas las bolas de los gruesos postes principales de los pasamanos de la escalera de la posada pueden girarse de una cierta forma para revelar útiles huecos de almacenamiento. Cada hueco, que abarca todo el poste, contiene una daga, un garrote, una máscara facial de seda negra y una bolsita de *polvo de desaparición*. La Venganza está conectada a las alcantarillas a través de varios caminos ocultos.

Si los PJ's llegan a La Venganza antes de anochecer, verán que sólo hay tres o cuatro personas, bien en la barra o sentadas en las mesas. El propio Hasantasser se encuentra las barras y de la cocina viene un agradable olor a comida y especias. La posada destaca por su limpieza (si exceptuamos las ranas) y los clientes no parecen los típicos borrachos, más bien todo lo contrario, pues parecen muy serenos.

Al anochecer empieza a llegar a la posada toda la clientela habitual, aproximadamente unas 20 o 30 personas de las cuales 13, además de Hasantasser, las dos camareras y el cocinero son miembros de los Bribones.

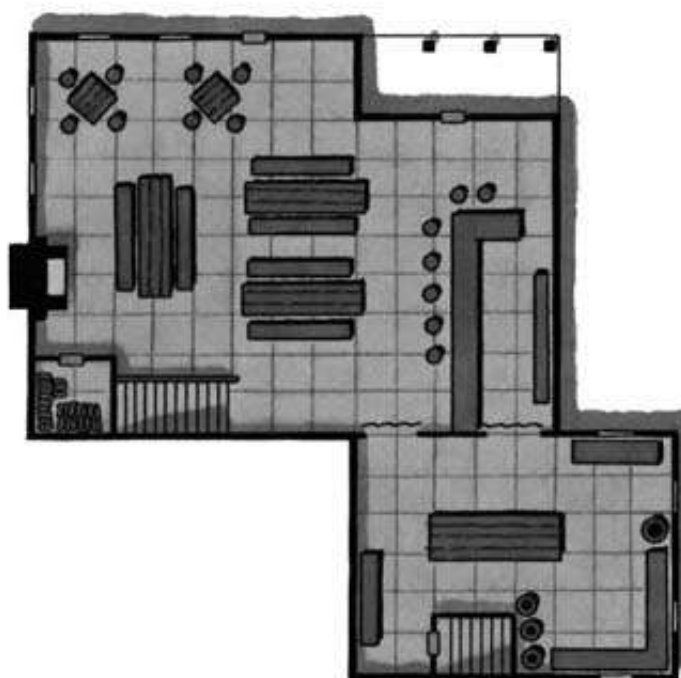
	Nivel	GACO	CA	Pg	Arma	Daño	fv	Notas
Camareras (2)	Ld2	20	8	11	Daga	1d4/1d3	2	Destreza 16
Cocinero	Gue4	16	6	26	Espada a dos manos	1d10/3d6	10	Mandil CA 8 Destreza 16 +2 al daño por especialización
Bribones (6)	Ld2	20	8	12	Espada corta	1d6/1d8	3	Cota de cuero
					Hacha de mano/arrojadiza	1d6/1d4	4	Cada bribón lleva 2 hachas arrojadizas.
Bribones (4)	Ld3	19	7	16	Espada corta	1d6/1d8	3	Cuero tachonado
					Cerbatana	1d3/1d2	3	Dardos barbados, sin veneno (#at 2/1)
Bribones (3)	Ld4	19	6	18	Espada corta	1d6/1d8	3	Cuero tachonado y rodela
					Dardos	1d3/1d2	2	Dardos sin veneno (#at 3/1)
Hasantasser	Ld7	17	3	25	Espada corta +1/+1	1d6/1d8	3	Destreza 17 Cuero tachonado CA 7 Amuleto CA +1
Artur el Gordo	Ld10	13	6	39	Daga +3/+3	1d4/1d3	3	Destreza 17 Amuleto CA +1 La daga gana siempre la iniciativa

Planta alta



La Venganza de Grimwald

Planta baja



A última hora, una vez que la taberna está en plena ebullición, llega Artur el Gordo. Si los PJ han investigado un poco podrán reconocerlo fácilmente.

Si los PJ intentan hablar con él, Artur les tratará amablemente al principio, pero eludirá cualquier tema relacionado con los Bribones o

con Phidalpur. Si los PJ insiten, Artur les contestará con cierto sarcasmo e ironía, intentando provocarles. En caso de que los PJ's salgan de La Venganza sin provocar pelea, descubrirán que sus bolsas han sido 'limpiadas' (están en una taberna llena de ladrones, así que, a opción del DM, tirar porcentajes de vaciar bolsillos o determinar aleatoriamente a quien y cuanto dinero le roban). También pueden descubrir esto a la hora de pagar.

De una forma u otra es de esperar que los PJ provoquen o se vean provocados por el personal de la taberna. En el combate intervendrán todos los PNJ presentes (a opción del DM). Artur, cubierto por sus sicarios se retirará hacia la concina, desde donde descenderá al sótano donde está la entrada a las cloacas. Los Bribones se emplearán a fondo, a excepción tal vez de Hasantasser y las camareras. Utilizarán tanto sus armas de melé como las de proyectiles.

Otra posibilidad es que los PJ deseen dormir en la taberna. Teniendo en cuenta la distribución de las habitaciones, es casi seguro que alguno de los PJ deberá dormir solo o como mucho habrá dos en una habitación. Los Bribones intentarán secuestrar al PJ que aparente ser más rico para pedir rescate o robar al que tenga más objetos mágicos. Hasantasser junto con un par de ladrones de nivel 4 se encargarán de capturar al PJ elegido.

Si alguno de los PJ es secuestrado, el resto de la compañía se dará de su ausencia por la mañana. A esa hora en La Venganza sólo estarán Hasantasser, las camareras y el cocinero (y un par de Bribones a opción del DM). Hasantasser negará todo conocimiento del hecho e incluso afirmará si fuera necesario que el PJ se levantó en medio de la noche y se fue encargándole a él que avisara a sus compañeros. Si los PJ se lo creen y abandonan la posada, cuando el DM lo crea oportuno un niño se acercará a ellos y les entregará la siguiente nota:

Si algo queréis encontrar, la comida habréis de investigar.

Un amigo

El autor de esta nota es el doppleganger que sustituye a Phidalpur. Informado por red, está al corriente de todo lo ocurrido, y no tiene la menor intención de que los PJ dejen tranquilos a los Bribones.

Los Subterráneos de los Bribones

De una forma u otra los PJ encontrarán la entrada a los Subterráneos de los Bribones. En caso de que no se enfrenten con los Bribones de La Venganza, si intentan investigar por las cloacas cercanas tienen una gran posibilidad de encontrar una entrada alternativa (por el segundo nivel).

Estos subterráneos son utilizados por los Bribones como escondites y vía de escape, pero además albergan un santuario de Máscara.

1. Sótano de La Venganza

Bajáis al Sótano de La Venganza. A vuestra derecha, una pared totalmente cubierta de toneles de los más variados vinos, cervezas y licores. A la izquierda sacos de patatas, verduras y diversas hortalizas. Al fondo tres canales de ternera y un cerdo cuelgan de varios ganchos. Todo parece guardar un perfecto orden y limpieza.

Lo que los PJ encuentren exactamente en el sótano de La Venganza queda a la elección del DM. En la pared del fondo, tras las canales, hay una entrada secreta (detectable de cualquiera de las formas normales) que conduce al primer nivel de los Subterráneos.

Al abrir la puerta veis unas escaleras que descienden hacia la oscuridad. Cuando bajáis veis un pasillo iluminado a intervalos regulares con antorchas, que se abre a vuestra derecha e izquierda. Enfrente vuestro una puerta se niega a desvelar sus secretos. Detrás vuestro a ambos lados de la escalera dos estatuas se alzan amenazantes.

La de la izquierda representa a un gnomo con una espada corta en posición de ataque y la de la derecha parece ser una humana con una cimitarra en cada mano y un semblante agresivo y amenazador.

Son dos simples estatuas de piedra sólida sin nada más en especial.

2. Cuidado donde pisas

Esta sala (12x6 metros) parece estar totalmente abandonada y no tiene ningún detalle especial salvo una puerta en la pared de la izquierda.

En la sala no hay nada, salvo polvo y algunas piedras sueltas. Si alguien rastrea no encontrará nada.

Si abre la puerta de la izquierda verán lo siguiente:

Una pequeña sala (7x6 metros) realmente muy acogedora. Tres antorchas iluminan la habitación (una en cada pared excepto la de la puerta). En la pared de enfrente hay una especie de altar en el cual descansa un cáliz dorado. Las paredes y el suelo están decoradas con tapices y una alfombra con motivos geométricos.

Esta habitación es en sí misma una trampa:

NOMBRE: Mesa y Alfombra Flotante
TIPO DE LOCALIZACIÓN: Habitación
DESCRIPCIÓN: En el centro de la habitación hay un hoyo (pinchos opcionales). Cubriendo el hoyo hay una alfombra o tapiz. El altar está esculpido en la misma pared.
TIPO DE DISPARADOR: Mecánico
DISPARADOR: Pisar sobre la alfombra
TIPO DE EFECTO: Mecánico
EFECTO: Caerse dentro del hoyo (3m), recibiendo daño (1d6).

La trampa es detectable como cualquier otra. El cáliz situado en el altar es un simple cuenco de bronce pintado y pulido para que parezca dorado y brillante.

3. La armería

Al abrir la puerta veis lo que parece ser una armería.. La habitación está totalmente repleta de armas. A primera vista veis espadas cortas (20), dagas (30) algunas alabardas (4), varias mazas (6), y unos cuantos escudos (6).

En principio en esta sala no hay nada más. Si los PJ's ejecutan un detectar magia pueden darse cuenta de que hay un par de objetos mágicos: una daga +1 y una maza +3.

4. Una trampa

Al abrir la puerta descubrís justo tras la puerta como el pasillo se ensancha (6x6 metros) y después continua.

En medio de esta sala hay una trampa de pierna:

NOMBRE: Trampa de Pierna
TIPO DE LOCALIZACIÓN: Suelo de piedra
TIPO DE DISPARADOR: mecánico
DISPARADOR: Pisar sobre una piedra con pivote
TIPO DE EFECTO: mecánico
EFECTO: Cuando se pisa sobre uno de los pivotes del borde una losa y la pierna entra en el agujero, rompiéndose la rodilla sobre el pivote de piedra y perforándose el pie con un pincho desde abajo del agujero. Entonces el pincho, cuando es pisado, disparará una ballesta a la pierna bajo el suelo. El pivote tiene púas todo a lo largo de él, con cordones por plumas que detienen su progreso. Además el agujero se estrecha, atrapando la pierna perforada. Esto es una putada de quitar, coge un cortador, una sierra, o magia hábil para quitar la pierna del agujero ahora que está clavada.

5. Una puerta falsa

En esta sala (4x10 metros) tan sólo hay unos restos de muebles destrozados (un par de sillas y una mesa) y una puerta justo en frente de la por la que habéis entrado.

Esta puerta es otra trampa:

NOMBRE: Una Clase Diferente de Puerta con Pinchos
TIPO DE LOCALIZACIÓN: Puerta
DESCRIPCIÓN: Una falsa puerta que parece importante para el grupo. Parece que se abre hacia adentro y está cerrada con llave (inabrible).
TIPO DE DISPARADOR: mecánico
DISPARADOR: Intentar forzar la abertura de la puerta
TIPO DE EFECTO: mecánico
EFECTO: La puerta es un delgado panel de madera atacado a los resortes. Detrás del panel hay un grupo de pinchos. Si el grupo intenta forzar que se abra la puerta los resortes saltarán y el panel cederá, lo que normalmente significa que la persona que forzaba la puerta será empalada por los pinchos. El daño hecho es ajustable al número de pinchos detrás del panel y a su profundidad, pero será algo como lo siguiente (para AD&D): 3d4 + el bonus de daño de fuerza de la persona intentando derribar la puerta.

La puerta da la apariencia de abrirse hacia adentro y de estar cerrada desde dentro, posiblemente con una traviesa. Si un ladrón intenta detectar trampas no encuentra nada (la puerta no esconde ninguna trampa).

6. No hay salida

El pasillo termina en una pequeña sala con un armario al fondo. En el armario hay algo de comida y bebida.

En el armario se pueden encontrar los siguientes artículos alimenticios: arenques en salmuera (3 barriles pequeños de 5 kilos), huevos (31) y un kilo de arroz y un kilo de mantequilla.

Si alguien investiga, detrás del armario hay una puerta secreta que permite continuar por el pasillo.

7. El mimo

Ante vosotros veis una puerta de madera reforzada con metal. Por lo que observáis la puerta se abre hacia vuestro lado. No tiene cerradura pero en cambio una traviesa cierra la mantiene cerrada.

Tras la puerta una pequeña habitación (9x9 metros aprox.). La sala está totalmente vacía a excepción de cofre (1x2x2,5 metros). La visión del cofre es realmente magnífica: las maderas, que a simple vista parecen nobles se conservan perfectamente. La cerradura y las partes metálicas brillan ante la luz de vuestras antorchas: están compuestas de oro y plata a partes iguales.

El cofre en realidad es un mimo asesino. Si los PJ no son capaces de darse cuenta de que la puerta está cerrada por fuera, allá ellos. En el momento en que alguien toque al mimo este atacará:

<u>MIMO ASESINO</u>	
Inteligencia	Semi (2-4)
Alineamiento	NM
CA	7
Movimiento	3
Dados de golpe	10
GAC0	11
# Ataques	1
Daño	3d4
AE	Pega
DE	Camuflaje Inmune al ácido
Tamaño	G
RM	No
Moral	Élite (13)
Valor PE	3000

El mimo sorprenderá fácilmente a sus víctimas (-4 a la sorpresa). Cada vez que una criatura toca a un mimo, éste fustiga con un pseudópodo que inflige 3d4 puntos de daño. Además, el mimo se cubre con una sustancia pegajosa (pega). Cualquier criatura u objeto de toque a un mimo es retenida con fuerza. El alcohol debilitará la pega en tres rounds, permitiendo liberarse al personaje u objeto. En otro caso el personaje puede intentar efectuar un abrir puertas para soltarse o soltar el objeto pegado. Un mimo puede neutralizar su pega en cualquier momento que desee; la pega se disuelve cinco rounds después de que el mimo muera. En principio el mimo no tiene tesoro, salvo que el DM, en vista del esfuerzo que requiera el combate, decida lo contrario.

8. Una habitación

Pues eso, una habitación sin nada especial, salvo que el DM quiera colocar algún enemigo o trampa aquí.

9. El poste de mayo asesino

Entráis en un pasillo de unos doce metros. El suelo está formado por placas de metal. Al fondo el pasillo se abre en una sala circular. En el centro de la misma hay un poste metálico.

Cuando entráis notáis que el suelo está lustrado y resbaladizo por alguna clase de líquido.

La sala tiene unos doce metros de radio y unos tres de altura. Las placas de metal del pasillo y la sala detectan el momento en el que todo el grupo ha entrado en la sala (cuando no haya peso en las del pasillo y sí en las de la sala). En ese preciso instante la puerta se cierra (cae una reja desde arriba), desde el poste se despliegan seis brazos (a distintas alturas) que llegan a la pared y comienza a girar.

El poste es de acero, las paredes de pedernal y el líquido del suelo aceite. El poste comienza a girar a un ritmo cada vez mayor (1/2 de vuelta más por round). Por cada vuelta que dé el poste en un turno se considera un ataque por cada brazo (en el primer round 3 ataques, en el segundo 6 ataques...) contra todos y cada uno de los presentes en la sala con GAC0 20 y daño 1d4.

Además, a partir del cuarto turno (\Rightarrow 2 vueltas y 12 ataques por round) los ejes comienzan a producir chispas, que pueden prender el aceite (20% el primer round y un 10% más cada round). El fuego se extenderá inmediatamente (siguiente round) a toda la sala.

Para abrir la puerta será necesario una tirada de doblar barras / alzar puertas. Sólo pueden cooperar dos PJ para abrir la puerta, pero al estar ocupados tienen una penalización de -4 a la CA. La tirada se efectúa al final del round, y si han sido golpeados no pueden hacerla.

10. El Santuario de Máscara

Antes de entrar en esta sala, justo en el cruce hay colocado un hechizo de alarma, que se activará en el momento en el que un PJ pise la zona señalada en el mapa.

Como consecuencia los enemigos que se encuentran en el interior del Santuario estarán totalmente advertidos.

Ante vosotros una gran puerta doble, en la que se observa una serie de símbolos y runas. El más destacable es una gran máscara justo en el centro de la puerta.

Cuando abrís la puerta veis un pasillo de unos seis metros de anchura y unos quince de largo, que parece desembocar en una gran sala de unos cuarenta metros de largo por veinte de ancho. La sala está en penumbras y lo único que se vislumbra con claridad es un altar al fondo de la misma. Nada más entrar hay dos columnas a ambos lados de la sala. Las sombras os hacen ver movimientos extraños por toda la sala.

Parece que los PJ acaban de encontrar el Santuario de Máscara establecido por los Bribones de Tilverton. En estos momentos hay una pequeña reunión con cuatro ladrones (nivel 2), tres demarcas¹ (nivel 4) y una demarquesa² (nivel 8). Recordar que el alineamiento de Máscara es NM, que será el mismo de todos los que se encuentran en el Santuario en este momento.

La demarquesa se encuentra en el altar a la vista de los PJ, pero el resto de los presentes en la habitación están ocultos en sombras (siempre y cuando los PJ hayan activado la alarma). A

¹ Demarca: sacerdote especializado de Máscara (varón).

² Demarquesa: sacerdotisa especializada de Máscara (mujer).

opción del DM se pueden hacer las tiras de ocultarse en sombras:

	Moverse en silencio	Ocultarse en sombras
Ladrones (nivel 2)	55%	50%
Demarcas (nivel 4)	85%	80%

Cuando los PJ entren en la sala se dan cuenta de que está muy débilmente iluminada.

Al fondo de la sala tras el altar, se alza una figura alta con un capa gris y capucha (la demarquesa). Desde esta distancia no podéis distinguir su rasgos. Una voz femenina os habla:

“No avancéis más. ¿Qué hacéis aquí? ¿Quiénes sois vosotros que osáis irrumpir de esta forma en este sagrado Santuario?”

Si los PJ intentan entablar un conversación, de forma no agresiva y sin avanzar más, la demarquesa intentará convencerlos de que abandonen este lugar sagrado. En el caso de que los PJ se muestren agresivos o que avancen todos los ladrones que se encuentren ocultos atacarán por la espalda a los PJ (+4 a la tirada de ataque y x2 al daño). A opción del DM, puede hacer la tirada de moverse en silencio para comprobar si son capaces de intentar el ataque por la espalda.

Al mismo tiempo los demarcas lanzarán tres hechizos de luz sobre los PJ que parezcan tener capacidad de lanzar conjuros o sobre los más fuertes.

	Nivel	GACO	CA	Pg	Arma	Daño	fv	Notas
Bribones (4)	Ld2	20	8	12	Espada corta	1d6/1d8	3	Des 16
					Daga	1d4/1d3	2	Sin armadura
Demarcas (3)	Cl4	18	4	16	Maza de infante	1d6+1/1d6	4	Des 18, Sab 15
					Daga	1d4/1d3	2	Escudo pequeño +1 Conjuros: 5/4
Demarquesa (Silnalda de Nonaspe)	Cl8	16	3	39	Maza de infante	1d6+1/1d6	4	Des 18, Sap 15
					Daga +4 (Robamonedas)	1d4/1d3		Cuero tachonado (CA 7) Conjuros: 5/5/5/4

Según lo que tarden en entrar la demarquesa puede preparar alguna defensa adicional (trampa de fuego o guardia del dragón alado). La daga de la demarquesa, Silnalda es una Robamonedas:

Daga Robamonedas:

Una diabólica daga dorada +4 que parece una daga de platino. Parece empañada, y este empañamiento se retuerce cuando es alumbrado por la luz de una antorcha. En las sombras y la oscuridad la hoja nunca destella o revela a su esgrimidor. La hoja es inteligente y tiene el propósito especial de conseguir dinero. Puede detectar el número y tipo de metales preciosos en un radio de hasta 6m, y el número y tipo de gemas en un radio de hasta 3m. Puede ser muy peligrosa, por ejemplo, un gnomo ladrón/ilusionista encontró esta asquerosa pieza de trabajo, y se enamoró de ella, especialmente cuando la daga fue casi tan codiciosa como él. “Sí, Jefe, la atontada señorita del tatuaje tiene 3 esmeraldas en su calcetín y una pieza de plata debajo de su peluca”

Otros hechizos que pueden utilizar tanto los demarcas, como la demarquesa son, por ejemplo: ordenar (S1), calentar metal (S2), demonio del polvo (S2), martillo espiritual (S2), plegaria (S3) y cualquier otro que el DM considere oportuno³.

Tanto los ladrones como los demarcas lucharán hasta la muerte e intentarán cubrir la retirada de la demarquesa, en caso de que el combate tornara muy desfavorable para sus intereses.

Los ladrones visten de forma normal, pero de oscuro (para esconderse mejor). Los demarcas y la demarquesa visten con el atuendo ceremonial de Máscara: una chaquetilla corta y pantalones brillantes y multicoloreados, con mangas abombadas y puños cerrados. Todo el conjunto se recubre con una capa gris que se cierra ocultando el brillo interior. La capa tiene capucha y los sacerdotes de Máscara llevan máscaras negras de gruesa lana debajo.

Además del equipo indicado anteriormente, los demarcas llevan:

Demarca 1:	Saco contenedor: Peso: 7kg Límite de peso: 120 kg: Volumen: 2 m ³
Demarca 2:	Frasco de maldiciones
Demarca 3:	Botella siempre humeante

A opción del DM, se puede añadir algo de dinero o gemas, en función de lo complicado que haya sido el combate.

³ Los sacerdotes especializados de Máscara tienen limitado el acceso a las esferas Animal, Creación y Vegetal, acceso menor a Clima, Elemental, Llamada y Necromántica y acceso mayor al resto de esferas.

Una vez finalizado el combate, si los PJ registran el Santuario no encontrarán nada de interés salvo unas monedas y ganzúas en el altar de Máscara (ofrendas al dios). Si alguien las coge, es de esperar que Máscara se ofenda. Las monedas pueden desaparecer directamente o atraer una maldición. Las ganzúas pueden ser simplemente malditas de forma que un ladrón que las use no pueda abandonarlas y falle todas sus tiradas de abrir puertas.

11. La habitación de la Demarquesa

En el pasillo de entrada al Santuario hay una puerta secreta (detectable con cualquiera de los métodos habituales) que conduce a la habitación de la Demarquesa. Como es de esperar la habitación está protegida mediante una trampa mecánica (justo donde el pasillo tuerce a la derecha) y una trampa de fuego (en la puerta de la habitación) lanzada a nivel 8 de sacerdote.

Trampa de piedra

Es una trampa muy normal y corriente. Si no se detecta y se pisa en el lugar equivocado desde el techo cae una gran piedra. La víctima tiene una tirada de Destreza (con una penalización de -4) para evitar el daño. En caso de fracaso la piedra cae de lleno sobre el personaje causando 2d6 puntos de daño.

Cuando consiguen abrir la puerta encuentran lo siguiente:

Un camastro, una mesa y una silla son todo el mobiliario de esta habitación. A los pies de la cama un cofre pequeño.

Parece no haber nada más en la habitación. El cofre está protegido con un glifo de protección (lanzado a nivel 8 de sacerdote) que causa daño eléctrico (8d4 y TS vs conjuros para ½ daño).

Dentro del cofre está la mochila y el equipo de la demarquesa Silnalda. Contiene dos mudas completas: un vestido de gala (100 mo) y unos pantalones, camisa y una capa de viaje. La mochila contiene un juego de ganzúas (30 mo), un par de pociones de curación extra, un odre, cinco raciones y 200 mo, además de un juego de utensilios domésticos aparentemente normales (cuchillo, cuchara y tenedor), aunque en realidad la cuchara es una cuchara de Murlynd (ver GDM).

12. Trampa sin sentido

Cuando abrís la puerta de esta habitación os llama la atención una enorme cantidad de palancas y gemas rojas repartidas por todas las paredes (a excepción del lado por el que entráis vosotros). Además justo en frente vuestro hay un marco de piedra, pero la puerta está tapiada.

Esta es la trampa sin sentido. Hay un total de 24 palancas y gemas, 8 en cada pared. En la pared del fondo, justo en el centro hay un marco de puerta, pero no hay puerta. Si un enano intenta detectar pasillos lo conseguirá (hay un hueco justo detrás de la pared). La gracia de la trampa es que hagan lo que hagan no conseguirán abrir la puerta. Cada vez que alguien baje una palanca la gema correspondiente cambiará su color a verde, y cada vez que se suba la gema cambiará a rojo. Si alguien intenta dejar una palanca a medio subir cambiará a ámbar. Además cada vez se manipule una palanca todos los personajes que se encuentren en la sala sufrirán un punto de daño por descarga eléctrica (sin tirada de salvación). Se recomienda al DM que explique muy detalladamente los cambios de colores y las posiciones de las palancas. Cualquier intento por arrancar las palancas o las gemas será inútil (o conducirá a una descarga eléctrica mayor). Se deja a opción del DM la posibilidad de que algún personaje intente derribar el muro de piedra. El único propósito de esta trampa es observar cuanto tiempo persisten los personajes en una pista totalmente irrelevante.

13. Habitaciones

Esta habitación tan solo contiene un camastro desecho y un pequeño armario vacío.

Esta sala así como las salas 14 y 15 son las habitaciones donde los Bribones o sus invitados se permiten el lujo de descansar. A opción del DM se pueden colocar trampas u objetos variados.

14. La sala común

Esta sala contiene al menos seis literas dobles (un total de doce camas), pero en este momento están vacías.

15. Un cadáver

Al abrir la puerta observáis una cama en la que parece descansar plácidamente un hombre.

Si los PJ examinan el cuerpo se darán cuenta de que está bastante muerto (cualquier intento de hablar con muertos fracasará). Un examen minucioso o un estudio por algún PJ experto revelará un pinchazo en el cuello (un dardo) y que algunos de los síntomas revelan que el muerto fue envenenado. En realidad es un simple ajuste de cuentas entre miembros de los Bribones. La habitación está totalmente vacía a excepción de una mochila, claramente saqueada (posiblemente por el mismo que envenenó al pobre desgraciado).

16. Sala de Guardia 1

Esta pequeña sala (6x6) se encuentra en penumbras. No parece haber nada de interés.

17. Sala de Guardia 2

Esta pequeña sala (6x6) se encuentra en penumbras. No parece haber nada de interés.

Estas dos salas y la sala 19, en principio no contienen nada. Se sugiere, que al estar en un verdadero nido de ladrones, un par de ellos se ocultan en sombras y ataquen por la espalda a cualquiera que entre en la sala. Otra posibilidad es que algún ladrón que haya escapado de la pelea en La Venganza, usando el *polvo de desaparición* tienda una emboscada aquí a los PJ, aprovechándose de su invisibilidad.

Polvo de desaparición

Este polvo se ve como el *polvo de aparición*, y se guarda típicamente en la misma manera y cantidad. Todas las cosas tocadas por él reflejar y desvían la luz de todos los tipos (incluyendo infrarroja y ultravioleta), volviéndolas invisibles. La visión normal no puede ver criaturas, ni ellos pueden ser descubiertos por cualquier medio de detección normal ni mágica. Ni siquiera los conjuros de *detectar invisibilidad* funcionan. Sin embargo, el *polvo de aparición*, revela las personas y objetos hechos invisibles por el *polvo de desaparición*.

La invisibilidad dada por el polvo dura 2d10 turnos (1d10+10 si se rocía cuidadosamente en un objeto). Es posible atacar mientras se está invisible, siempre por sorpresa si el oponente no nota la cosa invisible y siempre con una CA mejorada en 4 puntos de la normal (mientras dure la invisibilidad). Al contrario del conjuro de *invisibilidad* el *polvo de desaparición* permanece eficaz aún después de realizar ataques.

18. Las celdas

Veis un pasillo con ocho puertas a cada lado. A primera vista parecen ser celdas.

Estos son los calabozos de los Bribones. Son utilizados para mantener prisioneros a enemigos de los Bribones, rehenes para solicitar rescates o en casos extremos para castigar el mal comportamiento de algún Bribón (no repartir el botín, engañar a otro miembro de los Bribones...)

En estos momentos en las celdas sólo hay cuatro muchachas secuestradas (no se sabe si para solicitar rescate o para venderlas como esclavas) y un Bribón (ladrón nivel 1) castigado por no repartir el botín.

Nombre	Ojos	Pelo	Historia	Familia
Cristal	Azules	Rubia	Secuestrada en el Valle de la Bruma para ser vendida en Sembia.	Hija de un campesino del Valle de la Bruma
Sephri	Grisés	Morena	Secuestrada en el Valle de la Bruma para ser vendida en Sembia.	Hija de un comerciante del Valle de la Bruma
Beth	Negros	Castaña	Secuestrada en Tilverton para pedir rescate.	Hija de un comerciante de Tilverton
Susi	Azules	Pelirroja	Secuestrada en el camino desde Cormyr a Tilverton	Huérfana. Busca aventura (Guerrera nivel 1)

El ladrón intentará huir o incluso atacar por la espalda a los PJ. Las muchachas en cambio sólo pedirán que las saquen de ahí. Susi es una aventurera novata que se ofrecerá para ayudar a los PJ. Mientras que Cristal, Sephri y Beth no será más que un estorbo, Susi puede ayudar a los PJ.

A opción del DM queda el que el padre de Beth recompense a los aventureros por liberar a su hija, o que Cristal y Sephri pidan escolta de los PJ hasta el Valle de la Bruma (a cambio de una recompensa o por el simple hecho de ayudar a unas damas desvalidas). También existe la posibilidad de que Susi se una al grupo.

En la penúltima celda de la izquierda hay una especie de derrumbamiento y un montón

En realidad las telarañas que ven nuestros héroes no son tales sino una telaraña viviente. En el momento que alguien se acerque a menos de un metro y medio, atacará.

<u>TELARAÑA VIVIENTE</u>	
Inteligencia	Semi (2)
Alineamiento	N
CA	9
Movimiento	6
Dados de golpe	4
GAC0	17
# Ataques	1
Daño	1-6
AE	Ver abajo
DE	Ver abajo
Tamaño	P
RM	No
Moral	Estable (10)
Valor PE	975

Ataques Especiales: Rayo relampagueante, dos veces/turno. Produce 3d4 puntos de daño. Con tirada de salvación vs conjuro para recibir ½ de daño
Defensas Especiales: Inmune a los ataques con fuego, agua, calor y frío. Las armas de filo dividen a la telaraña viviente en dos más pequeñas (½ de puntos de golpe) pero que hacen todo el daño (máximo cuatro particiones). Las armas golpeadoras producen la mitad de daño. Inmune a ataques basados en el miedo.

19. Sala de Guardia 3

Esta pequeña sala (6x6) se encuentra en penumbras. No parece haber nada de interés.

20. La trampa de pozo

Una pequeña sala (9x6) con un par de antorchas al fondo. No parece haber nada de interés.

En esta sala, nada más entrar hay una trampa de pozo de borde basculante:

NOMBRE: Trampa de pozo de borde basculante

TIPO DE LOCALIZACIÓN: Habitación/pasillo

DESCRIPCIÓN: Una parte del suelo que cede ante el peso.

TIPO DE DISPARADOR: mecánico

DISPARADOR: Pisar el suelo

TIPO DE EFECTO: mecánico

EFECTO: Las víctimas que pisen el borde hacen que éste se incline fuertemente hacia abajo, arrojándolas al interior del pozo para 2d6 puntos de golpe por caída (6 metros). Una vez las víctimas han caído dentro del pozo, la tapa vuelve a su posición original, cerrándolo de nuevo. La tapa, montada sobre pivotes, suele ser de pesada piedra. Las víctimas dentro del pozo tienen que ser capaces de alcanzarla y ejercer una Fuerza combinada total de 18 o más para alzarla. Si más de un ser deben ser liberados, la tapa tiene que ser mantenida abierta con algo que la calce para permitir al segundo y los siguientes seres abandonar el pozo.

Los ataques sobre la tapa que causen un total de 40 puntos de daño en un área determinada la cuartearán, permitiendo pasar el aire y haciendo un agujero visible a su través. Otros 12 puntos de daño abrirán un agujero por el que cualquier criatura de tamaño medio podrá pasar. Los ataques por la fuerza sobre una tapa que causen 16 o más puntos de daño en un round alzarán momentáneamente la tapa 15 centímetros o menos (y harán ruido). Superar un control de Destreza permitirá a un ser en el pozo lanzar una cuerda u otro objeto a través de la abertura antes de que la tapa caiga de nuevo. Las tapas que caigan sobre cuerdas no mágicas tienen una posibilidad de 2 sobre 12 de partirlas. Si no resultan dañadas, las cuerdas quedan reciamente detenidas por las tapas, permitiendo a los seres trepar por ellas hasta el 'techo' de la trampa. Una trampa cerrada impide una fácil localización de la trampa y sus ocupantes atrapados, y el límite de aire en la trampa es de tres turnos (la mitad de este tiempo si se efectúa alguna actividad extenuante y prolongada como cavar o luchar; las trampas más grandes tienen más aire, las más pequeñas tienen menos).

A opción del DM, para asustar más al PJ atrapado, y en función de cómo se encuentre el grupo, se pueden introducir unos cuantos bichos (ratas, ciempiés, escorpiones...) que ataquen al PJ atrapado.

21. La trampa basura

Ante vosotros se abre una estancia con dos puertas y aparentemente vacía.

En esta sala hay una trampa inofensiva pero divertida. Cuando alguno de los PJ pise la zona que se considere oportuno, se abrirá el techo y comenzará a caer una gran cantidad de basura (fundamentalmente comida y detritos humanos y animales). No produce ningún daño, pero sería recomendable una tirada de Constitución –6 para que los PJ estén 1d6 rounds vomitando e indefensos.

22. Lanza va, lanza viene

En la pared de enfrente se encuentran tres puertas. Esta sala (9x6) tiene en el suelo unas curiosas baldosas hexagonales. La sala está vacía a excepción de un esqueleto en una de las esquinas.

Esta sala está repleta de trampas de lanza de ida y vuelta.

NOMBRE: Lanza de ida y vuelta

TIPO DE LOCALIZACIÓN: Habitación/pasillo

DESCRIPCIÓN: Una lanza que cae del techo al pisar el suelo.

TIPO DE DISPARADOR: mecánico

DISPARADOR: Pisar el suelo

TIPO DE EFECTO: mecánico

EFECTO: Un bloque de piedra bajo el pie del PJ (o un peso de 40kilos) libera una lanza que cae de un agujero del techo a un GAC0 13 (daño 1d6+1, tirada de salvación contra petrificación o ser empalado en el cuello o el hombro). Cae a gran velocidad, arrastrando tras de sí un hilo., y vuelve de inmediato al techo, preparada para el siguiente ataque. Las criaturas empaladas son izadas con la lanza enterrada en ellos. Deben efectuar un control de Fuerza para liberarse de inmediato, o serán liberados con desgarro al chocar contra el techo y caerán. La víctima sufre 1d4 puntos de daño por desgarro al liberarse de la lanza, más 1d6 por cada 3 metros de caída.

La distribución de las trampas entre las baldosas (6x8 baldosas) es aleatoria (30% de posibilidades de que una baldosa tenga trampa) a excepción de las baldosas que están delante de las puertas, donde hay trampa segura.

Un detectar trampas de ladrón, detectará la trampa o trampas más cercanas (máximo 3).

Las puertas que ven al otro lado de la sala, son falsas, tan sólo son un cebo para que los PJ entren y sufran.

23. El Beso de la Doncella

Lo único destacable en esta sala es el sarcófago que se encuentra justo enfrente de vosotros al entrar y el derrumbamiento que se encuentra a su lado.

El sarcófago es una trampa de El Beso de la Doncella. Cualquier PJ que se sitúe delante del sarcófago accionará la trampa.

NOMBRE: El Beso de la Doncella

TIPO DE LOCALIZACIÓN: Habitación

DESCRIPCIÓN: Un sarcófago o estatua que cae sobre el personaje

TIPO DE DISPARADOR: mecánico

DISPARADOR: Pisar el suelo

TIPO DE EFECTO: mecánico

EFECTO: Estas perversas trampas a muelle son siluetas contrapesadas de metal de mujeres de tamaño humano, o quizá incluso especímenes más toscos hechos de madera sobre pivotes. Son accionadas a muelles para aplastar directamente al PJ que la ha activado y están provistas de largas púas de metal, madera afilada o astillas de hueso. Son accionadas por trampas lazo, cuerdas y contrapesos (que requieren un operador, a menudo alguien que está huyendo y que las usa para proteger su retirada) o (normalmente) un resorte activado al pisar las víctimas en una losa determinada.

El Beso de la Doncella golpea una vez en cada ocasión que es activada con un GAC0 7 y un daño que varía de 2d6 a 2d12. Los PJ que esperen el ataque de una doncella ganan un control de Destreza para medio daño. Esto simula saltar parra minimizar al máximo el impacto..., una táctica que a menudo termina sobre la losa que desencadena una segunda doncella.

24. El almacén

Entráis en un pequeño almacén (12x6). Barriles, cajas y toneles se amontonan por toda la habitación.

En la pared este de la habitación hay una puerta secreta que conduce a una pequeña habitación.

Una pequeña sala (6x6) en la que se abre una puerta al fondo. A vuestra derecha una estantería vacía cubre toda la pared.

La puerta conduce a las cloacas y comunica con otros refugios de los Bribones. Esta puerta está cerrada con llave (probabilidad normal de abrirla). Tras la estantería vacía hay un pequeño hueco donde los doppleganger han escondido los cadáveres de Artur y Phidalpur.

Al observar la estantería descubrís un pequeño mecanismo que parece que permite deslizar la estantería.

Cuando abren la estantería los cadáveres de Artur y Phidalpur caen sobre el personaje que se encuentre enfrente. En caso de que algunos PNJ de La Venganza haya sobrevivido al más que posible combate con los PJ, también se encontrará su cadáver

aquí. Se recomienda al DM dar a esta escena el mayor dramatismo posible.

Tras la puerta, si alguien escucha, se oyen voces y ruidos extraños. Los doppleganger han eliminado y suplantado a la cúpula de los Bribones y ahora están intentando culminar un acuerdo con una clan gnoll justo al otro lado de la puerta. La naturaleza de este trato y sus posibles ramificaciones quedan a opción del DM.

25. El gran final

Tras la puerta se abre una caverna natural. Un de unos doce metros de largo por seis de ancho desciende ante vosotros y se abre en una gran bóveda al fondo. Una especie de roca fosforescente ilumina tenuemente la estancia.

Al entrar veis un grupo de gnolls hablando con unos humanos. Cuando se giran, veis a un grupo de conocidos: Artur, Hasantasser, el cocinero, y un par más que os suenan...

En cuanto Artur os ve grita: ¡Intrusos, acabad con ellos!. Los gnolls inmediatamente se colocan en formación y enarbolan sus alabardas. Parece que no sois bienvenidos...

Todos los humanos, Artur, Hasantasser, el cocinero y los que el DM considere necesario añadir para equilibrar la acción, son en realidad doppleganger. Los doppleganger son capaces de adoptar la forma de cualquier criatura humanoide de entre 1,2 a 2,5 metros, pero cada uno de ellos tiene un 90% de posibilidades de no ser descubierto. En caso de que alguno de ellos no pase la tirada se indicaría a los PJ que ese personaje en particular te parece un poco sospechoso (no los conocen tanto como para darse cuenta del engaño).

	DG	GACO	CA	Pg	Arma	Daño	fv	Notas
Gnolls (2d6): 6	3	19	4	16	Cuerpo a cuerpo	2d4	3	+2 al daño
					Alabarda	1d10/2d6	9	
Cacique gnoll	4	19	3	31	Cuerpo a cuerpo	2d4	3	+3 al daño
					Alabarda	1d10/2d6	9	
Doppleganger (3-6)	4	15	5	17	Cuerpo a cuerpo	1d12	3	90% de imitar a sus víctimas Inmune a <i>sueño</i> y <i>hechizo</i> Tiradas de salvación como Guerreros de Nivel 10
					Daga	1d4/1d3	2	
					Espada a dos manos	1d10/3d6	10	

A partir de este momento queda a elección del DM el final que quiera dar a la historia. Una posibilidad, es que si los PJ consiguen acabar con todos los gnolls y estén poniendo en apuros a los dopplenganger, uno de éstos huirá hacia una zona de la cueva donde hay apilados unos barriles. Prenderá dichos barriles y saldrá corriendo por las escaleras que se indican en la parte oriental del mapa. Los barriles son pólvora (exótica y extraña, pero no excesivamente complicada de conseguir para un grupo como este) que obviamente explotará haciendo que en pocos minutos toda la caverna se venga abajo. Aquí se puede incluir una escena en la que los PJ tengan que huir mientras todos los subterráneos, afectados por la gran explosión, se van hundiendo.

Otra posibilidad es que los PJ maten a todos los monstruos y no den a ningún la opción de huir (cada vez que un PJ mate a un doppleganger este recupera su forma original). Es posible que el último superviviente confiese a los PJ todo el plan (los gnolls no tienen ni idea de toda la mascarada y se sorprenderán como los demás cuando vean a sus posibles socios convertirse en doppleganger). En ese momento alguien que haya estado escondido desde un principio puede hacer explotar la pólvora de forma natural o mágica, para destruir los subterráneos.

Es importante que la salida de los subterráneos de los Bribones, con todo derrumbándose alrededor de los PJ se interprete de una manera dramática e intentando transmitir la sensación de pánico y agobio a los jugadores.

De una forma u otra los PJ descubrirán la conspiración de los doppleganger, aunque no sus motivos más ocultos. Esto puede ser fuente de nuevas aventuras, ya que como es sabido todos los doppleganger forman una única tribu y trabajan unidos con unos objetivos desconocidos para el resto de los mortales. Los aventureros se han ganado unos grandes enemigos.

Asimismo las prisioneras encontradas en la zona de celdas pueden llevar a otras aventuras, bien de camino a sus hogares o bien una vez allí los lugareños pueden solicitar la ayuda de los PJ.

FIN

Comentarios, sugerencias, insultos, etc... a
ALC_MAR@teleline.es

Agradeceré cualquier comentario que se me haga y ruego especialmente que me contéis como ha ido la partida si jugáis esta aventura.

Bibliografía (o de donde he plagiado):

Net Libro de Trampas (no sé quién es el autor)

Compendio de Espadas Mágicas (Traducción de Myriam, alias Mornen)

Ruinas de Bajomontaña (alguna que otra trampa)