

Los 3 días de Sindash

MODULO PARA

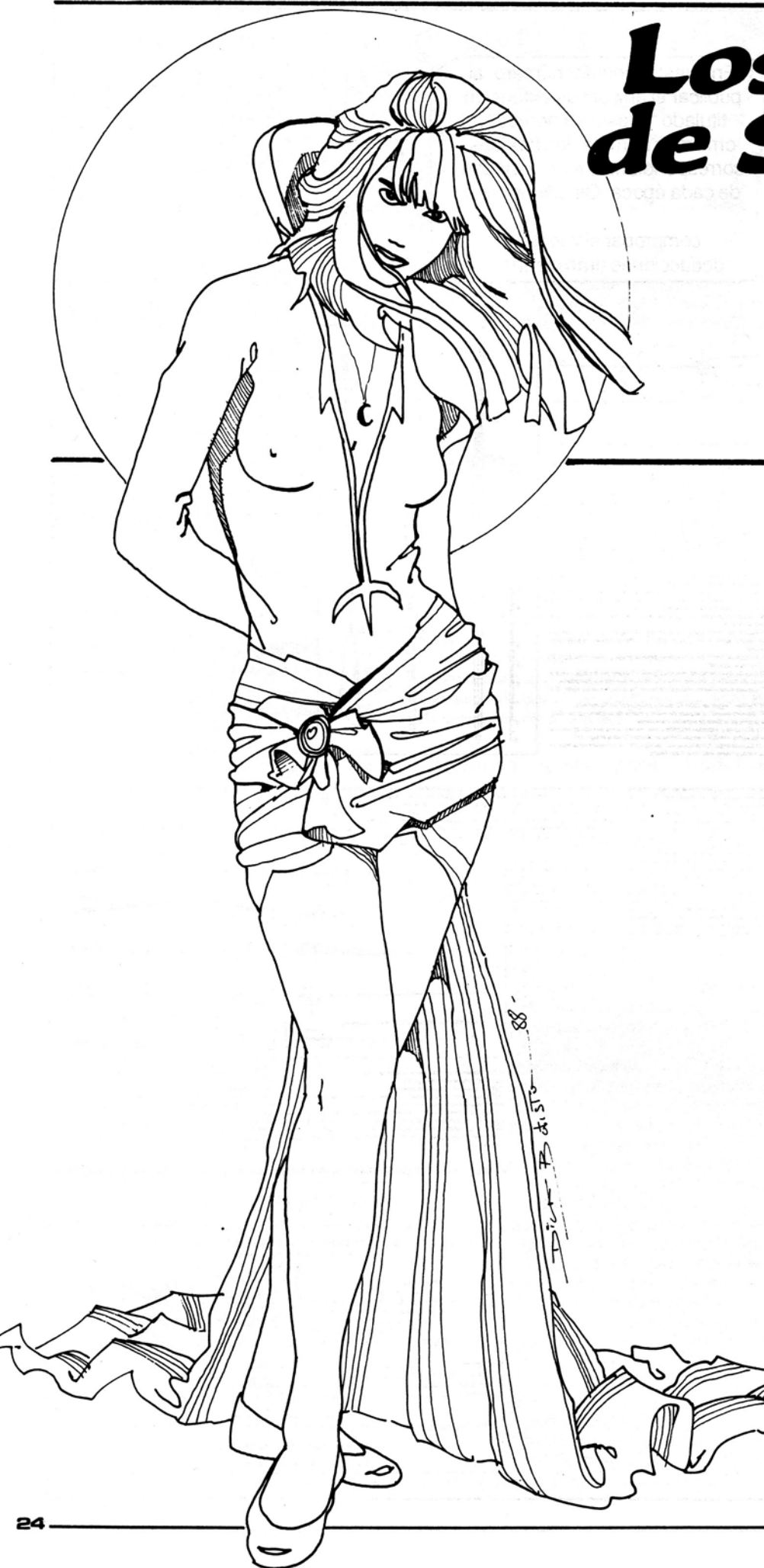
**DUNGEONS
& DRAGONS**

Esta aventura ha sido pensada para 4 a 6 personajes de 2º y 3º nivel. Adaptarla a vuestros gustos y necesidades si lo creéis necesario. Puede jugarse independientemente o como primera parte de la pequeña campaña "La espada de Bunugga".

Introducción para el Master

Manguela era una joven bruja (ver Troll nº 4 y 6) que, debido a sus crueles experimentos con seres humanos y animales fue expulsada de la Cofradía de brujas por sus compañeras y condenada a vivir solitaria en un perdido bosque del norte de las Darland's. A la primera oportunidad que tuvo, Manguela huyó del bosque, sin que las averiguaciones de la Cofradía pudieran descubrir en que lugar de las Darland's se escondía.

Después de huir del bosque, Manguela estuvo seis meses huyendo de sus ex-compañeras de la Cofradía, hasta que se estableció en la ciudad de Trid (ver troll nº 6) bajo nombre falso. Gracias a su belleza (aún es joven y no ha empezado a sufrir las transformaciones que con la vejez sufren las brujas de alineamiento Caótico), se casó con un rico comerciante de Trid, al cual envenenó seis meses después de la boda, convirtiéndose en una "desconsolada" y rica viuda, conocida y respetada por toda la ciudad. Gracias a la fortuna que heredó de su marido, Manguela ha vuelto a dedicarse a sus experimentos. Cuando Manguela necesita comprobar la efectividad de sus venenos y pociones, envía a Kru y sus hombres a buscar por las noches un "voluntario" por las callejas del puerto de Trid, con el cual probar sus nuevas creaciones para ver que efectos producen. Recientemente, Manguela se ha quedado sin su último "voluntario" y, como se cree segura, ha decidido enviar a Kru y sus hombres para que, aprovechando la confusión de las Fiestas de Sindash, le traiga varios "voluntarios" de una vez.



Introducción a los PJ's

Los Tres Días de Sindash es una fiesta (famosa en todas las Darland's) que se celebra en la ciudad de Trid. Como su propio nombre indica, durante tres días y tres noches toda la población de Trid y pueblos de los alrededores, se dedican a cantar, bailar y beber en honor de Sindash, dios de la Felicidad (ver *Troll nº 4*). En toda la ciudad se celebran cantos y bailes, y grupos de gente recorren danzando las calles de la ciudad con grandes jarras de vino, invitando a todos a beber de las mismas. Los PJ's han oído hablar de estas fiestas y, hartos de patearse "dungeons", han decidido ir a Trid a disfrutar de un merecido descanso.

Son las diez de la noche en Trid, los PJ's han entrado esa misma tarde en la ciudad y es el primer día de las fiestas de Sindash, los PJ's se encuentran en medio de una calle secundaria de la ciudad, con algunos grupos numerosos de gente bailando y cantando (bastante mal, por cierto) algo lejos de ellos, en ese momento se les acercarán un grupo de doce bailarines vestidos con telas de vivos colores y les ofrecerán de beber de las grandes jarras de vino que transportan cada uno de ellos.

Información para el Master

Se tratan, evidentemente, de Kru y los bandidos; el vino está drogado con la poción nº3 de Manguela y si un PJ bebe un trago de vino sufrirá los efectos de la misma siendo "amablemente" ayudado por los bailarines a tenderse a descansar a un carro que estará "casualmente" estacionado por allí cerca, con dos "bailarines" más junto al mismo. Una vez montados todos los PJ's en el carro, éste se dirigirá a casa de Manguela y, una vez allí, los PJ's serán transportados y depositados cada uno de ellos en una celda diferente.

En caso de que varios o todos los PJ's se nieguen a beber de las jarras de vino, los "bailarines" sacarán una especie de flautas y dirán a los PJ's que les obsequiarán con un poco de música. Las flautas son en realidad cerbatanas disimuladas y disparan unos dardos impregnados de poción nº3. Los dardos son muy pequeños y no hacen daño por sí mismos, por lo cual la víctima no pierde PV si se le clava alguno; en la Tabla de Disparo de proyectiles el alcance de cerbatanas es el mismo que el de una daga, cada bandido lleva cuatro dardos impregnados con poción, además del que ya hay en el interior de la cerbatana.

Si la táctica de Kru y los bandidos para capturar a los PJ's fallase, huirán y tratarán de mezclarse con la multitud. Si los PJ's pierden el rastro de los bandidos aquí puede terminar el módulo. Si los PJ's capturan a algún bandido, la aventura puede cambiar radicalmente: los guardias de la ciudad pueden detener a los PJ's y acusarlos de agredir a un "inocente" bailarín; o los PJ's pueden interrogar al bandido e ir a casa de Manguela por las bravas; o bien denunciarla a la justicia de Trid (todos los bandidos y Kru están informados de la auténtica identidad de Manguela), todo ello a discreción del Master.

ATENCIÓN: El master deberá, en la medida de lo posible, evitar que Manguela muera a manos de los PJ's, puesto que es imprescindible (evidentemente) que este viva para poder enfrentarse a los mismos en la próxima aventura "La sierra de Lobak", si los PJ's ponen en peligro la seguridad de Manguela, ésta huirá de Trid con destino desconocido.

Las Pociones

Gracias a sus trabajos y experimentos con seres humanos, actualmente Manguela ha fabricado tres pociones totalmente nuevas y efectivas, y se halla trabajando en la cuarta, la cuál aún no tiene terminada del todo. Para ello necesita más "voluntarios", y de aquí proviene el secuestro de los PJ's.

Poción nº1

Se trata de un veneno contra el cual no hay más antídoto que la poción nº2, sus efectos son muy rápidos, independientemente del tamaño de la víctima, si ésta falla un Tiro de Salvación contra veneno con una penalización de +6. En caso de superar el Tiro de Salvación, la víctima perderá 3D4 Puntos de golpe, pues los componentes de la poción nº1 son muy fuertes. Evidentemente, si la víctima no supera el tiro de salvación le sobreviene la muerte. La poción tiene el mismo efecto inyectada que bebida: en el primer caso la muerte se produce en el mismo asalto, en el segundo caso la muerte se produce al tercer asalto de haberla ingerido. El sabor de la poción es inocuo y su color es transparente. La cantidad de poción que hay

necesario beberla, lo cual hace que sólo sirva de antídoto en el caso de que la víctima sufra los efectos de la poción nº1 por haberla bebido. En caso contrario, no da tiempo a administrarle el antídoto para que surta efecto. La poción nº2 debe beberse y sus efectos duran 3D6 turnos, durante los cuales la poción nº1 no hace ningún efecto.

Poción nº3

La poción nº3 consiste en una droga cuyos efectos reducen enormemente la capacidad de acción de la víctima. Si entra en contacto con la corriente sanguínea, los efectos son instantáneos. En cambio, si es bebida, los efectos se producen en el tercer asalto (igual que la poción nº1). Sus efectos hacen que la víctima tenga un -6 a impactar y un -3 al daño, así como un +2 a la CA durante 1D6+6 turnos. Además, durante ese tiempo la víctima se sentirá confusa y soñolienta y no recordará prácticamente nada de lo que ocurra. Obedecerá las órdenes que se le den sin importarle quien se las dé, a menos que vayan en contra de su alineamiento y costumbres. Un frasco contiene seis dosis. Es incolora y sin sabor, no se permite un Tiro



en un frasco es muy pequeña y llega para 15 dosis, ya sea bebida o inyectada. En caso de que la víctima reciba más de una dosis, la penalización de +6 al Tiro de Salvación se va doblando por número de dosis. Se puede untar con la misma el filo de una espada o la punta de una flecha. En ese caso, los efectos de la poción desaparecen al cabo de 2D4 turnos, al evaporarse sus componentes.

Poción nº2

Se trata de un antídoto para la poción nº1 y es el único que existe. Sus efectos como antídoto sólo sirven para la poción nº1 y permiten a quien la toma anular los efectos de la misma o recuperar todos los Puntos de Golpe perdidos por la víctima si ésta superó el Tiro de Salvación contra Veneno. No sirve como poción de Curación, ni como antídoto para ningún otro veneno. El frasco contiene 5 dosis, y para que la poción nº2 tenga efecto es

de Salvación, puede untarse en armas y flechas con la misma duración de sus efectos que la poción nº1.

Poción nº4

Manguela quiere conseguir con esta poción potenciar las características dominantes del que la bebe, para así poder utilizarla en mejorarse a sí misma. Pero aún no la ha perfeccionado lo suficiente y, hasta que su efectividad no sea absoluta, no piensa probarla ella misma. La poción sólo funciona cuando se bebe y los efectos se manifiestan al cabo de un turno. El frasco contiene 3 dosis y una vez se ha bebido una dosis las demás que se beban a continuación no tienen ningún efecto. Efectos de la poción nº4 (tirar 1D100):

01-10... Las Características Principales del PJ aumentan a 18 permanentemente
11-90... Sin efecto

91-00... Muerte instantánea, no se permite Tiro de salvación.

Actitud de Manguela con los PJ's

Si los PJ's son capturados, serán depositados cada uno en una celda distinta y se les quitarán todas sus pertenencias (incluidas armaduras) salvo la ropa. Hay un 20% de posibilidades de que no les encuentren y les quiten posesiones ocultas si las llevan. Manguela dejará solos y sin alimentos ni agua a los PJ's durante un día, pasado el cual se les depositará en sus celdas un plato de comida y una jarra de vino, dentro de tres de las cuales habrá una dosis de Poción nº4. Si los PJ's que tienen poción nº4 dentro de la jarra de vino (a elegir por el DM) beben de la misma, sufrirán sus efectos, debiendo efectuar una tirada por la tabla de efectos de dicha poción para ver que resultados les produce. Igual que el resto de pociones, la poción nº4 es incolora y sin sabor, por lo cual los PJ's no notarán nada, a menos que sus CP aumenten... o mueran.

Manguela necesita dos días para volver a fabricar otras tres dosis de poción nº4, durante los cuales los PJ's permanecerán encerrados en sus celdas sin recibir más que una comida por día (a Manguela le interesa que estén hambrientos). La bruja irá observando que efectos produce su poción sobre los PJ's. Esta situación puede prolongarse indefinidamente a menos que los PJ's hagan algo por evitarla. En este punto el DM debe dejar a los jugadores idear su método de fuga, aplicando o no las tiradas pertinentes de acuerdo con la lógica de dicho plan.

La mansión de Manguela

La mansión que Manguela heredó de su marido es una casa de una sola planta situada en la Calle del Comercio. La casa es bastante antigua, salvo los dos sótanos inferiores, los cuales son de construcción muy reciente (como sin duda observará un enano). Dichos sótanos los hizo construir en secreto Manguela para poder realizar sus experimentos tranquilamente. El edificio está rodeado por un muro de 4m. de altura que, en tres de sus cuatro lados, linda con los jardines de otras propiedades similares a la mansión. En el muro paralelo a la Calle del Comercio hay una gran puerta de madera (3m. de alto) que, por la parte interior, se cierra con un gran pestillo de hierro forjado, fácil de abrir desde dentro. Esta puerta tiene también una mirilla para ver a los visitantes y una campanilla para que éstos se anuncien desde el exterior. Cada noche, desde que se pone hasta que sale el sol, Manguela suelta dos cobras escupidoras en el jardín como medida de seguridad. La noche en que los bandidos salen a capturar a los PJ's no soltará a las cobras hasta que haya vuelto el último bandido. Los criados de Manguela desconocen la auténtica identidad de la misma y aunque son conscientes de la existencia de los subterráneos y de los bandidos no saben exactamente que sucede allí abajo... ni tienen ganas de descubrirlo: la señora les paga demasiado bien y ellos no hacen preguntas.

Actividad general de la mansión:

De día: Los criados circularán por la casa en sus quehaceres, Manguela se dedicará a los negocios de su difunto marido en el despacho, o entrevistándose con mercaderes del puerto (escollada por Kru). La mitad de los bandidos saldrán a tomar el aire dejando una guardia en

las celdas si hay prisioneros y otra guardia en el jardín de la casa.

De noche: Los criados dormirán en sus habitaciones. Manguela dedicará unas pocas horas a sus experimentos antes de irse a dormir. La guardia exterior será sustituida por las cobras escupidoras manteniéndose la guardia de las celdas si hay prisioneros. El resto de los bandidos y Kru se irán a dormir.

(1) Habitaciones criados. Nada de interés especial, todas ellas están equipadas con un camastro, un armario y un taburete. No tienen cerradura.

(2) Retrete. Lo utilizan los criados y también los invitados, si los hay.

(3) Escalera. Aquí sólo hay una escalera de caracol que lleva al primer sótano. Tiene cerradura y la llave la tienen Kru y Manguela.

(4) Despensa. Habitación con estanterías y barriles donde se almacena la comida de la casa. Está cerrada con llave (la tiene la cocinera).

(5) Cocina. No tiene cerradura. Hay una mesa y cuatro sillas donde comen los criados, un hogar, estanterías y unos armarios en los cuales, aparte de utensilios de cocina, hay una cubetería de plata (1000 MO).

(6) Habitación invitados. Cerrada con llave (la tiene el mayordomo). Hay una cama, un armario y una alfombra en el suelo. Nada de interés.

(7) Habitación invitados. Cerrada con llave (la tiene el mayordomo). Idéntica a la otra habitación.

(8) Recibidor. Amueblado con un banco de madera y un espejo en la pared, la puerta que da al jardín se cierra con llave (que tiene Manguela) de noche.

(9) Habitación central. Aquí convergen todos los pasillos de la casa, tiene todas las puertas sin cerradura. No hay nada de interés aparte de un tapiz que cuelga de la pared representando una escena de caza (330 MO).

(10) Pasillos.

(11) Cuarto de baño. Extremadamente lujoso, decorado con azulejos, en el que puede verse una gran bañera de mármol rosa, un retrete labrado en ricas maderas, un lavabo de mármol negro con vetas verdes y un espejo con un marco de plata representando la luna encima del lavabo (500 MO). En el lavabo pueden encontrarse sales de baño, perfumes, aceites aromáticos, etc..., que evidencian que se trata del cuarto de baño de una mujer. La puerta no tiene cerradura.

(12) Dormitorio. Lujosa habitación, con una gran cama con dosel y sábanas de seda, un tocador con un espejo representando el sol encima del mismo, con el marco de oro (900 MO), un armario con lujosos vestidos, todos ellos de mujer. Cerrado con llave, que tiene Manguela.

(13) Despacho. Habitación con un escritorio, un sillón tras el mismo, y estanterías en las paredes llenas de libros. Son de contabilidad y de movimientos de mercancías. En uno de los cajones del escritorio hay una daga de plata (50 MO) que se utiliza como abrecartas. Si los PJ's buscan puertas secretas o similares hallarán, bajo una losa suelta que se encuentra debajo del sillón, una pequeña caja fuerte que sólo se podrá abrir mediante un conjunto de Apertura o acertando un ladrón la combinación mediante el procedimiento de Abrir Cerraduras (cada intento representará 1 turno). El contenido del mismo es de 10 gemas de 1000 MO cada una, así como un saco de contención, en el cual hay:

Una capa élfica, unas botas élficas, una cuerda escaladora, un anillo de invisibilidad, un bastón de curación, una espada normal +2, un arco largo +1, un carcaj de 20 flechas +1, unos guantes fuerza de ogro y un escudo +2.

Todo ello pertenece a las víctimas de los experimentos de Manguela. La fortuna heredada de su marido la tiene invertida en diversas mercancías almacenadas en el puerto de Trid, así como en algunos mercantes de su propiedad. El despacho está cerrado con llave y la tiene Manguela.

(14) Salón-comedor. Gran sala con una mesa de 2x4m. en su centro, dos sillas en cada extremo y cuatro sillas más junto a la pared. También hay una gran chimenea. Nada interesante, aparte de un par de candelabros sobre la mesa que son de plata (100 MO). La puerta no tiene cerradura.

(15) Biblioteca. Habitación con las paredes cubiertas de estanterías con libro. Hay una pequeña mesa de lectura con una silla y encima de la mesa hay tres pergaminos:

-Primer pergamino: Está enrollado, como los otros dos. En su lomo puede leerse borrosamente "...AMIN. ...IT.". Se trata de un Pergamino Maldito: si un PJ lo lee deberá lanzar 1D6 y el DM deberá mirar el resultado de la tirada en la tabla que hay en el Manual del Dungeon Master, en la página 49.

-Segundo pergamino: En su lomo puede leerse borrosamente "...ER..... ..OT..... ..CAN.....". Es un Pergamino de Protección contra Licántropos.

-Tercer pergamino: En su lomo puede leerse borrosamente "...OPA ..LLAB..A". Es una receta casera para hacer excelente Sopa Bullabesa.

La puerta de la biblioteca no tiene cerradura, y aparte de los pergaminos, no tiene nada más.

(16) Jardín. Aparte de algunos macizos de flores, sólo hay dos cosas: si un PJ supera una tirada contra Inteligencia distinguirá entre las flores algunas plantas medicinales, utilizadas por los magos. Si se supera una segunda tirada contra Inteligencia observarán en un rincón del jardín los restos disimulados de una hoguera pequeña: es donde Manguela hace cada semana el ritual del sabbat. Todas las ventanas de la casa que dan al jardín tienen rejas.

(17) Escalera. En esta habitación sin cerradura sólo hay una escalera de caracol que conduce a la habitación nº3, la cual se halla iluminada por una lámpara.

(18) Habitación de Kru. En esta habitación duerme Kru, cuando no está cumpliendo sus obligaciones como lugarteniente de Manguela. En ella hay un armario, un camastro, una mesa y una silla, así como una lámpara de aceite y un yesquero. En el armario hay una armadura de cuero y una coraza pertenecientes a Kru. La coraza es +1. También hay en un escondrijo en un hueco de la pared con un par de anillos de oro (400 MO) que Kru quito a las víctimas de los experimentos de Manguela.

(19) Especie de sala central en la cual hay un par de lámparas de aceite que la iluminan pobremente.

(20) Invernadero. En esa habitación, totalmente a oscuras, hay un alto grado de humedad y en ella están plantadas diversas especies de hongos venenosos y plantas curativas que viven sin luz. Cerca de la puerta (que no tiene cerradura), hay una pequeña plantación de chillones que gritarán al menor indicio de movi-

miento. Aquí entierra Manguela los cuerpos de sus víctimas.

(21) Dormitorio general. Gran sala con una quincena de literas y una gran mesa central con sillas, donde duermen los bandidos de Kru. Hay algunos soportes de lanzas y espadas en un rincón así como un par de armarios para armaduras y ropa. Casi siempre está semivacío. De noche, cuando los bandidos duermen en él, permanece a oscuras. De día siempre hay varias lámparas encendidas. No tiene cerradura.

(22) Laboratorio (cuya llave tiene Manguela). Aquí realiza Manguela sus experimentos. Se trata de una sala en la cual pueden verse diversos bancos de trabajo llenos de retortas y alambiques, así como estanterías con instrumentos variados, propios del laboratorio de un alquimista. En una mesa en el centro de la sala puede observarse el cadáver de un hombre de mediana edad al cual se le ha empezado a hacer una disección: se trata de la última víctima de Manguela, un estibador del puerto de Trid.

(23) Almacén del laboratorio. Se trata de una pequeña habitación con las paredes recubiertas de estanterías. Aquí guarda la bruja todas las sustancias y componentes que utiliza en la elaboración de sus pociones, así como las mismas pociones. Entre los estantes pueden encontrarse los siguientes objetos:

efecto que el de Agua Bendita, sólo que contra todos los seres. El almacén no tiene cerradura y tampoco se halla iluminado a diferencia del laboratorio, en el cual hay varias lámparas de aceite, así como un yesquero que Manguela utiliza cuando realiza sus experimentos.

(24) Escalera. Habitación idéntica a la nº17. En ella hay una escalera de caracol que conduce al segundo sótano. Igual que la habitación nº17 no tiene cerradura y si hay prisioneros en las celdas se hallará iluminada por una lámpara.

(25) Pasillo del segundo sótano. Pobrememente iluminado por la luz de la lámpara de la habitación 24 si ésta se encuentra encendida, o totalmente a oscuras si ésta se halla apagada. En él desembocan todas las puertas de las celdas y de los dos pequeños almacenes.

(26) Almacén. Pequeña habitación en la cual se hallan guardadas las armas y objetos de poco valor de todas las víctimas de Manguela, así como las pertenencias de los PJ's, si éstos fueron capturados. La habitación está cerrada con llave, la cual tiene Kru. No tiene iluminación. El DM puede proveer esta habitación con las armas y objetos que crea necesarios, teniendo en cuenta que Manguela guarda los objetos de más valor en la caja fuerte de su despacho.

(27) Almacén. Habitación igual a la nº 26, con la excepción de un par de jaulas de madera don-

de probabilidades de que el bandido se quede dormido.

PNJ'S

KRU

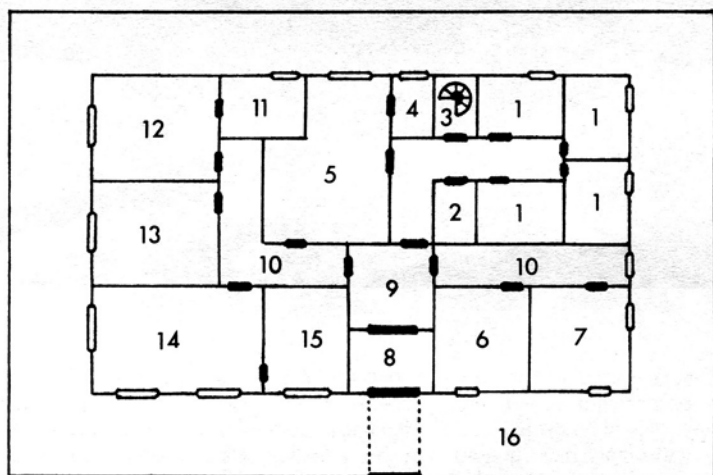
CA 7; DG 3; MOV 36 (12); ATQ espada normal; DAÑO 1D8; PROT Guerrero 3; MORAL 12; ALIN Caótico; PX 35; PV 20

Bandidos (30)

CA 6; DG 1; MOV 27 (9); ATQ espada corta; DAÑO 1D6; PROT Ladrón 1; MORAL 8; ALIN Caótico; PX 10; PV 6

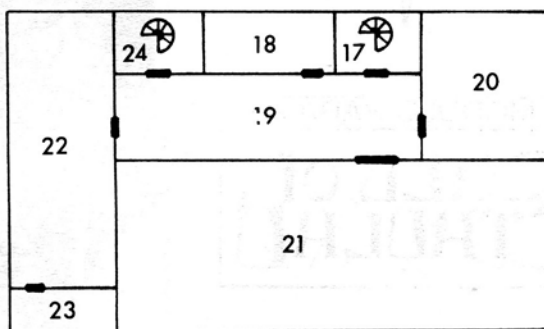
Criados (4)

CA 9; DG 1; MOV 36 (12); ATQ con arma; DAÑO causado por arma; PROT Humano Normal; MORAL 6; ALIN Neutral; PX 5; PV 4

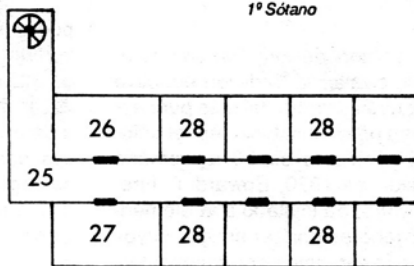


Planta Baja

La casa de Manguela



1º Sótano



2º Sótano

- Acónito (6 puñados)
- Agua Bendita (4 redomas)
- Frascos de aceite (8 frascos)
- Poción de Curación (2 frascos)
- Poción Venenosa (2 frascos)
- Poción de Amor (2 frascos -ver Troll nº4-)
- Poción de Odio (3 frascos -ver Troll nº4-)
- Poción nº1 (1 frasco)
- Poción nº2 (1 frasco)
- Poción nº3 (1 frasco)
- Poción Nº4 (1 frasco)
- Ácido (4 frascos)

Tanto para las pociones de Manguela como para los frascos de ácido, los PJ's deberán superar una tirada contra Inteligencia para darse cuenta de que se tratan de pociones fuera de lo común. De no superar la tirada, los PJ's no se darán cuenta del valor real de dichos frascos. El frasco de ácido tiene el mismo

de son guardadas las Cobras Escupidoras durante el día.

(28) Celdas. Pequeñas celdas de 3x3m. con paredes de piedra y una única puerta de madera, que se cierra con una recia cerradura por la parte de fuera. En la puerta hay una mirilla para contemplar a los presos de la celda, así como una pequeña compuerta en su parte inferior para introducir la comida sin necesidad de abrir. Se hallan completamente a oscuras; salvo en el caso de que la lámpara de la habitación nº24 se halle encendida. En ese caso, se filtrará una pequeña claridad de debajo de la puerta. La guardia de las celdas consiste en un solo bandido que patrullará a lo largo del pasillo nº25 echando, de tanto en tanto, una mirada a los PJ's. Kru y el bandido de guardia son los que tienen las llaves de las celdas. De noche hay un 90%

Chillones (4)

CA 7; DG 3; MOV 3 (1); PROT Guerrero 2; MORAL 12; ALIN Neutral; PX 35; PV 18

Cobras Escupidoras

CA 7; DG 1; MOV 27 (9); ATQ 1 mordedura o un escupitajo; DAÑO 1D3 o veneno; PROT Guerrero 1; MORAL 7; ALIN neutral; PX 13; PV 8

Manguela

CA 5; DG 8; MOV 36 (12); ATQ conjuros; PROT Bruja 8º; MORAL 12; ALIN Caótico; PX 2850; PV 34

Jordi Cabau