

Bajo el Cerro de los Buitres



"Bajo el Cerro de los Buitres" es una aventura de AD&D diseñada para 3-5 personajes de nivel 1 (unos 5 niveles en total) de alineamiento bueno. Tiene lugar en el Valle Alto, en el mundo de los Reinos Olvidados, aunque se puede adaptar con facilidad para que sea una aventura de introducción en cualquier universo de juego. La trama se centra en un Urd, criatura detallada en el *Compendio de Monstruos Volumen 2*.

En el módulo hay PNJ que pueden servir como mentores, tutores e instructores para los PJ novatos, si el DM los necesita.

El Valle alto es razonablemente seguro para los PJ de nivel bajo, y consiste en una serie de tierras cultivadas y pequeños pueblos dispersos. Mas de un aventurero se ha retirado aquí para vivir en paz los últimos años de su vida.

Estos veteranos suelen estar regentando negocios y tabernas donde puedan contar sus historias (con algunas exageraciones) y oír todos los cotilleos y rumores que circulan por ahí. La gente es amistosa y la mayor parte de la vida en Valle Alto está exenta de problemas. Es un lugar idóneo para crecer, conocer el trabajo duro y para retirarse.

La milicia del Valle Alto consiste en unos cincuenta hombres de nivel 0 armados con lanzas y espadas cortas, capitaneados por un jefe de nivel 2 en cinco grupos. Debido a que la mayoría de la gente en el Valle Alto es de alineamiento legal, los PJ caóticos o neutrales serán aislados discretamente y en silencio por la sociedad.

PARA EL DUNGEON MASTER

Cuando Dorug el Urd fue separado del resto de su familia, creyó que perecería. El poderoso viento arrebató a la pequeña criatura, llevándola lejos de su territorio natal en los Picos del Trueno; Dorug estaba desorientado y exhausto cuando por fin aterrizó al cobijo de algunas colinas rocosas.

Tras dormir unas pocas horas, Dorug se despertó y descubrió que el vendaval había remitido. Comenzó a explorar los alrededores. Aunque no lo sabía, el viento había llevado a Dorug hacia el sur de los Picos de Trueno, hacia las colinas cercanas al pico de Narizganchuda. Dorug fue atraído por una gran roca de extraña forma, un lugar al que los aldeanos de Valle Alto llamaban el Cerro de los Buitres por la gran población de buitres (gigantes y normales) que vivía en su vecindad, y por la forma de la roca en sí misma. El gran monolito de piedra parecía desde lejos una gigantesca cabeza de buitre con el pico abierto y gritando en dirección al cielo. Muchos buitres construían sus nidos a la sombra de aquel "pico".

La llegada del Urd al Cerro de los Buitres marcó un punto de inflexión en la vida de los habitantes del roquedal. Una tribu de goblins había asentado allí su residencia desde hacía muchos años, viviendo en las cavernas que había debajo de la "cabeza". A causa de la proximidad de su hogar a las tierras de los hombres, su número siempre ha ido decreciendo. Cuando Dorug llegó, la tribu estaba al borde de la extinción. El Urd fue aceptado como jefe por los goblins, y empezó a ejercer su control sobre los supervivientes. Les ordenó que robaran varias crías de buitre gigante, pero en lugar de comérselos, como solían hacer los goblins, los cuidó y los entrenó.

Con el paso del tiempo, algunos de los goblins se sintieron resentidos por la atención que le prestaba el Urd a los pájaros. Algunos se enfrentaron a Dorug, diciendo que sus esfuerzos con los buitres eran inútiles y equivocados. Dorug llevó a estos revoltosos afuera para mostrarles el valor de su trabajo.

Bajo el Cerro de los Buitres, un áspero camino discurre desde Valle Alto hasta Agua Wyvern, en Cormyr. Los goblins sediciosos fueron obligados a caminar por esta senda bajo la mirada atenta de los jóvenes buitres. Dorug silbó a las aves para que atacaran, y éstas se elevaron. Cada buitre llevaba una larga y afilada piedra entre sus garras, y los pájaros picaron

directamente hacia los goblins que estaban en el sendero. Los goblins intentaron huir, pero fueron lapidados hasta la muerte por las piedras lanzadas por los buitres.

Dorug vió con satisfacción como el resto de los pájaros del Cerro de los Buitres de unían a sus congéneres para devorar los cadáveres de los goblins disidentes. No es preciso decir que la fe de los restantes goblins en Dorug y su programa de entrenamiento creció como la espuma. El grupo aéreo comenzó asustando a viajeros solitarios en el camino, y la tribu de goblins comenzó a prosperar.

El grupo aéreo de Dorug no había atraído a la atención de ningún aventurero profesional porque nadie había estado en el área desde hace mucho tiempo, y porque el grupo de goblins y buitres no habían hecho daño a la sociedad.



TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hace algunos años, un semielfo de edad avanzada llamado Randamis Ambler se retiró en el Valle Alto para vivir de sus modestos ahorros. Contrató algunos albañiles para construir una casa y se mudó allí en compañía de sus sirvientes. Fue bien recibido por la gente del Valle Alto, y ofrece un banquete anual a sus convecinos en el aniversario de su llegada. Tiene un gran prado donde cría buenos caballos como afición.

Randamis se vio obligado a retirarse debido a una fuerte dolencia estomacal crónica. La enfermedad podría ser hereditaria o consecuencia de su vida aventurera. Cuando sus vecinos y sirvientes le sugieren que busque ayuda clerical, se limita a sonreír y a mover la cabeza de lado a lado, diciendo que lo ha intentado muchas veces y sin embargo su dolor siempre regresa. El semielfo cree que es el momento de dejar que la enfermedad siga su curso. De momento, Randamis ha conseguido mantener el dolor a raya bebiendo infusiones de una hierba exótica. Los ingredientes del elixir pueden ser encontrados y adquiridos en los mercados del este de Cormyr, y el semielfo envía agentes con regularidad para reunir las provisiones que necesita.

Randamis tiene una auténtica "lista de la compra", y envió a su último grupo de emisarios a un periplo más largo; que les conduciría al Valle de Archen, Sembia, Suzail en Cormyr y el bosque de Hullack. Les espera pronto y está ansioso de que regresen pues su suministro de hierbas está escaseando.

Por desgracia, los emisarios tuvieron problemas. Tras pasar por Agua Wyverna, decidieron viajar a través del Camino Viejo que rodea el peñasco de Narizganchuda y que lleva hasta el Valle Alto. Pasaron junto al Cerro de los Buitres y cayeron en la emboscada de Dorug y sus pájaros bombarderos. Todos los jinetes, a excepción de uno, murieron.

Los caballos de carga se desbandaron, pero los goblins los atraparon enseguida, y no quedó ni rastro de lo que había ocurrido. Marlbee, el único superviviente, quedó malherido por los buitres antes de poder perderse de vista. Desecho por el miedo, el dolor y la pérdida de sangre, Marlbee se aferró a las crines de su montura y cabalgó hacia el sur del Valle Alto con la esperanza de encontrar a alguien y pedir ayuda.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

La posada del Camino Polvoriento es un lugar de paso muy popular entre los viajeros en Valle Alto, y es el establecimiento favorito de los miembros de la milicia local. El dueño es Sammsom Muchaplata, un enano que se retiró de la vida de aventurero después de una riña con un gigante: logró mucha plata en el lance, pero casi le cuesta el pellejo. Utilizó sus ahorros para construir la hospedería y retirarse. Suele relatar la historia del gigante con suma frecuencia, y es abierto y amistoso, sobre todo con la gente joven y audaz.

Sammsom es miembro de la milicia del Valle Alto, y amigo íntimo de Randamis. Con su ojo clínico para los sinvergüenzas de todo pelaje, ejerce de vigilante de la comunidad ante visitantes no deseados, dejándoles caer de manera sutil que se marchen si son susceptibles de causar problemas.

Sammsom Muchaplata: AL LB; CA 9 (6); MV 5; G5/L5; Pg 34; GACO 16; AT 1; Daño por arma; Fue 17, Des 15, Con 15, Int 13, Sab 14, Car 8; ML 14; Armadura de cuero tachonado (no la lleva en la taberna), hacha de batalla +2, ballesta ligera, poción de Levitación.

Sammsom es bajito incluso para los de su raza. Mide 1,07 m. Su pelo y barba son oscuros, con retazos de gris que ya empiezan a aflorar. Está muy orgulloso de su establecimiento y trabaja duro para que sea un sitio respetable. Tiene sus armas guardadas en un viejo saco, en un armario de la cocina.

Se supone que los PJ son gente del Valle Alto o que son viajeros a los que se les ha dado la bienvenida. Lee o parafrasea lo siguiente:

La posada del camino polvoriento es un bonito lugar para hacer amigos, charlar y relajarse después de un día agotador. Os acaba gustando el sitio y su atmósfera amistosa. Parece un buen sitio para compartir vuestros sueños y metas con los demás. Pensáis en las gloriosas historias que habéis oído sobre riquezas, honor, fama y bravas gestas. Las historias espolean la imaginación, aunque todo lo que se cuenta parece estar muy por encima de vuestras posibilidades. Algunos de vosotros piensan en ser algo más que simples granjeros, hay quien quiere labrarse una reputación, aprender la magia o abrazar la religión de alguna de las deidades. Sabéis que el camino es largo y tortuoso, y que serán precisamente los primeros pasos los más difíciles.

Esta noche, ese camino parece estar más cercano que nunca. Estáis prácticamente solos en la taberna, con Sammsom limpiando a conciencia algunas mesas y admirando su trabajo. Murthus, el borracho, está en su rincón como siempre sujetando una jarra casi vacía.

De repente, fuera de la puerta oís un caballo que se acerca al galope. El galope pasa a trote y el trote a caminar, y al final se detiene frente a la posada. Al cabo de un momento, oís unos pasos vacilantes que se acercan a la entrada, mientras vosotros miráis expectantes. El hombre entra a tropezones en la estancia con una mano en su ensangrentada sien y otra apoyándose en la mesa más cercana. Comienza a balbucear y acto seguido se desploma contra el suelo, golpeándose en la mesa al caer.

Sammsom se apresura a atender al hombre, usando su delantal para detener la sangre que fluye de su herida en la cabeza. Si los PJ intentan ayudar, Sammsom les pedirá que traigan un poco de agua, licor y algunos vendajes de la cocina. Mientras curan sus heridas el hombre agarra el brazo a algún PJ y dice "Randamis... Debo..." y se desmaya.

Sammsom reconoce inmediatamente al hombre como uno de los enviados de Randamis. Tras vendar la cabeza del desdichado, saca del bolsillo una moneda de oro para cada PJ y les dice:

Tomad esto (sé que sabréis utilizarlas) y el pony de Murthus, y llevad a este hombre a la Mansión Ambleer. Es un sirviente de Randamis y creo que podrá ayudarle. ¡Rápido, ya tardáis!

Ayuda a los PJ a llevar afuera al herido y a montarlo en el pony de Murthus. Les indica donde está la casa de Randamis y les apremia. Si los PJ curan a Marlbee con *Curar heridas leves*, se espabila lo suficiente para dar las gracias y pedir que lo lleven hasta Randamis. Aunque el conjuro cura las heridas y moratones, Marlbee está aún agotado por el viaje y se duerme en la silla hasta llegar a la Mansión.

Si los PJ se niegan a ayudar, Sammsom adopta un tono severo, ordenándoles que vengán y le hechen una mano. Si a pesar de ello siguen sin hacer nada, les ordena que salgan de su posada y que no vuelvan a ella nunca más, pues no serán bien recibidos. Entonces espabilará al borracho de Murthus y le pedirá que acompañe al herido a casa (y por lo tanto se joden y se quedan sin aventura).

Murthus: AL CB; CA 10; MV 12; Humano de nivel 0; Pg 3; GACO 20; AT 1 (ninguno mientras esté borracho); Daño por arma; ML 10; Daga.

Los PJ puede que conozcan la reputación de Randamis si llevan mucho tiempo en el Valle Alto (a discreción el DM). Muchos de los habituales saben historias populares acerca de Randamis, aunque la fuente mejor informada es Sammsom.

Poco después de la llegada de Randamis al Valle Alto, antes de que los lugareños lo aceptaran, un Ankheg atacó a los granjeros del lugar no muy lejos de la posada del Camino Polvoriento. La Mansión Ambleer estaba a medio terminar y Randamis se alojaba en la posada hasta la terminación de su nuevo hogar. Cuando oyó lo del Ankheg, cogió su equipo y fue hasta el lugar donde los granjeros habían sido atacados. Descendió sólo y se enfrentó a la terrible criatura en su misma madriguera y la mató. De hecho la proeza se hace mayor cada vez que es contada por un aldeano.

El viaje hasta la Mansión Ambleer dura aproximadamente media hora (está a las afueras del pueblo), yendo a pie, y las indicaciones de Sammsom son fáciles de seguir. Cae la tarde y la gente del Valle Alto se prepara para la noche, por lo que los PJ no tropiezan con nadie de camino a la casa del semielfo. El estado del herido no varía durante el camino.

LA MANSION AMBLEER

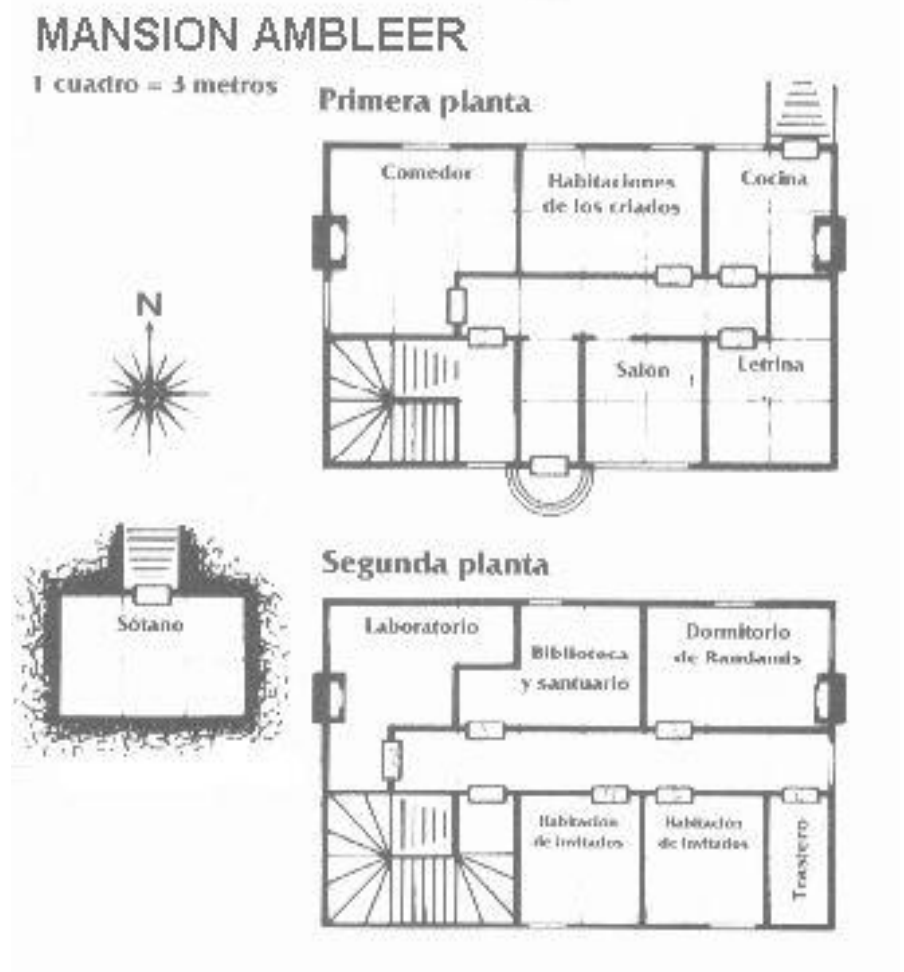
Las luces de la mansión Ambleer siempre están encendidas de noche, con lo que es fácil distinguir la casa en la distancia. Randamis quiere que así sea, ya que la casa está algo alejada

del pueblo. La mansión tiene un muro bajo de piedra y un cuidado césped, recorrido por senderos de piedra. Dos guardias humanos vigilan la entrada principal del muro. Durante el día, el guardián franqueará el paso a los jardines a toda persona desarmada. Por la noche, sus órdenes son no dejar pasar a nadie a menos que se espere su visita o se trate de alguien allegado al semielfo. El guardia está bien pagado y es leal.

Cuando los PJ llegan ante el muro de la casa, el guardia les detiene y les pregunta que les ha traído hasta allí. Si los PJ se explican, mira con cautela al jinete herido y se sorprende al reconocer a Marlbee. El centinela lleva rápidamente al jinete hacia adentro sin siquiera desmontarlo y grita en dirección a la casa pidiendo ayuda. Cuatro guardias más salen del establo que hay detrás de la casa y ayudan a transportar al herido al interior de la mansión. El primer guarda se vuelve de nuevo a los PJ para preguntarles qué tienen ellos que ver con el estado de Marlbee. Tras oír sus historias, les acompaña a la mansión.

La Mansión Ambler tiene dos plantas y un sótano. Una escalera de piedra lleva a la gran puerta principal. La entrada conecta directamente con el corredor central que va de este a oeste. A la izquierda hay una escalera que conduce a la segunda planta. Mas allá de la escalera, una gran puerta se abre hacia el gran comedor, amueblado con una gran mesa de roble, diversos tipos de silla, una chimenea de piedra y trofeos de la vida aventurera (incluida la gran concha del Ankheg, convertida en un bonito candelabro).

A la derecha, el pasillo lleva a la cocina, las habitaciones de los criados, una pequeña sala y una letrina con baño. Al sótano se accede desde unas escaleras en la cocina.



Escaleras arriba, otro pasillo presenta diversas puertas que llevan a las distintas estancias. A la izquierda, una puerta lleva al laboratorio de Randamis, a su dormitorio y a una pequeña biblioteca donde además tiene su santuario a Tymora. A la derecha, las puertas llevan a las alcobas de los invitados y a un trastero donde Randamis guarda sus antiguos útiles de aventurero.

Los PJ son llevados a través de la entrada principal hacia la izquierda, hasta el comedor. Los guardias que se encontraron antes, están aquí, junto al jinete, que está sentado en una de las sillas. Los PJ son invitados de forma lacónica a que se sienten y esperen. Tras un par de minutos, Randamis entra en la habitación.

La puerta de la estancia se abre, y un criado entra sosteniendo una vela. Se vuelve y sostiene la puerta para que pueda entrar alguien más. La persona que hace su entrada a continuación lleva un camisón de seda verde. Sus rasgos faciales denotan su ascendencia élfica.

Tranquilo por la estancia, da una orden y todas las velas del candelabro se encienden a la vez. Mira a los guardias, luego a vosotros y finalmente se acerca al jinete. Veis como retira los vendajes de Sammsom y examina las heridas. De sus ropas saca un disco plateado que cuelga de una cadena, cierra los ojos y recita una oración. Momentos después, las heridas del jinete se cierran y su cara pierde la expresión hierática. El semielfo retrocede, mira a un guardia y dice simplemente "Cerveza...". Cuando el centinela deja la habitación, Randamis se acerca a vosotros y se sienta en la mesa.

"Bien hallados seáis", dice en voz queda, casi tímida. "Soy Randamis Ambleer, ¿Quiénes sois vosotros?"

Si los PJ se niegan a dar sus nombres de forma espontánea, Randamis los ignora y pide información al guardia de la puerta. El hombre dice todo lo que sabe y Randamis se vuelve para confirmar a los PJ. Si aún así siguen sin contestar, o son insolentes, se les despachará de la casa diciéndoles que no son bienvenidos y que se marchen por donde han venido. También se les avisa de que, si son responsables del estado de Marlbee, pagarán por ello (Y de nuevo se joden y se quedan sin aventura).

Si los PJ dan sus nombres a Randamis e intentan cooperar, sus modales se vuelven mucho más amigables y les dice que se pongan cómodos. El guardia vuelve con una jarra de cerveza fría que Randamis escancia en la boca del jinete.

Marlbee traga, escupe y tose. Se incorpora asustado y tembloroso, pero el semielfo lo coge y le dice que se calme. Marlbee vuelve a sentarse, cierra los ojos un momento y suspira profundamente. Randamis comienza a hablar. "Marlbee, cuéntame lo que ha ocurrido. ¿Dónde están los demás?"

El jinete le mira y sacude la cabeza. "...han muerto, Randamis... todos, y hemos perdido el cargamento... todo el cargamento.

Acabábamos de salir de Agua Wyvern y tomamos el Camino Viejo. Rynstan pensó que llegaríamos antes por ahí y todos estábamos un poco nerviosos. Cuando pasamos junto al Cerro de los Buitres, unos grandes pájaros volaron hacia nosotros, cargando piedras y rocas entre sus garras. Dejaron caer las piedras sobre nosotros sin previo aviso, y apuntaron realmente bien. Rynstan, Darble y Comric quedaron fuera de combate o muertos, y yo quedé malherido. Intentamos luchar y ayudar a los otros, pero los pájaros volvieron y empezaron a llovernos venablos desde un lado del risco.

Corrimos, esperando que los caballos de tiro nos abrieran camino, luego volveríamos a recoger a los otros. Los pájaros nos siguieron y probaron su maldita puntería de nuevo con nosotros. Cuando me di cuenta de que estaba solo, únicamente pensé en llegar hasta ti como fuese.

antes de desfallecer. Creí que nunca iba a llegar. Me detuve en un edificio cerca de aquí y no recuerdo nada más. Lo siento Randamis...", y acto seguido se pone a llorar.

Tras confortar a Marlbee, Randamis se vuelve hacia vosotros y os dice "Gracias por traer de vuelta a Marlbee. Aunque no se encuentre muy bien necesito saber lo que ha pasado. Algunos de los suministros que llevaban esos caballos eran muy importantes para mí. La vida tranquila que llevo aquí no está exenta de riesgos, y este es uno de ellos. Padezco una terrible enfermedad estomacal que puede ser muy dolorosa si no tomo una infusión hecha de hierbas especiales. Mis provisiones están prácticamente agotadas y el grupo de Marlbee estaba encargado de comprar y traer esas hierbas, y estaba muy ansioso por su llegada. Si enviase otros agentes a Cormyr a comprar, pasaría al menos unas semanas retorciéndome del terrible dolor. Por eso si alguien recupera mis hierbas, le estaré muy agradecido".

Si los PJ no se ofrecen voluntarios, Randamis no les presiona sobre el particular, pero agradece a los PJ su cooperación y los acompaña hasta la salida. En cualquier caso, él planea pedir ayuda a la milicia del Valle para castigar a los atacantes. (Y ahora se vuelven a quedar sin aventura, que tíos).

Si los PJ se ofrecen voluntarios para el trabajo, o al menos muestran interés, Randamis continúa.

"Por lo que Marlbee me ha dicho, no creo que los atacantes fueran muy numerosos. No hace mucho que la intervención de la milicia fue necesaria para limpiar de bandidos aquella área, y no creo que hayan tenido tiempo de volver a convertirse en una amenaza. Había cinco hombres más con Marlbee, buenos sirvientes cuya pérdida lamento mucho. Una emboscada bien planeada y llevada a término podría acabar con este problema rápidamente. Si vosotros deseáis ir tened por seguro que os recompensaré. Podéis montar en mis caballos hasta el Cerro de los Buitres si salís tan pronto como os sea posible.

Si los aventureros están de acuerdo, Randamis y tres guardias acompañarán a los PJ a los establos que hay detrás de la casa. Eligen un caballo para cada uno, mas dos caballos de carga para traer los suministros. Si se le pide, también dará a los PJ una lanza o un escudo. Se supone que los caballos y las armas serán devueltos una vez finalice la misión. Si no parten de inmediato, Randamis les dice que los caballos les están aguardando para que se los lleven cuando estén preparados.

Los PJ deberían partir antes de dos días o la oferta de Randamis quedará sin efecto. El semielfo les dice el camino para llegar hasta el Cerro de los Buitres y les avisa de que vayan con cuidado. En particular, les avisa de que busquen la forma de llegar subrepticamente hasta el monolito, pues podría estar vigilado por los bandidos o sus aliados voladores.



Randomis Ambleer: AL NB; CA 9; MV 10; M7/C6; Pg 31; GACO 17; AT 1; Daño por arma o conjuro; Fue 12, Des 15, Con 10, Int 16, Sab 14, Car 14; ML 13; Armadura de cuero (no en la casa), honda, bastón +3, Varita de Maravillas, Poción de Control Vegetal y de Encontrar Tesoro.

- *Hechizos de Mago:* Manos ardientes, Amigos, Leer Magia, Sueño, PES, Localizar Objeto, Fuerza, Disipar Magia, Meteoros Diminutos de Melf.
- *Conjuros de Clérigo:* Luz(x2), Ordenar(x2), Curar heridas leves, Purificar comida y agua, Ayuda, Hechizar persona o mamífero, Curar heridas serias.

Guardias (6): AL LB; CA 7; MV 12; Humanos de nivel 0; Pg 5 cada uno; GACO 20; AT 1; Daño por arma; ML 12; Armaduras de cuero, lanza(x2), espada corta(x4) y escudo.

Sirvientes (8): AL LN; CA 10; MV 12; Humanos de nivel 0; Pg 3 cada uno; GACO 20; AT 1; Daño por arma (desarmados); ML 9.

HACIA EL CERRO DE LOS BUITRES

Desde la Mansión Ambleer, llegar hasta el Cerro de los Buitres les costará a los PJ unas seis horas aproximadamente. El viaje les lleva a través del corazón del Valle Alto, lleno de suaves colinas y granjas aisladas. Mientras avanzan, ocasionalmente los granjeros los saludan. No encontrarán a otros viajeros por el camino. Si el DM puede crear un encuentro fácil por el camino para ir preparando a los PJ para lo que se encontrarán mas adelante. Los aspirantes a héroes pueden encontrarse con ogros, estirges, o bien con un ladrón humano.

Ogros(1-2): INT Media; AL LM; CA 6; MV 9; DG 2; Pg 9 cada uno; GACO 19; AT 1; Daño 1d8 (Garrote grande); Tam M; ML 4; PE 65.

Estos ogros son los supervivientes de una horda mas grande que fue masacrada hace poco cerca del camino de Sembia. Han vagado hacia el norte por la noche, ocultándose y durmiendo por el día. Atacarán a los PJ por miedo a que puedan delatar su presencia. Si son dos y uno muere, el otro huye.

Estirges (1-2): INT Animal; AL N; CA 8; MV 3,vol 18; DG 1+1; Pg 6 cada una; GACO 17; AT 1; Daño 1d3; AE Chupadura de sangre; Tam P; ML 8; PE 175

Estas criaturas se han instalado en un granero abandonado no muy lejos del sendero. Aunque se alimentan de la sangre de las vacas y caballos, puede ser que ataquen ocasionalmente a algunos transeúntes del camino.

Wilas Mooder: AL CN; CA 8; MV 12; L4; Pg 15; GACO 19; AT 1; Daño por arma; Fue 15, Des 16, Con 10,Int 14, Sap 8, Car 7; ML 9; PE 175; Cuchillo, honda, 5 piedras.

Wilas Mooder es conocido como "el pobretón" porque tiene aspecto de mendigo astroso. Wilas pide limosna (con su pericia en mendigar) mientras piensa en la mejor manera de vaciar los bolsillos a los PJ. Primero se moverá en silencio (45%) y se ocultará en las sombras (40%) para perseguir a los jugadores hasta que pueda robarles las bolsas (45%). Si su intento falla, huirá intentando evitar en lo posible el combate.

EN EL CERRO DE LOS BUITRES

Cuando los PJ lleguen al Cerro de los Buitres, lee o parafrasea lo siguiente:

Las colinas han quedado atrás, y las granjas del Valle Alto están cada vez más espaciadas a medida que viajáis. Ahora habéis llegado a una región algo más abrupta, y encontrado el Camino Viejo. Delante podéis ver la amenazadora silueta del Cerro de los Buitres. Alzándose por encima de los árboles y de las formaciones rocosas, el gran monolito parece estar vivo. Dos gigantescos salientes forman una especie de pico y cabeza de un gran pájaro de piedra. La "cabeza" se balancea en precario equilibrio sobre la parte más angosta que forma el "cuello" del ave. Por debajo de éste, la roca se ensancha hasta formar el imponente risco que preside el Camino Viejo. Es un feo capricho de la naturaleza y no os cuesta imaginar porqué nunca se ha viajado mucho por el Camino Viejo. Podéis ver diversas formas aladas que vuelan en círculo alrededor de la cabeza del buitre pétreo, y alguna cuevas en el risco que domina el sendero.

Si los PJ desean acercarse a pie desde aquí, deberán encontrar un lugar donde dejar atados sus caballos. A unos cien metros fuera del camino hay un lecho de río seco, rodeado por algunos árboles. Los caballos estarán a salvo si los PJ los dejan aquí. Si los dejan en el camino, hay un 30% por hora de que un habitante del Valle se los lleve pensando que están extraviados. Si los PJ exploran los alrededores, encontrarán a sus caballos pastando en las tierras de algún granjero local, que los devolverá si los PJ demuestran que son propiedad de Randamis (llevan su marca en el anca).

El éxito de los PJ en su empresa puede depender de cómo se acerquen al Cerro. Los buitres de Dorug están entrenados para atacar a todo lo que no sean goblins y se acerque o escale el risco. Si los PJ observan el risco durante al menos dos turnos, repararán en una gran grieta (ver Area 1 mas abajo) en el lado este del monolito. Los buitres gigantes que vuelan por encima no pasan por la grieta. Si los PJ observan durante menos de dos turnos, las posibilidades de ver la grieta se reducen a un 40%.

El área 1 puede ser alcanzada escalando la moderada pendiente del lado norte del monolito. La pendiente está llena de rocas sueltas y de pequeños arbustos. Se necesitan 4 tiradas con éxito para alcanzar la grieta. Cada round de escalada habrá un 5% de posibilidades de que 1-2 de los buitres que vuelan en círculos ataquen.

Los PJ que luchen mientras escalan, deberán hacer chequeos de destreza para evitar caer. Quien pierda el equilibrio y caiga, rueda 1d2x3 metros, sufriendo 1 pg por cada 2 metros. Los caballos no pueden escalar la pendiente (por lógica, ¿leñe!).

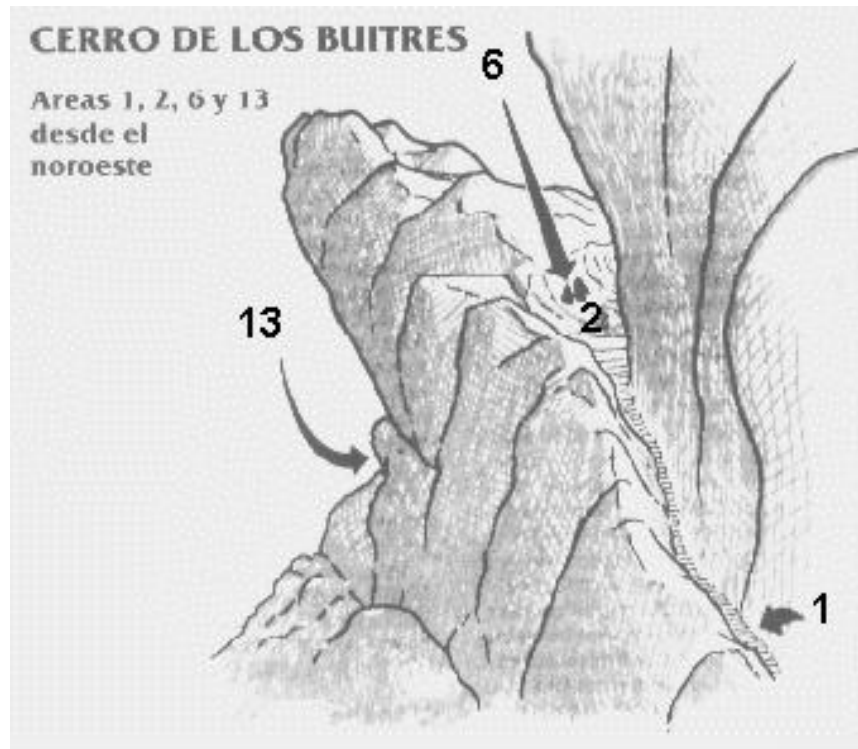
Si los buitres gigantes atacan, vuelan hasta su escondrijo en el área 6, cogen piedras con sus garras y llegan hasta los PJ en tres rounds. Atacan al PJ que esté mas arriba de la escalada, picando a tres metros por encima de su cabeza y soltando las piedras. Dorug los ha entrenado bien, y su ataque "bombardeo" tiene un GACO de 18. Los PJ que lleven cascos o escudos sobre su cabeza, pueden elevar su clase de armadura en uno ante estos ataques aéreos. Los buitres gigantes pasan dos veces por encima de sus víctimas, descargando una piedra cada vez. Cada piedra causa 1d3 pg. Cuando se quedan sin munición, los buitres vuelven

a sus nidos, se rearmen y continúan el ataque. Los buitres chillan mientras bombardean, y hay un 15% de probabilidades de que este chillido alerte a las criaturas que moran en las cuevas.

Buitres, gigantes (2): INT Animal; AL N; MV 3, vol 24; DG 2+2; Pg 10, 7; CA 7; GACO 19 (18 con piedras); AT 1; Daño 1d4 (1d3 con piedras); AE Bombardeo aéreo; Tam M; ML10, PE 175.

AREAS DE ENCUENTRO EN EL CERRO DE LOS BUITRES

Los túneles dentro del Cerro de los Buitres son irregulares y secos. Cuando llueve, se tornan musgosos y húmedos. El viento constante en los túneles provoca un leve rumor. Este ruido no es muy alto y no afectará a la sorpresa en ningún modo, aunque puede que ponga algo nerviosos a los PJ. Los túneles descienden de forma paulatina desde el área 2 hasta el área 13. El techo es de una altura de 1,60 a 1,90 metros, excepto que se diga lo contrario en el texto. Las paredes son sólidas y ásperas.



1. Abertura. Cuando los PJ lleguen a esta zona, cualquier buitre que les estuviera atacando abandona y comienza a describir círculos sobre el Cerro. Los que estén heridos, retornan a sus nidos. Lee o parafrasea lo siguiente a tus PJ:

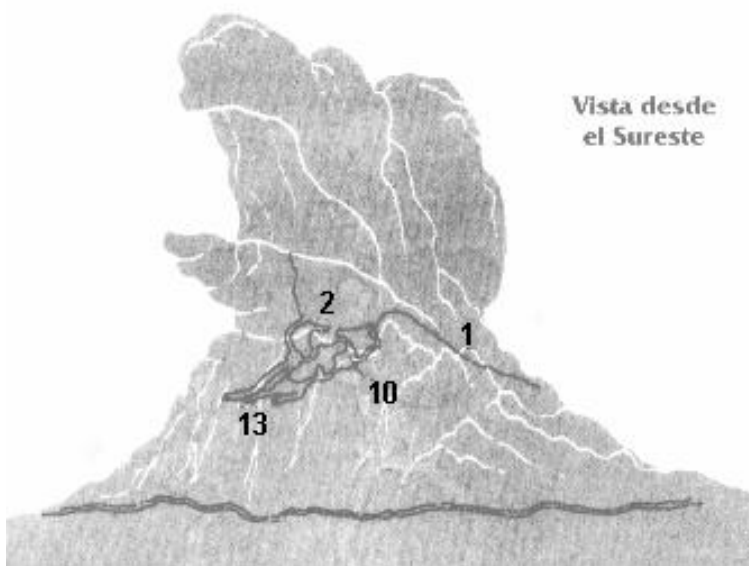
Oculto entre los salientes que forman el "pico" del Cerro de los Buitres, hay una grieta de 1,5 metros de anchura. Se abre hacia arriba, y parece adentrarse en el interior del monolito. El suelo de la grieta está cubierto de arena, escombros y pequeñas piedras

Si un PJ con pericia en Rastreo examina el suelo de la grieta, encontrará las huellas de varias criaturas pequeñas que recorren el lugar arriba y abajo. Aunque los PJ pueden sentirse vulnerables viajando a través de la abertura, no serán atacados aquí a menos que les persigan los goblins (área 7). Al contrario que la parte exterior del monolito, por la grieta se puede caminar sin riesgo de caer.

2. Garganta. Esta área grande, en forma de pecera, está alojada en la parte trasera de la "boca" del buitre. Siglos de erosión han creado una pequeña depresión donde las aves han construido sus nidos. Al sur de ésta, donde el suelo se alza de forma brusca, hay diversas cuevas que descienden dentro del cerro. Estos túneles (ver áreas 3, 6 y 8) llevan la hogar de los goblins y a la guarida de Dorug. La pared norte de esta depresión es roca pura, y da sombra a la zona durante todo el día. La sombra mantiene frescas a las crías de los buitres ante los rigores del astro rey. El suelo alrededor de los quince nidos de buitre está cubierto con hojas secas, piedras y excrementos de pájaro. Cada nido tiene unos 30 cm de alto y 60 cm de ancho. Diez de ellos contienen 1d4+4 huevos (40%), 1d3+3 crías (30%) o el esqueleto de algún mamífero (30%). En los nidos no hay ningún tesoro.

En cualquier momento del día, 4-16 buitres vigilan a los polluelos mientras los demás cazan en las montañas de la vecindad. Si los PJ suben a la grieta a la luz del día, los buitres se alborotarán pero no causarán problemas, y solo hay un 20% de probabilidades de que los goblins sean alertados. Por la noche, los buitres chillarán (40% de alertar a los goblins) y 1-4 buitres atacarán. Si los goblins oyen el jaleo, estarán esperando a los PJ.

CERRO DE LOS BUITRES



Vista desde
el Sureste

Cualquier PJ que se acerque a uno de los nidos con huevos o crías será atacado por 1-4 buitres, con las mismas probabilidades de alertar a los goblins ya listada (según la hora del día). Dorug no ha entrenado a estos pájaros para que lancen piedras, y sirven más que nada como sistema de alarma y alimento de los goblins.

Buitres, comunes (24): INT Animal; AL N; CA 7; MV 3, vol 30; DG 1+1; Pg 5 cada uno; GACO 19; AT 1; Daño 1d2; Tam P; PE 65.

3. Entrada de agua. Esta abertura de 2 metros se encuentra con facilidad. El suelo de la garganta se abre simplemente a un corredor erosionado por el agua. Cuando llueve el agua que cae del "pico" se almacena en el área 2. Desde allí, circula hasta el área 1, o cae por este túnel.

El suelo de la cueva está sembrado de pequeñas piedras, algunas de ellas muy afiladas. Los goblins recogen rocas aquí para avituallar a los buitres gigantes. El corredor desciende de manera regular hasta el área 4.

4. Balsa. El agua que baja por el área 3 se almacena aquí, en una balsa de metro y medio de profundidad. Los goblins han tapado con piedras el pequeño sumidero natural que hay en el fondo y utilizan el agua para beber y otros usos. El techo de esta cámara está a unos dos metros y medio, y el suelo es de tierra suelta. Si los goblins están al tanto de la intrusión de

los PJ, dos o tres de ellos se apuestan aquí (desde el área 7) con dardos. Intentarán conseguir que los PJ les persigan hasta el pozo del área 5.

5. Foso de la Araña. El techo desciende desde el área 4 hasta que sólo tiene 1,7 metros de altura, hecho de sólida piedra. El suelo de esta estancia está cubierto de desperdicios: rocas, telas, baratijas oxidadas, huesos y otras porquerías.

Los goblins tiran su basura aquí para quitársela de encima, y para ocultar un foso de 1,5 metros de ancho y 3 de profundidad en el suelo. Ramas y restos de tela se han colocado en su boca para sostener una capa de basuras. Para el observador casual, el foso es detectable como si de una puerta secreta se tratase. Cualquiera que busque en el suelo cuidadosamente o tantea el terreno con un bastón, reparará con toda seguridad (95%) en el foso. Los goblins saben exactamente la posición del agujero y no se acercan a él.

Quien caiga en el pozo sufre 1d2 pg de daño por la basura y piedras que le caen encima. Sin embargo, no llega a chocar con el fondo, pues el pozo es también el refugio de una gran araña. El insecto ha tejido su telaraña a un metro del fondo del pozo, y cualquier personaje que caiga queda atrapado en ella. La araña acecha en un pequeño nicho de la pared cercano a su tela, y se apresura a atacar a cualquiera que caiga en su red. Los goblins saben de la existencia de la araña y de vez en cuando la alimentan con los restos de buitres muertos. En el fondo del pozo hay 3 mo y 10 mp.

Araña, grande: INT Ninguna; AL N; CA 8; MV 6,15 en tela; DG 1+1; Pg 5; GACO 19; AT 1; Daño 1; AE Veneno tipo A; Tam P; ML 7; PE 175.

6. Nidos de los buitres Gigantes. El suelo de esta cueva está al mismo nivel que la depresión del área 2, y está relativamente seco incluso en caso de tormenta. Las paredes son de roca sólida, mientras que el suelo y el techo son más inestables. El techo tiene 5 metros de altura a lo largo de la caverna y a través de las amplias entradas de la garganta (ver área 2). La mayor de las dos entradas es lo suficientemente grande como para que los buitres gigantes de Dorug entren volando por ella. En la boca de la cueva hay una pila de piedras afiladas (traídas desde el área 3) que los buitres gigantes utilizan en sus ataques. El Urd utiliza siempre la entrada más pequeña para evitar chocar con las aves.

Dentro de la cueva están los nidos de la "fuerza aérea" de Dorug. Hay cuatro nidos, cada uno de 1,6 metros de ancho y un metro de altura. Dos de los nidos contienen huevos (cinco en total).

Si los goblins están avisados de la intrusión de los PJ, Dorug habrá convocado a su nido a todos los buitres gigantes que quedasen. Hay cinco buitres gigantes en total, incluyendo los que atacaron a los PJ (ver áreas 1 y 13). Si los PJ son capaces de infiltrarse en esta zona sin molestar a los buitres en el área 2 o armar jaleo en el foso del área 5, habrán aquí 0-3 (1d4-1) buitres gigantes presentes (Pg 11, 9, 6). Los buitres chillan y alborotan, atacando a los PJ si se acercan a los nidos. El ruido alerta a todo el mundo en los túneles. En el suelo, y en cuerpo a cuerpo, los buitres gigantes tienen una CA de 9. Si son heridos, sin embargo, intentan escapar a través de la abertura del área 2 y hecha a volar.

Durante la noche, todos los buitres regresan a sus nidos y reaccionan como se ha detallado ante. A los buitres no los molestan ni el Urd ni los goblins. Los buitres gigantes no tienen tesoro.

7. Caverna de los Goblins. Los pocos miembros de la tribu de goblins que aún viven residen aquí: 10 machos adultos, 5 hembras y 4 jóvenes.

Aunque ni las hembras ni los cachorros pelean (1 Pg cada uno), están en retaguardia durante el combate, tirando piedras y gruñendo. Estas acciones no producen daños, pero distraen a los PJ y les dan un modificador a sus tiradas de ataque de -1. Si seis o más de los machos mueren, las hembras cogen a sus cachorros y huyen en dirección a las colinas.

Por el día, cuatro machos goblins están aquí para ayudar a las hembras a preparar la comida y a cuidar a las crías. Por la noche, los

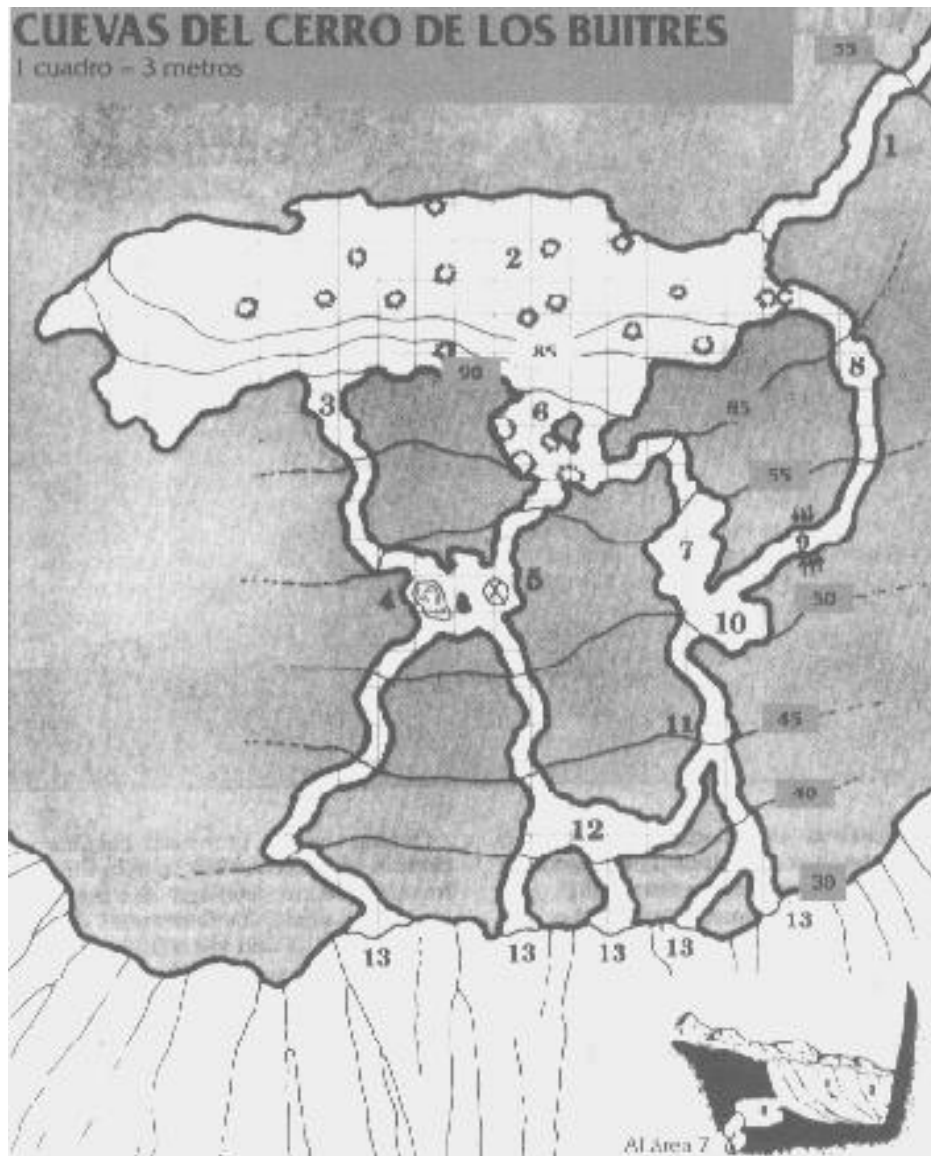
cuatro machos van de caza a las colinas y son sustituidos por los dos machos que vigilan la cueva de Dorug (área 10).

Si los goblins saben que hay intrusos en los túneles, dos de estos machos saldrán a su encuentro. No entablarán combate abierto con los PJ, pero intentarán hacerles caer en una trampa (ver áreas 4 y 5). Los goblins sólo perseguirán a los intrusos hasta el área 1, aunque si el Urd sigue con vida, puede enviar a sus buitres mucho más lejos.

El techo está a unos 2,1 metros de altura, las paredes son de piedra sólida, pero el suelo es llano y cubierto de trapos y restos de comida. Hay presentes algunos huesos humanos que están dispersos porque los cachorros goblin juegan con ellos. En una grieta de la pared está el tesoro que Dorug no les ha quitado a los goblins: 8 mo y una gema (40 mo).

Machos Goblins (10): INT media; AL LM; CA 7; MV 6; DG 1; Pg 4 cada uno; GACO 20; AT 1; Daño por arma; Tam P; ML 9; PE 35. Los machos están armados con cachiporras y dagas.

Hembras (y cachorros) Goblins: CA 10; ML 8 (2); DG 1/2 (1/4); Pg 2 (1). Resto de características iguales a los goblins.



8. Puesto de Guardia. Este túnel de 1,5 metros de diámetro fue excavado en la roca por los goblins. El suelo tiene una ligera capa de arena y grava. La abertura está oculta por ramas secas que la hacen parecer un nido de buitre vacío, y es detectable como si se tratara de una puerta secreta. Si alguien inspecciona el nido, hallará la abertura. El tamaño del pequeño túnel reduce el índice de movimiento a una tercera parte para cualquiera más alto de metro y medio y los ataques con armas largas o de golpear tienen una penalización de -2. Los goblins usan esta entrada, y suele haber dos guardias en esta zona a no ser que hayan ido a hostigar a los intrusos en los túneles. Los guardias están armados con pequeñas lanzas (Daño 1d4). Disparan sus dardos contra cualquier cosa que se mueva en el túnel desde el área 2 y luego se retiran hasta el área 9.

9. Dardos de Hueso. En esta parte del túnel, los goblins han colocado seis lanzadores de cuero en pequeños agujeros practicados en las paredes de la cueva. Los agujeros están a la altura de los ojos para los goblins (de la cintura para humanos normales). Los lanzadores son activados por cordeles que se encuentran ocultos en el suelo, entre la porquería. Cualquiera que pise uno de ellos activará la trampa y recibirá el impacto de un par de dardos de hueso (Daño 1d2), uno a cada lado del túnel. Una vez disparados los lanzadores deben ser recargados manualmente.

10. Cueva del Urd. Dorug ocupa esta cueva y guarda el tesoro de la tribu en su interior. El techo está a unos seis metros de altura, lo que permite al Urd volar si es necesario; puede flotar durante 4-8 rounds antes de cansarse e irse hacia una pared.

Tirados por toda la estancia están los objetos que la tribu ha ido recogiendo tras las rapiñas de Dorug. Hay cuatro alforjas. Las dos primeras contienen útiles de viaje y varios objetos diversos (anillas de hierro, plumas de escribir, frascos vacíos, etc.). Si revisan la tercera alforja encontrarán tres saquitos con la inscripción "Para Randamis" en su exterior. Estas son las hierbas que el semielfo necesita para aliviar su dolor. La cuarta, manchada de sangre, contiene una pluma de cocatriz, una jarra de sangre de dragón, y una poción de curación.

La mayor parte de los objetos metálicos y equipo obtenidos del último ataque fueron enterrados en el escondrijo de tesoro de la tribu, en las colinas. Las armas fueron distribuidas entre los guerreros de la tribu.

Dorug duerme sobre su tesoro personal, en un pequeño nicho a unos cinco metros en la pared este de la cueva. Guarda sus armas de recambio (una daga y una lanza pequeña), 25 mo y dos joyas, una amatista de 100 mo y un ónice de 50 mo.

El Urd pasa varias horas al día entrenando a los buitres, y cada noche vigila el Camino Viejo, por lo que solo hay unas posibilidades del 70% de que el Urd se encuentre en el Cerro cuando lleguen los PJ. Si Dorug no está presente, hay un 10% de probabilidades de que regrese cada turno. Si los buitres en las áreas 2 o 3 son molestados, Dorug volverá en cinco rounds. Si el Urd está aquí por el día, estará durmiendo y se despertará si los goblins descubren la presencia de los PJ.

Durante el día, dos goblins están apostados aquí para vigilar el tesoro de Dorug y protegerlo cuando está durmiendo. Estos goblins están armados con dagas y dardos.

Dorug ha dirigido a los goblins para preparar todos los sistemas de alarma y defensa de los túneles. Ha colocado cinco grandes piedras en su nicho que puede utilizar como bombas cuando pelea desde su refugio. Cada una de ellas causa 1d4 pg. Si los goblins se han concentrado en el área 7 para luchar contra los PJ, Dorug intentará ayudarles sorprendiendo a los PJ por la espalda. También intentará atraer a algunos aventureros hacia su habitación, dándole a los goblins del área 7 mejores perspectivas de lucha. Si los goblins llevan la parte y Dorug es herido, intentará escapar por el área 13 y volar hacia las colinas. Si Dorug no puede huir, luchará con su pica (1d4/1d4).

Dorug (Urd): INT Baja; AL NM; CA 8; MV 6, vol 15; DG 3; Pg 16; GACO 17; AT 1; Daño por arma; AE piedras; Tam P; ML 7; PE 65.

11. Entrada con Trampa. Donde este túnel se ensancha, hay un soportal de cinco metros de altura colocado contra el techo. Varios peñascos están colocados encima de él, en posición gracias a una plancha de madera. Sujeta a la plancha hay una cuerda que cuelga en el centro del túnel, hasta el suelo. Cuando se tira de ella, el palo cae y hace rodar todas las piedras.

Cualquiera que esté aquí y no haya sido sorprendido por los peñascos que caen, deben salvarse contra paralización para esquivar la trampa. Quien sea alcanzado por las piedras recibe 2d6 pg y debe salvarse contra arma de aliento para no quedar atontado durante 2d4 rounds. Desactivar esta trampa, alertará a todos los goblins y buitres en los túneles.

Si los goblins de las estancias del norte saben que los PJ vienen hacia aquí desde el área 12, estarán preparados para activar la trampa. Si los PJ persiguen a los guardias goblins por aquí, éstos pueden intentar tirar de la cuerda cuando pasen corriendo. Si esto ocurre, los PJ ganan una bonificación de +2 a su tirada de salvación contra parálisis. A los goblins les llevará una semana armar de nuevo la trampa, y necesitarán de la ayuda de Dorug.

12. Puesto de Guardia. Los goblins excavaron esta cueva de dos metros de alto y los pasillos a su alrededor en la roca. El aullido del viento en esta zona es fuerte, incrementando las posibilidades de que los PJ sean sorprendidos en 4 sobre 10 (3 sobre 10 para los elfos). Los goblins están acostumbrados al ulular del viento, por lo que tienen las probabilidades normales de escuchar o ser sorprendidos.

Dos goblins están apostados aquí noche y día. Están armados con dagas, 4 dardos y escudos (rodelas). Estos vigías se encargan de controlar las entradas al risco (área 13) y de controlar cualquier movimiento en el Camino Viejo. Durante el día, los goblins lo pasan mal vigilando hacia las afueras de la cueva, debido a la luz brillante, y prefieren quedarse dentro comiendo y cuidando sus armas.

Cuando los guardias son avisados de que hay intrusos en los túneles, corren al área 7 para luchar junto a sus compañeros. Si los intrusos se aproximan escalando por el área 13, o por el corredor del área 4, los goblins intentarán atraerles hasta la trampa de rocas del área 11. Utilizarán sus dardos lo más posible y luego activarán la trampa cuando pasen junto a ella.

Aquí también se guardan las armas y piedras usadas en las emboscadas en el Camino Viejo. Hay dieciocho lanzas pequeñas, dieciséis dardos y treinta piedras afiladas, que pueden ser lanzadas desde las cornisas del área 13.

13. Cornisas. Estas áreas pueden ser alcanzadas escalando por la pendiente del risco, o a través de los túneles de las áreas 4, 11 y 12. Los túneles que llevan aquí desde las cuevas de los goblins, descienden con un buen ángulo, luego se elevan hasta salir al borde de la pendiente.

Los goblins han convertido estos saledizos en plataformas defensivas desde las que pueden atacar a los transeúntes con lanzas y rocas del área 12. Cuando Dorug les ordena que preparen una emboscada, los diez guerreros goblins se apuestan en estas cornisas (dos por saliente) hasta que los buitres gigantes bombardean a los viajeros. Las aberturas de las cuevas en los salientes solo tienen 1,3 metros de altura, presidiendo la cara sur del monolito. Apenas son visibles desde abajo.

Quienquiera que ascienda hasta los saledizos desde el Camino Viejo ha elegido una ruta muy dificultosa para entrar en el Cerro de los Buitres. Los PJ tienen una penalización de -20% a su habilidad de escalar paredes. Si el tiro fracasa, el escalador pierde el equilibrio y rueda por la pendiente 3 metros, sufriendo 1d4 pg. Durante el día, 1-2 buitres gigantes vigilan esta zona y atacan a los PJ que ascienden. El ruido de combate en la ladera tiene un 70% de probabilidades de alertar a los goblins del área 12, que actuarán en consecuencia.

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Dorug y sus sicarios nunca constituirán una seria amenaza para la gente del Valle Alto. El Camino Viejo es utilizado en raras ocasiones por vagabundos o personas indeseables. Sin embargo, el que un granjero ocasional o algún mensajero desaparezca, puede ser muy revelador. Si los PJ tienen éxito en exterminar al Urd y sus secuaces, la gente del valle no se dará cuenta enseguida, pero la historia será conocida a la larga por la gente del lugar.

Si los PJ devuelven a Randamis su mercancía, les quedará muy agradecido. Hablará del tema y del coraje de los PJ entre sus amigos. De hecho, parecerá gozar de mejor salud de la que ha tenido en mucho tiempo. Randamis paga 150 mo a los PJ por sus servicios y les dice que serán bienvenidos a la mansión Ambleer siempre que lo necesiten. Si se le pide, ofrecerá enseñanza mágica (pero no a la vez enseñanza y dinero).

Si los PJ son derrotados por Dorug y sus sicarios, Randamis caerá muy enfermo. Le pedirá al alguacil local Zhaddule Dientedepluma que reúna un grupo de buenos soldados de la milicia y arrase el Cerro de los Buitres. Hasta que Randamis no reciba su suministro de hierbas, vive en un constante dolor, y es incapaz de trabajar ni de ejercer como mentor o terrateniente.

Si los PJ son incapaces de recuperar las hierbas de Randamis pero escapan con vida del Cerro de los Buitres, el semielfo se compadecerá de ellos y les curará. Cuando se hayan recuperado les pedirá que lo vuelvan a intentar, o que viajen a Inmersea (Cormyr) para que compren las hierbas. Si los PJ desean volver a intentarlo, Randamis convencerá a Zhaddule para que envíe a cinco miembros de la milicia (de nivel 0-1) para ayudarlos.

Aventura escrita por **The Face**
E-mail: **Crisborda@bbvnet.com**