

La Lista Negra

ΟΟΟΤ .ωλοπιδνυμροτλκμζην

M Ó D U L O

Esta aventura corta para AD&D (Reinos Olvidados) pone en los PJs en un verdadero aprieto durante una misión que no es lo que parece y con unos compañeros que... bueno, de eso se trata la historia. Son aconsejables niveles medios (3-4), aunque se puede adaptar con facilidad a niveles más altos.

La Historia

Lord Manshoon decide trasladar su residencia a la Ciudadela del Cuervo para huir del caos que se respira en el Alcázar Zhentil. Para ello ha intentado resolver todos los asuntos pendientes y llevarse la información a diferentes puntos para que no sea capturada. No pretende atraer la atención de nadie y, por tanto, para trasladar la lista con las identidades de algunos de los espías encubiertos de los zhents ha recurrido a un método tradicional, no a la magia. Pero aún no sabe que la caravana fue atacada por Noalaerthquitu (*Estrella Joven*), una hembra de dragón azul que estaba siendo "pretendida" por el Culto del Dragón y que ocupaba la guarida del anterior dracolich Aghazstamn, destruido por Shandrill Shessair años atrás. La dragona salió en busca de caza y encontró en la caravana zhentarim un buen blanco.

Pero los poderosos hechiceros y sacerdotes de Cyric que guardaban la comitiva le hicieron bastante daño antes de caer bajo su aliento y sus fauces. La hembra ingirió parte de un carromato (incluyendo su carga, es decir, las bolsas que contienen los pergaminos) junto con algunos de los guardias y, malherida, intentó regresar a su guarida.

Por desgracia las Montañas de la Boca del Desierto fueron un gran escollo para ella; casi muerta por el esfuerzo, se hundió en una gran hondonada de las arenas del desierto de Anauroch, no sin antes pedir la ayuda de los sectarios con su magia. Un joven pastor de un poblado cercano vio los sucesos y a los pocos días comenzó a contarlos a sus amigos, aún sorprendido por el combate.

Eso le costaría caro, pues el rumor llegó a los oídos de Knorrel, que lo atrapó. Al principio pretendió ser bue-

no con él, pero posteriormente, al ver la escasa colaboración de Manell, lo torturó junto con Walpur. Una vez averiguados los detalles, drogaron al muchacho y le cortaron la lengua para que nunca más pudiese hablar. Al saber del dragón, y no queriendo que nadie más de su compañía ni otras personas ajenas se enterasen del tesoro, Walpur y Knorrel decidieron buscar unos "pardillos" para que les hicieran el trabajo de comprobar si el dragón estaba muerto o no. Los escogidos son los personajes jugadores...

La historia comienza el primer mes del año 1369 CV, en las Cataratas de la Daga (aunque puede empezar en cualquier sitio cercano a las Montañas de la Boca del Desierto).

La Taberna

"La Daga Rota" no es el mejor local de bebidas de las Cataratas de la Daga, pero tal vez sea el más barato (1 mc por una gran jarra de cerveza). Aunque ha dejado de ser la pocilga en la que los orcos se divertían durante la ocupación zhent del Valle, aún guarda ciertas reminiscencias de lo que fue en aquellos días. Su propietario semi-ogro, Dynter, se esfuerza en que recupere el lustro perdido. Hay alboroto, causado en su inmensa mayoría por una compañía de aventureros cuyos caballos y mulas están aún siendo desensi-

llados y cuidados en el establo de la cercana posada, "Las Armas del Vado de Tesh".

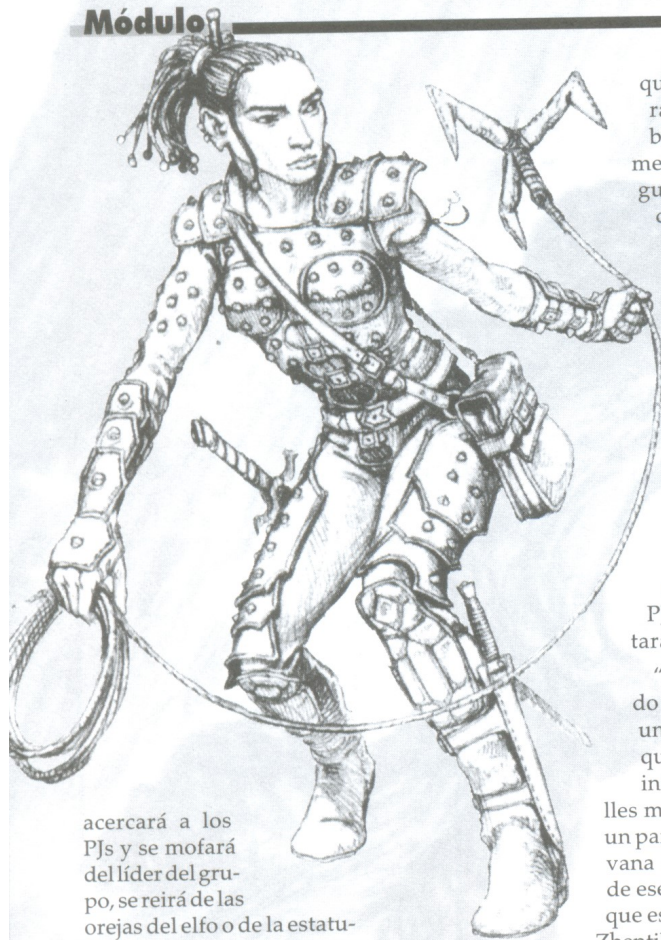
"La Daga Rota" ha sido ocupada (y casi arrasada) por "La Compañía del Ciervo Fugitivo (Stag Runners)", proveniente de Cormyr. No es difícil identificarlos, pues todos visten un tabardo con la cabeza de un venado rojo sobre fondo azul. Ciertamente hay miembros de la compañía que no saben controlarse; mientras el capitán y algunos de sus hombres permanecen sentados en la única mesa del local, el resto, ya bastante borrachos, cantan melodías obscenas sobre el trasero de Loviatar, gritan, comen y beben como auténticos cerdos.

Walpur el Rompehuesos

Hm Gue 6: Pg 64, CA 4 (Mallas Laminadas, pero cuando pelea CA 10, no lleva nada puesto); GAC0 15 (14 por Fue, 11 con Martillo pesado + 3); Tam G (2'17 m); #AT 1; Daño 1d4+5; ML Fanático (18); Al CN; Px 420 Personalidad: Bruto, brutísimo, "corto", leal a Knorrel

Uno de los hombres de la compañía, Walpur el Rompehuesos, lleva muchísimo más vino del que su cabeza puede aguantar y está buscando follón. Se





acercará a los PJs y se mofará del líder del grupo, se reirá de las orejas del elfo o de la estatura del enano. ¡Que empiece la fiesta! No lleva armas, pero su brazo es como el muslo de una persona de constitución normal. Si los PJs se animan, el tabernero y sus cinco ayudantes obligarán a que la pelea se desarrolle fuera del local, en la calle nevada. El resto de la compañía saldrá al exterior dispuesto a ver como "Rompehuesos parte brazos y piernas". Por suerte para los PJs, está demasiado ebrio e incluso aceptará pelear contra dos contrincantes a la vez.

Una historia, un trato

El resto de la Compañía del Ciervo no moverá un solo dedo para ayudar a su compañero, pero el Capitán Knorrel Talbot observará atentamente la pelea de los aventureros.

Los integrantes de la Compañía son Knorrel (hm Gue 8, LM), Walpur (hm Gue6 NM), Alanis (hf Sac(Sune)7 CB), Donzo (halfm Ladr6 NB), Gamara (hf Mag7 CN), Talía (hf Lad4 NM), Becket y Tam (hm Gue4 LN ambos).

Si ganan la pelea, el Capitán les ofrecerá un sitio en su mesa y les invitará a una ronda de bebida. Si no es así, les esperará antes un sueñecito reparador y un baño en el abrevadero (aun-

que Knorrel les invitará igual). Es un hombre afable y experimentado al que le ha gustado su manera de defenderse contra Walpur. Les contará que su compañía proviene de las tierras del Mar Interior (no miente, la subvenciona dinero sembita, aunque pretende hacerse pasar por cormyta). Despedirá a sus hombres y se quedará a solas con los PJs. Entonces les contará la siguiente historia:

"Siento haberos metido en este lío, pero me unen lazos con Aquellos que Tocan el Arpa. Mis informadores en los Valles me han dicho que, hace un par de tendays, una caravana de mercancías partió de ese bastión de oscuridad que es la ciudad del Alcázar Zhentil... Sí, habéis oído bien...

Lo cierto es que, aunque no sabemos muy bien por qué, en esa comitiva viajaban ocultos entre las mercancías unos documentos que eran una especie de lista negra. La lista nombra a todos los agentes menores de la Red Negra en las Tierras Centrales Occidentales y estaban destinados a la Fortaleza Oscura. ¡Imaginaos lo que eso puede significar! Pero, por los desgracias de Tymora, la caravana, con poca protección (ya que pretendía pasar desapercibida), fue atacada por un dragón azul que, en su delirio destructor, acabó con los guardias de la caravana y se llevó la mayor parte de lo que consideraba 'su' tesoro a su guarida, aunque no sin antes recibir heridas mortales. No queremos que mucha gente se entere de esto, y por eso mantenemos oculto al único observador de tal matanza y no queremos llamar la atención sobre el lugar donde el dragón tambaleante huyó..."

Tras esto, Knorrel comentará la posibilidad de que los PJs trabajen para los Arperos (ya, ya... arperos) y encuentren los documentos. Lo que sabe es lo siguiente:

- La caravana iba desde el Alcázar Zhentil hasta la Fortaleza Oscura y fue

atacada a los cinco días de su partida en un lugar entre el Valle de la Daga y la Brecha de la Sombra, al norte de Tilverton. Su confidente no lo sabe con exactitud. (Verdadero)

- El dragón de color azul se alejó bamboleante hacia el desierto de Anauroch, volando hacia el Oeste sin rumbo. (Verdadero. El muchacho se lo ha contado).

- A él se lo ha contado un joven pastor mudo que, conmocionado por el shock, reclamó la ayuda de la Compañía del Ciervo. (Falso. El pastor acudió en ayuda de la compañía, pero luego fue torturado por el propio Knorrel y posteriormente drogado y mutilado para que no pudiese contar a nadie más el secreto).

- Al parecer, los pergaminos iban en unas bolsas con diversas protecciones mágicas que, según sus informaciones, pueden volver ciego a todo aquel que las abra. (Especulaciones, pero no se alejan demasiado de la realidad).

El capitán les dirá que sólo se fía de su lugarteniente Walpur y de Talía, a los que aconseja llevar de refuerzo (depende de la fuerza del grupo que dirijas, pero al menos Walpur debería acompañarlos. Si el potencial es muy escaso, pueden acompañarles también los dos gemelos Becket y Tam). Puede que el dragón aún esté agonizando, y además se fía más poniendo un par de hombres leales. También podrán ver al muchacho (al que tiene en una habitación de la compañía, bastante sedado y asustado) o incluso llevárselo con ellos si quieren. Él les esperará aquí un tenday completo y les asegurará como premio la paz y tranquilidad de Faerûn, el reconocimiento de los Arperos y, en última instancia, una suma cercana a los 250 leones de oro por cabeza.

Knorrel procurará ser amable y agradable, además de estar bastante metido en su papel, aunque su historia haga agua por todos los lados.

El Muchacho

El joven pastor huérfano se llama Manell y lo vio todo desde una colina, sorprendido mientras sus ovejas escapaban ante el avistamiento del dragón. Un día decidió soltarlo todo en la taberna local. Para su desgracia, entre los oyentes estaban Knorrel y su compañía. Fue engatusado por el capitán y luego torturado y sedado. Si tienen algún conocimiento de venenos o herbalismo esto último será bastante evi-

dente. Asimismo, una exploración de su boca les informará de que la lengua ha sido cortada recientemente, ya que aún no ha cicatrizado. Por otra parte, el estado del chico ira mejorando a medida que viajen, al no estar ya bajo los efectos del sedante suministrado por el capitán.

Manell (hm Pastor nv 0 NB) sabe casi con seguridad dónde cayó el dragón, pero eso nadie lo sabe aún. Su curación es difícil, pero un sacerdote de alto nivel seguramente podría devolverle al habla. Por desgracia, no sabe escribir ni leer, por lo que los PJs solo podrán comunicarse con él a través de gestos, conjuros de tipo *PESO* o artilugios para leer la mente.

En la Colina del Grifo, el pueblo dónde habitualmente reside, lo echan de menos; el DM debería recompensar a los jugadores que lo devuelvan a casa sano y salvo. Siente un profundo odio hacia todos los integrantes de la Compañía del Ciervo.

Talía y Rompehuesos

Los dos integrantes de la compañía acompañarán de mala gana a los PJs. Él por los incidentes anteriores, aunque pretenderá hacer buenas migas con todos, sobre todo los guerreros, ya que así le será más fácil acabar con ellos en la hora final. Efectivamente, en cuanto hallen las bolsas con los nombres, Walpur tiene órdenes de matarlos a todos, o al menos de escapar con los pergaminos. Es extremadamente leal al capitán.

Talía (igual que Becket y Tam) desconoce todo el asunto de la lista, excepto el ataque del dragón a una caravana narrado por Manell la noche de la taberna. Aún está extrañada de que el muchacho se quedase mudo de repente, pero no es maga ni curandera. Solamente tiene la misión de ayudar a Rompehuesos en todo lo que se tercie sin rechistar. Los PJs le dan igual y no pretende hacerse amiga de ellos, pero si ha de protegerlos durante el viaje por órdenes de Walpur lo hará. Puede ser una buena baza de los PJs; Por unas cuantas monedas de oro es fácilmente sobornable, y puede ser una ayuda considerable.

Un caluroso viaje

Knorrel les indicará sobre un mapa el itinerario más corto (y el más seguro. Le interesa que lleguen a la "guarida" del dragón).

El Capitán Knorrel Talbot propone ir hacia el norte desde las Cataratas de la Daga, siguiendo el río Tesh hacia el oeste para luego atravesar las onduladas montañas de la Boca del Desierto y penetrar en el gran Mar de Arena. En total son unos 200 kilómetros. He aquí la clásica tabla de encuentros.

Encuentros en el Paso de las Montañas de la Boca del Desierto

Esta zona está controlada por las patrullas zhentarim. Los zhents aún no buscan la carreta desaparecida porque Semmemon no se atreve a "apresurar" a Manshoon, así que ha decidido aguantar un poco más de tiempo.

- **Patrulla zhentarim** (La patrulla zhent típica es en este caso de 10 hombres, Guerreros nv 1 a 2, equipados con armadura de escamas negras y escudo (CA 4), Espadas largas y Arcos cortos. Hay un 75% de probabilidades de que les acompañe un mago de nivel bajo (nv. 1-3), y un 55% de que sea un clérigo de Cyric (nv. 1-3). Todos son groseros y con ganas de pelea, a menos que consideren que el grupo es demasiado fuerte, en cuyo caso los interrogarán con amabilidad forzada sobre sus intenciones.

- **Orcos de la Cara Blanca:** Esta tribu de orcos asaltadores suele atacar de noche para intentar asustar a sus enemigos con sus rostros pintados de blanco. El miembro típico suele llevar hacha de batalla o lanzas, armaduras de cuero tachonado y escudos con una cara blanca pintada. No tienen mucho de valor encima; tal vez su líder un anillo de oro o platino (valorado en 1d12 mo).

- **Gnolls cenando/comiando:** Un grupo de gnolls que disfruta de unas liebres recién cazadas. En principio ignorarán al grupo, pero si éste les amenaza no dudarán en atacar. Han guardado las pieles de las liebres, que si son vendidas tendrán un valor de 1d20 mp.

- **Saurial:** Los sauriales son hombres lagarto extraplanares que se rumorea viven en el Valle Perdido. Son mudos y

Encuentros 1 en 1d10

1	Saurial
2	Arañas gigantes (2)
3-4	Patrulla zhentarim
5	Gnolls
6	Patrulla zhentarim
7	Orcos de la Cara Blanca
8	Asaltantes (5 bandidos)
9	Viajero sin información
0	Carreta Pequeña

se comunican por gestos y olores. Son difíciles de ver y se suelen mostrar reacios ante los desconocidos. En este caso, una patrulla zhent ha encontrado a uno de estos seres, un lomohoja, y pretende capturarlo con "fines científicos".



cos". Si los PJs lo evitan, estará eternamente agradecido y les enseñará una ruta a través de pasadizos por las Montañas que les hará ganar varios días en su viaje (la mitad). Les dejará exactamente al sur del oasis de Addas Babar. Si los PJs necesitan ayuda sacerdotal o alimentos, incluso puede estar dispuesto a guiarlos hasta su pueblo en el Valle de Tarkhal, donde serán recibidos con honores de invitados. Allí les ayudarán lo máximo posible, siempre y cuando se muestren amistosos.

• **Carreta pequeña:** Aquí es donde empiezan a entrar en juego los sectarios del dragón. Para mantener contenta a Noalaerthquitu y convencerla de su "transformación", están transportando poco a poco el tesoro que se acumulaba en su anterior guarida para que se sienta cómoda. Su carromato cubierto lleva tesoro (a discreción del DM). Los sectarios son meros acólitos que se harán pasar por sacerdotes de otra fe con tal de evitar las pesquisas de los PJs. Sólo en caso de que metan demasiado las narices en el carromato atacarán. Son un grupo de 13 sectarios acólitos, humanos de nivel 0, aunque con algún guerrero nv 1 en sus filas. Todos conocen la localización del dragón.

Encuentros en el desierto de Anauroch

La zona de Anauroch en la que han entrado se llama la Espada y es una de las más "benignas" de este inmenso mar de arena. El dragón azul atravesó a duras penas las montañas y fue descendiendo lentamente y sin control hasta caer en el Cuenco de la Soledad, una hondonada profunda paralela al Valle de Tarkhal, con un pequeño complejo natural de cavernas subterráneas.

La dragona se ocultó allí como pudo y se limitó a aguardar a que llegara la ayuda de los sacerdotes del Culto del Dragón. Estos decidieron apresurar los preparativos para el ritual que conseguiría transformarla en un dracocadáver, con lo que preservarían su vida eternamente (¡con las bolsas que quiere Knorrel en su interior!).

En los días recientes han convencido a Noa trayéndole presentes y el tesoro de su guarida, incluyendo sus crías aún sin ecllosionar. Los PJs no tendrán difícil encontrar el complejo, siempre y cuando se hayan provisto de la ayuda de Manell el pastor, un bedine o un saurial que conozca esta

zona del desierto. Durante el viaje sufrirán el abrasador calor del sol que brilla sobre sus cabezas. Eso se traduce en deshidratación. Cada PJ activo necesita al menos 4 litros de agua al día (2 litros si solo descansa, duerme, etc.). Si lleva armadura metálica la cantidad se dobla y es la mitad mientras se esté a la sombra.

Encuentros 1 en 1d10

- | | |
|---|---|
| 1 | Bedines Amistosos |
| 2 | Basiliscos (1d4) |
| 3 | Bedines Hostiles |
| 4 | Tormenta de Arena |
| 5 | Bedines Nasaba (Hombres Rata) |
| 6 | Carreta Pequeña (Ver Encuentros en el Paso de las Montañas) |
| 7 | Basiliscos (1d4) |
| 8 | Bedine solitario |
| 9 | Chacales (6) |
| 0 | Lamia (1) |

EL CONTRABANDISTA

LA MEJOR TIENDA ESPECIALIZADA EN ROL, DE TODA LA RED.

WWW.ELCONTRABANDISTA.COM

Libros de Rol
Módulos
Dados
Warhammer
Magic
Comics
Suplementos
Camisetas



- Fotos
- Torneos
- Concursos
- Clubs
- Links
- Módulos caseros
Y Mucho.....mas.

¡RECUERDA!, todo lo que necesitas en:

HTTP://WWW.ELCONTRABANDISTA.COM

La deshidratación provocará, cada día a partir del primero, un ajuste a la Constitución de -1d4 si se consume la mitad de líquido necesario o de 1d6 si es menos de la mitad. Si la Constitución llega a 0, el PJ muere irremediablemente. Cada día que vuelva a recibir el agua necesaria recuperará 1d8 puntos de Con. Durante la noche se consume la mitad de agua.

Por supuesto hay probabilidad de encuentros:

- **Bedines:** Los bedines son los habitantes nómadas del desierto. Normalmente no son hostiles a los extranjeros o *berrani*, como los llaman. Pueden ofrecer agua (o la ruta hasta el oasis más cercano: el Pozo del Abismo, Aguas Coloradas o El Ma'Ra), algo con lo que comerciar o simplemente información. Pero también pueden mostrarse hostiles hacia los extranjeros, dependiendo de la tribu y de la actitud del grupo de aventureros. Habitualmente los grupos encontrados serán de 4 a 12 personas, guerreros de nivel 2-3, equipados con alfanjes y cimitarras, escudos, camellos y arcos. Los Nasaba parecen normales, pero son hombres rata. No son hostiles hasta que se descubra su secreto. El descubridor será la cena de esa noche.

- **Tormenta de Arena:** La arena llena todo el ambiente, alcanzando fuertes velocidades y dificultando la orientación (35% de perderse); se reduce la línea de visión a un metro y medio y el choque de la arena causa en la piel desnuda 1d2 puntos de daño por cada turno. Una tormenta de arena dura 1d20 turnos.

- **Bedine solitario:** Los PJs hallarán a un joven bedine semienterrado en la arena y bastante deshidratado. Si le ayudan, se lo agradecerá mucho y les guiará a su campamento. Allí los PJs serán recibidos como héroes, ya que el joven muchacho resulta ser el hijo del Príncipe At'Ar de una importante tribu bedine. Les ofrecerán toda la ayuda disponible, destacando una alfombra pequeña que si es agitada fuertemente tres veces seguidas liberará una Nishruu, un ser devorador de magia que puede llegar a serles tremendamente útil a los personajes en el encuentro final con el dracolich...

La Ceremonia

La hondonada en el desierto es fácil de localizar (si se sabe más o menos donde queda) y además llegarán en el momento propicio. Un sacerdote y un

hechicero del Culto del Dragón han estado preparando a Noalaerthquitu para su transformación en un dracolich. Esta es una ceremonia costosa, lenta y difícil de llevar a cabo.

El dragón debe beber una poción para que su alma pase de su cuerpo mortal a un receptáculo mágico (en este caso, una cimitarra con una enorme diamante azulado valorado en más de 5000 monedas de oro) y así obtener la vida eterna a cambio de trabajar para los mortales. Noa está agonizante cuando lleguen los PJs y ha bebido la poción. La transformación tardará cinco o seis asaltos, tras los que el alma de Noa pasará a la gema de la espada y su cuerpo sin vida será controlado por su mente. Tardará siete días en recuperar su arma de aliento y su voz. Si la gema o la ceremonia es interrumpida (o *la Nishruu entra en juego*), el dracolich no llega a crearse. Los PJs aguarán la fiesta a todos para recuperar la lista (¡qué está en el interior del estómago del dragón azul!).

La Entrada

El descenso de 30m es peligroso y es fácil caerse (-15 % a los controles de escalar). El interior de la hondonada es fresco y oscuro. Hay un pequeño estanque. Los sectarios han apostado un par de guardias aquí. No sospechan que nadie se acerque, así que están jugando a los dados.

El Cruce

Tres caminos salen del pasillo principal (de unos 8m de ancho) tras un serpenteante recorrido por el húmedo interior de la roca del desierto. Se escuchan voces y cantos rituales del pasillo de la derecha.

La Izquierda

Está bloqueada, excepto por un túnel de un metro de radio que lleva al exterior.

El Centro

En el pasillo del centro hay bastante claridad. Al llegar al final, unos 30m más adentro, encontrarán una pequeña sala en la que hay un estanque. El agua está templada por el sol. En el agua, tres huevos gigantes se mantienen en "estado de espera". Son las crías de la dragona. Les faltan aproximadamente entre 1 y 10 días para eclosionar. El ter-

cero es un error de uno de los acólitos. Encontró un huevo por el camino bastante grande (aunque no tanto como los demás) y, pensando que era de Noa, lo puso aquí. En realidad es ¡un huevo de basilisco!

La Derecha

En esta caverna hay pintada ahora en el suelo una gran estrella de ocho puntas, en cuyo centro descansa la hembra de dragón azul sobre un pequeño montoncito de tesoro, monedas y joyas. Cerca de su boca hay un pedestal con un gran cuenco que contiene la poción que acaba de beber para transformarse en un dracolich. Alrededor arden las ascuas de cuatro braseros con llamas verdosas. En cada una de las puntas hay un acólito encapuchado que reza una letanía incomprensible. Frente del dragón, el sacerdote reza arrodillado y el hechicero levanta una espada curva mientras murmura palabras místicas. Otros cuatro acólitos asisten a ambos en la ceremonia. La magia impregna el ambiente. ¡Es el momento de actuar!





Resolución

Los acólitos dejarán inmediatamente de cantar y se defenderán del ataque de los PJs. (Sac nv 1 y 2). El hechicero intentará seguir concentrado para completar por sí solo la ceremonia. Si las cosas van mal puede teletransportarse a un lugar seguro gracias a los *Anillos del Dragón* que llevan él y el sacerdote principal.

Si la ceremonia es interrumpida totalmente, Noa se transforma en un dragón zombi sin mente. Retiene las habilidades que poseía en vida (era una dragona joven) sin vuelo, habla, arma de aliento ni aura de miedo, y siempre va la última en los ataques. El dragón zombi atacará a los intrusos.

Si no es así, tenemos un nuevo dracolich en Faerûn (ver estadísticas en el *Manual de Monstruos*) que se pondrá a acabar con los PJs (a menos que el grupo sea de niveles altos, es mejor que la ceremonia siempre falle. Un dracolich es terrible para un grupo de PJs novatos).

En cuanto los PJs encuentren los pergaminos, Rompehuesos ordenará a sus hombres atacar a todos los supervivientes (incluyendo los personajes). Talía ayudará o no a Rompehuesos, dependiendo de si han hablado con ella. Si los jugadores no se dan cuenta de que las bolsas están dentro

del dragón, puedes recurrir a un PNJ "avisado".

Walpur Rompehuesos tal vez se apiade de ellos y no los mate, aunque los deje sin comida ni agua.

Por otro lado, el tesoro del dragón es bastante amplio (ponlo tú a tu gusto), destacando la cimitarra +2 con el diamante (¡y el alma del dragón!).

Conclusión ¿o no?

La aventura puede acabar de muchas maneras.

Walpur, siendo generoso, puede dejar a los PJs con vida pero con pocas posibilidades de escapar. Knorrel lo traicionará después para vender los pergaminos él solo. Pretende chanta-

gear a los que salen en la lista para amasar una pequeña fortuna.

Si Talía ayuda a los PJs, pretenderá una gran parte del tesoro (especialmente la cimitarra o los pergaminos).

Si los PJs consiguen recuperar la lista puede que se la den a Knorrel. Se mostrará muy sorprendido de su regreso y les pagará el doble de lo pactado por el trabajo, para luego escapar rápidamente dejando a los "Ciervos" sin líder.

Las bolsas tienen una runa *debola de fuego* que se activará al abrir el candado (la palabra es *ManSemChem*), así que cuidadín o solo quedarán cenizas.

La lista debería ser entregada a alguien de confianza (¿Elminster, por ejemplo?).

Además, los zhents empezarán a buscar las bolsas a los pocos días. Eso no será nada agradable para los PJs, son unos tipos muy tozudos y no perdonan fácilmente. Esto podría servir a un Master con visión de futuro como base para posteriores partidas o simplemente como nexo de unión de las escenas de una campaña. Las persecuciones de personajes dan mucho de sí.

Los sectarios han sufrido un duro revés al perder a *Estrella Joven*, y pretenderán recuperarla. Los PJs formarán parte ahora de los objetivos principales del Culto (otra persecución de personajes, esto se pone interesante).

Pero la lista no es tan importante: Manshoon es más listo de lo que parece; en la relación de nombres no aparecen todos los agentes zhent, solo los prescindibles, eslabones débiles de la cadena, falseado con unos cuantos nombres de Arperos. Así, si Semmemon pretendía cargarse a sus agentes más fieles, tal vez acabase también con alguno de los "buenos". Y es que Manshoon piensa en todo...

por Daniel Menéndez Alonso
(Roler) dan.roler@wanadoo.es