

Prisioneros de los Kobolds

Los caminos últimamente son más peligrosos de lo normal por culpa de los bandidos. El Rey Ouran IV ha muerto recientemente y su heredera, la Reina Galaria II, es una gobernante acosada por problemas internos y los intentos de su hermano por derrocarla y ser coronado en su lugar. La debilidad del gobierno ha provocado la concentración del ejército para fortalecer los intereses de la reina y esto ha provocado que las tierras fronterizas tengan menos presencia militar, lo que se ha traducido en una mayor incidencia de saqueadores y ladrones que asaltan caravanas, mercaderes y, los más atrevidos, a las poblaciones más expuestas. Una de las bandas que más estragos están causando son los Lenguas Bifidas, una banda de kobolds que no tienen respeto a nada ni a nadie. Sus saqueos, asesinatos y secuestros son los más violentos del reino, sobre todo por culpa de Gyziiz, su líder, una figura misteriosa que destaca entre los kobolds por su especial ansia de sangre. Por donde pasan las Lenguas Bifidas sólo quedan el olor a ceniza y el graznar de los cuervos alimentándose de la carroña.

Presentación

Los personajes (ya sea juntos o por separado) son aprendices de héroes que han intentado ganar algo de fama y dinero enfrentándose a los Lenguas Bifidas. Por desgracia, ya sea por mala suerte o inexperiencia, fueron derrotados estrepitosamente cuando se enfrentaron a ellos y han sido hechos prisioneros, quién sabe con qué oscuro propósito. Los jugadores despertarán en celdas, en el interior de una prisión subterránea. Estarán sin armas ni equipamiento, únicamente con sus ropas, y en el interior de una celda excavada en la roca viva. Las puertas de las celdas son de madera maciza con refuerzo de metal, con una pequeña abertura enrejada por la que, de vez en cuando, se oye el repiqueteo de alguien haciendo la ronda de vigilancia. Queda a discreción del Master decidir cómo fueron capturados los jugadores y en qué momento. A lo mejor estaban en una población que fue atacada por los Lenguas Bifidas o puede que fueran sorprendidos por unos incursores. También puede ocurrir que haya algunos personajes que lleven más tiempo capturados que otros y conozcan algunos detalles de lo que ocurre en el interior de la guarida de los Lenguas Bifidas. En ese caso, cuando sería recomendable que el Master hablara antes con este personaje "veterano" y le explicara ciertos detalles, para que sea éste el que hable con los jugadores y no un PNJ. Por último, es posible que alguno de los jugadores sea un pícaro o similar y suela tener algún arma o herramienta escondida. En ese caso, habría que hacer una tirada enfrentada de Percepción por parte de los kobolds e Inteligencia del jugador para ver si los Lenguas Bifidas encuentran su equipo escondido (lo que sin duda podría suponer una ventaja para la aventura).

La Guarida de los Lengua Bífida

La guarida de los Lengua Bífida es un complejo subterráneo que aprovecha una serie de cavernas naturales que han sido acondicionadas para alojar a esta banda de criminales. En el momento en el que los jugadores despiertan hay un total de 20 prisioneros repartidos entre las diferentes celdas, localizadas al sur del mapa. Se trata de campesinos, asustados en su mayoría, agotados por la mala alimentación y con la noción del tiempo perdida. El interior de la guarida está en completa oscuridad.

Los Prisioneros

Los jugadores podrán estar todos juntos o repartidos entre todas las celdas. Cuando empiecen a preguntar qué ha pasado o donde están, podrán conseguir la siguiente información de los prisioneros (o de un jugador que sea prisionero veterano).

- La banda saquea y ataca los poblados y mata a los soldados o guerreros, mientras que secuestra a los jóvenes, mujeres y niños y se los llevan a su guarida. Los prisioneros proceden de media docena de aldeas.
- Los Lengua Bífida son una banda de 10 kobolds. Duermen en media docena de habitaciones dentro del complejo.
- Siempre hay un carcelero que los vigila. La habitación del carcelero está al lado de las celdas. Las funciones de carcelero van rotando entre los diferentes kobolds.
- El líder de la banda no es un kobold. Su nombre es Gyziiz y siempre va encapuchado. Tiene sus propias habitaciones y gobierna a los kobolds con mano de hierro yteniéndolos aterrorizados.
- Gyzziz tiene una mascota, un Alosaurio al que alimenta con carne humana (y también de kobold). El caudillo lo usa para intimidar a los kobolds y a los prisioneros.
- De vez en cuando, vienen varios kobolds y se llevan a unos cuantos prisioneros. Normalmente dos o tres. Los prisioneros nunca vuelven y se llegan a oír gritos de júbilo, risas y fiesta cada vez que esto ocurre.

- A veces los kobolds capturan a un grupo de guerreros o soldados, pero siempre son los primeros en ser reclamados.

Entrada a la Guarida:

A la guarida se entra por el pasillo más al norte. Lleva a un túnel oscuro que, pasados unos 200', sale a la superficie, a un terreno montañoso.

Zona de las Celdas:

Situadas al sur del complejo. Son ocho habitaciones cerradas por unas puertas de madera reforzadas con hierro (Frueba CD 16 para forzarla y Frueba de Fuerza CD 22 para romperla). Al lado está la habitación del carcelero. Siempre hay uno que hace guardia y vigila que los prisioneros estén bien (o no demasiado mal), que no hagan ruido. El guardia tiene una llave maestra que abre las puertas.

Habitaciones de los Kobolds:

Los kobolds duermen en diferentes habitaciones a lo largo de todo el complejo. Son habitaciones sencillas, con catres en el suelo, algún barril suelto y mesas donde dejar su equipo.

Cocina:

En este lugar los kobolds cocinan para los demás y para su líder. Hay varios barriles con todo tipo de especias, condimentos y sustancias extrañas. Alguien con los conocimientos precisos podría crear un veneno con esos materiales. Sería necesaria una Frueba de Inteligencia CD 16 para fabricarlo y su efecto envenenaría durante 24 horas a todos los que coman la comida de ese día

Sala del Trono:

Esta es la habitación más grande del complejo. Está presidida por un trono hecho de acero y madera por alguien que intuía lo que era un trono, pero no tenía una idea demasiado detallada de lo que era uno. En el centro de la sala hay un espacio circular hundido, un foso de combate que tiene un fácil acceso por unas escaleras que pueden ser retiradas. Pero, sin duda, lo más llamativo es la jaula que hay en uno de los extremos de la sala, donde habita la mascota de Gyzziz, un Alosaurio. Esta es la única zona del complejo que disfruta de luz, con varias hogueras dispuestas en los alrededores, sin duda destinadas a favorecer los combates del alosaurio.

Cámara de Gyzziz:

Se trata de las habitaciones privadas de Gyzziz. Allí está su cama, una alfombra con cojines y un arcón de hierro donde guarda los tesoros más importantes que han ido robando los Lengua Bífida con el paso del tiempo

Eventos

Se sucederán los siguientes acontecimientos mientras los jugadores estén allí.

- Los jugadores que sean los prisioneros más recientes serán llamados a la presencia de Gyzziz. La Yuan-Ti intentará intimidarles con su poder y con su mascota.
- Los jugadores (aquí sí todos) serán escogidos para ser el siguiente grupo que se enfrente en el Foso de Combate a los retos que se le ocurran a Gyzziz. El primer enfrentamiento sería contra cinco kobolds. Si triunfan, al día siguiente Gyzziz hará que se enfrenten al alosaurio. Si los jugadores consiguen salir victoriosos, esa misma noche Gyzziz los sacará de las celdas en medio de las horas de sueño y los mandará ejecutar de la forma más cobarde posible.

Conclusión

Hay que destacar que si los jugadores intentan escapar a lo loco, confrontando directamente a los enemigos, lo más seguro es que acaben muertos. Los adversarios poseen una abundante ventaja numérica y podrían poner en un serio aprieto a los jugadores si optan por una estrategia directa. Esta aventura está preparada para que los jugadores planeen su fuga y la del resto de los prisioneros. Estos pueden intentar encargarse de algunos de los kobolds, pero lo más seguro es que alguno muera por el camino si hay combates abiertos. Lo mejor será que los jugadores intenten acabar con los enemigos poco a poco, mediante subterfugios, intentando escapar de sus celdas y acabando con los kobolds en pequeños grupos mientras descansan en sus habitaciones. Otras opciones serían escapar de las celdas sigilosamente (forzando la cerradura de la celda), envenenar la comida (que afectaría a todos los Lenguas Bífidas, Gyzziz y Furia incluidos) o asesinar por la noche a todos los kobolds e intentarlo con Gyzziz. Los eventos de combate están pensados para que, de tener éxito, los jugadores se enfrenten poco a poco a todos los enemigos en cantidades asumibles, aunque podrían sufrir el desgaste, sobre todo de cara al último enfrentamiento, donde no podrán disfrutar de un descanso largo.