

Fiero Dragón

000T .uλoπiδvσuκoτλxμ3ny

M Ó D U L O

Qué mejor manera de empezar con el *D&D 3* edición que con una historia de dragones. Esta es una aventura para 4-5 PJ de niveles 1-2, todos los cuales deberían ser buenos (no estaría de más algún que otro Paladín). La aventura ha sido hecha de forma genérica y fácilmente se puede adaptar a *Forgotten* o a *Greyhawk*.

Introducción

La aventura empieza en pleno invierno. Los PJ están de camino hacia una gran capital, o simplemente están de paso por el condado de Wishtruck. Concretamente pasarán por el pequeño pueblo de Lipwick, aunque esto ellos no lo saben. Lee a los PJ el siguiente párrafo:

Llega el amanecer, o eso deducís, pues la espesa niebla no os deja ver más allá de 10 pies. A tientas recogéis el campamento y preparáis un desayuno. Hace mucho frío, pero por suerte hace varios días que ya ha dejado de nevar, y sólo hay unos palmos de nieve en el camino. Los últimos días han sido muy duros y echáis mucho de menos una posada donde comer caliente y donde dormir sepultados bajo una montaña de cálidas mantas con una buena botella de hidromiel en las manos.

Con estos pensamientos tan agradables os ponéis de nuevo en marcha.

Unas horas después, el grupo de PJ llegará hasta una granja que está en ruinas y con restos evidentes de haberse quemado.

La niebla hace un rato que ya se ha levantado, y parece que el día va mejorando. Incluso veis el sol, que durante algunos días ha estado escondido detrás de una casi permanente capa de nubes. Seguí por el camino y a lo lejos divisáis una granja.

A medida que se acercan, verán que la granja tiene la fachada quemada y está un poco derruida (parte del techo ha caído al quemarse una viga de madera). En cambio, el cobertizo está completamente destruido por el fuego. Si los PJ deciden investigar un poco, hazles tirar por la habilidad de *Spot* con una DC 20 (es complicado). Si la pasan, coméntales que la granja parece que se quemó hace unos 3 ó 4 días. Por otra parte, si hay algún Ranger en el grupo y pasa una tirada de Rastreo con dificultad 25 (es muy difícil), descubrirá que hay unas huellas de carromato tirado por un caballo muy pesado que llegan a la granja desde el bosque del otro lado del camino, y que luego vuelven hacia él. Las huellas tienen 3 ó 4 días. Lo sospechoso es que se internan directamente en el bosque, y no es normal que un carro así se intente llevar por la maleza.

Si entran en la casa, se encontrarán con una sorpresa. La sorpresa es llamada Grizzly por los lugareños de la región y es un enorme oso pardo. Si los jugadores no caen en ello, no se lo digas, pero sin duda deberían extrañarse de encontrar semejante animal fuera del bosque.

Grizzly
está
adormi-
lado, y si

no le molestan directamente (gritándole, tirándole cosas o atacándolo) seguirá durmiendo su sueño invernal. Si deciden atacarlo, lo más seguro es que los destroce. En este último caso, no te cortes y cárgate a la mitad del grupo (por lo menos), por salvajes. Grizzly no luchará hasta la muerte. Primero intentará expulsarlos de la casa, y si lo consigue no perseguirá a ningún PJ fuera de ella. Si, en cambio, está acorralado y ha perdido más de un 50% de la vida, intentará huir al bosque.

Grizzly (Oso pardo adulto) Dg:
10D8+40 (110 pv), Large, iniciativa +1, velocidad 40 pies, CA 15, ataque: 2 zarpa +15 (1d8+12), mordisco +10 (2d8+8), For +11, Ref +8, Will +4. CR 5

Lipwick

Una vez sucedido este encuentro, es previsible que los PJ sigan por el camino. A unos cien metros escasos, y después de una curva en el camino, llegarán al pequeño pueblo de Lipwick (218 habitantes).

Después de una vuelta del camino, ante vosotros veis un pequeño pueblo compuesto por una veintena de casas y varias granjas en los alrededores. En la entrada del pueblo veis un cartel que pone "Lipwick". No parece que haya nadie, pero oís un lejano rumor de multitud que surge del centro del pueblo.

Si los PJ deciden investigar por los alrededores, no encontrarán nada relevante. En cualquier caso, cuando entren en el pueblo y se dirijan a la plaza del centro, léeles lo siguiente.

Os acercáis a lo que parece ser la plaza del pueblo y veis allí reunida una multitud que debe ser de unas 200 personas. En el centro, encaramada en un atrio, hay una mujer de unos 50 años que parece estar conduciendo la reunión. Escucháis atentamente y oís las siguientes palabras:

—Bien, estamos todos de acuerdo en que debemos pagar, pero ¿quién será el encargado de llevar el dinero a la Laguna del Guardián?

Al oír estas palabras, todo el pueblo calla y se crea un embarazoso silencio.

Si los PJ deciden preguntar qué ocurre al primer lugareño que tengan al lado, éste les mirará inicialmente sorprendido y luego exclamará:

¡Eh, escuchad, hay un grupo de aventureros entre nosotros!

Inmediatamente, todo el pueblo mirará a los PJ. Sin duda es una situación muy incómoda, y habrá que ver cómo se lo montarán los PJ ante tanta gente observándolos (esfuérzate en recalcarles que hay mucha gente que les mira, a ver si se ponen algo incómodos...). Lo más cortés sería que los PJ se presentaran, aunque aquí puede suceder cualquier cosa. En cualquier caso, si los PJ se han comportado educadamente y se han presentado, la mujer bajará del atrio en el que está y caminará hacia ellos para preguntarles:

¿Tenéis experiencia en matar dragones?

Aquí siéntete libre de conducir como quieras la situación, pero si en algún momento los PJ preguntan qué es lo que ocurre, la mujer se presentará y les contará su problema.

Perdonad mi mala educación, me presento: me llamo Aithara y soy la alcaldesa de este pequeño pueblo. Hace cuatro días, la granja de los Walch, que supongo habréis visto si habéis llegado por el camino del oeste, fue atacada por la criatura a la que nosotros llamamos El Guardián del Bosque: un enorme y viejo dragón esmeralda. Sin saber por qué, el dragón llegó hasta la granja y amenazó con destruir el pueblo si la noche anterior a cada plenilunio no depositábamos un cofre con 300 monedas de oro en la

Laguna del Guardián, una laguna a medio día de camino en dirección sur-este. La Laguna del Guardián es la morada ancestral de dicha criatura, y por eso ninguno de nosotros se ha acercado nunca a ella. Ignoramos por qué el guardián se ha enfadado con nosotros, pero debemos pagar o destruirá el pueblo con su poderoso aliento de llamas. ¿Querriais ir vosotros a llevar el dinero en nuestro nombre? Os pagaremos por ello... Y si, por casualidad, matarais el dragón, os podéis quedar con el cofre y además os daríamos 200 monedas de oro más a cada uno. ¿Qué decís?

Aithara les ofrecerá 50 monedas de oro a cada uno si acceden a llevar el cofre. Si los PJ son un poco inteligentes, recordarán que en la granja no había rastros de nada que se pareciera a un dragón, y además, si pasan una tirada de Sabiduría (DC 20), hazles notar que hasta hace 4 días la casa estaba habitada, con lo cual es imposible que el oso estuviera durmiendo dentro. Si preguntan por el oso y lo describen, los lugareños les dirán que la descripción coincide con Lizzy o Grizzy un par de temibles osos (algunos dicen que son gemelos) que aterrorizan el pueblo desde hace más de 8 años. Se dice que son enviados del Dragón. Lo raro del tema es que un oso no abandona nunca su guarida, y menos en pleno invierno; o sea, que si salió del bosque es que debía tener algún buen motivo.

Por otra parte, no hay que ser un lumbreras para ver que los destrozos del fuego no es probable que los causara un dragón tan viejo como los lugareños lo describen. Y además... ¿para qué quiere un dragón 300 miserables monedas de oro?

Si preguntan si alguien ha visto al dragón, todo el mundo les hablará de sombras en la noche y de leyendas que se remontan centenares de años. Si preguntan por el granjero al que el dragón atacó su granja, les dirán que hace 3 días huyó con toda su familia en dirección norte, después de darles el mensaje y casi morirse de miedo.

Vamos de excursión, a matar al Dragón...

Finalmente los PJ han accedido a llevar el cofre y, de paso, investigar qué clase de dragón es éste (si no quieren hacerlo, se acabó esta aventura y que sigan su camino). Les dirán que el cofre debe ser llevado por la noche. Ojo con este dato, pues no se lo dicen a los PJ hasta que hayan aceptado (por si se echan atrás...).

Llegada la noche (pues esta es la noche en la que deben ir... Ah, ¿tampoco se lo habían dicho? Qué descuido...), la alcaldesa les dará un pequeño mapa que les conducirá hasta la laguna. Una vez los PJ se pongan en marcha, verán y oirán cómo todos los habitantes del pueblo entran en sus casas y cierran con llave puertas y ventanas.

Los PJ empiezan su viaje hacia la montaña donde se encuentra la laguna. Les tomará andar unas 5 horas en dirección sures-

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

te y, en principio no deberían perderse. La noche es endemoniadamente fría, y deberían hacerles pasar una tirada de *Fortitude* (DC 12) para resistir el frío. El que no la pase recibirá 1D4 de frío (tampoco hace falta que mates a nadie... más que nada por si el flojeras es el típico mago de nivel 1 con 4 puntos de vida). Esto ayudará a hacerse una idea del frío que hace. Si lo deseas puedes poner algunos goblins o kobolds para que los PJ entren en calor, pero en ningún caso deberían ser un problema para ellos. Su verdadero objetivo es otro.

Después de unas cinco horas de viaje (estarán agotados) oirán al fin el sonido de una cascada. Esta es la Cascada del Guardián que alimenta la laguna a la que se dirigen. Léeles lo siguiente:

Estáis agotados. La ascensión ha sido dura, pese a que ésta no es una montaña muy escarpada. Los escasos 2 pies de nieve que hay os han impedido andar con soltura, y los caballos han tenido problemas para moverse a través de un sotobosque que no ven. Así y todo, llegáis a un claro donde oís a lo lejos el sonido del agua al caer. Si no os habéis equivocado, es la cascada que nutre y da vida a la Laguna del Guardián. Parece que al fin habéis llegado

Si deciden investigar los alrededores, el Ranger del grupo (si es que hay) debería pasar una tirada de *Rastreo* con DC 20. Si no hay Ranger, pueden intentar hacer una tirada de *Search* con una DC 25 (es muy difícil). Si alguna de las dos tiradas es pasada con éxito, encontrarán lo que parece ser un rastro de carromato tirado por un caballo que parece ir en dirección a la laguna.

¿Que sucedió realmente?

Llegado este punto es quizá el momento de contar lo que realmente sucedió. Hace una semana llegó a Lipwick un grupo de aventureros (estafadores, más bien) bastante desaprensivos. El grupo está compuesto por Lathok (guerrero humano, nivel 1), Walfbur (bárbaro humano, nivel 1) y Leather (mago humano, nivel 4) jefe del grupo. Rápidamente oyeron las historias del mítico dragón y, ni cortos ni perezosos, se marcharon (con su carro tirado por un caballo pesado) del pueblo en dirección a la Laguna del Guardián. Cuando llegaron allí, procedieron a buscar un escondite. Encontraron, cerca de la cascada, una cueva muy grande. Un sitio ideal en el que resguardarse. Pero la cueva ya tenía inquilinos, un par de osos grises (Lizzy y Grizzy). Ante tal contratiempo, se encargaron de echarlos quemando una gran cantidad de ramas verdes en la entrada de la cueva. El fuego y el humo espantaron a los dos osos y los

estafadores se instalaron dentro. Unos días mas tarde su plan ya tenía forma.

Mediante la magia de la ilusión (imágenes y sonidos), el mago creó encima del carro tirado por el caballo la ilusión de un temible dragón. Con la ilusión creada atacaron la granja de las afueras del pueblo. El aliento de dragón fue fácilmente "emulado" por un conjuro de "Manos Ardientes", todo ello amenizado con algunos cantrips de "Sonido fantasma" que contribuyeron a crear la puesta en escena de la mentira. Una vez hubieron aterrorizado a la familia, se encargaron de dejarlos ir a todos con el mensaje de que debían llevar las 300 monedas de oro a la laguna cada noche anterior al plenilunio. Así, con este engaño esperaban vivir de renta durante todo el invierno; cuando el pueblo ya estuviera arruinado, marcharían hacia el norte. Un día después Grizzy llegó a la granja atacada y decidió hacerla su nueva casa.

Fiero Dragón

Los PJ llegan a la laguna y rápidamente les atrae la cueva grande que hay cerca de la orilla. Cuando se dirijan a ella, léeles lo siguiente:

Os dirigís hacia la cueva, cuando de su interior oís unos pasos que retumban como el sonido de 20 hombres al galope. Es, sin duda, ensordecedor. Los sonidos son como el de un gran cuerpo que se arrastra hacia el exterior. Parece que el dragón está saliendo a daros la bienvenida...

Aquí los PJ deberían pasar una tirada de *Will* para no tener miedo. Según cómo hayan ido las investigaciones, quizá tendrán la certeza que es muy improbable que esto sea un dragón, aunque la verdad es que la situación da algo de miedo (*Will*, DC 7). Si, en cambio, no han descubierto casi nada y realmente creen que es un

dragón,
que

sea *Will*, DC 15. La autosugestión es un gran enemigo. El que no la pase, saldrá corriendo por patas y rezando a todos los dioses. Después de 15 minutos, pueden hacer una nueva tirada (DC 10) para calmarse y poder actuar de nuevo.

Si pasan la tirada, en pocos segundos aparecerá por la boca de la cueva un enorme dragón. Los PJ deben pasar una tirada de *Will* (DC 10) para no creerse la ilusión. Si se la creen salen corriendo; si no, verán la gran mentira.

La ilusión del dragón está puesta encima del carro con el caballo tirando de él. En la parte delantera están el guerrero conduciendo el carro y el mago, levantado a su lado, lanzando algún conjuro de manos ardientes. En la parte trasera está el Bárbaro, preparado para saltar a luchar si la ilusión falla.

Se supone que descubrirán el pastel. Lo que no está tan claro es si decidirán enfrentarse con los estafadores, pero no debería serles difícil derrotarlos. La verdad es que están muertos de frío (-3 a todas sus tiradas) y todos están a la mitad de los puntos de vida por culpa de la congelación.

Final

Si han desenmascarado al grupo, en el pueblo les pagarán las recompensas prometidas; dales 1000 px por el trabajo. Si no, no les des recompensa.

Pero... ¿y Lizzy? Lizzy está vagando por los bosques, y quizá los PJ podrían encontrarse con ella de vuelta a casa. Si han matado a Grizzy, Lizzy olerá sus restos en la ropa de los PJ y se lanzará a muerte a vengar a su compañero (en realidad eran pareja). Lo más seguro es que "funda" a los PJ. Usa las estadísticas de Grizzy, pero suma un bono de +4 al ataque y +4 al daño dado su frenesí.

¿Y el dragón? ¿Existe realmente? ¿Alguien miró en la caverna que hay dentro de la cascada? El guardián del bosque sigue durmiendo, de momento...

Josep M^a. Rosich Mena
neuro@teleline.es

