

La Búsqueda

(Advanced Dungeons & Dragons)

Este módulo está especialmente pensado para masters con poca experiencia y jugadores que quieran probar algo sencillo.

INTRODUCCIÓN

El número ideal de jugadores para esta aventura es de dos, aunque también podría ampliarse a tres si uno de ellos (en el que tengas más confianza) acepta llevar al PNJ que aparece en la aventura (dejando claro que tú mantendrás un cierto control sobre su personaje). Los personajes no deberán poseer magia, estar recién creados y, a ser posible, pertenecer a la raza humana. En su equipo se debe incluir aceite (si se puede fuego griego) para las ratas. Asimismo sientete libre de cambiar lo que quieras del viaje; añade unas ruinas inexploradas o lo que te apetezca.

EL LUGAR

La aventura comienza en una

pequeña ciudad en el centro de un bosque típico de los climas templados. Su nombre es poco importante. Las características que la hacen especial son la rareza del empleo de la magia y la notable ausencia de seres semi-humanos. Si no sabes exactamente donde situarla, supón que se encuentra en una pequeña isla, aislada del exterior, en el mundo de Mystara o en Reinos Olvidados.

ANTECEDENTES

A continuación te apunto lo que podría ser la historia de los personajes (A y B).

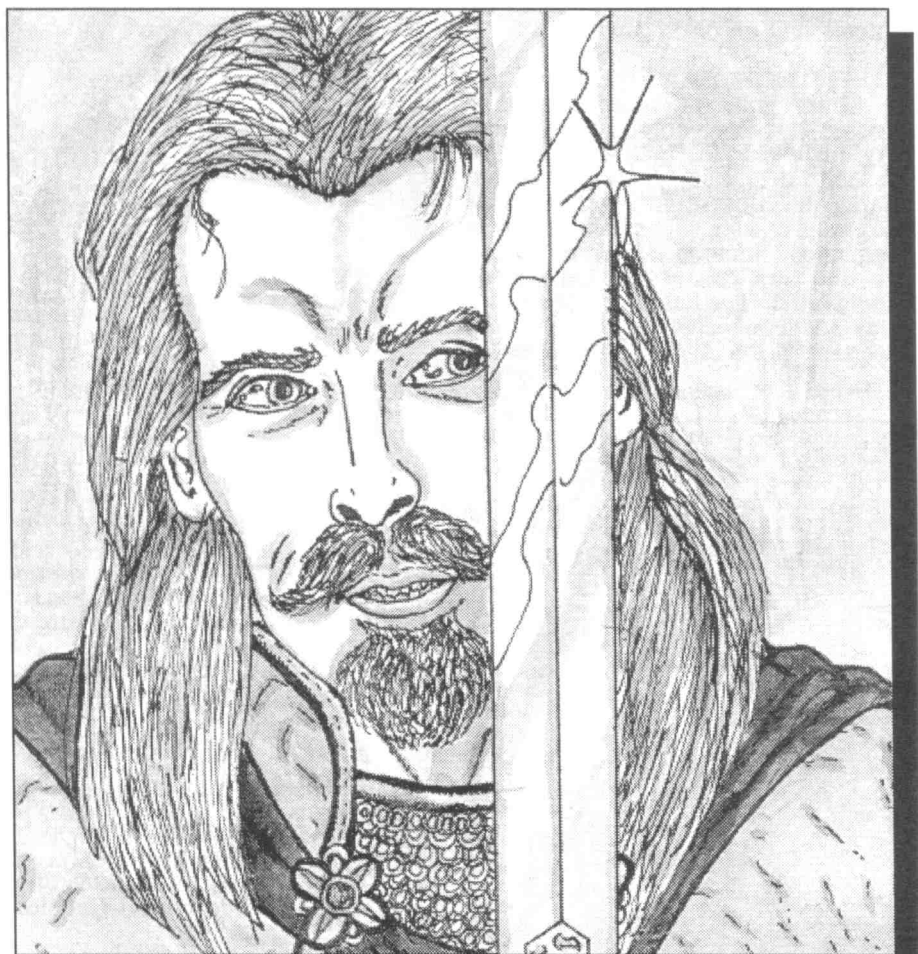
La historia de A es la siguiente: hace dos años formaba parte del cuerpo de la guardia, pero en una expedición al bosque uno de sus

superiores fue atacado por los lobos, muy cerca de donde se encontraba totalmente paralizado por el terror. Aunque su superior no murió, él fue expulsado de la guardia y desde entonces esta borracho casi todo el día. La noche en que comienza la aventura, lo encontramos en una de las pocas tabernas donde todavía le dan algo de beber dada su afición a pagar solo cuando tiene algo de dinero, a beber siempre que tiene sed, y su mala costumbre de romper los muebles del local en las costillas de los parroquianos en sus frecuentes peleas.

Nuestro 2º personaje, llamemosle B, tiene por costumbre vivir de lo ajeno. Su familia es famosa en la ciudad (su madre es la prostituta más solicitada, y su padre, bueno, el hombre que vive con su madre, es ladrón y ostenta el récord de encarcelamientos por diferentes motivos. Respecto a él, roba para poder sobrevivir (y de vez en cuando por diversión)) pero es buena persona. La noche de autos lo encontramos casualmente en la misma taberna que nuestro antiguo guardia, intentando limpiarle las últimas monedas que le quedan. No tiene suerte, es descubierto y comienza una impresionante pelea que es interrumpida por la guardia. Al iniciar nuestra partida, los personajes se encuentran en una oscura cárcel...

LA MISIÓN

Los personajes permanecen en la cárcel durante tres o cuatro días. Al cabo de ese tiempo, con muy malos modos, son llamados por un guardia hasta una habitación donde les espera D'Aver, el capitán de la guardia. Se trata de un hombre corpulento y bien parecido, cabellos grises, bigote y uniforme reglamentario. D'Aver les dará a escoger entre aceptar la misión que les encomienda o pudrirse en la cárcel (ambos han sido encarcelados tantas veces que le tienen "ligeramente" hartos). Una vez captada sutilmente la atención de los jugadores, D'Aver les presentará a Angus



McGrain (el PNJ del que hablábamos antes, si a tus jugadores les gusta interpretar, que mantenga algunas conversaciones con los PJs). Angus es un caballero que ha viajado para encontrar una reliquia familiar perdida: un anillo de Curación de Enfermedades (recuerda que en esta zona la magia es muy escasa) sobre el cual flota en la ciudad una leyenda negra. Más de un aventurero ha salido en su busca... y pocos vuelto, es más, estos últimos han quedado completamente locos.

Angus confía en tener más éxito que sus antecesores gracias a un mapa que encontró en la biblioteca de su familia. En el se muestra un punto situado a unos dos días de viaje al oeste.

Necesita un par de tipos que le hagan de escolta pero no ha podido encontrarlos (la gente es sensata) y ha tenido que recurrir a D'Aver que elige a nuestros personajes.

Se entregará a los personajes el equipo que soliciten y un caballo a cada uno. La salida esta prevista de noche para evitar desagradables escenas con los vecinos.

Si alguno de los jugadores tuviera la peregrina idea de escapar aprovechando un descuido de sus compañeros, se les informará de que en las comidas del último día se les ha suministrado unas dosis de un veneno letal de acción lenta que les matará al cabo de una semana; solo volviendo con Angus se les suministrará el antídoto.

EMPIEZA EL VIAJE

Una vez comenzado el viaje pararán a pasar la noche en un claro a las afueras del bosque sin internarse en la espesura. Cuando todavía estén cenando, comenzarán a oír ruidos de ramas rotas a sus espaldas, provenientes del bosque. De entre la espesura del bosque aparecerá un zombie vestido con harapos y mirada perdida. Descríbelo de forma que los PJs no sospechen que es un zombie (lleva muerto sólo dos días). Caminará lenta pero inexorablemente hacia uno de los PJs. Queda a tu elección el que empuñe un arma o no.

Cuando el grupo este pendiente de este ser y todavía no hayan tomado ninguna decisión marcadamente belicosa (en cristiano: todavía

no se están dando leña), del lado opuesto surgirán silenciosamente dos o tres zombies (calibra tu mismo la fuerza del grupo) similares al anterior. Crea un ambiente tenso (los jugadores no sabrán contra qué se enfrentan y los zombies no parecerán hostiles en principio). Cuando menos se lo esperen, uno de los zombies atacará al personaje más cercano y será secundado por los demás.

Angus (si es llevado como PNJ) intentará ayudar al personaje que lo lleve peor, tanto en éste como en el resto de combates. El resto de la noche transcurrirá sin incidentes.

EL DÍA DESPUÉS

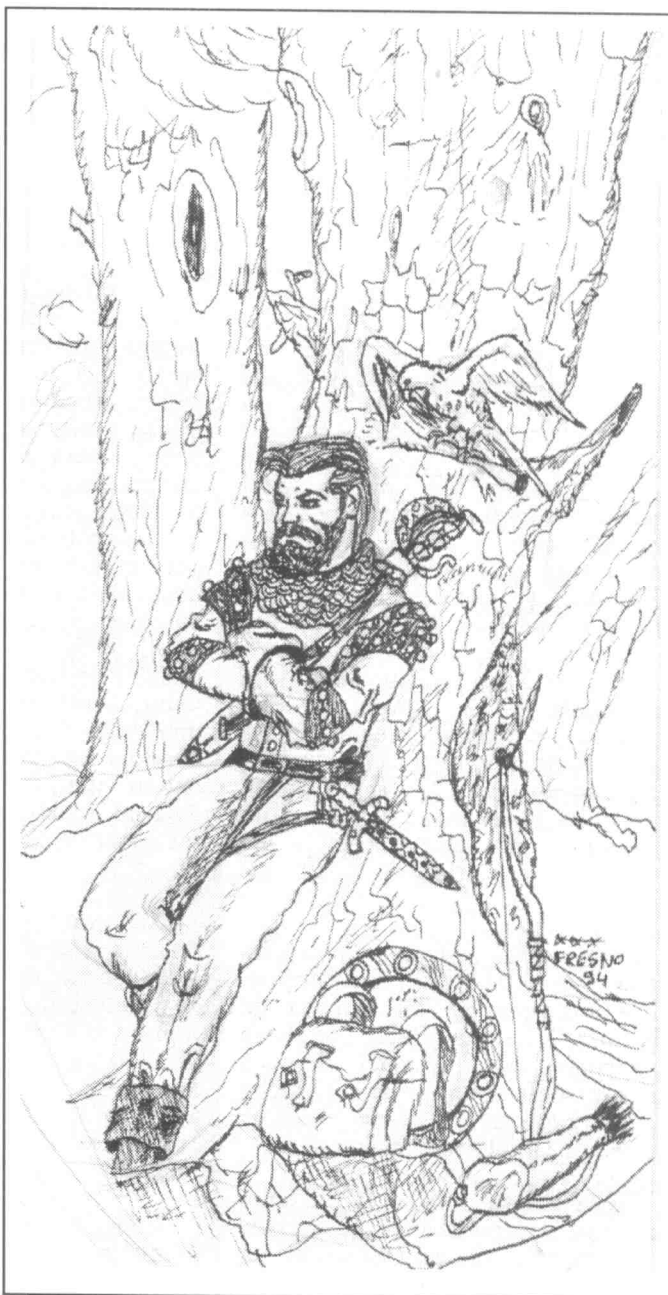
Al día siguiente reanudan el viaje y llegan hasta un claro del bosque donde se detienen a comer. Pide una descripción detallada de todas sus acciones. El claro es pequeño (aunque sin pasarse) y en la parte norte (a la derecha del sendero) corre un pequeño arroyo de aguas cristalinas, en cuyas riberas hay una franja de aproximadamente medio metro sin hierba. Si alguien bebe del arroyo tirará contra veneno (con un más dos) o se pasará el resto del día mareado y vomitando (-2 a cualquier acción).

Presta atención a lo que ocurre con los caballos, y si los atan, a que distancia del agua. Si perdieran los

caballos se demorarían un día más (lo que ocurriera en ese espacio de tiempo lo dejo a tu siempre malvada elección).

Tras el descanso, en algún momento de la tarde les amenazará un oso negro; si los PJs tienen algo de seso y no son maquinas de matar lo podrían evitar rodeando la zona (no es nada más que una osa protegiendo su camada, en el caso de que se comporten como unos descerebrados y le den gustillo a la espada, consigue que descubran la camada - si aquí hacen alguna burrada, hazme un favor, **cambia de jugadores ya**).

Por la noche, tras encontrar un claro misteriosamente tranquilo plagado de exóticas bayas (comesti-



bles), es de suponer que los PJs montan turnos de guardia. Cuando sea el turno del PJ con más puntos de vida, un Dopplegänger con la forma de Angus le atacará cuando se encuentre medio adormilado, fallando el primer golpe. El otro PJ y Angus permanecerán dormidos debido al efecto somnífero del olor de las bayas: una vez te quedas dormido sólo sacudiendo al personaje podrán despertarle.

Cuando el combate termine, y "Angus" muera el PJ observará como retorna a su condición de humanoide sin rasgos. El resto de la noche no sucede nada digno de mención.

EL DÍA DESPUÉS DEL DÍA DESPUÉS

Al amanecer emprenden de nuevo el camino, y como a mediodía encuentran un muro de piedra medio oculto por la vegetación con una abertura que conduce a un estrecho túnel subterráneo. Este les conducirá, tras un centenar de metros, a una pequeña sala circular con radio de tres metros. En ella hay cuatro salidas (sin contar por la cual han entrado).

Tomando como Norte el túnel por el que han llegado los PJs, las entradas son NE, NO, SE y SO.

En la salida NE hay un túnel ciego en el fondo del cual hay restos de cadáveres humanos. Y ratas. Muchas ratas. Demasiadas. Tantas (20) que se sienten capaces de atacar a los PJs

En la NO hay una pequeña sala rectangular de 2 x 4 m. En ella cualquier personaje legal deberá salvar contra conjuros o caer profundamente dormido. Si Angus es un PNJ fallará automáticamente. Solo hay una forma de despertar a los durmientes: sacarlos de la habitación.

En la salida SO se encontrarán, tras un túnel de 25 m., a las hermanitas mayores de las amigas de abertura NE: tres Ratas Gigantes que roen con desgana algunos huesos (toma nota de que si la lucha con las ratas dura más de 6 asaltos las Ratas Gigantes se acercarán).

En la abertura SE, tras un túnel de 50 m. con numerosos recovecos, se encuentra el anillo, sobre un pedestal en el centro de una habitación circular de 6 metros de diáme-

tro. Los personajes no pueden acercarse a menos de un metro del anillo (lo rodea un muro invisible).

EL GUARDIÁN DEL ANILLO

En ese momento aparecerá de la nada un anciano vestido de blanco (¡Y transparente!) que se presentará con Vraddoch, el guardián del anillo. Se encarará a Angus y le dirá que sus antepasados no se mostraron dignos **por su comportamiento egoísta** y que si se atreve a intentar recuperarlo arriesga su vida. Angus (PNJ o no) no vacilará. Vraddoch hará unos gestos con las manos y aparecerán tres puertas resplandecientes en la pared. Los PJs deben entrar solos en una cada uno.

LAS PRUEBAS

A Angus no le ocurrirá prácticamente nada. Sólo una voz que le susurra que no caiga en los errores del pasado.

Las pruebas de los PJs van estrechamente ligadas a su historia. Si esta varía modifica el texto:

La prueba del ex-guardia es la siguiente: se encuentra en un lugar oscuro, un lugar parecido a una cueva. La única luz viene de la salida, de donde surgen gritos de mujer y aterradores aullidos. Si se acerca, verá a una mujer rodeada por media docena de feroces lobos. Si intenta salvarla, juega el combate; lo más probable es que lo destrocen, pero el daño en este mundo onírico no es real. Comprueba hasta donde es capaz de llegar el personaje. Al final, si ha intentado salvar a la chica y juzgas que ha probado su valor, habrá pasado la prueba, con una voz femenina en los oídos dándole las gracias. Si ha llegado a dar su vida (o al menos eso cree él) dale al muchacho una importante bonificación en PX. Se lo ha ganado.

La prueba del ladrón viene descrita a continuación. Tras entrar en la puerta se encontrará tumbado en una fastuosa cama con dosel. Sus ropas son de una calidad inmejorable. Un par de soldados entrarán en la exuberante habitación arrastrando a un insolente ladronzuelo. Si el PJ es benévolo con el superará la prueba.

Si alguno de los PJs no supera su prueba sus compañeros le encontrarán convertido en un zombie.

Todos aquéllos que sí la superen se encontrarán (con todo su equipo, caballos, ... y el anillo) a las afueras de la ciudad.

HOGAR, DULCE HOGAR

Una vez en la ciudad, lavados y adecentados (y atendidos por el curandero del pueblo -Curación 14-) serán convocados ante D' Aver.

Los PJs y D' Aver están en una habitación con una sola entrada. D' Aver les felicitará y como que no quiere la cosa se colocará delante de la puerta y la cerrará con cerrojo. Acto seguido atacará a Angus, fallando el primer golpe. Tras el combate descubrirán que el ser contra el que peleaban era un Dopplegänger. A continuación, si a ningún PJ se le ocurre, Angus razonará que si D' Aver sigue vivo estará en sus habitaciones o en una celda. En una de ellas, donde el Dopplegänger le dejó -amordazado- para que se muriese de hambre, se encuentra D' Aver, hambriento y herido, preso de unas terribles fiebres (fruto de la infección de sus heridas). Los curanderos del pueblo no le dan más que unas horas, **por culpa de las fiebres provocadas por la infección**. Si Angus no utiliza el anillo (si es PNJ si lo hará) D' Aver morirá y al día siguiente el anillo ennegrecerá y perderá su poder. Angus no habrá pasado la prueba (y sus PX deberán notarlo). Si D' Aver es salvado pagará 500 MO a cada uno. El ladrón recibirá el indulto por sus fechorías, el ex-guardia volverá a ser admitido y el renombre de Angus (si todo va bien) crecerá.

Y DESPUÉS...

¿Como continuar la partida? Bueno, ¿No has notado un exceso de Dopplegängers? Puede que se estén infiltrando en la sociedad,...

ESTADÍSTICAS

D&D: Los dopplegängers poseen CA 5 y PG 16, los zombies tienen 10 PG, la osa 20 PG, las ratas gigantes 3 PG. Angus (si es PNJ) tiene CA 1 PG 15 y es un guerrero de segundo nivel.

AD&D: Los dopplegängers tienen 20 PG, los zombies 12 PG, la osa 22 PG, las ratas se tratarían como si tuvieran 2 DG y 15 PG y las ratas gigantes 3 PG. Angus (si es PNJ) será un guerrero de segundo nivel (kit de caballero) 19 PG, CA1.

Inma Flórez Ω

El Legado

(La Llamada de Cthulhu)

Este módulo está pensado para dos o tres personajes recién creados y su objetivo es recordar al Guardián de los Arcanos que no solo de profundos vive el hombre.

INTRODUCCIÓN

Los personajes poseen una amiga común: Anne Desmond. Esto puede propiciar que se conozcan entre sí; de todas formas no es ni siquiera necesario que vivan en la misma ciudad.

El caso es que todos ellos recibirán un escueto telegrama en el que Miss Desmond solicita, en calidad de buena amiga, su presencia inmediata en Nueva Orleans.

El telegrama en cuestión dice:

**Coge primer tren a N.
Orleans STOP
En Peligro STOP
A. Desmond STOP**

Mientras los PJs (en distintos trenes) se dirigen a Nueva Orleans ponles al día con respecto a Anne haciendo que su personaje recuerde días pasados...

ANNE DESMOND

Anne es una joven inglesa de 24 años, inteligente y simpática. Hace unos años, su padre, William Desmond, reputado antropólogo, murió de un ataque al corazón mientras pasaban unos días en Nueva Orleans. Anne idolatraba a su padre. En esa época Anne contaba con diecisiete años y este desagradable incidente la marcó profundamente.

te. Con el apoyo de la fortuna familiar empezó a viajar por Europa incesantemente, huyendo del recuerdo de su padre. Inútilmente lo intentó durante años en las principales ciudades del viejo continente. Ni París, ni Berlín, ni Viena, ni Roma, ni Venecia, ni León (bueno, en esta última sólo estaba de paso) consiguieron apaciguar su espíritu. Tras esto, se decidió a saltar el charco y coger al toro por los cuernos.

Visitó a unos cuantos amigos propios y de la familia (los PJs) y viajó a Nueva Orleans con objeto de instalarse precisamente allí y empezar de cero.

A pesar de su aspecto de chica alocada y frívola, los personajes han sabido ver a una buena amiga... que ahora necesita su ayuda.

EN NUEVA ORLEANS

En la estación, a las once y media de la noche, el primero de los PJs ha llegado. Tras diez minutos, verá aparecer a un joven con un cartel de cartón con su nombre y apellidos escritos. El mozo tiene un mensaje para él:

**No puedo ir a recogerte.
Nos veremos en mi casa,
Avenida Carson 59
A.D.**

Un taxi acercará en veinte minutos al PJ a la casa. Esta es una pequeña mansión con jardín en la parte nueva de la ciudad. La puerta exterior está abierta. Si el PJ se introduce en el jardín verá que también se encuentra abierta, pero verá que ha sido brutalmente forzada.

Si el PJ se introduce en la casa comprobará tres cosas: la primera que no hay luz y la segunda que la casa está destrozada. ¿La tercera? que en el momento que menos se lo espere le atacará en el vestíbulo un zombie (en vida -y lógicamente en muerte- un hombre negro). En el clímax del combate aparecerán los demás PJs (conducidos a la casa de manera similar) y es de suponer que entre todos den buena cuenta del muerto viviente.

Tras ésto, es el momento ideal para que los jugadores interpreten a sus personajes y se presenten entre sí como Dios manda si es la primera vez que se ven. Mientras lo hacen, una tirada de Descubrir les mostrará una carta no abierta en el suelo (ver más adelante).

Una vez presentados, Anne aparcará su Hispano-Suiza al lado de la casa y entrará. Tirará COR (1/1d4) por el cuerpo del zombie (si pierde cuatro gritará).

Anne desconoce qué hace aquí el monstruo. Con respecto a su petición de ayuda, Anne les dirá que últimamente la están siguiendo, que entraron en su casa hace una semana y que teme (sobre todo ahora) por su vida. Además la policía piensa que son solo manías de niña rica. Si los PJs no se han percatado de la carta, Anne la levantará y la leerá.

LA CARTA

Presenta matasellos de Nueva Orleans. El remitente es la firma de abogados *Smith & Rocket*. En el texto invitan a la Srta. Desmond a recoger en sus oficinas una carta depositada por su padre. Hasta el momento, y debido al continuo vagabundeo de Anne, no la habían podido localizar.



EL LEGADO

Al día siguiente, los PJs acompañarán a la joven hasta *Smith & Rocket*. Allí el viejo y amable Sr. Rocket le entregará una carta del puño y letra de su padre.

*(Fechado un día antes de la muerte de su padre)
Nueva Orleans*

Querida hija:

Creo que mis investigaciones sobre las supersticiones mágicas caribeñas van a continuar, por paradójico que parezca, aquí. Cuento con la colaboración de una amable anciana que vive en Rose Noire 13. "La vieja", como todo el mundo la llama, que me ha prometido enseñarme verdaderas ceremonias vudús.

*Ilusionadamente tuyo,
Tu Padre, William Desmond*

La carta fue devuelta por cambio de domicilio (Anne ya estaba recorriendo Europa), y como el Sr. Rocket conocía al fallecido y gestionó los papeles para la extradición del cuerpo, intentó hacersela llegar a Anne. Ya había perdido la esperanza hasta que vio su nombre en la sección de ecos de sociedad del *New Orleans Magazine*.

LA VIEJA

"La Vieja" es una anciana de origen italiano llamada Sofia Onetti. Al principio se resistirá a hablar con los PJs, pero con un poco de persuasión (o dinero), dirá todo lo que sabe.

Ella, lo único que hizo fue indicarle donde se seguían realizando oscuros ritos vudús. La última vez que estuvo aquí, marchó con tanta prisa que se dejó dos cosas: un carnet de la Biblioteca Provincial de Nueva Orleans y una Biblia. Esto último chocará a su hija (no era una persona religiosa).

En la Biblia encontrarán subrayado un pasaje del Éxodo: "No dejarás con vida a la hechicera."

Si quieren saber qué le dijo a William Desmond, solicitará más dinero y les informará de que en la vieja iglesia de Saint Mitchell se realizan actos vudús por la noche, usualmente los viernes (que casualmente es hoy).

LA BIBLIOTECA PROVINCIAL

Si se acercan a la Biblioteca y preguntan por el carnet (que concedieron a William por su renombre) Alfred Wayne, un hombre que viste ropas pasadas de moda, con bigote y perilla, tan delgado como un palillo y de modales impecables, les informará de que quedó pendiente la devolución de un libro:

Tradiciones de los esclavos del algodón por J. Kelly.

Algún PJ avisado puede pensar que se lo pudo dejar en la pensión donde residió.

LA PENSIÓN

La pensión de la señora Willfred es limpia y recogida. Les llevará hasta la habitación donde estuvo el Sr. Desmond. Una búsqueda exhaustiva (con un acierto de Descubrir con un -10%) darán como resultado que, al levantar una parte del suelo, descubran el libro. En él hay un pasaje subrayado:

"...entre ellos surge el mito del nigromante capaz de elevar a los muertos torturando su alma al encadenarla al cuerpo muerto."

Tiro de COR, por favor (0/1).

LA IGLESIA DE SAINT-MITCHELL

Si los PJs se presentan de noche en la iglesia abandonada de Saint Mitchell, presenciarán como una sacerdotisa vudú -vieja y gorda-, secundada por cuatro zombies, coloca un cuerpo sobre el altar. Cuando quiten la sábana que tapa el cuerpo, Anne gritará como una condenada: incluso con la putrefacción devorándolo, reconoce el cuerpo de su padre (COR 1d6/1). La oscura sacerdotisa enviará a sus zombies contra los PJs.

Tras tres asaltos (en los que entona estridentes cánticos ajenos a cualquier lengua humana), la mujer se realiza un corte en la mano y derrama algo de sangre sobre el cadáver, besándolo a continuación (ver **Crear Zombi en Fragmentos del Terror**).

El cuerpo se anima y entra en combate (COR 1d8/1d2). Si Anne es todavía dueña de sí misma se acercará a él e intentará "conectar" con el alma de su padre (suponemos que el alma anima al cuerpo y que el punto de POD gastado reestablece la unión poniéndole a las ordenes del brujo). Para esto tirará POD contra el POD de la sacerdotisa. Si le sale, su padre atacará a esta última, si no golpeará a su hija.

RECOMPENSAS

Si a los PJs les sale todo a pedir de boca, ganarán 2d8 COR y Anne incinerará los restos de su padre y empezará una nueva vida una vez exorcizados su demonios internos.

Si Anne muere, la recompensa será como mucho de 2d6 COR.

Si huyen de los zombies y la sacerdotisa, ganarán solo 1d6 COR (por intentarlo) y se ganarán una buena enemiga.

ESTADÍSTICAS:
ZOMBIES:

Val. medios (excepto que atacan sólo con puño)

ANNE DESMOND:

FUE:11 CON:12 TAM:13 DES: 11
APA:13 INT:16 POD: 16 EDU:17
P.COR: 80. PV: 13

Antropología 65%, Arqueología 40%, Buscar Libros 40%, Conducir 38%, Crédito 25%, Descubrir 60%, Dibujar Mapas 16%, Discreción 20%, Discusión 40%, Escuchar 31%, Esquivar 65%, Geología 10%, Historia 27%, L/E Inglés 85%, P. Auxilios 40%, Psicología 16%, Trepas 55%.

Lleva un revólver del 32 (60%).

Sus rentas son muy altas (10.000 \$ al año).



SACERDOTISA VUDU:

FUE:12 CON:13 TAM:14 DES: 10
APA:7 INT:15 POD:15 (tras la creación del zombi) EDU:12
P.COR: 70. PV:14.

Hechizos: Crear Zombi y Deflectar Daño (ver **Fragmentos del Terror**). Aparte de esto, puede atacar con el cuchillo (65%) y si se queda sin PM para deflectar el daño pasará a esquivar (50%)

Mario Grande Ω