



Cuestión de rutina

MODULO PARA

**DUNGEONS
& DRAGONS**

Esta sencilla aventura ha sido pensada para 3 ó 4 personajes de 1º y 2º nivel. Adaptadla a vuestros gustos y necesidades si lo creéis necesario.

Un trabajo de rutina.

Aprovechando el paso o la estancia del grupo en el pequeño y alegre pueblo de Diunna, los lugareños (por medio de su alcalde, el honorable Tindratta) hacen saber a los aventureros que pueden ganar fácilmente 500 m.o. a repartir. Para ello, tan sólo han de acercarse al castillo de **Pelian Dusor**, mago que durante toda su vida había protegido la comarca, e investigar si hay en él algún inquilino indeseable. Los amables habitantes de Diunna así lo temen, puesto que de un tiempo a esta parte se han dado robos de ganado en algunas granjas cercanas al edificio, que había permanecido deshabitado desde la muerte de Pelian, hace ahora tres años. Si quiere ganar la suma prometida, el grupo deberá registrar la torre hasta donde le sea posible y destruir la banda de ladrones; o avisar de su número y situación a las autoridades del pueblo si sus solas fuerzas no fueran suficientes. Todo aquello de valor o interés que los aventureros hallarán en su pesquisa será considerado legítimo botín y de su pertenencia.

Notése que los vecinos de Diunna son amables, pero no tontos, por lo que harán que

un muchacho de piernas ligeras siga a prudente distancia los acontecimientos, aunque en ningún caso penetrará en la torre propiamente dicha.

La antigua casa del mago se encuentra a un par de horas del pueblo y en una llanura jalonada de agradables y frescos bosquecillos que separan unos campos de labor de otros. Los aventureros pueden buscar alguna granja de las que han sido robadas, aunque poco pueden explicar sobre la naturaleza o número de los asaltantes quienes prefieren la seguridad de los bajos de la cama al menor signo de peligro.

Cuando el grupo se halla todavía a unos 15 minutos del castillo, pueden ver cómo una nube de polvo delata la presencia de una formación que, al parecer, lo abandona para dirigirse a buena marcha hacia unas montañas que rematan el llano a lo lejos. *-En este punto existe la posibilidad (80%) de ser atacados por una patrulla de seis batidores orcos que se desplazan al amparo de las manchas de arbolado (les corresponde a ellos la iniciativa).*

El castillo de **Pelian Dusor** tiene el aspecto, efectivamente, de una alta torre rodeada por una muralla exterior. Se puede atravesar esta por una puerta defendida por rastrillo y portón, abiertos ambos de par en par. La torre parece tener cinco o seis pisos; a juzgar por su altura y por las hileras de ventanas saeteras que se abren en sus muros. Se accede a ella por una poterna entreabierta.

En el patio que deja el espacio entre la muralla y la torre y que rodea esta última en su totalidad hay restos de un gran campamento abandonado hace muy poco y con gran prisa. Un tirada sobre inteligencia permitirá saber que sus habitantes eran orcos.

Primera planta- Está casi toda ella ocupada por un enorme vestíbulo con grandes columnas que sustentan el techo. Entra una luz tenue pero suficiente por las saeteras, que permite ver una grandiosa escalera de piedra y madera que conduce hacia arriba. El suelo está ocupado aquí y allá por un heterogéneo revoltijo de cosas abandonadas en una precipitada huida. Si se registra a conciencia, puede hallarse una hebilla de algún valor (50 m.o.). También pueden verse tres puertas que conducen respectivamente a:

1. Almacén.

Algunos víveres de muy mala calidad abandonados por la horda hacen la fiesta de unas cuantas ratas rabonas. Un registro meticuloso provocará el ataque de dos ratas gigantes que dormitaban placidamente en un rincón protegido.

2. Bodega.

Algún barrilete de vino junto a otros de cerveza de la peor clase (un asco, vaya).

3. Armería.

Estantes vacíos para armas y pertrechos. Algunas armas de tipo orco deterioradas. Una tirada sobre inteligencia permite deducir que la horda está bien organizada y debe tener un

jefe de otra raza más inteligente.

En estas tres salas la luz proveniente de las saeteras permite una visión normal al igual que en el resto de la torre de ahora en adelante y si no se especifica lo contrario.

En toda esta primera planta hay un 10% de probabilidad de oír una risa continuada que parece provenir de algún piso superior.

Segunda planta- La gran escalera conduce a un distribuidor, que se encuentra a oscuras, antes de seguir hacia arriba. *En todo este piso hay un probabilidad del 75% de oír la risa, y un 30% de identificarla como humana y procedente de la sala 1.*

1. Comedor.

Habitación arreglada con cierta pretensión, aunque parece haber conocido tiempos y amos mejores que estos últimos. Hay en un rincón una gran chimenea, y en el centro una gran mesa con un banquete de buen aspecto todavía servido.

Pero lo más notable es un viejo que, sentado en el sitio de honor, da cuenta de los restos mientras rie a carcajada limpia. Cuando vea al grupo empezará a imitar a un fantasma con grandes aspavientos y gritando "¡uuuuh!". Sin parar de reír invitará a los presentes a "su festín".

De cerca, el anciano tiene un aspecto pobre y descuidado: parece ser un vagabundo. En su frente tiene una curiosa marca de nacimiento en forma de espiral. Una tirada sobre sabiduría permite reconocer la runa "serpiente", runa de la sabiduría, la reflexión y los saberes profundos.

Interrogado por el grupo (o por su propia cuenta), y entre risas, el viejo referirá su curiosa historia:

"Me llamo **Hereboin**, y venía viajando cuando me acerqué al castillo en demanda de hospitalidad. Cuando llegué a la puerta exterior vi, demasiado tarde para huir, que la guardaban unos tipos feísimos que, sin más ni más, me agarraron y a viva fuerza se me llevaron. Pasé entre muchos de ellos que gritaban y me amenazaban, aunque los guardianes no permitieron que me lastimasen. Me trajeron ante su amo, que comía en esta misma sala y era un humano de aspecto noble pero malvado (ya me entendéis). -Aquí redoblan sus carcajadas.- ¡La que se lió cuando me vió! -Se señala la marca de la frente.- ¡Se le fue el color cuando me vió la cara y le faltó tiempo para ordenar a su ejército una "rápida" retirada. Así pues, sois los invitados del nuevo señor del castillo. ¡Comed conmigo!"

El vagabundo no conoce de la torre más que el camino directo desde la puerta hasta el comedor. Es hablador, fanfarrón, embustero y molesto. Se empeñará en acompañar al grupo tras vaciar su copa y en caso de combate se mostrará ridículamente cobarde.

2. Cocina.

Aquí no hay nada de interés para quien no deba cocinar (y para éstos bien poco, en realidad).

3. Alacena.

Alguna cantidad de buenos víveres que bastarían a una persona para alimentarla durante un mes.

4. Dormitorio.

Una docena de camastros hechos con los restos de otros mas antiguos y ricos. Gran desorden y olor fuerte a bestia y a sudor añejo. Entre el follón de ropa tirada por doquier, alguien ha perdido una bolsita con 500 mo.

5. Armero.

Antiguos muebles para armas, devenidos. Armas orcas abandonadas, en mal estado. Un carcaj de 20 flechas es aprovechable (si los aventureros no tienen demasiados escrúpulos).

6. Habitación.

Antaño debió estar arreglada con comodidad y gusto. Algo de todo ello ha sido aprovechado para apañar alojamiento para uno, no muy limpio, a juzgar por el olor.

7. Saloncito.

Chimenea en un rincón. Mobiliario totalmente destruido por el paso del tiempo y lobo gigante nerviosísimo que aquí se encuentra encerrado. Su amo (pues el animalico lleva collar) debía tener mucha prisa como para haberse olvidado de él.

8. Salón.

Sillones, tapices, escabeles y otros muebles de aspecto noble en muy mal estado; una chimenea en un rincón. Esta debió ser una agradable estancia para conversar y deleitarse con música u otras actividades igualmente placenteras.

Tercera planta. También aquí el distribuidor esta a oscuras, y también continua la escalera hacia otro piso.

En cuanto a las salas que en esta planta se pueden visitar:

1. Scriptorium.

Grandiosa sala con unos grandes pupitres y buena luz. Anaqueles que debieron contener una enorme cantidad de volúmenes. Hoy día quedan unos cuantos entre el polvo y la ruina a que se ve reducida la estancia.

Si los jugadores piensan en ello y los buscan, pueden encontrar dos o tres volúmenes bellamente elaborados y bien conservados que, bien vendidos, pueden suministrar unas 800 mo. También se puede hacer acopio de recado de escribir: un par de juegos completos, uniendo elementos dispersos.

2. Gran dormitorio.

Este parece ser el dormitorio principal de la casa. Tiene chimenea, muebles que debieron ser muy ricos hace unos años, cama con dosel, etc. Todo ello ha sido recompuesto precariamente para aparejar un aposento bastante lujoso y cómodo.

3. Vestidor.

Sala con chimenea y algunos muebles para guardar ropajes (todavía cuelga en uno de ellos una capa un poco astrosa pero que abriga bien). En medio de la habitación se puede ver un extraño recipiente de piedra bastante grande, reconocible como una bañera (*objeto bien poco común identificable sólo tras una tirada de sabiduría*).

4. Sala auxiliar.

Aquí hay una curiosa fuente que mana de la pared ¿! y desagua en un pilón de piedra. Cubos y perlas de cobre servían, al parecer, para calentar agua en la estancia contigua.

5. Dormitorio.

Por los pobres restos, podemos decir que lo era. Y hasta un digno alojamiento para tres personas de alta condición, incluso.

6. Armero.

Aquí se encontró, en tiempos, la sala de honor de la torre. Bastidores para sustentar armaduras, soportes para lanzas y estandartes, etc. se hallan vacíos y polvorientos. En esta sala hay cinco orcos cargados de bultos que dejarán caer al ver el grupo de aventureros (el cual gana la iniciativa). Uno de los orcos es el

cabecilla de la partida y prefiere mantenerse al margen de la previsible pelea mientras sus "muchachos" se desenvuelvan bien.

A la vista del botín, que asciende a 1500 mo, puede suponerse que se habían quedado a rebanar el plato y lo hacían con provecho.

7 y 8. Dormitorios.

Para un total de 6 personas como máximo. Muebles en mal estado. Entre 8 y 9 hay una puerta que lleva muchos años tapiada.

9. Salón.

Hace tiempo debió ser una agradable sala, arreglada con un cierto gusto femenino (tirada por inteligencia para poder apreciar esto último).

Cuarta planta. Aquí (por fin) acaba la escalera, en un rellano que se encuentra a oscuras.

1. Almacén.

En esta sala hay gran cantidad de ingredientes de los típicos necesarios para extrañas manipulaciones alquimistas y mágicas. Elementos conocidos y otros bien extraños, junto a retortas, matraces, frascos, pipetas, etc. se amontonan por los rincones y las estanterías. Por las apariencias, alguien se estaba tomando la molestia de recuperar y ordenar lo que todavía puede ser utilizado, clasificándolo y retirándolo a una parte separada del resto.

2. Laboratorio.

Hornillos de carbón, complicados alambiques de cobre y vidrio, mesas manchadas por poderosos ácidos, signos de una utilización reciente, aunque parcial, de todo este tinglado... ¡Y otra fuente que mana de la pared y desagua en un pilón!

De entre las sombras de un rincón apartado de la luz, una estatua de cristal se adelanta e interpela al grupo. Señala dos retortas con un líquido parduzco y conmina a uno de los aventureros a beberse el contenido de una de ellas si quieren rehuir el combate.

Ahora que los de el grupo han abierto unos ojos como platos, pueden apreciar que en el mismo rincón hay dos estatuas más (que no se animarán, aunque esto los jugadores no tienen por qué saberlo). De las retortas, el contenido de una es inocuo, pero la otra produce unas alucinaciones espantosas durante unos 15 minutos, haciendo perder 1d3 puntos de Carisma de forma permanente y 1d4 puntos de fuerza durante dos días (varaiendo por consiguiente los bonus/malus del personaje, pero no sus puntos de vida).

3. Invocatorio.

En el suelo de esta sala hay cincelado un pentáculo, con una runa "serpiente" grabada a su vez dentro de él.

La bóveda de la habitación reproduce el cielo nocturno, y las paredes están recubiertas de signos zodiacales y de otros, por desgracia, inidentificables.

4. Biblioteca.

Bastante menor que la del piso inferior, contiene sin embargo algunos volúmenes, restos de una precipitada rapiña; sólo han subsistido al saqueo aquellos que están escritos en lenguas extrañas y, seguramente, tan inasequibles para el saqueador como lo son para los jugadores.

Sobre un facistol ricamente labrado descansa un libro abierto y escrito a medias. Un breve hojear permite apreciar que se trata de una especie de diario, escrito en tres bloques de caligrafía diferentes: Uno primero de

grafismos harto arcaicos e intraducibles. El segundo está escrito en común, aunque la utilización de un vocabulario hermético permite tan sólo hacerse una vaga idea de lo que refiere, que vendría a ser una serie de acontecimientos relativos a la comarca en un lapso de tiempo que va desde hace unos 100 años hasta hace apenas 3 ó 4; tal vez hay otro tipo de información más interesante, pero se halla perdido en las líneas de una lengua que tal vez ya nadie recuerda en la actualidad. La tercera caligrafía apenas ocupa un par de páginas, antes de las que todavía están en blanco, y habla de haber encontrado "muy interesante el lugar para quedarse... si lo que descubrió mi difunto colega no nos visita." Entre estas últimas hojas se encuentra una nota, escrita en el segundo tipo de caligrafía (por Pelian Dusor, evidentemente, cuyo texto, disfrazado por una simple clave de transposición de signos dice: "Vendrá el anciano con su runa/ y su runa será poderosa/ y la piedra hablará". Bastará relacionar los signos con la firma de Pelian Dusor para poder descifrar el resto del mensaje). Si los personajes realizan el esfuerzo de releer lo que este mago escribió, podrán notar que a menudo se habla de una "profecía" y de una "venida que acabará con el Mal", información extraída, al parecer, de los primeros escritos y relacionada de alguna manera con la runa "serpiente" (si el curioso vagabundo llega a enterarse de esto, será preso de un miedo extremado y cómico).

nómica); tendrían un precio incalculable, si no fuera por su pésimo estado de conservación.

Sobre un pequeño pedestal hay un curioso trozo de metal que, pese a parecer del hierro más puro (siderita), no se encuentra atacado por la herrumbre. Si el viejo se acerca a él, ocurrirá lo que viene descrito en "El viaje".

2. Terraza.

Abierta al cielo, es un excelente puesto de observación donde se utilizaron en su día los aparatos de la sala contigua.

EL VIAJE. Sólo si el viejo, bien vivo, se acerca a la roca de siderita tendrá lugar lo siguiente:

Todo el grupo se verá afectado por un extraño y fortísimo vahído que los precipitará al suelo, sin sentido. La pérdida de conocimiento dura unos momentos y, cuando todos se recobran, se hallan desnudos y despojados de sus pertenencias en el mismo lugar, aunque todo tiene ahora el aspecto de estar en perfecto uso y vigencia. Junto a ellos no está ya el viejo vagabundo, sino un noble anciano con una runa "serpiente" tatuada en su frente que da visibles muestras de alegría por la presencia de los aventureros. Con ademanes que emanan de un poder difícilmente contestable, les habla:

"Venid conmigo. Necesito de vuestra ayuda con urgencia -dice mientras se dirige hacia la sala de honor (3ª planta -6) - Sabed que mi hija está en grave peligro y necesito que tantos como lo deseen de vosotros luchen por ella

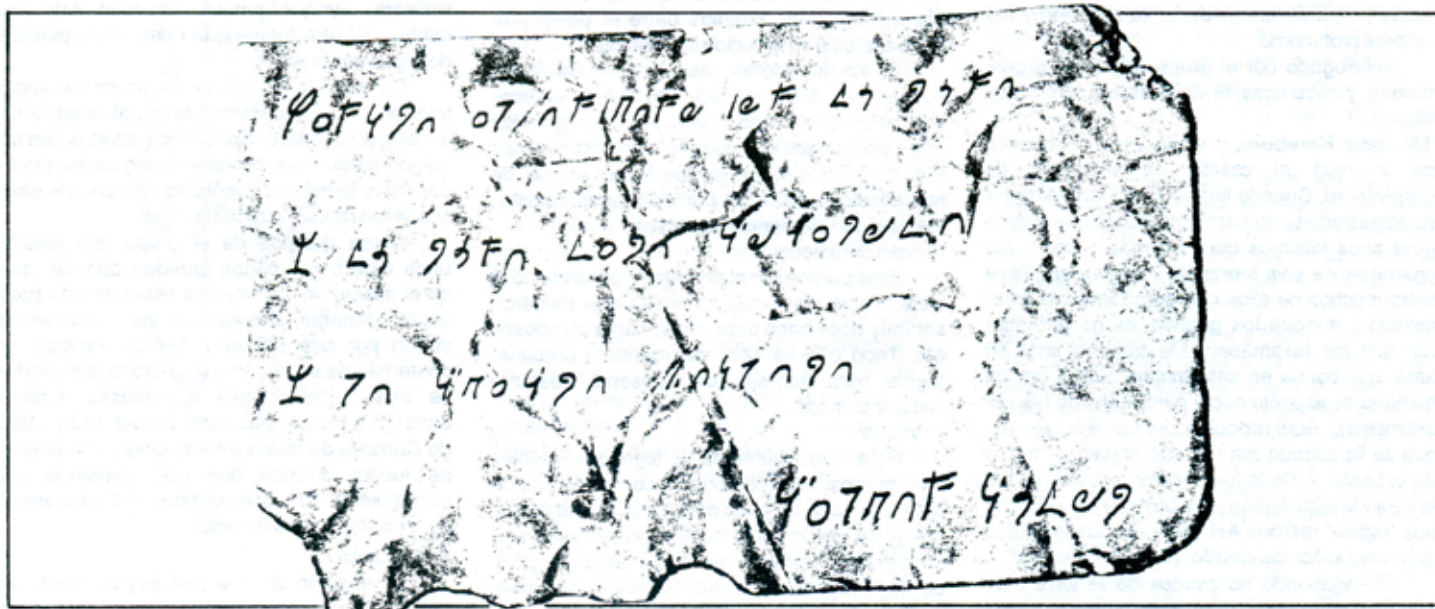
rrada de curiosos y merchantes que ofrecen a voz en cuello telas, chucherías, bollos dulces y carne asada. Cuando esta parroquia apercebe al grupo, explotan en aclamaciones y abucheos y la barahúnda, que ya era considerable, es ahora épica.

Con el ruido, de una de entre las tiendas allí plantadas, salen siete caballeros que hablarán con un heraldo, para volver luego a su tienda a armarse (uno por cada jugador dispuesto a justar).

Sin más dilación se despeja la liza y los heraldos anuncian que se combatirá a lanza y espada (y a muerte, claro).

El combate puede ser persona contra persona, o bien de forma que aquel personaje que haya acabado con su adversario pueda acudir en ayuda de algún compañero apurado. Al principio, todos luchan montados, existiendo la posibilidad de ser desarzonados al recibir un impacto; esta probabilidad puede ser del 75%. Aunque las reglas de cortesía obligarían al contendiente a desmontar si su enemigo ya no va a caballo, esto no es en absoluto obligatorio, obteniendo el jinete una ventaja de +3 a l golpe y daño sobre el peón. Os recomiendo que apliquéis cuantas reglas se os ocurran para dar viveza e interés a la justa (siempre que no desdigan del nombre que este tipo de juicios tenían, precisamente.)

Una vez acabado el torneo, durante la fiesta que celebre la liberación de la bella hija del mago (si es el caso), éste tiene tiempo para



En la parte N de la sala hay una puerta secreta, localizable por métodos normales o porque el vagabundo se acerque a menos de tres metros de su dintel, momento en que éste brillará, así como una runa "serpiente" grabada mágicamente en la misma puerta (aquí el pobre viejo no es ya más que un amasijo tembloroso de flacas carnes). La puerta de acceso a la escalera secreta que asciende hasta:

Quinta planta- Que se encuentra muy iluminada por luz natural, si es de día, claro.

1. Sala.

En esta gran sala, abierta al exterior por unas amplias arcadas, se encuentran gran número de extraños aparatos (reconocibles, tras una tirada sobre sabiduría, como esferas armilares, astrolabios, cuadrantes y otra suerte de aparatos de medición y observación astro-

para salvarla de una muerte cierta. No podemos perder ni un momento, pues el plazo expira". En la sala de honor revestirá de armadura completa a los que se ofrezcan para ayudarlo, y les proporcionará una lanza de torneo, un escudo y una espada a cada uno (lanzas y espadas tienen un bonus +2 al golpe y al daño); para los demás hay ricas ropas cortesanas y sendas dagas. (Si nadie está dispuesto a luchar, el anciano mago se mostrará apesadumbrado y en extremo abatido, pero los devolverá al tiempo de donde proceden).

Una vez todos equipados, salen al exterior, donde a cada justador ofrecen un caballo de batalla, antes de acceder todos a la explanada, fuera ya de la muralla. En campo abierto se ha establecido toda una feria, abiga-

explicarse con más detalle.

"Envidiosos de mi poder, los siete barones Wydokan quisieron hacerme el mayor daño posible. Como sabían que directamente no conseguirían nada, acusaron públicamente a mi hija de practicar magia negra y la hicieron apresar. De esta forma me herían sin yo poderme defender, pues es la única manera de combatir la calumnia es el camino de las armas, que a mí me está vedado, mientras que, de haber intentado utilizar la magia para rescatarla, no hubiera hecho más que dar fundamento a la infame acusación y agravar la situación de mi hija.

Así pues, envíe heraldos a la búsqueda de un paladín, pero todos temían la violencia de los poderosos Wydokan. No quedándome ya otra salida que buscarlo en un tiempo venidero,

utilicé mi poder para hacer que alguien naciera con la Señal y me trajera un campeón a través de la Piedra para derrotar el Mal.

Vosotros habéis colmado mis esperanzas y todo lo que tengo es vuestro, si no fuera porque nada podéis llevaros en el camino de regreso, salvo mi infinito agradecimiento. Bien podéis quedaros en esta época si lo deseáis, pero no puedo garantizar lo que será de vosotros, una vez yo haya muerto.

Cuando decidáis que es llegada la hora de vuestra partida, yo mismo la prepararé con lágrimas en los ojos."

Para realizar esta operación, el anciano mago los conducirá a la misma sala superior, donde realizará una extraña invocación que

trasladará al grupo a su época, donde les espera un asustado y viejo vagabundo que no ve la hora de salir de tan extraña torre.

Nota- Si por cuasa del grupo los planes del mago no llegaran a término, éste se lo recriminará apareciéndoseles en horribles pesadillas durante las horas de descanso, impidiendo que éste sea completo y privando a los personajes de parte de las ventajas que conlleva (recuperación de puntos de vida, memorización de conjuros, etc.). Este fenómeno puede durar un tiempo variable, a gusto del máster, y afectar a los personajes en una parte mayor o menor de sus facultades.

Endika Garmendia

PNJ'S

Orcos Batidores.

CA 6. PV 5. Arma: Espada corta 1D6.

Orcos cabecilla.

CA 5. PV 6. Arma: Espada corta 1D6.

Ratas Gigantes.

CA 7. PV 3. Arma: Mordisco 1D6*.

Lobo Gigante.

CA 6. PV 12. Arma: Mordisco 2D4.

Orcos Rapiñadores.

CA 6. PV 5. Arma: Espada corta 1D6.

Orcos Rapiñador (cabecilla).

CA 5. PV 6. Arma: Espada corta 1D6.

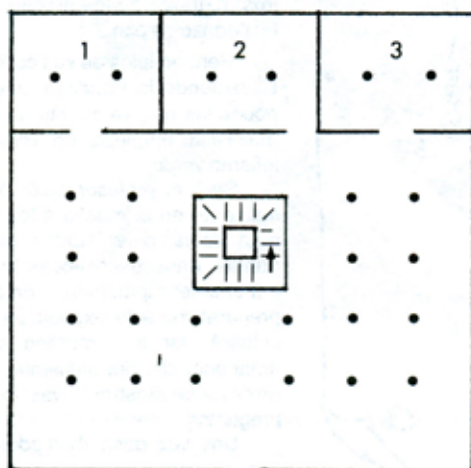
Estatua de Cristal.

CA 4. PV 10. Arma: Manos 2D6.

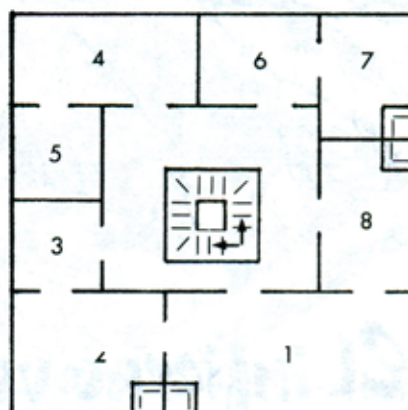
Guerreros Wydokan.

CA 1. PV 14. Arma: Lanza 1D10, espada 1D8.

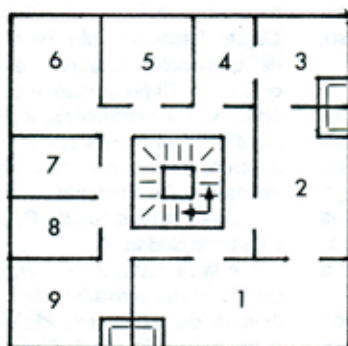
Protección: Guerrero 3.



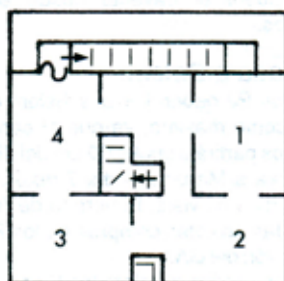
1ª



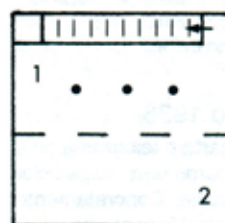
2ª



3ª



4ª



5ª

PLANTAS DE LA TORRE