

Módulo

por Javier Madrid Cenzano
Ilustraciones de José Prieto



LA BUSCA DEL ARLAEDRIN

Aventura para 3 a 7 personajes. Los jugadores deben encontrar y robar la joya, evitando que caiga en manos malignas. Para ello deberán atravesar los más singulares paisajes.

AD&D

Introducción

La Búsqueda del Arlaedrin es una aventura para AD&D, pensada para personajes entre quinto y sexto nivel. Se recomienda que en el grupo haya al menos un enano y un gran número de PJs relacionados con la Iglesia (paladines, clérigos y guardabosques).

La acción está pensada para desarrollarse en Krynn, los Reinos Olvidados, o, en todo caso, en un universo parecido al de Malloreana.

Comienza la acción

Iniciamos el camino en una gran ciudad bien conocida, Adbar. Se supone que los personajes se encuentran en ella por cualquier circunstancia (a juicio del Master). En todo caso van a ser convocados por el Patriarca de Hawk (Dios de la Libertad, de alineamiento caótico bueno), persona bastante importante, por lo que el Master debe apañárselas para que vayan como sea.

Tras las presentaciones formales, el Patriarca les acompañará hasta su despacho, una habitación acogedora y bien amueblada, donde pasará directamente al grano. Les ofrecerá por sus servicios la nada despreciable cantidad de 5000 mo, más 1D4 de objetos mágicos (el DM tiene que tocar en este punto la fibra sensible de los jugadores, ofreciéndole al ladrón la amada daga +2, al guerrero un mandoble mágico, etc....); por supuesto, si hay algún clérigo de Hawk en el grupo, éste hará el trabajo totalmente gratis, lo mismo es aplicable para los paladines aunque sean de otra religión (de hecho Hawk, por ser una religión de alineamiento caótico, carece de ellos, pero en cambio tiene un gran número de guardabosques).

El objetivo de la misión consiste en recuperar un colgante mágico, el Arlaedrin, perdido largo tiempo atrás. El Patriarca les explicará que la búsqueda del objeto no se realiza por el valor del Arlaedrin en sí, ya que sus poderes mágicos son limitados, sino porque se cree que tal objeto en conjunción con determinadas reliquias malignas puede aumentar considerablemente el poder de éstas.

***Nota:** El Patriarca no comunicará todos sus miedos a los personajes; de hecho, él y algunos de los miembros de las iglesias de bien han tenido unos sueños nada agradables sobre lo que podría llegar a ocurrir si Ekaex llegara a hacerse con el colgante.*

Esta es la información que les facilitará el patriarca para iniciar la misión:

“La joya fue construida por Taenor, primer y único rey de los enanos Thewar, un clérigo-guerrero que contó para la construcción de la joya con la ayuda de un mago Drow, consagrando el colgante a Ekaex (dios de la miseria, oscuridad y podredumbre: tres en uno). Tras esto, el clan de Taenor experimen-



tó un increíble auge que mantuvo durante los doscientos años siguientes, hasta la muerte de Taenor, después de la cual el clan fue degenerando hasta caer en desgracia. Ante esta circunstancia, los herederos de Taenor acudieron en varias ocasiones al amuleto que, sin embargo, se mostró inútil y no dio muestras de retener ninguno de sus antiguos poderes. Por ello, con el tiempo pasó a convertirse en una simple reliquia, que pasó a formar parte del patrimonio familiar del clan Taenor.”

Tras este relato el Patriarca les dirá que carece de más información acerca de lo ocurrido con el colgante (esto tuvo lugar unos 300 años atrás en relación al tiempo actual), si bien cree que los Taenor abandonaron la ciudad-fortaleza de Ultar antes de que ésta cayera en manos de sus primos los enanos oscuros o Duergar. Finalizará recomendándoles que se dirijan a la fortaleza del rey enano Harbromm, en cuyas bibliotecas (es uno de los pocos enanos, por no decir el único, a los que les gusta leer, y que se lava más de una vez al mes) seguramente encontrarán más información.

El viaje hasta la fortaleza de los enanos

La distancia entre Abdar y su destino es de unas 80 millas (120 kilómetros) a través de un terreno muy boscoso y accidentado, por lo que tardarán casi una semana en recorrerlo. El tiempo tampoco es particularmente agradable, ya que se hallan en septiembre, por lo que serán frecuentes los chaparrones. A pesar de lo agreste del terreno y de la escasez de núcleos urbanos el territorio no es especialmente peligroso debido a su proximidad a Abdar. Se adjuntan dos tablas para determinar los posibles encuentros y las condiciones meteorológicas.

La fortaleza del rey Harbromm

La fortaleza se encuentra en el interior del Techo del Mundo: una imponente cordillera que corta el continente de parte a parte. De la ciudad tan sólo son visibles las puertas, de más de seis metros de altura, hechas de madera de roble reforzada con acero (Si alguien detecta magia, también verá que están bien cargadas de magia clerical). Se hallan protegidas por una guardia de doce enanos acorazados, los cuales les darán el alto inmediatamente y se mostrarán bastante hostiles (Sólo son capaces de chapurrear el común, pero se saben todos los tacos, y es muy posible que el jugador que los utilice acabe con sus huesos en la cárcel o sirva de

carroña a los buitres del camino). Si los personajes se muestran amables con ellos y en el grupo hay algún enano o clérigo de la guerra, accederán a llamar a su capitán. De todas maneras, les cobrarán un peaje de 10 a 50 mo según la impresión que causen los personajes. Si no pagan, les apalearán un poco y les *limpiarán*, quitándoles el peso superfluo con el que carguen los personajes.

Al cabo de una media hora, llega el capitán. Se trata de un enano imponente, armado con una poderosa armadura y un hacha de dos manos. El capitán habla un común bastante aceptable y no será difícil convencerle de que les deje pasar (desde hace varios años el rey Harbromm y las autoridades de Adbar mantienen buenas relaciones existiendo intercambios comerciales) siempre y cuando le expliquen sus intenciones y le parezcan sinceros. Su grado de buena fe dependerá directamente tanto de los modales de los PJs tanto como de la presencia de enanos, clérigos de la guerra, halflings o gnomos entre ellos. En cualquier caso, a los magos no les será permitida la estancia en el castillo y sólo obtendrán licencia para permanecer en ella dos días, durmiendo fuera, y siempre acompañados por alguien.

Una vez dentro no será difícil acceder a las principales bibliotecas. De hecho, los pocos bibliotecarios se mostrarán encantados de ayudarles, ya que sus congéneres sienten más aprecio por las tabernas que por la literatura (a los intelectuales se les considera medio maricas).

Si los aventureros son listos y buscan entre los volúmenes que describen objetos mágicos encontrarán la siguiente información:

“Arlaedrin: Joya que le fue mostrada al poderoso rey Hernann por Arric del clan de los Taenor en prueba de lealtad y alianza. Consultar guerras del Dwarfscope Vol II.”

“Volumen II: Guerras del Dwarfscope 1240-1262: (...) Tras renegar de sus hermanos más oscuros, aliados con los @#!?;!#(sarta de tacos intraducible) Duergar, Arric del clan Taenor, comenzó la guerra en Zotar donde fue derrotado a pesar de la valiosa ayuda que le fue prestada por el rey Hernann, abandonando la fortaleza por su puerta occidental. Todo el clan Taenor huyó de los Duergar dirigiéndose al encuentro de nuestras tropas junto a las tierras del primo del rey Hernann, Ulric el humano. Sin embargo nunca llegaron, encontrándose los cadáveres de todo el clan dos semanas más tarde, al parecer masacrados en una emboscada por la #@#!?;(nueva sarta de tacos) tribu de los Seissi. Valle del Río Oscuro. Año 1260.”

Una vez obtenida esta información puede darse por terminada la misión de los PJs en la fortaleza. Si alguno sale de excursión, el DM puede extasiarse describiéndole una típica ciudad enana. En el caso de que acudan al

Tabla climática

1D100	Clima
01-25	Despejado y moderadamente agradable.
26-60	Nublado y bastante fresco.
61-90	Nublado acompañado de lloviznas.
91-100	Muy nublado, frío y acompañado de una tormenta.

Tabla de encuentros

1D100	Encuentro
01-50	Nada destacable.
51-70	Encuentro con algún animal salvaje: jabalí, oso,...
71-81	Por la noche un par de ladronzuelos intentan <i>mangarles</i> algo del equipo y, si es posible, algún caballo.
82-100	Durante la noche son atacados por una manada de 2D12+10 lobos hambrientos, que se retirarán cuando hayan perdido una tercera parte de la manada.

Tabla de encuentros en La Arboleda

1D100	Encuentro
1-20	Un Treant (Hombre-árbol) maligno les sigue durante el día y les busca las cosquillas en un ataque nocturno.
21-40	Les saludan 2D4+1 Wraiths (Furias).
41-60	Ataque de tres Gárgolas. Con una tirada de inteligencia se acuerdan de que de las de la torre faltaban tres.
61-80	Encuentro con un Golem de hierro. Era la mascota del mago, pero un día salió a dar una vuelta y todavía está intentando encontrar la torre.
81-100	Una familia de osos poco amorosos les mira de forma muy fea antes de atacar. Son 1D4+1 osos de las cavernas.





mercado podrán encontrar armas no mágicas de +1 o incluso de +2 un treinta por ciento más baratas de lo habitual.

El viaje hasta el Valle del Río Oscuro

Después de obtener esta información, se supone que los PJs se dirigirán directamente hacia el lugar donde fue masacrado el clan Taenor.

La distancia desde la ciudad enana hasta el Valle es poca (unos 60 Km). El paisaje es el

mismo que el del trayecto anterior aunque más accidentado y boscoso, hasta el punto de que incluso los caballos pueden tener dificultades, y llevar cualquier carro es completamente inviable.

Durante la segunda noche de viaje, es decir, el día antes de llegar a su destino, el grupo va a ser atacado por una cuadrilla bastante peligrosa.

Se trata de una pequeña tropa de asesinos y exploradores Duergr, dirigidos por un clérigo de Ekaex. Vienen siguiéndoles desde que salieron de la fortaleza, donde alguien les

informó de la llegada y las intenciones de los viajeros (consultaron la biblioteca), de las cuales los Duergr sacaron sus propias conclusiones. Su misión es exactamente la misma que la de los PJs, en los cuales ven un obstáculo que hay que eliminar.

Nota: El ataque tendrá lugar dos horas antes del amanecer, cuando las defensas están mas bajas. Actuarán de la siguiente manera:

El clérigo Duergr, Darric, lanzará sobre el (o los) centinelas un conjuro de paralizar persona. Si no funciona, todos cargarán con-

tra el campamento, antes de que los PJs tengan tiempo de ponerse las armaduras. Si, por el contrario, el conjuro actúa, cinco ladrones-guerrero Duergar les apuñalarán, tras liquidar al centinela paralizado, amparados por un conjuro de silencio (Se recomienda que el DM sea un poco generoso en este último caso y que algún Duergar la pifíe antes de que liquiden a todo el grupo. La pifia se deja a juicio del DM —uno se salió del radio del silencio....—). En todo caso Darric no participará en el combate, limitándose a observar a distancia prudencial, por si las cosas se tuercen. Eso sí, si el DM ve que los PJs masacran con demasiada celeridad a los Duergar, no estaría de más que Darric lanzara desde su escondite alguna parálisis, o algún golpe de llama.

La llegada al Valle del Río Oscuro

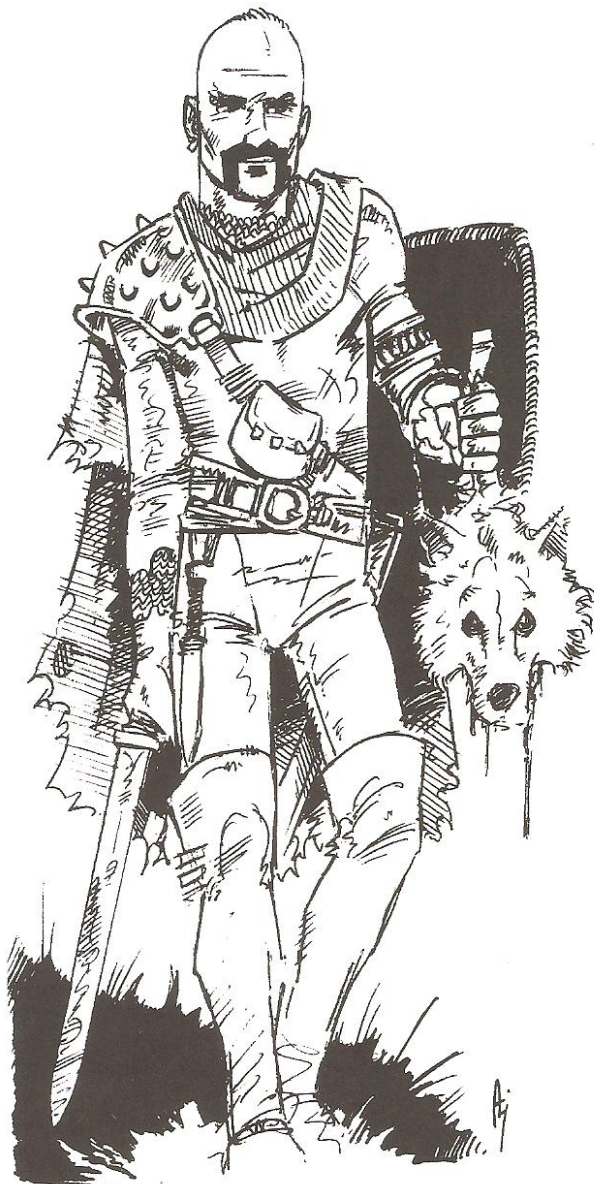
Si los PJs logran salir de la emboscada Duergar llegarán, sin más novedades, hasta el lugar de la batalla. Éste es ya imposible de precisar, pues la maleza lo oculta todo y el combate tuvo lugar hace 200 años. Si registran la zona encontrarán los restos de una antigua aldea. Encontrarán una vieja cabaña descuidada, habitada por un sucio ermitaño llamado Fiter, que vive solo en el poblado desde hace unos doce años. El viejo es bastante huraño y desconfiará de los PJs, pero un poco de labia y algo de vino harán que acabe cantando. La historia del viejo es más o menos la siguiente:

“Hace unos doscientos años la belicosa tribu de los Seissi comandada por el rey Huren (de quien el viejo asegura ser descendiente) tuvo que emigrar desde las orillas del río Ert hasta las faldas de las montañas enanas, donde en aquel momento se libraba una guerra entre clanes enanos. Con el fin de poder establecerse, los Seissi se aliaron con los Thewar y los Duergar, que combatían contra los Hernann y los Taenor. Cuando el último clan huyó de las montañas, los exploradores Seissi los descubrieron, avisaron al rey, y éste exterminó al clan enano (sarta de adjetivos poco agradables, si hay algún enano en el grupo debe hacer una tirada de Sabiduría -4 para no hundirle la cabeza al viejo). Como botín de guerra, el rey Huren tomó una joya enana, un colgante, del que extrajo la piedra para colocarla en su bastón de mando.”

Les indicará el lugar donde se desarrolló la batalla, pudiendo encontrar los restos: huesos, espadas oxidadas, etc....

En este punto los PJs saltarán preguntando al viejo qué fue del bastón. Les responderá que no sabe. La única cosa que conoce es que cuando la tribu marchó a Milter, el nieto de Huren, Astor aún poseía la joya.

Tras estas declaraciones, los aventureros deberían dirigir sus pasos hacia Milter. La distancia hasta esta ciudad es de unos 300 Km. El primer tercio es igual al del viaje hasta la fortaleza de los enanos antes comentado. Tras esto se levanta ante ellos un frondoso y tenebroso bosque. El bosque recibe el nombre de La Arboleda y su reputación no es muy buena. Está completamente deshabitada y, por tanto, carece de sendas que lo atraviesen. Si se entretienen en buscar algún guía entre



Personajes No Jugadores

Darric

Clérigo-Ladrón Nivel: 7/7

Fuer: 17	Vaciar bolsillos: 80%
Des: 16	Abrir cerraduras: 63%
Con: 16	Mov. en silencio: 93%
Int: 15	Ocult. en sombras: 89%
Sab: 16	Detectar ruidos: 60%
Car: 11	Escalar paredes: 60%

Hacha 2m: Gaco:	13 1D10+3
Daga (mágica): Gaco:	13 1D6+3
CA:	0
PG:	42

Conjuros: Todas las esferas excepto: Ley, Vegetal, Animal, Tiempo.

1º	4
2º	3
3º	3
4º	2
5º	1



los habitantes de las aldeas de leñadores cercanas, no obtendrán resultado alguno, al negarse los aldeanos a adentrarse en ella. Lo que sí les dirán es que para atravesarla deben ir hacia el sudeste. También les comunicarán que el agua que brota de los manantiales del bosque es venenosa, produciendo el aletargamiento de los que osan beberla, que así pueden ser devorados sin problemas por las alimañas. Si algún personaje posee la pericia de Historia Antigua o Historia Local apropiada, puede hacer un chequeo con -5 y -1 respectivamente, para recordar que en el bosque estableció su cuartel general un nigromante humano, del que no se tienen noticias desde hace casi cien años.

Nota: el veneno es algo fuerte, por lo que la tirada de salvación es -6. Tarda 1D4 rounds en hacer efecto y puede conservarse unos 3 meses en recipientes apropiados.

De hecho el nigromante murió largo tiempo atrás (literalmente se cayó al suelo de viejo) y su vetusta torre está en ruinas. Pero alguna de sus mascotas pasea aún por La Arboleda.

En toda ella se palpa una aureola de maldad, demasiado imprecisa para determinar su origen; pero lo bastante para ser notada. Durante el trayecto, el DM debe hacer a los PJs pasar un mal rato, recurriendo a los ruidos nocturnos, aullidos raros, pesadillas, etc....

Debido a la inexistencia de sendas y a lo frondoso del bosque, el viaje es bastante lento y penoso, tardando 10 días en recorrer algo así como 150 Km. Para orientarse hay que pasar con éxito una tirada de Inteligencia dividida entre tres para los personajes normales o entre dos para los guardabosques, druidas, o gente con la pericia de Sentido de la Dirección. Las tiradas las debe hacer el DM diariamente, comunicando el resultado a los jugadores, y que ellos decidan quién tiene razón. Si eligen la ruta equivocada, se



añadirá 1D4 días al tiempo requerido para cruzar el bosque. (Ojo con las provisiones. Cazar en la Arboleda es extremadamente difícil, y tampoco funcionan recursos como los conjuros de llamar animales, etc.)

El cuarto día, si se sigue el camino correcto, los PJs llegarán a los restos de la torre del mago. Está completamente derruida y en su interior no encontrarán más que telarañas, polvo y algún resto de presencia del mal. En las criptas de la torre se encuentra la tumba del nigromante. Al acercarse a menos de tres metros de ella, se activa un viejo conjuro: el alma en pena del nigromante se libera, apareciendo en forma de espectro, siendo acompañada por los espíritus de dos de sus acólitos en forma de Wights. Como los muertos vivientes juegan en casa, las tiradas de expulsión se penalizan con un -2.

Si vencen a los habitantes de la cripta, la tumba del nigromante se abrirá (una especie de sarcófago de mármol negro con símbolos del mal y una escultura del mago sobre la losa superior) y mostrará en su interior los restos corrompidos del brujo. Si escarban entre ellos encontrarán una varita mágica, que permite lanzar cuatro proyectiles mágicos al día, un amuleto de Ekaex y un anillo. El anillo contiene un conjuro de repeler, pero el listo que se lo ponga sufrirá 1D4 puntos de daño o el triple si es un paladín o un clérigo de bien.

El paisaje del bosque es muy monótono, sin ningún tipo de edificación (la torre ya no se puede considerar como tal), lo que no significa que el viaje sea aburrido. Tirar en la tabla de encuentros cada tres días.

Poco antes de llegar a la linde del bosque los aventureros tendrán una agradable sorpresa: En un claro del bosque encontrarán los

cadáveres de cinco enanos Duergar, entre los que se encuentra nuestro amigo Darric. Parece que los incautos bebieron agua de un manantial cercano, quedando KO en poco tiempo y sirviendo de tentempié para los osos hace unos tres días. El olor es bastante desagradable, pero si los PJs deciden emprender de todas maneras la noble acción de saquear a los muertos, encontrarán 1000 mo, una daga +2, la daga de Darric, un hacha +1 y dos espadas cortas +1 no mágicas, así como pertrechos varios.

La llegada a Milter

Una vez abandonada La Arboleda, el resto del camino transcurrirá sin más incidentes. Ya en Milter, si consultan en la biblioteca acerca del Arlaedrin o acerca de Astor, se enterarán de que éste condujo los restos de la tribu Sessi hasta Milter, donde fueron aceptados tras un juramento de lealtad. Actualmente los miembros de la tribu se hallan dispersos y entremezclados con el resto de la población, mayoritariamente humana. También descubrirán que el bastón de mando de Astor fue confiado, tras su muerte, al alcalde de la ciudad, Smiorgar. Éste a su vez lo puso en el museo de Milter.

El Museo de Milter es bastante cutre, por lo que robar la joya no debería presentar ningún problema para un ladrón más o menos competente. Pero si son listos recurrirán a la autoridad eclesiástica (que tiene bastante poder en Milter), cuyos jefes lo comprarán al museo pagando unas 100 mo, que se descontarán de la paga final de los jugadores.

Personajes No jugadores

Asesinos Duergar

Guerrero-Ladrón Nivel: 5/5

Fuer: 17	Vaciar bolsillos: 50%
Des: 15	Abrir cerraduras: 60%
Con: 17	Moverse en silencio: 70%
Int: 9	Ocult. en sombras: 65%
Sab: 10	Detectar ruidos: 40%
Car: 9	Escalar paredes: 70%

Hacha de guerra: Gaco: 14	1D8+2
Daga: Gaco: 15	1D4+3
CA: 5	
PG: 45	

