

Módulo para Iniciados

"El Bosque de Ralonder"

Prólogo:

De resultas a la aparición de esta publicación en la GEN CON, hemos diseñado un módulo de introducción para jugadores principiantes. A los más experimentados debemos decirles que pueden echar en falta una trama rebuscada o un exceso de monstruos para unas cavernas tan cercanas unas de otras, o bien como pueden preguntarse como puede ser que monstruos tan dispares puedan convivir mutuamente sin aniquilarse. No olvideis nunca el objetivo de esta aventura: Aprender a usar las reglas, calcular el GacO, saber tirar los dados, jugar con un mínimo de inteligencia y pasar una tarde agradable.

"EL Bosque de Ralonder" es una aventura no oficial de AD&D 2ª Edición, diseñada para 4-6 jugadores de primer nivel. Es aconsejable que los PJs escojan categorías diferentes, para que conozcan las diversas posibilidades de cada una. Si el DM decide que los PJs aprendan las pericias de armas y no armas durante el desarrollo de la aventura, los PJs pueden empezar sólo con dos pericias de cada una, pudiendo aprender las restantes en el epílogo. Es preferible que los Puntos de Golpe (PG) de cada categoría sean los máximos. Para finalizar, es adecuado que un PJ posea la pericia de rastreo.

Introducción:

Ducado de Perifal. Ciudad de Kaburi: Los consejeros reunidos en la Gran sala de los Vientos debaten un tema de vital importancia para los ganaderos del norte de la frontera. Un grupo de monstruos desconocidos está saqueando las granjas llevándose consigo las

cosechas y los animales. Conslar, un Consejero Guerrero, dicute con Mandrake el clérigo cual sería la mejor forma de atajar los pequeños percances que ello ocasiona al conjunto de la economía de la ciudad, (evidentemente los afectados no son de la misma opinión en cuanto a la magnitud del asunto).

Al otro lado de la mesa, hay diversidad de opiniones. Daviraf y Krull, ambos guerreros, no se ponen de acuerdo acerca de la calidad del último perfume llegado de las Tierras de los Mil Velos, ya que para Krull el mejor perfume es el de la sangre fresca de un orco muerto.

Elhoim "El Bueno", clérigo por naturaleza, dice que hay que capturar a los enemigos en lugar de matarlos; todo el mundo merece vivir en la tierra del Señor (y en las minas hay escasez de esclavos).

Fandrall, por su parte, recuerda la última vez que rompió un Cetro de Poder en medio de un circo, para así acabar con "una pequeña molestia", causando con ello un cráter de treinta metros de radio, y las iras de los "dioses" que pensaban divertirse con el encuentro.

Por fin, un súbito golpe llama la atención de los presentes. Daviraf, molesto por la interrupción se gira condescendiente y la voz de un halfling se deja oír en la multitud.

«Podríamos buscar un grupo de aventureros y ofrecer una recompensa de 100 mo por cabeza».



«¡De acuerdo!» Afirma Daviraf dando así por concluida la reunión.

Información para el Dungeon

Master:

¿Dónde se esconden los animales?

En la baronía de La Fêre, al sudeste de las Montañas de Luna, se encuentra el pueblo de Ralonder. La mayoría de sus habitantes son cazadores, puesto que en el bosque viven tejones, comadreja, osos y martas cuyas pieles curtidas están bien valoradas (de 10 a 100 mo).

En las últimas semanas, un suceso ha alterado la dura pero pacífica existencia de los aldeanos. Lona Duris, un guardabosques, ha desaparecido en el bosque sin dejar rastro, y desde ese día los animales escasean.

Mes de septiembre. El invierno se encuentra a un paso. El alcalde, Tanar de Sastre, convocó una reunión con los vecinos más afectados, decidiéndose en ella enviar una comisión al Consejo de Kaburi. La aventura comienza cuando los jugadores parten de Kaburi hacia el pueblo de Ralonder.

Un mago de la Hermandad del Relámpago de Penumbra, llamado Naverak, ha llegado al bosque hace unos dos meses. Se esconde en una gruta al pie de la Montaña del Aguila. Junto con un grupo de goblins, a los que mantiene subyugados, ha secuestrado al guardabosques obligándolo a confesar la localización de las guaridas de los animales.

Hasta el momento ha dado caza a cincuenta y tres criaturas de diferentes especies.

Módulo:

Son las cinco de la tarde. Os encontrais en la taberna El Caballo Remojado, donde os ha citado un conocido caballero, Sir Gavain de Zhar, vuestro protector. Llevais varios meses sin trabajar y pasais los días en esta taberna. En el fondo os gustaría abandonar la ciudad, pero por otra parte ¿es seguro ir por los polvorientos caminos?

A la hora convenida, sereno y

tranquilo, se acerca Sir Gavain. Se sienta, y con una mirada de preocupación empieza a hablar:

«Hasta ahora nada os ha faltado. Os he enseñado a luchar, a pensar, a escabulliros si es necesario, a seguir los rastros de los animales en el bosque y a defenderos de vuestros enemigos».

«Mi señor, Lord Daviraf, está buscando un grupo de aventureros para resolver un enigma en el Bosque de Ralonder. Es la oportunidad que estabais esperando desde hace meses. Ofrecen una recompensa de 100 mo por cabeza y os aseguro que podeis encontrar muchos más tesoros y aventuras de las que jamás habeis soñado».

La Aldea de Ralonder está a cinco días de viaje en dirección sudoeste. El DM puede hacer ver que tira dados de encuentros aleatorios para dar más emoción al juego. A la tercera noche de viaje, se produce un encuentro independientemente de la tirada de dados. Un grupo de dos ladrones tiene intención de robar a unos viajeros desprevenidos

LADRONES(2): L1; AL NM; CA 8; MV 12; PG 6-5; GACO 20; AT 1; DAÑO: 1d4 (daga), 1d6 (espada corta); PE: 50

Estos ladrones se acercarán en silencio (15% de éxito) e intentarán sorprender al guardia. Si se ven descubiertos intentarán huir por el campo ocultándose en las sombras (60% si los intentan encontrar sin infravisión y 20% si alguien la posee).

Después de este encuentro, no tendrán ninguno más, hasta llegar al pueblo de Ralonder

Al atardecer, llegais al Pueblo de Ralonder. Un hombre de mediana edad, calvo y con una capa de calidad y rodeado de un pequeño grupo de aldeanos salen a recibirlos.

« Me llamo Tanar de Sastre y soy el alcalde de este pueblo. Acompañadme a la posada donde repondreis fuerzas».

A la abrir la puerta un olor a venado invade vuestro olfato. Al

entrar se observais una rústica posada de cazadores. Aquí os sirven vino y comida abundante.

El alcalde espera a que los PJs terminen de saciar su apetito para empezar a hablar.

«Hace cinco semanas, un guarda-bosque muy querido por la comunidad desapareció en el bosque. Desde ese día no hemos encontrado ni un solo oso que cazar. El invierno se acerca, y a menos que solucionemos la falta de caza muchas familias pueden morir de hambre. No podemos pagaros mucho. Si encontrais al guardabosque vivo y descubris donde ha ido la caza, os prometemos 100 monedas de oro (mo) por cabeza».

El posadero les ofrece una casa para pasar la noche y así sopesar la oferta del alcalde. Como es natural los PJs aceptarán la misión (o el Master tendrá que esforzarse para que la acepten).

Al día siguiente, mientras desayunan pueden escuchar los siguientes rumores (tirar un 1d6):

1. La caza ha desaparecido porque una manada de depredadores ronda por el bosque.

2. Furst, el cazador, afirma haber visto un esqueleto rondar por el bosque. Pero iba borracho y nadie le cree.

3. El guardabosques se fue por no pagar unas deudas con el alcalde.

4. La leyenda nos cuenta que los tres espíritus, pertenecientes a los guardabosques que años atrás formaron la Compañía del Trébol del Alba, juraron defender el bosque.

5. En las montañas vive una tribu de ogros.

6. Dagert, el cazador, jura haber visto goblins por el bosque.

Furst, el cazador, les acompaña hasta la entrada del bosque, aconsejándoles que sigan el sendero. Tras ocho horas de pesado, andar el camino se hace más agreste, y perderán el rastro del sendero.



Delante de los PJs se eleva la Montaña del Águila. Pero está oscureciendo y a su derecha (a 10 m.), ven un claro ideal para acampar. Sería aconsejable que DM les aconsejase hacer guardias.

Mientras los PJ están durmiendo, dos lobos conducidos por otro lobo adiestrado por goblins, merodea el campamento. El centinela debe hacer un chequeo de oír ruidos (15%) para detectar su presencia.

LOBOS: (3); CA 7; MV 18; PG 10/5/4; AT 1; GACO 19; DAÑO 1D4+1; TM P; PE 35

El lobo más grande (el que tiene 10 pg) lleva un collar de bronce. Huirá si es herido, dejando intensos rastros de sangre para que los PJs puedan seguirle hasta la gruta del terrible Naverak. El Master debe conseguir que el lobo se escape para que pueda conducirles a la gruta.

Esta gruta natural, formada por la erosión del agua, es el refugio de la tribu de goblins y Naverak "el hechicero". A continuación pasamos a describir la gruta.

Entrada: Es una obertura de un metro y medio de ancho, y dos metros de alto. Se adentra hacia un puente de madera toscamente tallado. A ambos lados unas cascadas de agua salpican a los PJs. Cuando estos pasen por el puente oirán una campana debajo del mismo. Naturalmente los goblins de la cercanías oirán la alarma.

Área 1: A vuestra espalda cae el agua de la cascada y ante vosotros se halla una sala oscura. La habitación parece no tener ninguna otra salida.

En esta cámara hay dos goblins de guardia. Cuando oigan la señal de alarma saldrán atacando por sorpresa.

Área 2: Pasada la cascada, ante vosotros aparece una estancia oscura. En la pared norte parece haber una salida, pues notais una

corriente de aire que sale de un agujero negro.

Como en el área 1 hay dos goblins de guardia. Reaccionarán de la misma manera que los anteriores.

Área 3: Al entrar en la sala oís rumor de agua. En su orilla veis lo que parecen ser pieles que están siendo lavadas en este río subterráneo. De repente oís desenvainar un arma y unos pasos se dirigen hacia vosotros.

En este lugar se encuentran pieles robadas que están siendo curtidas. Hay 26 pieles de diferentes tipos y de un valor aproximado de 40 mo. Hay un goblin de guardia que atacará a los PJs (aunque si puede intentará huir para dar la alarma).

Área 4: Ante vosotros hay una puerta. Cuando intentais abrirla ésta cede, y por primera vez, veis la estancia que se oculta detrás de

la puerta. La habitación parece estar ligeramente amueblada pero no podeis fijaros en nada más pues el goblin que estaba limpiando su hacha se a lanzado contra vosotros en una carga salvaje.

Aquí vive el jefe goblin de esta tribu. Cuando vea los PJs se lanzara al ataque dando un grito de guerra. Si se consigue derrotar al jefe goblin en un agujero del suelo encontrarán 8 mp, 2 mo y una punta de flecha de plata.

Área 5: Otra estancia más, triste y oscura, donde no escuchais ni un sólo sonido.

Esta sala está vacía.

Área 6: Parece que la sala a la que os acercais se está estrechando, y de un recodo os salta un lobo. Parece que lo reconocéis. Es el que os atacó en el bosque.

El lobo del collar se encuentra aquí. Luchará hasta morir.



Área 6a: Acabais de entrar en una estancia donde veis algún brillo en las paredes. Observáis que hay herramientas de minería y al acercaros más a la pared descubrís unos pequeños filones de un mineral amarillo.

Esto parece ser una antigua mina de pirita, aunque los PJs se piensen que es oro. Si registran este área encontrarán un pico de acero. El pico de acero tiene la propiedad de dar fuerza 18/00 al que lo utilice para encontrar piedras preciosas. Por cada hora de trabajo se encontrarán piedras por valor de 1d3 por 100 mo. Naturalmente sólo puede emplearse donde realmente haya piedras preciosas. Se puede trabajar 4 horas seguidas por que pasado este tiempo el pico llega a pesar 100 Kg.

Área 6b: Cuando entráis en esta estancia notáis las gotas de agua que caen del techo. La estancia parece estar obstruida por escombros de la propia mina. Parece ser que no hay posibilidad de continuar hacia delante.

Este trozo de mina esta derrumbado.

Área 7: Al presionar sobre una piedra desencajada se abre ante vosotros una sala con luz. La sala sólo tiene un ocupante y parece que está atado. Veis que sus muñecas estan atadas con cuerda a una argolla. Y al despertar de su sueño os pregunta: «¿quiénes sois?».

En esta cámara de difícil acceso se encierra el guardabosque. Los PJs deberían efectuar un chequeo con 1d6 y si se obtiene el resultado de 1 encuentran las puertas secretas. El guardabosque, llamado Lona Duris, les agradecerá que le den la libertad, y les ayudará en lo que pueda. Naturalmente el grupo es libre de aceptarle o no.

Área 8: Llegais a lo que parece ser una estancia que distribuye varios pasillos. Aunque hay poca luz observais dos figuras sentadas cerca de la pared este y dos más

vigilando uno de los túneles. Parece ser que los cuatro están hablando en goblin.

En este lugar hay una patrulla de cuatro goblins guardando la entrada a otra sección. Si los PJs han provocado mucho ruido, esta patrulla les saldrá al encuentro. Uno de los goblins lleva una poción de curación extra. Para descubrir la entrada secreta debe tirar 1d6 y obtener un 1.

Área 9: Al entrar en esta sala notais que en el suelo hay un desnivel importante. No véis el suelo de ese desnivel puesto que aquí la oscuridad es mayor.

Esta cámara tiene un desnivel de 6 metros. En esta estancia reposa un cienpies gigante. Oculto en el interior de la cámara atacará a los PJs (si se les ocurre bajar por él). Hay restos de goblins, lobos, humanos y animales pequeños.

Área 10: Con sólo entrar, uno de vosotros ha recibido una pedrada. Ahora veis claro a vuestros agresores. Son goblins pequeños que parece están jugando con vosotros.

Aquí jugando en esta área, hay dos goblins pequeños que lanzarán piedras a los PJs. Cuando vean que la cosa se pone fea se irán corriendo.

Área 11: Continuais por el túnel oscuro y llegais a un punto donde esta bloqueado por escombros. Pero parecen ser escombros pequeños que os llevaría algún tiempo quitar.

Este túnel esta bloqueado por escombros. Si utilizan el pico que han encontrado en el área 6.a abrirán un camino en menos de una hora. Si no, tendrán que dar la vuelta y entrar por el área 8.

Área 12: Delante vuestro hay una puerta que parece estar cerrada. Cuando la abris veis una habitación con tres camastros y en cada uno de ellos un goblin. Se levantan rápidamente para haceros frente. Uno de ellos se dirige hacia

vosotros blandiendo su espada e insultandos en idioma goblin.

En esta estancia duerme la élite goblin. Aquí se hallan 3 guerreros goblins que están limpiando sus armas. Si ven a los PJs lucharán hasta la muerte. Una vez eliminados los goblins, si registran la habitación, encontrarán una poción de curación y una espada corta +1. Aparte del tesoro de estos goblins (12 mp.)

Área 13: Al finalizar el túnel, ante vosotros aparece una estancia de dimensiones descomunales. En ésta observais pequeñas tiendas con hogueras. Diminutos goblins juegan mientras su madres preparan la comida. Cuando parece que vuestra presencia pasa inadvertida, la multitud de goblins se ponen a gritar. El griterio continua mientras se esconden en sus tienduchas.

Esta estancia es la más grande, pues abarca unos 15 metros de largo por 7 de ancho. Aquí se hallan las hembras y las crías de la tribu de goblins. Hay un total de 34 goblins. No atacarán pero chillarán mucho con lo que hay un 50% de que aparezca una patrulla de 4 goblins.

Área 14: Al abrir la puerta veis dos goblins, aparentemente confundidos, que retroceden asustados.

Este distribuidor esta vigilado por dos goblins de élite. Para encontrar la puerta secreta del área 15 tienen que efectuar una tirada con 1d6 y obtener un 1.

Área 15: Después de tocar la argolla que aguantaba la antorcha, se abre a vuestra izquierda un muro. Este da paso a una habitación poco iluminada. En el suelo hay multitud de equipo variado. No apreciáis ninguna salida más.

Esta sala oculta es algo más que un desván pues en ella hay todo tipo de material (como el equipo básico), y si registran la estancia descubrirán un escudo +1,



una daga +1 y un pergamino de mago con el conjuro Detectar Magia.

Área 16: La estancia donde acabais de entrar es un simple distribuidor. No hay ni mobiliario ni tampoco ningún ser vivo.

Este distribuidor está completamente vacío.

Área 17: Antes de abrir la puerta oíais a comida. Al abrir la puerta veis una pequeña cocina. Al lado de un cazo está una semielfa preparando la comida, y a su lado un guardia goblin (que al veros intenta salir corriendo.)

Esta sala alargada es la cocina. En ella se encuentra una joven semielfa cocinando. Vigilándola está un goblin. El goblin más que luchar intentará escapar para dar la alarma. Si escapa, irá a avisar al mago. Si liberan a la semielfa esta les dirá: «Me llamo Tarasha y soy una sacerdotisa. El mago Naverak me capturo hace tres meses, cuando viajaba en una caravana que pasó por el otro lado de la montaña. Si me dejais os ayudaré en lo que pueda si luego me llevais al pueblo más cercano».

Área 18: Al abrir la puerta veis una pequeña despensa que parece estar poco equipada.

Esta es la pequeña despensa. Aquí no hay nada de valor salvo comida para 6 personas durante 2 días.

Área 19: Entráis en una enorme sala iluminada que parece ser el comedor. Una mesa larga descansa en medio de la sala y en su centro reposa un gema de la que emana luz. Su luz es agradable, e ilumina toda la habitación. La sala tiene tres salidas más.

Esta sala es un inmenso comedor. En su centro hay una mesa alargada de unos 4m. Esta estancia es la más iluminada de las que se han visto. En el centro de la mesa hay una pequeña gema de luz. Ilumina un área de 5 m. de radio.

Área 20: La sala en la que acabais de entrar esta llena de mobiliario variado.

Esta sala contiene un mobiliario dispar, si hay un mago en el grupo o sacerdote verán que es un laboratorio de alquimia. Hay todo tipo de sustancias contenida en extraños frascos de cristal. Si algún osado PJ se bebe un preparado de estos el DM deberá buscar una situación divertida como por ejemplo que el PJ en cuestión se vuelva de color azul durante un par de horas. Otra situación que le puede ocurrir es que tenga que ir levitando durante media hora mientras sus compañeros le arrastran con una cuerda. Si deciden registrar la estancia encontrarán lo que parece ser dos pociones: una de invisibilidad y otra un filtro de amor.

Área 21: Esta puerta parece estar mal cerrada pues cuando la abris chirría.

Esta habitación es la del guardaespaldas del mago, un esqueleto que atacará cuando vea a los PJs. En la sala encontrarán una cota de cuero +1.

Área 22: La puerta que yace ante vosotros está adornada con unos ribetes de bronce. Al abrirla veis delante vuestro un humano sentado en una mesa adornada por ciervos en combate. Parece que le habeis interrumpido su lectura, pues os ha mirado y señalando con su mano pronuncia unas palabras cuyo significado desconocéis.

Aquí se encuentra Naverak. Este está sentado en una mesa de roble, cuyas patas talladas son ciervos en combate (un valor alrededor de las 160 mo). Este parece estar leyendo un inmenso libro. Cuando se abra la puerta y vea a los PJs lanzará el conjuro de Telaraña. Seguidamente utilizará su



anillo para parecer un esqueleto (todos los PJs deben efectuar un tiro de salvación contra miedo con un +1, si fallan huirán fuera de la cueva). A partir de ahora la lucha la tiene que dirigir el DM. Una vez hayan eliminado al mago encontrarán en su habitación un cofrecillo de plata con 345 mo. El libro del mago tiene los siguientes conjuros: Leer Magia, Cantrip, Telaraña, Disco Flotante de Tenser, Escudo, Armadura y Detectar Invisibilidad.

Área 23: Al abrir la puerta de cristal entráis en una sala donde sus esquinas son espejos.

En esta sala llena de espejos, hay en el altar un escarabajo del plata maldito. Al cogerlo se abrirán los espejos y saldrán 4 esqueletos que intentarán matar a los PJs.

Sólo tienen un defecto, y es que estos no pueden salir de esta sala.

Ahora volverán al poblado sin ningún problema. Una vez allí les recompensarán.

CRIATURAS DE LA DUNGEON

Goblin: AL LM; CA 7; MV 6; PG 5; GAC0 19; AT 1; daño 1d6 (espada corta); TM M; ML 8; PE 15

Jefe Goblin: AL LM; CA 7; MV 6; PG 6; GAC0 19; AT 1; daño 1d8 (hacha de batalla); TM M; ML 9; PE 35

Ciempies gigante: AL LM; CA 7; MV 6; PG 6; GAC0 19; AT 1; daño especial veneno (tiro de salvación contra paralización); TM P; ML 6; PE 35

Goblin de Élite: AL LM; CA 7; MV 6; PG 7; GAC0 19; AT 1; daño 1d6 (espada corta); TM M; ML 9; PE 35

Niños Goblin: AL LM; CA 10; MV 6;

PG 2; GAC0 20; AT 1; daño 1pq (piedra); TM P; ML 7; PE 5

Tarasha; S2; AL LG; CA 8; MV 12; PG 10; GAC0 20; AT 1; daño 1d6 (maza); Frz 9; Des 8; Con 9; Int 14, Sab 14; Car 11

Loma Duris; G1; AL NB; CA 9; MV 12; PG 7; GAC0 20; AT 1; daño 1d8 (espada larga); daño 1d6 (arco corto); Frz 16, Des 15, Con 13, Int 11, Sab 12, Car 6

Mago Naverak; M3; AL LM; CA 6; MV 12; PG 7; GAC0 20; AT 1; daño 4d4 (daga); TM M; ML 15; PE 125

Esqueleto: AL CM, CA 6; MV 9; PG 6; GAC0 19; AT 1; daño 1d8 (cimitarra); TM M; PE 55

