

# DOBLE FILO



Una aventura para *Advanced Dungeons & Dragons* recomendada a 4-6 personajes de niveles 1-2

## 5 de la tarde

Los personajes se hallan deambulando por el valle de Kaldar justamente entre los condados de **Blotuen** y **Litriem**, que mantienen una disputa más o menos abierta acerca de la posesión del valle, no demasiado rico por demás. Una batalla parece haber tenido lugar poco ha.

Al llegar a la aldea de **Kaldarkaman** y a la vista de su polvorienta taberna los personajes se preguntarán si no están perdiendo el tiempo en esta parte miserable del país en donde en cualquier momento puede estallar una guerra por la posesión de unas pocas hectáreas de tierra...

A la entrada de la taberna uno de los personajes (elegido al azar) tropezará con

**Oswald Kram**, capitán de los guardias del conde **Blotuen** y acto seguido se dispondrá a darle una lección. En principio el duelo es singular y a primera sangre. **Oswald** se dará por satisfecho pero sus hombres intervendrán si los otros personajes se suman al combate.

En cualquier caso y antes de que las cosas pasen a mayores intervendrá el Conde **Wladimir Blotuen** para ofrecerles cierto trabajo y citarlos al día siguiente al amanecer en su fortaleza... (lleva un enorme perro negro junto a él)

**Oswald Kram** (Guerrero nivel 3º)  
CA: 4 (cota de malla y escudo) o 5 (sin escudo)

HP: 18  
AT: arma (espada bastarda)  
D: 2-8  
AL: Legal/evil  
T: Bolsa con 15 Moro, medallón de plata (520 Mo aprox.)

**4 Guardias del Barón Blotuen** (Guerreros nivel 1º)  
CA: 7 (cuero y escudo)  
HP: 4, 4, 8, 6  
AT: arma (espada corta)  
D: 1-6  
AL: Legal/Neutral  
T: Bolsa con 1d10 Mo c/uno  
Nota: Estos 4 guardias son los seguidores

más acercamos de **Oswald** y son los que le secundarán más adelante contra los personajes.

El posadero invitará a los personajes a refrescarse en su taberna ("La cuerda Rota") y entre bebidas fuertes y comidas especiadas (2 mo por persona con derecho a un rincón en el dormitorio común) puede suministrar las siguientes informaciones y rumores.

1d4 (En cualquier caso, el rumor nº5 siempre será recordado y como máximo se recordará 4 de la tabla)

1- Los dos condes proceden de la misma familia pero se odian profundamente. Este odio viene de por lo menos tres generaciones atrás... (cierto).

2- Parece que la esposa del conde **Blotuen** practica la magia negra (falso).

3- Últimamente bandas de orcos errantes se han beneficiado de la falta de unión entre los dos condes (cierto).

4- Cada uno de los condes tiene un símbolo de poder, la **Espada Santa**, entregada hace tres generaciones a los ancestros de los condes por un hombre santo (cierto).

5- La leyenda dice que los dos filos juntos de las espadas santas crean un río de oro (falso).

6- Hay rumores insistentes de que los dos condes están reclutando mercenarios con vistas a una posible y definitiva guerra (cierto).

Acabada la cena los personajes se verán interpelados por un encapuchado (una inspección detallada permite apreciar un notable parecido con el conde **Blotuen**!) que propone a los personajes aceptar el ofrecimiento del conde, alistarse, ganar su confianza y robarle la **Santa Espada** dejando una copia en su lugar.

Avanza 200 mo por personaje en el acto y promete 500 mo por personaje a la entrega de la espada así como un puesto relevante en su condado.

**DM:** El encapuchado no es otro que el **Conde Fafnir O'Triem** que ha presenciado como su primo **Wladimir** proponía al grupo alistarse y ha decidido sacar provecho.

Si los personajes deciden averiguar algo más en la taberna acerca de las espadas y su historia, **Zotalz** el posadero recordará (previo pago de 6 mo!) que hay un ermitaño unas leguas al este en el bosque de los "alrededores" grises a unas 3 horas de camino que puede saber algo más.

La información que el ermitaño pueda dar pasa por un encuentro en el bosque con un grupo de orcos a la caza de un botín.

**Orcos (4).** Tribu de la Luna de la Muerte

**CA:** 6

**HD:** 1

**AT:** 1 (arma o 1-8)

**D:** arma (morning star 2-8; pica 1-6)

**AL:** Legal Evil

**Pork:** Morning Star, 8 mo, 1 arenque ahumado, 4 PV

**Ork:** Pica, 1 mc, 1 odre vino rancio, 3 PV

**Snort:** Pica, 1 joya rota (300 mo), 6 PV

**Zork:** Morning Star, 20 mo, 1 anillo (inofensivo de 40 mo), 8 PV

El ermitaño vive en el tronco hueco de un alcornoque. Se trata de un Druida de 4º nivel con sus correspondientes conjuros. Es un auténtico maniático de la protección a la naturaleza (no pisar la hierba, etc...)

**Iroshpa**, el druida. 4º Nivel (iniciado del 1er círculo)

**CA:** 7 (cuero + bonus de destreza)

**HP:** 16

**AT:** arma (Bastón o magia)

**D:** 1D6 o magia

**AL:** Neutral

**T:** En el árbol

**Conjuros normalmente empleados:**

Aura Feérica (pag 54 PH), Enredar (pag 54 PM) x 2, Previsión del tiempo, Encantar personas o mamíferos (pag 55), Curar heridas leves (1D8), Arbol (pag 57), Protección contra el fuego (pag 58)

\*En los estantes dentro del árbol tiene varios tipos de pociones: 1 de curación (2D4+2), un estuche de hueso con un **Scarab of death** (pag 153 DM) con forma de broche, 1 poción de disminución (pag 125 DM) y una espada corta +1 que puede regalar a poco que le caiga bien algún personaje.

Todo lo que sabe acerca de las espadas es:

1) No está claro que las espadas sean tan santas. Ya se sabe que todo aquello que corta y esta hecho para matar... bla, bla, bla.

2) Es probable que nadie recuerde a ciencia cierta lo que significan las espadas aparte de ser un símbolo de poder juntas o por separado, pero había un libro **Bladerum Anticum**... que explicaba. ¡uf! a saber donde puede haber un ejemplar de esa obra.

3) Es una pena que una región como el valle de Kaldar se halle a merced de las veleidades y obsesiones de dos jóvenes como los condes con sus malditas historias de posesión y codicia. Hubo un tiempo en el que ambas familias vivían en armonía y el valle florecía... antes de la aparición de las Espadas, justamente.

4) Las Espadas fueron entregadas por separado a cada uno de los ancestros de los condes por un mago venido del norte... ¿Un regalo?... ¿Una ofrenda?... ¿Un regalo del cielo o una maldición del infierno?

## IIª PARTE: LA FORTALEZA DE WLADIMIR

Apenas llegados los personajes al portalón de entrada y después de identificarse, serán conducidos al **gran patio central**. Allí **Wladimir** les dará la bienvenida y los pondrá en manos de **Krull**, el instructor, que a pesar de su malcarado aspecto es un buen tipo. Sin más y mientras los guardias realizan sus ejercicios de esgrima, propondrá 3 pruebas de admisión.

A) Escalada (una cuerda de un muro de 6 mts. -Caída 2D6). Porcentaje base por personaje (excepto ladrón) 40% +/- modificadores por Raza y CA + 40% por empleo de cuerda en muro (excepto la cuerda **Trucada** que restará -65%). Los personajes treparán simultáneamente. 1 de ellos (elegido al azar) lo hace por la cuerda trucada por **Oswald** y sus compinches.

Modificadores Raza: Enano -5%, Gnomo -10%, Hobbit -5%, Half Orc +5%  
Modificadores CA: Cota de malla y Coraza -15%

B) Destreza: Provistos de arcos los personajes deben acertar a unos tentetiesos sujetos a unas estacas. Tiro de Golpe con modificaciones por destreza.

El que acierte con mejor tirada debe mostrar su sangre fría sosteniendo una



manzana en su cabeza mientras **Krull** disparará con una ballesta (**Krull** tiene un bonus de +2 al tiro de golpe con proyectiles, pero una caída de cacerolas propiciada por **Oswald** en el momento del tiro le dará un malus -4, o sea, en total un -2 al tiro)

C) Tras la pausa que refresca (vaciar un tonelete de cerveza negra, CON x 4 o caer borracho), **Krull** organiza un combate amistoso entre los personajes y algunos guardias (tipo standard). Se combate hasta dejar inconsciente al bando contrario.

Los personajes borrachos combaten con un malus de -2 en todo tipo de tiros de golpe.

Sea cual sea el resultado de las pruebas, **Wladimir** admitirá a los personajes hablándoles de que se tiene proyectos interesantes para ellos. Pasado el primer día (haya habido robo o no) les propondrá sustituir la espada de su primo **Fafnir** por una copia exacta. Cuenta con un cómplice en la torre que tenderá una escalera de cuerda al anochecer al grito de la lechuga común. Propone una recompensa de 750 mo. por personaje a la vuelta de la espada.

## MERODEANDO POR LA FORTALEZA

1. El gran patio central. Hay dos rampas fijas que conducen a las torres del Norte y otras dos al sur. Normalmente de noche hay un centinela standard en cada torre. Un gato negro suele vagar por aquí...

2. Los establos. Hay 12 monturas vigiladas permanentemente por un herrero.

**Herrero (Fighter 3)**

**CA:** 8 (cuero)

**HP:** 17

**AT:** arma (martillo de guerra)

**D:** 2-5

**AL:** Neutral-good

**T:** Bajo una mata de forraje (60 mo)

3. Dependencias de la Guardia:

a) Cocina/comedores.

b, c, d) Dormitorios comunales (literas y catres). De noche los personajes pueden hallarse con putadas en su zona asignada: Camas mojadas, camas con basura y cama con...

**Large Spiders (2)**

**CA:** 8

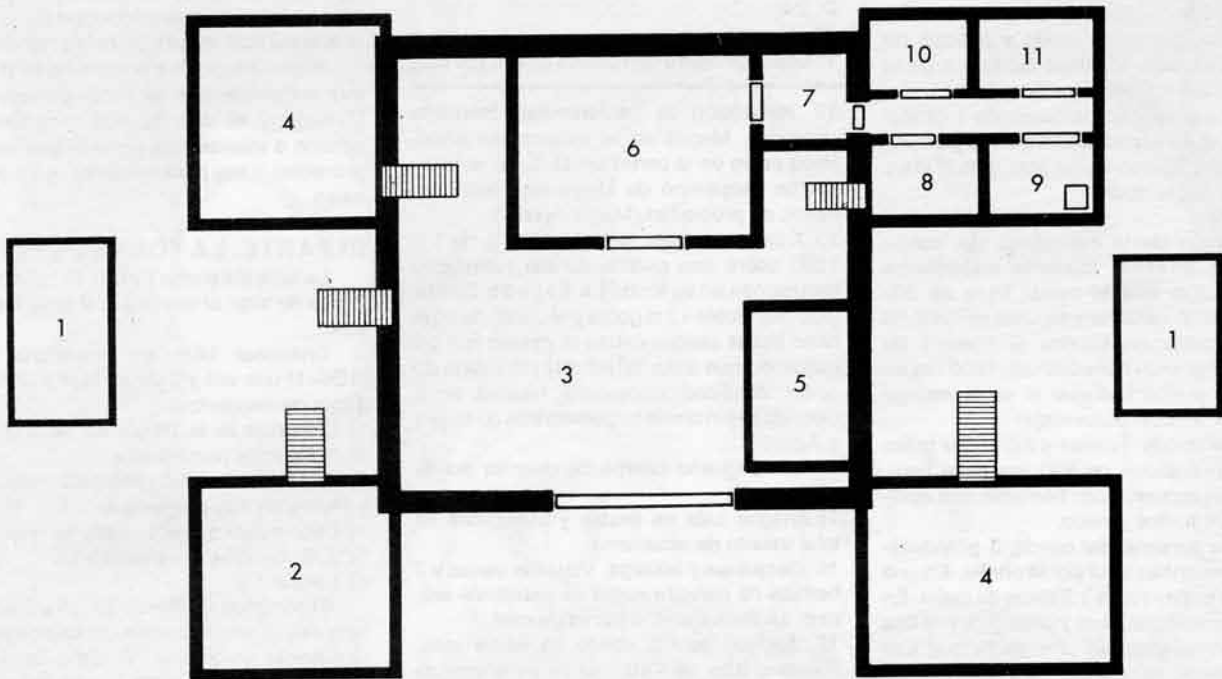
**HD:** 1+1

**HP:** 8 y 3

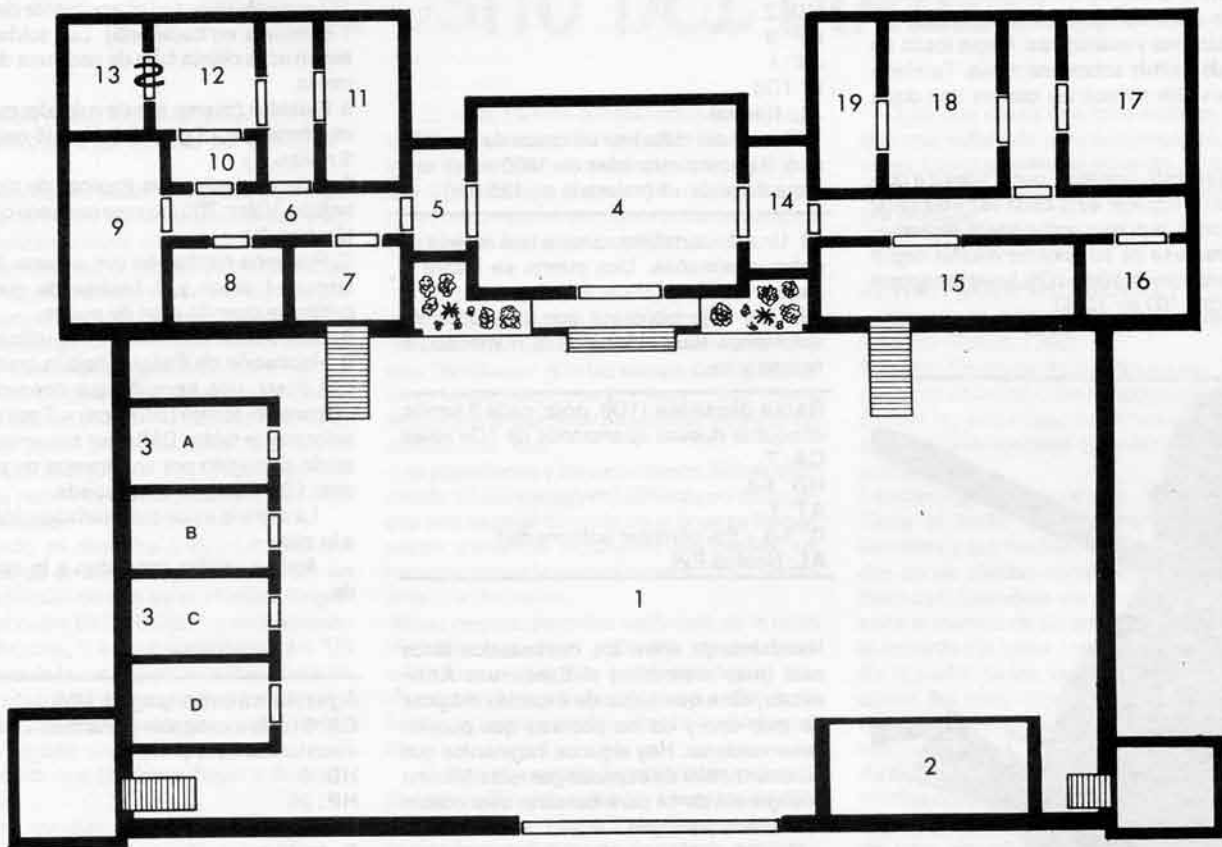
**AT:** 1



# TORRE DE FAFNIR



# FORTALEZA DE WLADIMIR



D: 1+ especial (veneno no muy fuerte, *saving* +2)

AL: Neutral

... dejadas por el capullo de **Oswald**.

4. Sala del trono. Tapices acerca de cacerías con grandes perros al fondo y puertas de madera decorada a ambos lados. La de la derecha parece menos restaurada.

5. Un armero sencillo conteniendo 1 cimitarra, 4 lanzas y 3 espadas cortas. Dos guardianes *standars* suelen vigilar aquí todo el día y 1 siempre por la noche.

6. Comedor

7. Habitación de la concubina del conde **Wladimir**, **Imelda**, bastante insatisfecha del poco caso que el conde hace de ella ("siempre está cansado y algunas veces le he oído murmurar en sueños el nombre de **Agar**!...). Tiene un cofrecillo con 1500 mo en joyas que puede entregar si se la seduce (carisma x 3 como porcentaje)

8. Baño del conde. Toallas y 2 grandes grifos de plata (valorados en 900 mo cada uno). Arrancarlos requerirá con herramientas apropiadas 2D6 turnos y ruido.

9. Guardia personal del conde: 3 guardaespaldas descansan aquí por la noche. En uno de los cofres hay ropas y 2 cotas de malla. En el otro, cerrado con llave y protegido por una trampa consistente en una lanza que cae desde el techo causando 1D6 de daño, hay 1 poción de curación, 1 saco con 215 mo y 1 saco con 400 m de plata

10. Un comedor íntimo en donde el conde desayuna a veces. Candelabros de plata valorados en 200 m de plata cada uno (2). Arcón con platos y cubiertos de plata (1500 mo).

11. Dormitorio del conde. Cama con dosel. Bastante desorden. Mapas de la región llenos de tácticas y maniobras. Mapa tosco de la torre de **Fafnir** sobre una mesa. También en la mesa un abrecartas que es una daga +1.

*Nota: Wladimir, agotado, por la tiranía a que le somete la espada, está cada vez más débil y si combate, al primer golpe caerá desvanecido. Otra cosa es su enorme mastín negro que estará aquí (1-50 en 1D%) o en la cámara secreta (51-100 en 1D%)*

#### Mastín del conde

CA: 6

HD: 2+2

AT: 1

D: 2-8

AL: Neutral

T: Collar de hierro con clavos de oro (50 mo)

12. Habitación de conferencias. Bastante desorden. Mapas en el estante del norte. Poco polvo en la pared oeste. En el estante sur un pergamino de Mago mezclado con títulos de propiedad (Magic missile)

13. Cámara secreta (ojo al perro, % de 51-100!) sobre una percha dorada (valor 600 mo) reposa en su funda **La Espada Santa** (tipo mandoble +3 al golpe y al daño). Si se le hace beber sangre causa el mismo tipo de maldición que sufre **Wladimir** (obsesión de poder, debilidad, melancolía, histeria, etc.). Cuando se junta con su gemela trae de nuevo a **Agar**!

14. Un pequeño cuerpo de guardia donde nadie vigila.

15. Antigua sala de fiestas y banquetes en total estado de abandono.

16. Despensa y bodega. Vitualas varias y 7 barriles de cerveza negra de excelente calidad. 15 litros c/uno. 2 jarras de miel.

17. Antigua capilla donde ya nadie reza. Frente al altar de **Keik** hay un sarcófago de piedra en donde **no descansa** el ancestro de **Wladimir Ferlink Blotuen** castigado por la espada por no haber podido conseguir la reunión.

**Zombie** (malus de -2 por el poder de la maldición de **Agar**)

CA: 8

HD: 2

HP: 9

AT: 1

D: 1D8

AL: Neutral

T: Dentro del cofre hay un casco de oro (400 mo), 3 gemas valoradas en 1800 mo, y una daga de plata +1 (valorada en 125 mo)

18. Una destartada cámara real repleta de polvo y telarañas. Una puerta se intuye al oeste.

19. Una vieja biblioteca con casi todos los volúmenes destruidos por la humedad, el tiempo y las...

**Ratas gigantes** (1D8, *nota: cada 3 turnos, chequear nuevas apariciones de 1D6 ratas*)

CA: 7

HD: 1-4

AT: 1

D: 1-3 + 5% contraer enfermedad

AL: Neutral Evil

Naturalmente entre los destrozados libros está (muy maltrecho) el **Bladerum Anticum**, obra que habla de espadas mágicas de todo tipo y de los poderes que pueden desencadenar. Hay algunos fragmentos que parecen hablar de espadas gemelas: Mínima inteligencia de 14 para descifrar este común rebuscado y antiguo.

...Prisión. Cada una de ellas por tanto tendente a...

...a veces de gran belleza como las hojas que la retienen pero...

... un arma de esta magnitud no solamente es terrible bebiendo la sangre del combate sino que además su poder se extiende a... De las cuales la más poderosa y malvada es **Agar** "la que abre las puertas" título que alude a la espantosa capacidad de ...

\*Nada más de interés en esta estancia.

Hayan aceptado o no la oferta de **Wladimir** los personajes se verán atacados por **Oswald** y su escolta, sea para tomar la espada e intentar recuperar la otra para su provecho, o sea para vengarse de los personajes.

## IIª PARTE: LA TORRE DE FAFNIR

La torre del conde **Fafnir** se halla a unos 2 días de viaje al otro lado del valle, hacia el este.

Chequear tabla de encuentros c/día (1D6=1) una vez y 3 veces la 1ª y 2ª noche. Tabla de encuentros

- 1) 1D8 orcos de la Tribu Luna de la Muerte
- 2) 1D6 Lobos hambrientos
- 3) 1 Hobbit inofensivo y bromista (mira que si yo fuera un **doppelganger**!...)
- 4) 1 oso negro a la búsqueda de miel
- 5) 2D6 chacales envalentonados
- 6) 1 arpia

El cómplice de **Wladimir**, un soldado de baja estofa enrolado como pinche de cocina (**Edmont**) tenderá la escalera de cuerda según la señal convenida (el grito de la lechuzza que se deberá imitar). La escalera pendrá del muro oeste.

## MERODEANDO POR LA TORRE DE FAFNIR

1. Viviendas de campesinos y servidas.
2. Torre con catapultas.
4. Torres de guardia (normalmente de noche 1 centinela en cada una). Los soldados se alojan en la planta baja de cada una de estas torres.
5. Establos (mismo tipo de cuidador que en la otra fortaleza +1 guardia). Hay 15 caballos y 3 mulas.
6. Sala de audiencias (tapices de caza con halcón. Valor: 700 mo pero pesando c/uno 10 Kg. Hay 2.)
7. Pequeña habitación con armero: 3 arcos largos, 4 picas y 6 hachas de guerra. 1 centinela dormita aquí de noche.
8. Sala de conferencias. Poco utilizada.
9. Habitación de **Fafnir**. Bajo la gran cama con dosel, una trampilla que conduce a su cámara del tesoro (3800 mo) + 7 gemas (ver valor según tablas DM) y por supuesto, en un arcón protegido por una trampa de pozo (3 mts: 1D6 daño), la otra espada.

La espada es de características idénticas a la otra.

Ambas unidas conducen a la aparición de...

### Agar, la súcubo (pag 18 MM)

CA: 0 (sólo alcanzable por armas +1 o Magia -resistencia 70%-)

HD: 6

HP: 26

AT: 2

D: 1-3/1-3

Ataque especial: beso energy drain (ver DM)

AL: Caotic evil

Magia: Oscuridad, encantar persona, ESP,

clarividencia, sugestión, shape change y abrir puerta (ver MM)

Después de dar una marcha razonable (1 ó 2 muertos, aparte de quién sostenga las espadas, **Agar** desaparecerá en 2D6 rounds de combate entre una carcajada y un aroma a perfume de ácido sulfúrico!...

#### *Radegundo de Maguncia*

Nota: Evidentemente las decisiones que tomen los personajes (robar una espada y huir, robar las dos, no robar ninguna, etc.) conducirán a situaciones variadas

En cualquier caso, el rumor de que unidas crean un río de oro puede instigar la codicia de los personajes y propiciar la aparición de **Agar**\* cuya alma dividida se halla prisionera de las dos espadas. En efecto, un hombre santo consiguió en el pasado dominar a la súcubo y encerró su alma en el filo de las dos espadas que entregó en custodia a las dos familias más poderosas de la región. Desgraciadamente, el espíritu de **Agar** envenenó progresivamente el ambiente entre las dos familias intentando que cada una de ellas consiguiera reunir una espada con otra y así traer de nuevo a la diablesa con todas sus nefastas consecuencias.

\*Asimismo si un personaje llega a sostener las 2 espadas en sus manos deberá realizar una tirada de protección contra conjuros para evitar sustraerse al impulso de juntar los 2 filos y convocar al espíritu de la súcubo.

