

El Valle de Dornolt



MODULO PARA

DUNGEONS & DRAGONS

Esta aventura ha sido ideada para que la juegue un grupo de 6

7 aventureros de 2º nivel, con las reglas de Dungeons & Dragons Básico. No es una aventura oficial de Dalmat Carles Pla, S.A. ni de T.S.R.

3ª aventura de la campaña "LA VENGANZA DE GAINOR"

INFORMACION PARA LOS JUGADORES

Después de visitar a Amaltea, y con la información que ésta les dió, los personajes se dirigen al Valle de Dornolt, donde se encuentra la pequeña aldea de Tokar en la que pernoctarán antes de salir a la búsqueda de lo que Amaltea les indicó.

INFORMACION PARA EL MASTER

Tokar es una pequeña aldea de campesinos, con su inevitable taberna, un almacén de víveres y utensilios, una herrería, un pequeño templo (simple y austero) de Dornolt y una

docena de granjas repartidas por los alrededores.

Podrán comer, beber y dormir en la taberna, donde llega la noche del 23º día del 5º mes del año XVIII del rey Véctor de Holgart. En la tasca se encuentran cinco aldeanos y los aventureros que crea conveniente el Master para rehacer el grupo (tened en cuenta que no es una zona muy transitada. Recomendamos la utilización de nuestra tabla para crear tabernas publicada en nuestro Troll nº2).

El tabernero, regordete y jovial, les pregunta que buscan por Tokar y se muestra dispuesto a la conversación. La información que tiene el tabernero (que es idéntica a la que tienen el resto de los aldeanos) está mezclada con leyendas y supersticiones. Como guía pueden servir éstas:

- El puente Estigia sólo lo pueden cruzar los nobles de corazón (Legales)(Cierta).

- Amaltea es en realidad una servidora de Gainor (Falsa).

- El mal volverá a las Tierras Libres por las Bocas de Groban (Falsa).

- En el bosque se han perdido muchos viajeros (Cierta).

- Las Mirnales preparan el regreso de Groban (Falsa).

- Hay un poderoso clérigo de Holgart en la cueva del Murmullo, a dos días de aquí (Cierta).

- El pozo de la Fortuna guarda el tesoro de Xamal, bandido que se ocultaba por estos lares hace años (Cierta).

- Nogar, el leñador, conoce el bosque como la palma de su mano (Falsa).

- Las Montañas de Krad y las Azules están plagadas de dragones (Falsa).

Si los aventureros se lo piden, les venderá un mapa del valle por una mo. Obviamente, la información la irá dando según las preguntas de los aventureros.

Se supone que a la mañana siguiente emprenderán el camino al Bosque de los Perdidos. En el camino

encontrarán el puente Estigia que sólo hará su función de puente bajo los pies de un Legal. Un Neutral o Caótico no notarán nada bajo sus pies, por lo que no podrán cruzarlo. Si no estaban prevenidos, al menos el primero de la fila tendrá que superar un tiro contra destreza para no caer al río, el cual lleva buena corriente y caudal.

Si los personajes se han encaminado a la cueva del Murmullo, encontrarán al clérigo mencionado, que cobrará 1000 mo. por sus servicios.

Si los personajes se dirigen a la isla de las Mirnales, se encontrarán con un rico palacio de oro y mármol. Los guardias de la puerta (de tercer nivel) no les permitirán el paso ni entrevistas con la superiora. El viaje dura 8 días.

A la misma distancia está el pozo de la Fortuna. Si los personajes se dirigen aquí, el Master tendrá que preparar una aventura sin relación con la campaña.

También a 8 días están las Bocas de Groban. Allí no encontrarán nada excepto los tres volcanes, que pueden ponerse en erupción.

TIEMPO

El tiempo que tardan los personajes en cruzar el bosque se medirá por segmentos. Si los personajes no han perdido tiempo en la cueva de Amalteia y sólo han pasado una noche en Tokar, llegarán a la cabaña de Nogar el 25º día del 5º mes del año XVIII, por la noche.

- Desde la cabaña de Nogar a la fogata tardan un día. (En los segmentos se incluye el tiempo de comer, descansar, dormir y una búsqueda de hierbas).

- Desde la fogata a mitad de camino entre los ogros y el puente tardan otro día.

- Desde éste último a las ruinas tardan otro día.

- Desde las ruinas a la cueva de los gnomos tardan otro día.

- Desde la cueva hasta la orilla del lago tardan 18 horas.

- Construir la balsa: 21 horas.

- Desde la orilla al centro tardan 3 horas.

- Desde la cueva del lago hasta el puente Perdido, por la cueva de Sargón o por el camino, tardan un día.

Por lo que, si no han buscado hierbas más de una vez por día y no se han perdido (han cogido siempre el camino de la derecha, evitando la "sinistra"), llegarán al puente Perdido el 2º día del 6º mes del año XVIII, alas 18 horas.

Si los personajes se pierden, el master considerará el retraso en función del recorrido que hagan.

Recordamos que el plazo acaba el 6º día del 6º mes del año XVIII a las 24 horas, que es cuando se juntarán los astros en el cielo.

NOGAR

Justo antes de penetrar en el bosque se puede ver una cabaña de madera, con una cerca que la rodea. Es fácil darse cuenta que es la cabaña de Nogar, por la perfecta construcción y por las pilas de madera amontonadas al lado de la valla.

Al acercarse los personajes a la puerta de la valla, les saldrá al encuentro un perro lobo ladrando y gruñendo, lo que provocará la salida de Nogar. Este, hombre ceñudo, de pelo negro y ojos pardos, tranquilizará al perro y les preguntará que desean.

La información que puede darles es la siguiente:

- No conoce nada que tenga relación con "un solo cuerno" ni con la "sinistra" (Cierto).

- Cogiendo alternatively el camino de la derecha y el de la izquierda cruzarán el bosque (Falso).

- En el bosque vive un dragón verde (Falso).

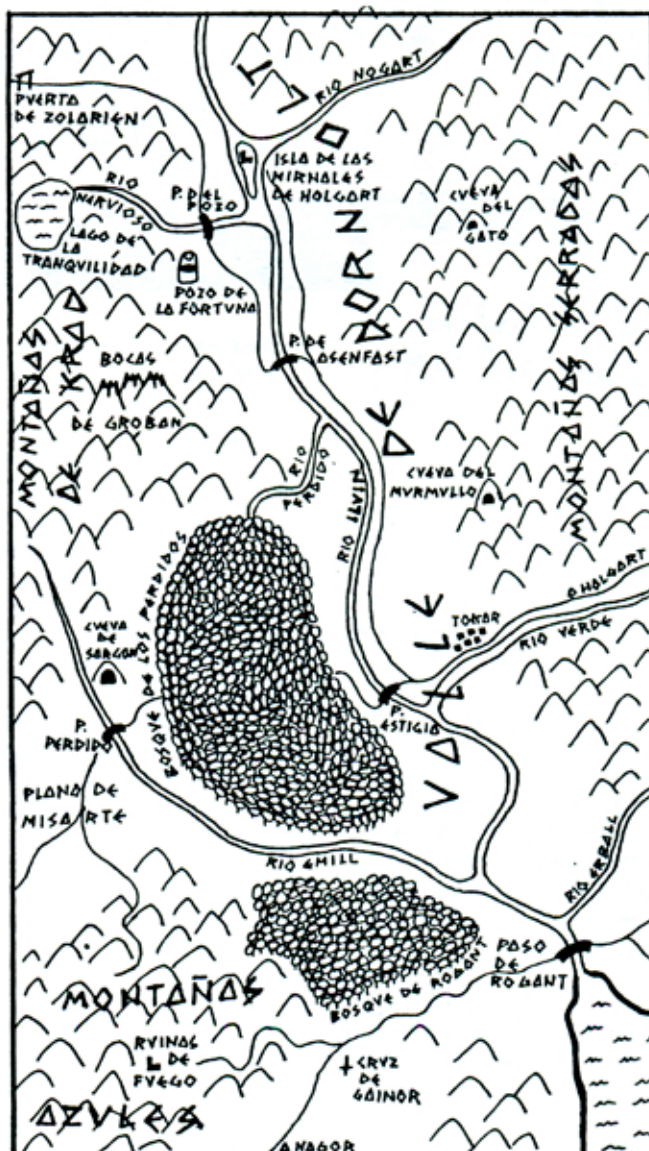
- Los cavernícolas conocen perfectamente el bosque (Falso).

- Hay ogros en la parte sur del bosque (Cierto).

- Es peligroso por las bestias que habitan en él (Cierto).

Se inventará una historia cualquiera en la que intervenga alguien siniestro y algo con un solo cuerno (a improvisación del Master. Falso).

Si el personaje o personajes que le hablan superan un tiro contra



carisma, les dará las informaciones ciertas (si se las piden). Si no lo superan, les dará las falsas.

Si los aventureros han superado el tiro contra Ca y le proponen que trabaje para ellos como guía, les pedirá un sueldo de 200 mo y sólo les guiará hasta donde él sabe llegar. Si le piden sitio para dormir, les dejará un almacén de madera.

Nogar es un licántropo, hombre lobo. Si hace de guía, se convertirá durante la primera noche. Intentará hacer la primera guardia, y con cualquier excusa (que ha visto una luz, que ha escuchado un ruido, etc) se internará en el bosque. A los cinco minutos, los personajes que estén despiertos oirán aullidos lejanos. Al cabo de otros cinco minutos serán sorprendidos por el ataque de un hombre lobo y un lobo normal. Un tiro exitoso de escuchar ruidos por parte del ladrón, evitará la sorpresa.

Si lo expulsan, Nogar no volverá a presentarse en forma humana.

Si Nogar no hace de guía, los seguirá a unas tres horas de distancia (rastreado) y les atacará por la noche. Los personajes oirán lo mismo que en el caso anterior.

Recordar que los animales reaccionan ante la presencia de licántropos. Si Nogar hace de guía, irá a pie y los caballos le rehuirán ligeramente. De este efecto se darán cuenta los personajes si preguntan por él al Master. Si no lo hacen, el Master sólo hará una "ligera" alusión al asunto.

Nogar sólo sabe llegar a la altura del puente por la derecha y cruzar el pantano por la izquierda.

HIJO DE ADARNA

En un diámetro de unos 100 m de bosque, limpio de maleza, se pueden ver unas 20 cabañas construidas en las copas de los altos árboles que ahí crecen. Todas menos una están en un estado lamentable y se nota que han sido abandonadas hace tiempo. En la única habitable, vive un Hijo de Adarna (ver TROLL nº4), ya entrado en años. No saldrá a recibir a los aventureros ya que les tiene miedo. No hay medio de subir, por lo que tendrán que escalar hasta la cabaña (tiros de destreza una vez se halla colocado una cuerda. Si fallan se harán un punto de daño). Nogar no subirá. La cabaña está rodeada de hierbas como acónito, belladona, ajos y otras no reconocibles por los aventureros. Una vez dentro, lo encontrarán escondido bajo la cama. Los personajes pueden ver que está vestido con sus propios cabellos, es muy

delgado y está un poco loco. Si los personajes le tratan amablemente, cogerá confianza y les hablará:

"En esta parte del bosque vivía una comunidad de los Hijos de Adarna, buscando refugio de los salvajes del exterior. Vivimos sin problemas durante muchos años, hasta que bajaron ogros de unas montañas del bosque que dicen estar al Este y no dejaron títere con cabeza. Yo era aún niño en aquella época y me pude esconder. Desde entonces vivo aquí solo, ya que es un lugar tan bueno como otro para morir. De todas formas no han vuelto a aparecer."

Si los personajes preguntan por las hierbas que hay fuera de la cabaña les contestará que también sufrían ataques de bestias y monstruos horribles que nadie pudo ver, pero que mataban a los suyos.

Si los personajes le cuentan su intención de adentrarse en el bosque, les dirá que tengan cuidado, pues es fácil perderse. Lo único que puede hacer por ellos es darles unas plantas secas (recuperan 1d6 puntos de vida) que les curará las heridas en caso de necesidad. Estas plantas sólo crecen en el bosque y se han de recoger

secas. Una vez se han arrancado de la tierra, sólo conservan su poder durante un día. Después son inservibles.

Si los personajes quieren buscar más plantas tienen un 20% de probabilidades de encontrarlas. Esto les costará 3 horas de búsqueda y el que se las coma (sólo encuentran una dosis) recuperará el dado de seis anteriormente mencionado. Una clériga de Astra tiene un 30% de probabilidades ya que está más acostumbrada a la naturaleza.

En la cabaña no hay nada que pueda interesar a los personajes. Unas vasijas de barro con moras y bayas secas y una cama de restos de madera son las únicas pertenencias del Hijo de Adarna.

A partir de este encuentro, los personajes están lo suficientemente adentrados en el bosque como para tener encuentros aleatorios con animales salvajes.

Entre lugar y lugar, tendrán un 60% de probabilidades de que les salga alguna o algunas bestias.

Si la tirada del dado de 100 es igual o menor a 60, se tira 1d10 para saber el tipo de animal que es:

* Tabla de animales (1)

1d10	Animal	Número	%Ataque	Página DM
1	Estirge	1d10	75	32
2	Jaball	1d3	75	36
3	Hormiga Gigante	1d2	58	35
4,5	Lobo Normal	1d4	67	38
6	Oso Negro	1d2	58	41
7	León Montañés	1d2	67	33
8	Corredora Gigante	1d3	58	43
9	Oso Pardo	1	83	41
10	Tigre	1	75	33



La tabla anterior se aplicará en encuentros en bosque. Por montaña se aplicará la siguiente:

* Tabla de animales (2)

1d10	Animal	Número	%Ataque	Página DM
1,2,3	Jaball	1d3	75	36
4,5	Mandril de las Rocas	1d4+1	67	38
6	Mono Blanco	1d2	58	39
7,8	León Montañés	1d2	67	33
9	Oso Pardo	1	83	41
10	Plitón de las Rocas	1	67	43

El %Ataque indica las probabilidades que hay de que el animal ataque al grupo. Si el grupo le ataca a él, obviamente se defenderá, aunque se puede revisar la moral.

En las montañas del bosque, tirarán tres veces para encuentros. En las montañas no hay hierbas curativas.

FOGATA

En el centro de este pequeño claro hay los restos de un fuego de campamento. Si Nogar va con ellos les dirá que es suyo ya que suele acampar aquí cuando penetra por esta parte del bosque.

Si los personajes buscan por los márgenes, descubrirán, cubiertos de ramas, los restos de un guerrero destrozado y en estado de descomposición avanzado. Un elfo con un tiro exitoso de "encontrar puertas secretas" descubrirá entre la maleza, y a un par de metros del cadáver, una daga de plata.

Nogar dice no saber nada de eso. Sólo que le vio entrar en el bosque dos meses antes.

OGROS

Al margen del camino, en una zona despejada de maleza y con pocos árboles, se encuentran dos ogros. Uno de ellos es joven y por lo tanto más asequible.

Al acercarse los aventureros oirán gritos y risas de ogro y les verán jugueteando. Si deciden atacarlos tendrán un round de sorpresa, ya que no están atentos. Si un ogro muere, el otro atacará con moral 12 ya que les unía un nexo familiar.

Si los personajes no les atacan y se van sin ser vistos (cosa bastante fácil) los ogros descubrirán su rastro cuando, ya más tranquilos salgan al camino. Comenzará entonces una persecución. Como los ogros no son muy diestros, un tiro exitoso de "escuchar" por parte del ladrón puede poner al grupo en alerta. Si no los oye, los ogros atacarán por sorpresa a la que el grupo les de una oportunidad.

PUENTE DEL BOSQUE

Un río de fuerte corriente corta el camino. Un viejo puente de madera podrida permitiría cruzarlo, pero cederá a un peso superior a 300 mn y los personajes que caigan al agua serán arrastrados (si no están atados) río abajo, si no superan un tiro contra fuerza al nadar. Según las reglas Expert todos los aventureros saben nadar, condición indispensable para alcanzar la orilla. El Master

puede penalizar el tiro contra fuerza según el equipo que transporten (por ejemplo un personaje con coraza podría tener una penalización de -3). El personaje arrastrado podrá hacer un tiro contra fuerza cada 50 m recorridos.

Una vez alcanzada la orilla, verá que está el bosque cerrado y en el regreso al camino tendrá un encuentro cada 150 m que se haya alejado del puente, teniendo al menos uno.

El camino continúa por la otra banda del puente, haciéndose más estrecho y oscuro.

2 y 3, serán atacados por un Geko que estaba oculto en lo alto del muro.

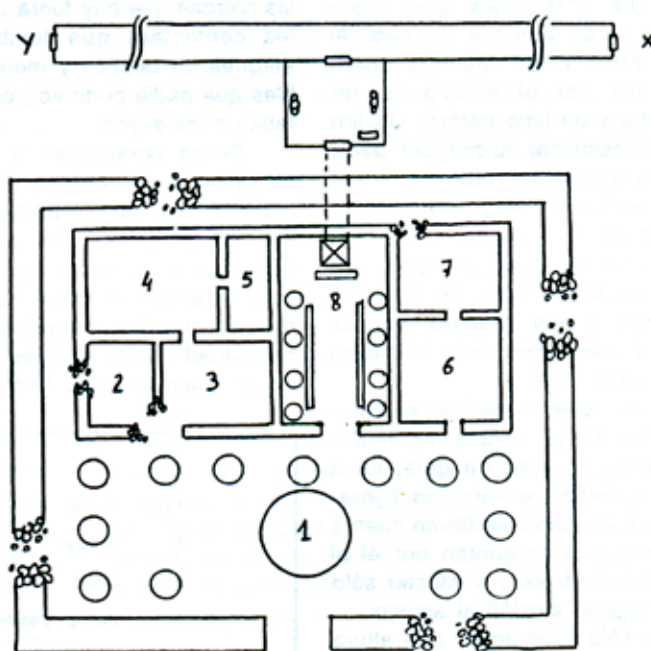
2- Biblioteca: Restos de estanterías y libros religiosos. Todo en muy mal estado y sin interés.

3- Salón: Restos de mobiliario podrido y desordenado.

4- Dormitorio: Restos de camas y muebles destrozados. Entre las paredes se puede encontrar alguna moneda.

5- Servicios: Aparte de unos agujeros en el suelo, nada interesante.

6- Comedor: Restos de grandes



*Plano Ruinas

RUINAS

En un claro se pueden ver las ruinas de un antiguo templo. Este perteneció a los clérigos de Holgart, según se puede apreciar por las deltas grabadas en los restos de puertas que permitan franquear la muralla que lo rodea. Ahora las puertas están podridas en el suelo y la muralla muestra varias brechas por las que también se puede entrar.

Pasada la puerta de la muralla se ven restos de columnas que parecían rodear una fuente (1), que ahora está llena de agua estancada, con ranas y sapos.

Todo el edificio central está en estado ruinoso, con enredaderas cubriendo sus piedras y el suelo lleno de restos de la construcción y de maleza. Ninguna de las salas tiene techo, sólo paredes ruinosas.

Cuando los personajes vayan a cruzar la apertura que da a las salas

mesas y sillas. Entre las ruinas se encuentran cinco ratas normales que atacarán como una manada.

7- Cocina: Mobiliario de cocina roto, perolas abolladas, platos rotos, etc.

En un rincón hay los restos de una gran alacena dentro de la cual hay restos de una antigua comida y un nido de ratas. Concretamente hay 30 ratas normales que atacarán como 3 manadas (ver características en la página del DM).

8- Oratorio: Pequeña capilla con columnas a los lados (la mayoría caídas) y restos de bancos. Al fondo se levanta una pirámide de mármol de unos 2m de alto que se conserva en relativo buen estado. En la cara frontal tiene grabada una delta sobre un cuerno de Unicornio. Por el suelo hay tirados unos 20 esqueletos con la vestimenta típica de los clérigos de Dornolt.

Si los personajes se acercan a la pirámide serán atacados por otro Geko que se ocultaba sobre la pared.

Si se pulsa el centro de la delta, cederá y se abrirá la cara frontal dejando al descubierto unas escaleras que descienden a un pasillo subterráneo.

El pasillo acaba en una puerta fácilmente franqueable. Tras ésta hay una sala con dos grandes estatuas de mármol, una de Dornolt y otra de Haroldo. Se puede ver en la cara de esta última un corte, al parecer producido por algo cortante y muy duro.

También hay paja podrida, un pesebre y otra puerta enfrente de la de entrada, esta da a un pasillo que va hacia la derecha y hacia la izquierda. El de la derecha lleva al punto X del plano y el de la izquierda al punto Y. Ambos acaban en una puerta atrancada con una barra por la parte en la que están los personajes, aunque pocos metros antes de llegar a ellas se oculta una trampa. Al pisar un sector del suelo (que ocupa todo el ancho del pasillo por tres metros de largo), cederá formando un tobogán de tres metros de largo por el cual resbalarán los personajes afectados hasta llegar al final donde se encuentran unas picas. Si los personajes superan un tiro contra destreza podrán detener su descenso. De lo contrario las picas les harán 1d4+1 a cada uno de los afectados.

LAGO

Al margen del camino se ve un pequeño lago de unos 250 m de diámetro. En el centro hay un pequeño islote, plano, de unos 70 m de diámetro y de márgenes bastante regulares. La isla, cubierta de césped, guarda una hermosa espada (visible desde el camino) clavada en el suelo y atada con una cadena a dos gruesos árboles (la única vegetación aparte del césped) que distan 5 m cada uno de ella. También se puede ver que tiene colgado un bellissimo collar de oro y diamante de las astas. El valor del collar es de 4000 mo.

Al llegar a la isla, los personajes verán que aparecen dos bellísimas mujeres con aspecto de elfas (una al costado de cada árbol), que les hacen gestos, primero de alegría y luego de seducción.

Estas dos mujeres son Dríades (ver Expert) e intentarán encantar a los personajes masculinos del grupo por orden de carisma. Los personajes

podrán defenderse de sus encantamientos con un tiro de salvación contra conjuros penalizado con un

+2. Un personaje encantado se dirigirá hacia el árbol de la dríade que lo ha encantado y junto a ella desaparecerá en su interior por siempre jamás.

Las dríades esconden bajo las raíces de los árboles 1000 mo, un pergamino de maldición (el que lo lea, se transformará en rana durante un día) y una poción de levitación.

La espada es mágica +1 en manos de un Neutral, +2 en manos de un Legal y -2 en manos de un Caótico.

GNOMOS

Al anochecer, se acercan a otro claro del bosque. Está rodeado de grandes árboles que hacen resaltar la limpieza de la hierba que cubre el claro. Sólo sobresalen unas rocas blancas y la escena que los aventureros contemplan desde el camino.

Pueden ver como doce mujeres, todas muy bellas y vestidas de seda blanca, revolotean y danzan al son de una dulce música alrededor de un Unicornio con una extraña particularidad: el cuerno le brilla bajo la luz de la Luna como si fuese de oro.

Al acercarse los personajes las doncellas dejarán de danzar y huirán rápidamente sumergiéndose en el bosque. La música cesará y el Unicornio se alejará galopando por un camino. Este camino le lleva (y a los personajes si lo siguen) a una cueva donde habitan unos gnomos que esconderán el unicornio y los recibirán con recelo.

Si los personajes les cuentan su misión, los gnomos les contarán la historia del unicornio:

"Hace muchos años había un misterioso templo de clérigos de Holgart en el bosque. Estaban apartados de los fieles porque Dornolt les confió una misión, guardar al que con un sólo cuerno puede derrotar a Phoenix, el unicornio del cuerno de oro (lo sacan y se lo muestran). Pasaron los años y un monje nuevo, con ansias de poder y riquezas, reveló el secreto a los soberanos de Garfalas, los cuales mandaron un grupo de hombres al mando de Rhot, gran guerrero del caos, para pasar por las armas el templo y destruir el unicornio. Consiguieron lo primero mas no lo segundo ya que un clérigo, el único que escapó de la matanza, nos dejó el animal. Nos contó que vio como Rhot llevado por su furia golpeó con su espada la cara de la estatua de Haroldo que en el Templo había y robo el collar que le adornaba. Una extraña maldición se cebó en él y al morir, sus hombres enterraron su cuerpo y clavaron su espada en una isla antes de abandonar

el bosque. Theut, el clérigo que nos confió el unicornio, nos dijo que vendría un grupo de Holgart, enviados por su sibila a buscarlo, que se lo entregásemos y que les dijésemos que se dirigiesen a las Montañas Azules, fuera ya del bosque, que Haroldo os hablaría."

Les entregarán el animal y les ofrecerán techo para pasar la noche y curas para sus heridas. Por la mañana les indicarán el camino para salir del bosque.

GRAN LAGO

El camino indicado por los gnomos les lleva al margen de un gran lago, tranquilo en apariencia. Debido a la espesura del bosque que lo circunda, el rodearlo les llevaría varios días.

Los personajes pueden probar de hacer una balsa para cruzarlo. Según las reglas Expert, las balsas son de difícil manejo e impulsadas por palos. La construcción de una balsa dura de uno a tres días por cada 10 m². Los personajes la harán en un día ya que tienen prisa y tendrá una superficie de 10 m² que podrá transportar un peso de 5000 mn. El peso del unicornio es de 1600 mn. Recordar que el peso de un personaje con el equipo básico es de 300 mn y con coraza de 700.

Es aconsejable que los personajes se quiten las armaduras para la travesía.

Mientras van navegando, los personajes se dan cuenta de que el lago tiene una profundidad media de 1'5 m. Al llegar al centro del lago, después de tres horas de travesía, se percatan de una extraña corriente circular que les está arrastrando y si la suma de la fuerza de los que manejan la balsa es inferior a 80 serán arrastrados rápidamente a un torbellino, cayendo por él.

Los personajes caerán por un tubo de agua a un laguito subterráneo de gran profundidad. La caída les producirá 1d8 de daño. El unicornio sabe nadar y aunque acaba herido, no está muerto. Una vez en la orilla y con más tranquilidad, verán que el equipo y los restos de la balsa flotan por el lago, pero que todo su armamento (si no lo llevaban puesto) se ha hundido irremisiblemente. También se dan cuenta de que están en una caverna de la cual parte una gruta al NO. A la entrada de dicha gruta hay, tras una reja que lo rodea, un tesoro que cuenta con dos arcos largos y flechas, un mandoble, tres espadas normales, dos martillos de guerra, 5 dagas, 5 escudos, dos corazas, 3 cotas y una

lanza. También hay oro y gemas por valor de 11000 mo.

La gruta, de gran longitud y habitada por una fauna típica de las cuevas (inofensiva) desemboca en una puerta de piedra. Una vez pasada ésta pueden ver que desde el otro lado era casi invisible, encontrándose en otra gran caverna (cueva de Sargón). Hay 10 esqueletos en el suelo de los cuales se activará uno.

Desde la entrada de la caverna pueden ver el camino que lleva a las Montañas Azules, donde les espera la siguiente aventura. Si los personajes han conseguido cruzar el gran lago, llegarán al puente perdido al mismo tiempo.

En estos momentos, Holgart está siendo sitiada por los ejércitos de Nagor y Garfalas, que han bajado por Zolarien hasta el paso de Rogant. La alianza espera a su líder Phoenix que llegará cuando se junten los astros para lanzar el gran golpe sobre la ciudad.

PANTANO

Zona pantanosa obliga a los personajes a andar mucho más lentamente. Tardarán 36 h en cruzarlo. Si van con Nogar tardarán sólo 18h, ya que éste les guiará por las zonas más secas.

Si los personajes van solos correrán el peligro de caer en arenas movedizas. Si el personaje que cae no recibe ayuda, se hundirá si no supera un tiro contra destreza penalizado con -3 (-4 si va con coraza). Cada caída retrasará media hora al grupo. El grupo tiene un 60% de probabilidades de caer por cada 4h que permanezca en la zona.

También sufrirán el ataque de una manada de ciempiés gigantes que saldrán de debajo del lodo. Serán 12 ciempiés y sorprenderán al grupo con 1-4 en 1d6.

Nogar no les atacará hasta que estén en zona boscosa.

POBLADO OGRO

Si llegan de día a este punto, verán que algo o alguien de 2'5 m de altura se les acerca por el camino. Este alguien es un tranquilo ogro que está buscando comida y con 1-2 en 1d6, verá a los personajes.

Si los personajes huyen o le dejan escapar una vez les ha visto, dará la alarma en el poblado, el cual doblará la guardia.

Una vez concluido el episodio y, si los personajes siguen el camino, verán que la vegetación de los márgenes se va perdiendo y en su lugar

aparecen unos barrancos que van ganando altura. Más adelante el camino se va abriendo hasta formar un circo de unos 500 m de diámetro rodeado de cuevas. En él se pueden ver un gran número de ogros de todos los tamaños y de ambos sexos hablando, discutiendo, peleando, cargando leña o comida, haciendo guardia en la entrada del poblado, etc. Precisamente estos últimos les verán con un 1 en 1d6.

Por arriba de los barrancos sigue el bosque tan denso como siempre. Si se deciden a rodear el poblado de día, tendrán un retraso de 10 h y un 60% de probabilidades de encontrarse con una patrulla de 3 ogros.

Si lo rodean de noche tendrán un 80% de probabilidades de perderse, tirando el Master 1d4 y asignando un punto cardinal a cada valor, que será la dirección a la que se encaminen. No encontrarán patrullas.

En ambos casos se tirará para encuentros con animales.

Por la noche el campamento estará vigilado por 5 ogros, dos a la entrada del poblado, otros dos a la salida y uno en medio. El del centro del poblado estará dormido y los otros lo estarán a medias.

Ruidos: Para saber si los personajes hacen ruido, el ladrón probará su competencia y el resto tirará individualmente sobre una base de 20. Si un personaje va con coraza tendrá una penalización del 5%. Los caballos tienen una base del 10%. Cuando estén dentro del poblado, tendrán un bonus de 25%. Si son detectados sonará la alarma (cuerno) e intentarán atraparlos. El resto de los ogros estarán listos para perseguirlos 20 minutos después. Sólo los perseguirán hasta pasadas las montañas.

MONTAÑAS

Montañas normales que se pueden salvar por el camino de cabras que las cruza. Hay un momento en que el camino desaparece en un cortado, por lo que tendrán que descender por cuerda. Un tiro contra destreza fallido provocará la caída del personaje (si no está asegurado), que sufrirá 1d8 puntos de daño.

En el camino tendrán dos encuentros. Si pierden mucho tiempo serán alcanzados por los ogros que por las montañas se mueven a la misma velocidad que un humano.

CAVERNÍCOLAS

Bajando las montañas se encuentran con una patrulla de cavernícolas que, si no son atacados, se mostrarán amables y los guiarán al poblado (de

parecidas características al de los ogros) donde les saldrá a recibir el jefe de la tribu acompañado por un mono blanco que los estará incorporando durante toda la conversación.

Los cavernícolas no conocen el camino de salida del bosque pero les dirán que saben que hay que cruzar el territorio de los Sprites. Si les cambian un caballo por una mula les guiará hasta allí un grupo de 5 guerreros.

Les preguntarán por los ogros, y si han observado algún movimiento especial, ya que están en constante guerra con ellos.

También les ofrecerán comida, techo e intentarán venderles alguna mujer por 5 mo. (ver características físicas). De todas formas les invitarán (obligarán) a una fiesta en donde correrá abundante el alcohol. Un tiro contra constitución determinará quién acaba borracho, y uno de los que caiga se verá, cuando se le pase la mona, casado con una cavernícola y con 7 mo menos en el bolsillo. Un rechazo, ya consumada la boda, puede tomarse como un insulto de graves consecuencias. Ella no tiene conocimientos de lucha, pero es muy limpia y sabe cocinar.

SPRITES

Sin darse apenas cuenta, se llenará de Sprites el camino e intentarán saber qué hacen por esta parte del bosque.

Al final, les pedirán 2000 mo por su ayuda, cifra muy regateable. Los sprites les podrán guiar sin problemas hasta el gran lago.

Miguel Angel Diaz.



CARACTERISTICAS	NOGAR	OGROS (2)	GEYO	DRIADES
CA	5	5	5	5
DG	4*	4+1	3+1	2
Movimiento	54(18)	27(9)	36(12)	36(12)
Ataque	Mordedura	Garrote	Mordedura	Especial
Daño	2d4	1d4+2	1d8	Especial
Protección	Guer. 4	Guer. 4	Guer. 2	Elfo 4
Moral	8	10(12)	7	6
Alineamiento	Caótico	Caótico	Neutral	Neutral
PX	125	125	50	25
PV	21	9,15	15,12	12,13

CARACTERISTICAS	ESQUELETO	CIEMPIES	OGROS(POB)	CAVERNICOLAS
CA	7	9	5	8
DG	1	1/2	4+1	2
Movimiento	18(6)	18(6)	27(9)	36(12)
Ataque	Espada N.	Picadura	Garrote	Lanza
Daño	1d8	Veneno	1d4+2	1d6
Protección	Guer. 1	Hum. Normal	Guer. 4	Guer. 2
Moral	12	7	10	7
Alineamiento	Caótico	Neutral	Caótico	Legal
PX	10	6	125	20
PV	5	2	20	12

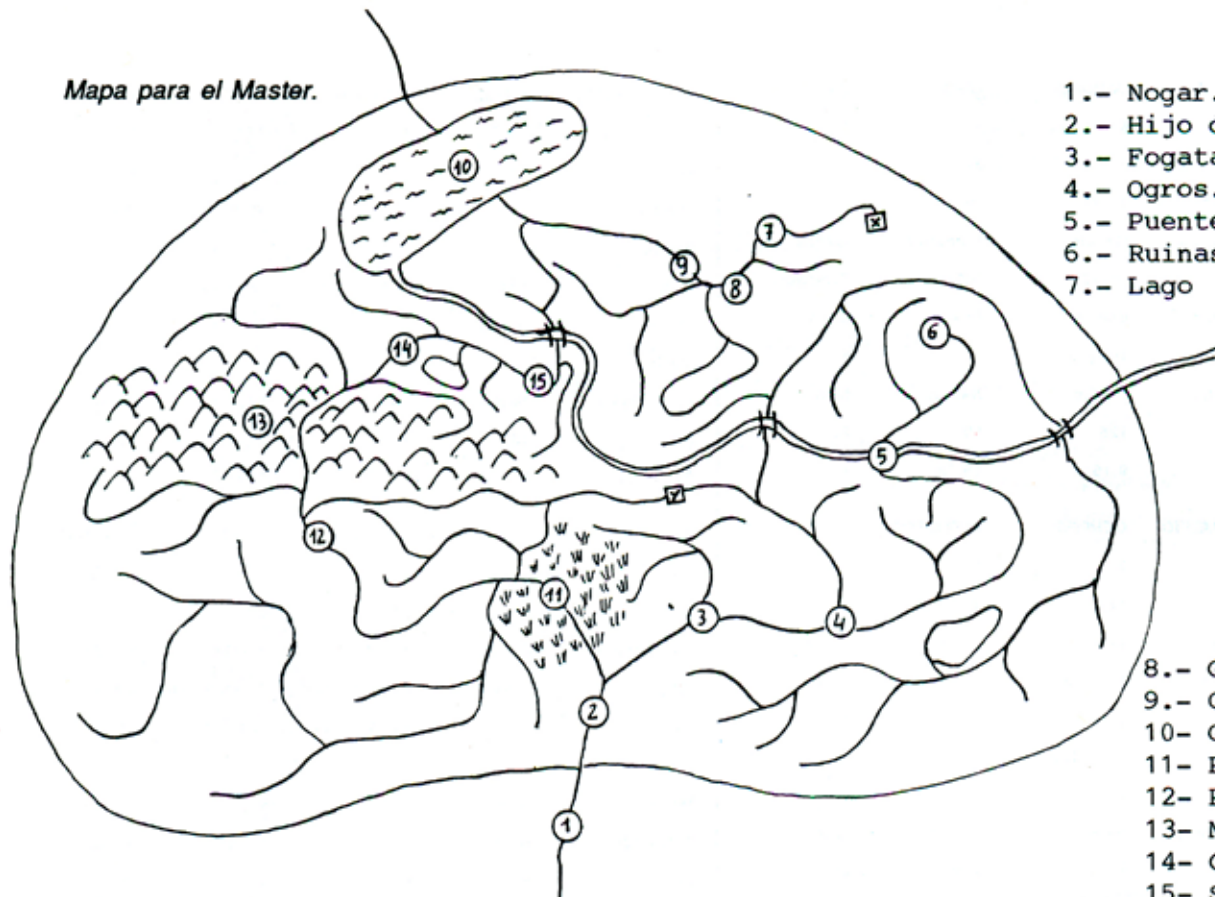
CARACTERISTICAS	STIRGE	LEON MONTAÑES	TIGRE	HORMIGA
CA	7	6	6	3
DG	1*	3+2	6	4*
Movimiento	54(18)	45(15)	45(15)	54(18)
Ataque	1	2 Zarp/1 Mord.	2 Zarp/1 Mord.	1
Daño	1d3	1d3/1d3/1d6	1d6/1d6/2d6	2d6
Protección	Guer. 2	Guer. 2	Guer. 3	Guer. 2
Moral	9	8	9	7
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
PX	13	50	275	125
PV	5	13	30	20

CARACTERISTICAS	LOBO NORMAL	OSO NEGRO	OSO PARDO	CORREDOR
CA	7	6	8	5
DG	2+2	4*	5*	2
Movimiento	54(18)	36(12)	36(12)	36(12)
Ataque	Mordedura	2 Zarp/1 Mord.	2 Zarp/1 Mord.	Mordedura
Daño	1d6	1d3/1d3/1d6	1d4/1d4/1d8	1d6
Protección	Guer. 1	Guer. 2	Guer. 3	Guer. 1
Moral	6(8)	7	8	7
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
PX	25	125	500	20
PV	10	18	24	11

CARACTERISTICAS	JABALI	MANDRIL ROCAS	PITON	MONO BLANCO
CA	7	6	6	6
DG	3*	2	5*	4
Movimiento	27(9)	36(12)	27(9)	36(12)
Ataque	Colmillo	Garrote/Mord.	Apretón/Mord.	2 Zarpas
Daño	2d4	1d6/1d3	1d4/2d4	1d4/1d4
Protección	Guer. 2	Guer. 2	Guer. 3	Guer. 2
Moral	9	8	8	7
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
PX	35	20	300	75
PV	16	11	28	16



Mapa para el Master.



- 1.- Nogar.
- 2.- Hijo de Adarna.
- 3.- Fogata.
- 4.- Ogros.
- 5.- Puente del Bosque.
- 6.- Ruinas.
- 7.- Lago
- 8.- Gnomos.
- 9.- Cueva Gnomos.
- 10- Gran Lago.
- 11- Pantano.
- 12- Poblado Ogro.
- 13- Montañas.
- 14- Cavernícolas.
- 15- Sprites.



BILLARES SOLER

Jocs i Coses

ESPECIALISTAS EN JUEGOS

NACIONALES

Y

EXTRANJEROS

NAC
DISET
EDUCA
DALMAU CARLES
M.B.:
CEFA
DIDACTA
BORRAS
ETC...



AVALON HILL
VICTORY GAMES
STANDARD GAMES
TSR
GAMES WORKSHOP
INTERNACIONAL TEAM

Gran Via Corts Catalanes, 519 - TEL- 254-67-50