

# EL LIBRO DEL MAGO RANDOM

## DUNGEONS & DRAGONS

Por Xavi Garriga

*Esta aventura está diseñada para que la juegue un grupo de 5-7 aventureros de 2º a 3er nivel. Se puede también jugar con personajes de 1er nivel, pero en ese caso recomendamos que el árbitro refuerce el grupo con algunos PNJs de 3er nivel para compensarlo. En esta aventura el grupo actuará por motivos más bien sentimentales y de buena fe, ya que no existen unos incentivos económicos evidentes, por lo que los personajes deberían ser en su mayoría de alineamiento legal. La aventura se puede jugar en una o dos sesiones, y se puede utilizar como aventura 'de camino' para enlazar dos módulos.*

### PROLOGO

Hace unos veinte años, el mago Augustus Random estableció su laboratorio en una pequeña casita del condado de Dunheim. Allí se dedicó al estudio de los métodos de invocación y expulsión de criaturas infernales. Su pretensión era conseguir elaborar un método infalible para la expulsión de los demonios y a ello consagró su vida.

Random tenía una joven ayudante, Isara. Isara colaboraba con el mago pero tenía aspiraciones secretas. Quería llegar a ser una maga muy poderosa y por ello, una noche intentó robar el libro en el que Random guardaba todos sus descubrimientos. Random la descubrió, le arrebató el libro y la expulsó de su casa. Desde entonces trabajó solo hasta que una noche de hace diez años llegaron a su casa una mujer y un niño pidiendo limosna. La mujer explicó que el niño era su sobrino y que los padres de éste habían muerto al incendiarse su casa. El mago se apiadó de ellos y les invitó a quedarse. Desde entonces la mujer se encargaba de la casa y el niño ayudaba al mago.

Mientras tanto, Isara se convirtió en una poderosa maga. Se fue al norte, donde se enriqueció y hace un año volvió a Dunheim. Ahora planea recuperar el libro en el que sabe se encuentra el método de conjurar a un gran demonio. Con el demonio bajo su control piensa arrasar Shinzan y saquear la biblioteca de la escuela de magia. Con todos esos libros de magia en su poder nada ni nadie se opondrá a sus deseos. Para conseguir el libro ha contratado a un grupo de ladrones.

### INTRODUCCION

Dunheim es un pequeño condado del reino de Ettin, al suroeste del Korkeem. Su mayor fuente de riqueza son sus viñedos, con cuyas cosechas sus habitantes fabrican los mejores vinos del país.

Una vez al año, tras la vendimia, se celebran en todos los pueblos de Dunheim grandes fiestas para celebrar que la cosecha ha sido pródiga (y si no lo ha sido, se hacen para desear que la próxima lo sea). Este año, la cosecha ha sido especialmente buena y las fiestas prometen ser espléndidas.

El grupo se dirige a la capital del condado para asistir a las fiestas y tomarse un respiro después de tantas aventuras vividas últimamente. Tras dos días de plácido camino, les sorprende al anochecer una gran tormenta. No hay ningún lugar cercano donde cobijarse de la lluvia y los peligrosos rayos, pero a un kilómetro de distancia se distingue una débil luz...

### UN MORIBUNDO Y UN LIBRO

Si los personajes se dirigen hacia la luz, verán que ésta proviene del interior de una casa grande y vieja de aspecto destastado.

La casa consta de un solo piso y es de planta rectangular, con el tejado plano. De la chimenea, protegida de la lluvia por un pequeño armazón de hierro, sale un humo denso. Tiene dos puertas; una de roble, de doble hoja y con remaches de hierro, en la pared oeste y otra más pequeña y de madera de pino en la pared sur. No hay ni un granero ni un corral ni ninguna otra clase de

edificio cerca de la casa, lo cual contribuye a darle a ésta un aspecto extraño.

Encima de las dos puertas hay dibujadas unas extrañas runas. Si hay algún mago en el grupo y pasa una tirada de inteligencia podrá deducir que son runas de protección, pero no sabrá exactamente contra qué; sólo si pasa otra tirada de inteligencia podrá dilucidar que son de protección contra demonios y criaturas de otros planos.

Si el grupo llama a alguna de las dos puertas aparecerá una mujer de mediana edad con un candil en la mano. Al ver a los personajes completamente calados por la lluvia les invitará a pasar al interior a calentarse al fuego, lamentándose por no disponer de ningún lugar para guardar a los caballos (si es que el grupo tiene).

El interior de la casa es acogedor y la temperatura es muy agradable. En un rincón de la habitación hay una cama con un hombre anciano acostado en ella. A su lado, sentado en una silla se encuentra un muchacho joven, de unos quince años. Se trata de Tim, el ayudante del mago. La mujer les hace sentarse en torno al fuego y les sirve un poco de vino caliente. A continuación les informa que su amo, el mago Augustus Random, está muy enfermo y pregunta si hay alguien en el grupo que tenga conocimientos médicos.

La enfermedad del mago se llama vejez y es incurable, por lo que todos los intentos serán inútiles. Si algún clérigo le hace un encantamiento de curar heridas, lo único que conseguirá será alargar la agonía hasta el amanecer; de otro modo morirá a medianoche.

El mago alterna momentos de lucidez con pausas de letargo. Si alguno de los personajes intenta curarle, el anciano despertará y se lo agradecerá, pero le dirá que todo es inútil y añadirá que lo único que importa ahora es el libro. Literalmente sus palabras serán:

"...gracias por ayudarme... no se... molesten... ya soy demasiado viejo... que Tim lleve el libro... a la escuela... a Shinzan... prométanmelo... a Shinzan... no dejan que lo coja ella... protejan a Tim... protéjanlo... ella no... llévenlo... por favor... a Shinzan..."

Mientras habla señala constantemente a un libro que hay encima de una pequeña mesa. Tras decir esto cae de nuevo en el letargo. Cada media hora despierta excitado y repite más o menos lo mismo, hasta que muere.

Tras la muerte del mago, Sofía, pues éste es el nombre de la criada de Random, explicará a los aventureros que el mago se pasaba el día encerrado en su laboratorio con Tim, haciendo extraños experimentos y escribía mucho en ese libro que siempre tenía a su lado. Cuando cayó enfermo empezó a insistir en que si le ocurría algo lo llevaran inmediatamente el libro a la escuela de magia de Shinzan. Ella no sabe nada de lo ocurrido con Isara.

Tim es mudo (pero no sordo), y no sabe leer ni escribir, así que no puede explicar demasiado exactamente el tipo de experimentos que él y Random hacían en el laboratorio. Si los personajes le interrogan al respecto, se limitará a conducirlos al laboratorio y a enseñarles productos y alambiques al tiempo que gesticula como si los estuviese mezclando. No hace falta decir que los personajes no entenderán nada de lo que exprese el chico, pero sí pueden encontrar algo de interés en el laboratorio.

El laboratorio es una habitación grande que ocupa más de la mitad de la casa. Está bastante desordenado y en él pueden encontrar toda clase de utensilios de alquimia; alambiques, retortas, frascos, botellines, hornillos, probetas, etc. Apilados encima de una mesa pueden verse varias

docenas de libros. Todos son sobre alquimia y demonología, pero ninguno tiene datos concretos sobre el tema. Sobre un escritorio hay utensilios de escritura y media docena de pergaminos enrollados; cinco de ellos son cartas que Random recibía de sus amigos de la escuela de Shinzan y el sexto es un *pergamino de protección contra demonios* (ver apéndice 1). Sólo un mago o un clérigo que pasen una tirada de inteligencia podrán entender el contenido del pergamino y su funcionamiento.

### UN VIAJE INTERUMPIDO

Al día siguiente, tras enterrar a su amo, Tim partirá hacia Shinzan para llevar el libro a la escuela. Sofía rogará a los aventureros que acompañen al muchacho, lo cual no les resultará demasiado molesto ya que Shinzan les queda de camino. A cambio, pueden llevarse lo que quieran del laboratorio.

Ha dejado de llover, pero todavía está bastante nublando. El campo está húmedo y encharcado. Sofía se despide del grupo y les pide que cuiden mucho a Tim, al que ella quiere como a un hijo.

Durante el primer día de camino no ocurre nada especial. Poco a poco las nubes se van alejando y el sol empieza a calentar los campos. Al atardecer, Tim propone (con gestos, naturalmente) acampar cerca de un río, al pie de las colinas verdes.

Por la noche, mientras todos duermen, Tim recoge sus cosas y huye con el libro. Si hay alguien de guardia el chico se tomará la poción de invisibilidad que lleva en la bolsa, disimulará su huida amontonando ropas en su lugar y se marchará llevando solamente el libro.

### ¿RAPTO O HUIDA?

Hace una semana Tim estaba en el pueblo por encargo de su maestro cuando se le acercó un hombre y le hizo una oferta; le dijo que si le conseguía el libro de su maestro, él le recompensaría curándole su mudez. Tenía un mes para decidirse y si decidía aceptar el trato le podría encontrar en la cueva que hay al pie de las colinas verdes. El muchacho no quería perjudicar a su maestro, pero ahora que éste ha muerto considera que ya no le causa ningún mal y poder hablar es lo que más desea en este mundo.

Por la mañana, al despertarse, los miembros del grupo ven que Tim ha desaparecido y con él el libro. Como el terreno todavía está muy embarrancado, las huellas del chico se distinguen bastante bien y se ve claramente que se dirigen hacia el río. Una vez en la orilla del río, siguen el curso de éste durante unas dos millas hasta llegar a un vado.

### EMBOSCADA

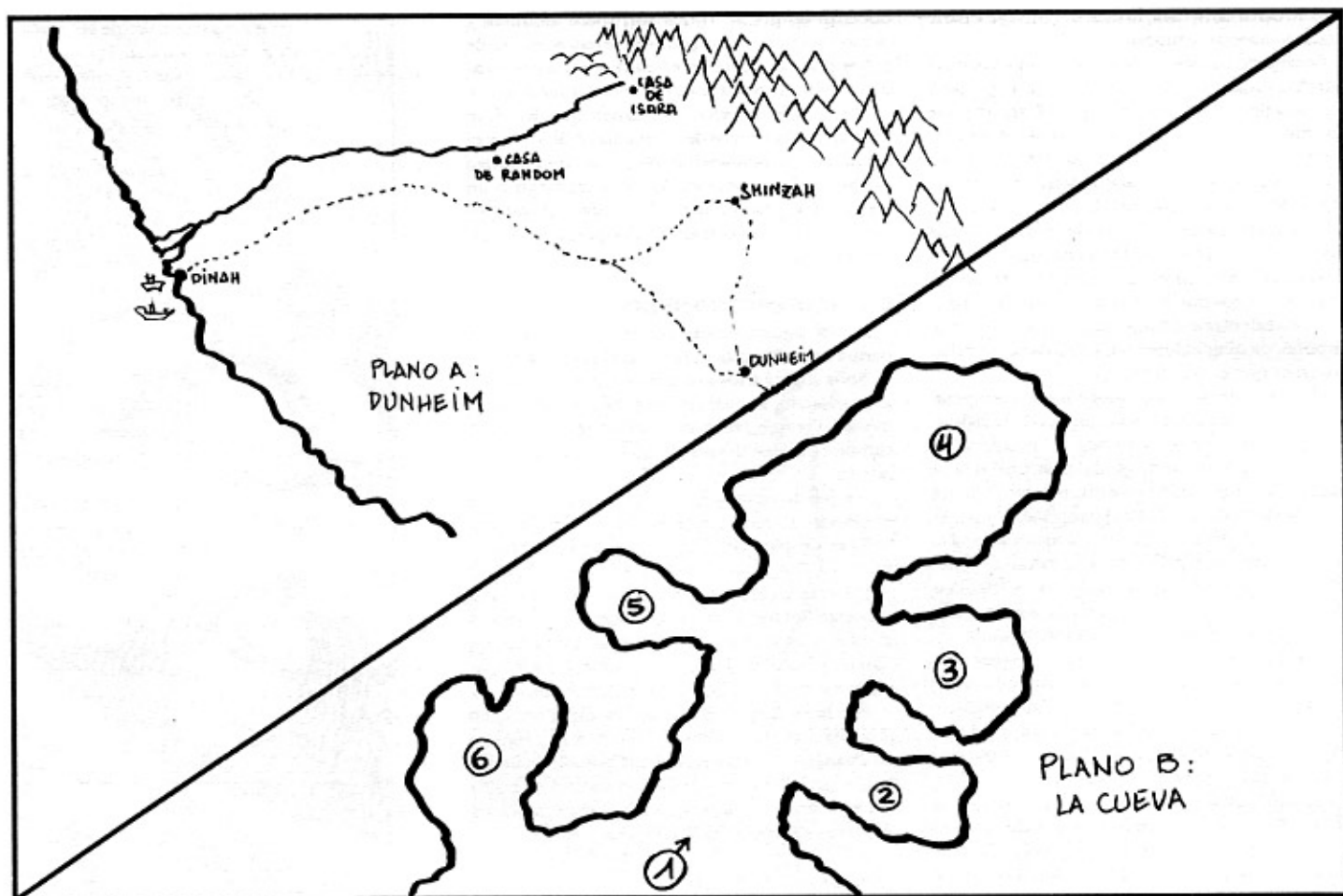
Cuando Tim llegó a la cueva, los bandidos le encerraron en una de las grutas de ésta y enviaron a uno de ellos a la mansión de Isara a llevarle el libro. Los bandidos habían estado vigilando al muchacho y el grupo desde que salieron de la casa de Random y para evitar que el grupo vaya en busca de Tim han enviado a seis hombres a tenderles una emboscada en el vado.

Los seis hombres están apostados con arcos cortos tras unos arbustos, al otro lado del río. En este tramo el río mide unos treinta pies de lado a lado y el vado (de unos dos pies de profundidad) tiene unos diez pies de ancho, y por él pueden pasar tres personas a pie o dos a caballo a la vez.

Los bandidos dispararán cuando el primer miembro del grupo esté a la mitad del vado, en su primera andanada. Los atacantes tendrán un +2 al impacto por la sorpresa. Tras este ataque por sorpresa habrá que tirar iniciativas normalmente.







Los bandidos atacarán una vez más con sus arcos y luego sacarán sus espadas. Si en un momento de la lucha el grupo de personajes les triplica en número, se rendirán y si se les interroga contarán como engañaron a Tim y les guiarán hasta la cueva. Sólo conocen a Isara de haberse oído nombrar a su jefe. Les contrató hace poco más de un mes para apoderarse del libro, pero no saben porque lo quiere.

## LAS CUEVAS

Hay una hora a caballo o dos a pie hasta la cueva. En esta cueva tienen su refugio los bandidos contratados por Isara para apoderarse del libro. Las estancias están descritas siguiendo el orden de los números del mapa B.

**B1) Entrada.** Hay dos hombres haciendo guardia sentados al lado de un pequeño fuego. Los dos visten armadura de cuero, ciñen espada larga y llevan un cuerno de caza colgado del hombro. Uno de ellos está comiendo y el otro se empeña en tocar una monótona melodía con un pequeño laúd. Si les atacan, desenvainarán las espadas y harán sonar su cuerno de caza. Los bandidos que hay en las estancias 2 y 4 tardarán 1D6+2 rondas en armarse y acudir a la entrada.

**B2) Estancia del jefe.** Aquí es donde duerme Rolf, el jefe de los bandidos. Si el ataque se produce de noche, hay un 70% de posibilidades de que esté durmiendo y un 30% de que esté comiendo o limpiando su espada. Si el ataque es de día, Rolf estará en la estancia 4 con resto de sus hombres. Si le interrogan les dirá donde está la mansión de Isara, pero no sabe para que quiere ella el libro. En la estancia hay un jergón de paja y debajo de éste un saco con monedas de todas clases y algunas gemas, todo por valor de unas 500 m.o.

**B3) Almacén.** Aquí hay comida, agua, ropa, cuerdas y flechas.

**B4) Estancia general.** Aquí duerme el resto de los hombres de la banda. Tras haberse ido seis de ellos al vado y otro a casa de Isara a llevar el libro, sólo quedan 7 en esta estancia. Pasan las horas jugando a cartas, limpiando sus armas y durmiendo, a la espera de que regresen sus compañeros del vado para poder ir a cobrar lo acordado a casa de Isara.

**B5) Celda.** En un rincón de esta estancia se encuentra dormitando Tim. Tras haberle golpeado hasta dejarle inconsciente, los bandidos le han llevado aquí. Un hombre vigila desde el exterior por si se despierta e intenta escapar.

**B6) Establo.** Esta estancia tiene el techo más alto que las demás y por ello los ladrones la utilizan para guardar aquí sus caballos. La banda no dispone de caballos para todos sus miembros, por lo que sólo pueden encontrarse ahora 5 de estos animales.

## LA CASA DE ISARA

En cuanto el ladrón le entregó el libro, Isara empezó a organizarlo todo para la invocación. Para simplificar la tarea del árbitro, haremos que ésta sea la situación en la casa de Isara, no importa cual sea la hora a la que los PJs irrumpen en ella (ver mapa C).

**C1) Establo.** Hay aquí siete caballos y sus correspondientes arreos. La puerta que da al exterior está cerrada por dentro y para entrar desde fuera hay que forzarla.

**C2) Despensa.** Comida para un mes.

**C3) Cocina.** Hay una vieja y un hombre joven comiendo. El joven es el bandido que trajo el libro.

**C4) Salón.** Una gran mesa con una docena de

sillas alrededor y decorado sin demasiado lujo.

**C5-C6-C7) Habitaciones de los ayudantes.** En cada una de estas habitaciones duerme uno de los ayudantes de Isara (en C6 duermen dos), aunque ahora están todos en la estancia C12. En las habitaciones no hay nada de interés, excepto algunas monedas (entre las tres no hay más de 50 m.o.). Todos son magos de 1er nivel.

**C8) Habitación de Isara.** Una cama con dosel, un escritorio bien ordenado y encima de éste una bola de cristal (mágica). Escondido en un doble fondo del escritorio hay un yelmo de cambio de alineamiento.

**C9) Laboratorio de Isara.** Manuscritos, frascos, libros, apuntes, cartas, etc. Nada de esto tiene ningún valor para los personajes, pero encima de la mesa de trabajo está el libro de magia de Isara (ver apéndice 2).

**C10-C11) Habitaciones de los criados.** En cada una hay un mozo durmiendo sobre un jergón.

**C12) Patio.** Es un patio interior, descubierto y con un claustro formado por columnas. En esta estancia se encuentran Isara y sus cuatro ayudantes, cada uno situado en un vértice del pentagrama dibujado en el suelo. Isara sostiene en sus manos el libro de Random y recita una palabra. En el momento en que los personajes vayan a intervenir, una figura de aspecto horrífico aparecerá envuelta en una nube de azufre en el centro del pentagrama. Se trata, evidentemente, del demonio.

Al ver al grupo, Isara ordenará al demonio que les ataque y luego se preparará para el combate. Se hará el encantamiento de 'escudo' y si lo ve muy mal se hará el de invisibilidad e intentará huir hacia el establo, coger un caballo y escapar. Si lo consigue siempre puedes hacerla aparecer en otra



aventura, manifestando su odio hacia el grupo.

Los ayudantes de Isara atacarán con sus dagas y con encantamientos de 1er nivel. La mitad de ellos disponen de 'misil mágico' y la otra mitad de 'encantamiento de personas'.

Si los PJs matan a Isara, el demonio regresará automáticamente a su plano de existencia normal y los ayudantes de la maga se rendirán.

#### EPILOGO

Si todo sale bien, los PJs devolverán el libro a la biblioteca de Shinzan y los magos de ésta se le agradecerán mucho. Tim volverá con su tía y los dos vivirán por siempre felices mientras el grupo se aleja cabalgando hacia el sol. Si los PJs intentan quedarse con el libro, se habrán ganado el odio de todas las escuelas de magia del reino.

#### APENDICES

##### 1) Libros y artilugios.

\*El libro de magia de Random. Contiene los siguientes hechizos:

1er nivel- Detectar magia, protección del mal. leer

lenguajes, leer magia, detectar mal.

2º nivel- Localizar objetos, Cerradura mágica.

3er nivel- Quitar magia.

También incluye el encantamiento para invocar al demonio que se considera de tercer nivel, pero es sólo inteligible para aquellos que hayan pasado cinco o más años de su vida estudiando el tema de la demonología.

\*El pergamino de protección contra demonios:

Si se leen en voz alta protege al lector y a todos los que estén en un radio de 20 pies a su alrededor, la protección consiste en que cualquier demonio que les ataque lo hace con un -4 a sus tiradas de combate y no puede causarles terror ni paralizarlos. La protección dura dos horas desde el momento de la lectura.

##### 2) Criaturas y PNJs.

\*El demonio: Criatura horrible de cuatro patas. Anda sobre las dos traseras y mide unos tres metros de altura. Tiene aspecto humanoide y sus rasgos más distintos son su único ojo, sus garras afiladas y su punzante cola. Efectúa sus tres ataques con las garras y la cola. Cada vez que impacta

a una víctima, ésta debe pasar un tiro de salvación contra parálisis o quedar paralizada. Al verle, los PJs deben pasar una tira de salvación contra terror o huirán aterrorizadas (recordar que el pergamino de protección anula estos ataques). Sus estadísticas son:

CA 4, DG 6+4, PG 31, Daño 1-4/1-4/2-8, Ataques especiales: Paralización y causar terror.

\*Tim: El chico no dejará que ninguno de los PJs le lleve el libro y no querrá dejárselo ver a nadie. Es un buen chico y cuando se da cuenta del engaño a que ha sido sometido, se arrepentirá mucho de ello. Si los PJs le liberan y le llevan consigo, les ayudará en lo que pueda y hará cualquier cosa por recuperar el libro. Tiene una poción de invisibilidad y otra de curación.

\*Isara: Malvada inteligente, aunque a veces un poco teatral. Sabe cuando es el momento de huir y si lo hace puede ser una buena enemiga para los PJs en sucesivas aventuras.

Maga de 4º nivel. CA 9, PG 12, Daño 1-4 (daga).

Encantamientos: Encantamiento de personas (1º), escudo (1º), Imagen espejo (2º), Invisibilidad (2º).

Libro de encantamientos: Los ya mencionados más Detectar magia, leer lenguajes y misil mágico.

\*Rolf (Ladrón de 2º nivel): CA 7, PG 7, Daño 1-6

\*Ladrones (1er nivel): CA 7, PG 4, Daño 1-6

\*Ayudantes de Isara (Magos de 1er nivel): CA 9, PG 3, Daño 1-4 o encantamientos.

## CASA DE ISARA

