

PREFACIO DEL AUTOR:

Esta aventura esta pensada para servir de iniciación a un grupo de *pj* sin ser necesario que conozcan el sistema. Puede haber combates complicados si se juegan el tipo en momentos obviamente equivocados pero por lo demás puede ser perfectamente jugada por un grupo que disponga de unos 5-6 niveles en total (si el grupo posee menos niveles habrá *pnj* dispuestos a ayudarles siempre y cuando les den confianza, pues el mayor problema en esta aventura es el miedo). Los nombres de los lugares son bastante “descriptivos” y pueden ser cambiados al antojo del DM para adaptarlos a su entorno de campaña. Debido a que mi campaña se inicio hace tiempo, hay muchas referencias a reinos olvidados que pueden ser modificadas sin problema. Un buen lugar donde ubicar Tarbis es al oeste de las dunas piratas.

No he maquetado nunca un texto y no se como se hace así que no va a quedar tan bonito como los módulos del contemplador pero espero que sea divertido y entretenido, pues al final es lo que importa (carita sonriente aquí, gracias).

Por último me gustaría agradecer a mi novia Natalia el haber corregido y puntuado correctamente el texto.

Gaizka Márquez Estepa.

También conocido como Aker y Moon in the Scorpio.

¡Nos vemos en la marca!

INTRODUCCION: LLEGADA A LA ALDEA PORTUARIA DE TARBIS:

Si utilizas música ambiental mi recomendación es esta canción (como siempre a volumen bajo)
<http://www.youtube.com/watch?v=9cB82L2FoAg>

“Hace varias horas que camináis desde vuestra ultima parada para comer, el viaje por clarobosque es apacible pero largo; los arboles de hoja caduca comienzan a mostrar sus jóvenes hojas primaverales mientras la flora del suelo crece y florece a vuestro alrededor. Pero por fin clarobosque comienza a dispersarse y a pocos kilómetros descendiendo por un camino poco inclinado rodeado de campos florecientes y huertos dispersos veis la pequeña aldea portuaria de Tarbis. Vuestro actual objetivo. Y mas allá el mar calmado.”

Cuando estén a medio camino:

“mientras descendéis podéis ver la aldea al completo sin gran problema. Es un asentamiento pequeño que apenas llegara a la veintena de hogares. No esta amurallado y en el pequeño embarcadero solo se encuentran pequeños barcos pesqueros presumiblemente de los propios habitantes así como un pequeño barco carguero de bajo calado. Un guardia se mantiene en el acceso a la aldea subido en una pequeña atalaya de madera de no más de 10' de altura. Por lo visto esta parece una zona tranquila.”

Y en efecto. Tarbis es una pequeña aldea que no tiene muchos problemas con los monstruos salvajes ni con los asaltantes. Esta bastante apartada de las rutas comerciales y la milicia local, aunque escasa, suele bastarse para alejar a los depredadores comunes. Pero desde hace casi una semana esta sucediendo algo que se les escapa de las manos. Algo de carácter sobrenatural, que no saben como tratar y los aventureros son vistos como agua de mayo para el mandatario del lugar el

señor Celeb Rhar.

Entrando en Tarbis:

“cuando llegáis a la altura de la puerta el guardia os saluda con un ademán de cabeza y os hace una pequeña serie de preguntas desde lo alto, con un vago ademán de desenfundar el arco. << ¿A que os dedicáis? >> y en posterior << ¿Cuanto tiempo pensáis quedaros? >>”.

Si en cualquier momento mencionan que son aventureros el guardia indicará la posibilidad de hablar con Celeb Rhar, ya que puede que tenga trabajo para ellos. Y dependiendo de lo que digan con respecto a quedarse, las respuestas serán variadas. Si afirman que se quedarán varios días el guardia sonreirá y dirá algo así como: *eso ya lo veremos mañana a la mañana*. Tanto si se van a quedar para varios días, como si solo se van a quedar una noche (o no saben cuanto se van a quedar) el guardia les informará de lo siguiente: *“tras contestarle el guardia, con un pequeño brillo en sus ojos os dice lo siguiente: bueno sea como sea recordar la norma mas importante. Por orden de Celeb Rhar cuando oigáis un cuerno significará el toque de queda. Deberéis dejar lo que estéis haciendo y correr a refugiaros en la posada. Si no os veo allí cuando yo llegue, lo lamentaréis seriamente. ¿A quedado claro? A diferencia de lo anterior estas palabras las dice sin pereza y con total seriedad. No sabrán si lo que brilla en sus ojos es enfado o miedo o puede que ambas cosas.”*

LUGARES DE INTERÉS EN TARBIS:

Tienda de pescado en salazón:

Este pequeño edificio junto al embarcadero tiene cuerdas dispuestas por el porche, con peces colgados y una pequeña hoguera en la parte trasera donde se están ahumando otros tantos. En el porche sentada, hay una mujer de mediana edad limpiando pescado con ayuda de un pequeño”.

Mary y Nut venden pescado seco al precio de las raciones de viaje del MJ. El hijo mayor de Mary, se llama Panol y pasa casi todo el tiempo en la taberna desde hace varias semanas. Se dedicaba a recoger marisco pero con unos ahorros (ver historia tras la historia) ha decidido que va a marcharse a vivir en la ciudad de Robleda, donde intentará montar un negocio de conservas de pescado al por mayor (principalmente importado de Tarbis, por supuesto). Tiene pensado marcharse en el carguero y ya ha pagado 80 mo por el pasaje (una cantidad realmente importante para la gente de este lugar). Aunque el no reconocerá haber pagado mas de 10mo (el comerciante Zotac dirá lo mismo)

Capilla:

Esta pequeña estructura de piedra sin paredes hace las veces de templo. En este lugar varios habitantes depositan ofrendas y consultan dudas sobre sus cultivos y climas a un sacerdote encargado del lugar.

El sacerdote es Mirt. La capilla estará dedicada a algún Dios bueno (por defecto Valión) afiliado a la naturaleza o al mar (en cuyo caso consultaran cosas sobre la pesca). En esta partida estará dedicado a Lathander de los reinos olvidados (primavera, alba, nacimiento, juventud, vitalidad, atletismo)

Herrería “dos hermanos”:

La casa más alejada del mar; es una herrería un tanto frustrada por el salitre pero de buena calidad. Un hombre de gran musculatura golpea incesantemente una fragua mientras elabora útiles de labranza. De las paredes cuelgan gran cantidad de cacerolas, útiles de pesca, cuchillos y puntas de flecha”.

Pese al nombre, esta herrería esta dirigida por un soltero cuarentón llamado Montimer cuyo hermano falleció por unas fiebres hará unos cuantos inviernos (6 o 7) antes de la llegada del Mirt al asentamiento. Dispone de cualquier arma o pieza de armadura de asta 10 mo de valor. Pero puede elaborar por encargo cualquier cosa que deseen los *pj*. Junto con su aprendiz (su sobrino huérfano Simón) trabajaran a una velocidad de unas 20po/día (cuanto más caro más tarda). Pero su manufactura es excelente. Por un poco de oro podrá elaborar puntas de flecha barbadas

especialmente diseñadas para la caza, pero que pueden ser muy útiles a los aventureros. (-1 al dar +1 al daño) (10 flechas 5 mo, en stock solo dispone de 40)

Posada de Celeb Rhar:

“La posada de Celeb Rhar parece haber vivido tiempos mejores, a simple vista parece cerrada al público y al mundo en general. Es grande y dispone de dos pisos así como unos establos vacíos. Todas las ventanas están cerradas a cal y canto por tablones de madera. Frente a ella se encuentra la plaza principal con las principales leyes y castigos. En la mitad del camino hacia el embarcadero unos hombres excavan dos agujeros en el suelo bajo, al mando de un hombre cuyas vestiduras no le hacen parecer mas que el posadero”.

Esta será la primera toma de contacto con Celeb Rhar. Mantendrá en secreto el propósito de los agujeros y les dirá que tiene un importante trabajo para ellos, pero que tendrán que esperar a mañana al amanecer pues ya es tarde. Les recordara la ley del toque de queda, también les recomendará que lean el tablón de la plaza para evitar infortunios.

El cartel de la plaza:

“En este cartel de madera están grabadas las principales leyes de Tarbis así como sus castigos. Obviamente no están todas relatadas pero si las más graves que son las siguientes:

- *Robar: perdida de una mano a elección del ladrón.*
- *Asesinato: El asesinato se paga con la muerte del asesino.*
- *Daños a la comunidad: Provocar daños que afecten a toda la comunidad se castigara con el despojo de todos los bienes e inmuebles y con el destierro de carácter permanente.”*

Si preguntan algo sobre el toque de queda (ya que no aparece en el cartel) Cebel Rhar les dirá que es algo provisional y que esperan que se resuelva pronto.

El interior de la posada de Celeb Rhar:

“La posada es inmensa aunque esta muy oscura debido a que todas las ventanas están tapiadas con tablas cruzadas tanto por fuera como por dentro. Varias antorchas y una hoguera central iluminan y caldean el ambiente. La puerta esta abierta de par en par para no viciar el aire antes de la caída de la noche y el toque de queda. No hay mucha gente en la taberna. Un joven jovial que visiblemente ha abusado de la cerveza, charla con un hombre recio de gran estatura y ropas elegantes de comerciante un poco harto de aguantar al joven. La camarera pelirroja luce un delantal de cuero con las letras “Dana” grabadas. Luce un aspecto realmente cansado pero no lo suficiente como para no esbozar una educada sonrisa mientras os pregunta que deseáis. Y os informa de que mientras el toque de queda permanezca activo las habitaciones son de uso público.”

Si indagan en el motivo de porque hay tan poca gente Dana les contestara con cansando desinterés:
<< *La gente tiene muchísimas cosas que hacer a casi todas horas del día. Y ya que tienen que venir cada noche a la posada debido al toque de queda, digamos que no les quedan muchas ganas de venir durante el día. Salvo a Panol que lleva casi dos semanas borracho y apenas pasa por casa excepto por la mañana para dormir la mona*>>.

Si preguntan por Panol:

<< *Panol es recolector de marisco, o al menos, lo era. Hace 10 días anunció que había reunido el suficiente dinero como para dejar Tarbis y marcharse a Robleda para montar su propio negocio, algo realmente difícil la verdad. Y desde entonces lo esta celebrando. Se habría marchado ya si no fuera por el toque de queda. Celeb Rhar a prohibido que zarpen los barcos debido al problema que la niebla representa y Zotac esta empezando a hartarse de Panol. Como siga así de pesado estoy viendo que lo va a dejar en la estacada*>>.

Si preguntan por Zotac:

Zotac es un comerciante de Robleda, suele venir regularmente para traernos metal y otros artículos que nosotros no podemos elaborar. Esta impaciente por marchar y un poco harto de Panol. Le va a llevar a Robleda por un pasaje de 10po sin incluir las provisiones. La verdad que el viaje le ha salido bastante caro a Panol...

Panol invitara a los jugadores a una ronda si hablan con el, con tal de que le cuenten anécdotas de sus aventuras. Si indagan sobre la fuente de su dinero no dirá mas que, ha trabajado duramente durante años y que siempre a sido muy ahorrador. Zotac en cambio mantendrá las distancias, ya tiene un moscón alrededor todo el día y no quiere mas. Pero tendrá los oídos muy atentos a cualquier oportunidad de negocio que los aventureros sugieran. Panol no se despegara de Zotac en ningún momento por temor a que se marche sin el.

HISTORIA TRAS LA HISTORIA:

El viaje de Panol no es tan inofensivo como puede parecer. La última vez que Zotac visitó el pueblo Panol le informó de sus intenciones y Zotac le propuso un trato a cambio. A tres kilómetros al sur bajo el mar hay una cueva a la que solo se puede acceder con las primeras mareas altas de la primavera (si habéis leído bien, altas). Ya que una pieza de madera atada al fondo por gruesas maderas, solo se eleva lo suficiente para permitir el acceso subacuático en primavera (durante el invierno también pero es mucho mas peligroso).

La cueva en cuestión, es un escondite de unos piratas de hace ya bastante tiempo (muchos años vamos) y a cambio de 80mo y de una lona que se encuentra allí escondida accederá a llevarle a Robleda. Lo que Panol no sabía es que, robando en esa cueva desataría la ira de los “fallecidos” piratas y la maldición que actualmente se cierne sobre el poblado. De hecho, ni siquiera sabe que es obra suya. Zotac tampoco lo sabía pero si que sabe perfectamente, que la maldición es fruto del robo y por ese motivo esta tan impaciente por partir.

No quiere enfrentarse a Celeb Rhar ya que Tarbis es una buena fuente de negocios pues compra las provisiones a unos precios presumiblemente caros sin ni siquiera darse cuenta.

Tiene guardada la lona en un cofre en su habitación, protegido por una custodia mágica a elección del DM. No la quiere llevar al bote porque sabe que sea lo que sea lo que hay en la niebla, hundirá el barco con tal de conseguir recuperara.

LA MALDICION:

Aunque nadie quiere hablar de ella y solo se menciona como “*La niebla*”, tras pasar una noche en la posada enseguida se darán cuenta en que consiste el problema. Cada noche los piratas no-muertos asaltan la ciudad buscando la lona que les pertenece.

El asalto viene precedido por una intensa niebla que impide la visión más allá de los primeros 5 pies. Los chequeos de percepción se realizan con un -4 así como todas las tiradas de ataque en el interior de esta.

Un conjuro de luz o bendecir lanzado por un sacerdote creara una zona libre de niebla de 15' centrado en el. Si se mueve la zona libre de niebla se moverá con el. Obviamente Mirt no lo sabe por que ni siquiera sabe a lo que se enfrenta.

La única forma de acabar con la niebla es devolviendo la lona a su lugar original o acabando con el capitán de los piratas que nunca abandona la cueva. La niebla es de carácter maligno y mágico a efectos de detección. La niebla, por el mar, se mueve a un factor de movimiento de 36 y por tierra a un factor de movimiento de 10.

PRIMERA PARTE: LA NIEBLA

Si utilizas música ambiental mi recomendación es la siguiente:

<http://www.youtube.com/watch?v=NwuCQ2xIwQ4&feature=related>

No deberías cambiarla hasta que no estén todos reunidos en la posada después del toque de queda.

En cualquier momento que el DM desee (se recomienda que sea al anochecer cuando estén pensando en ir a cenar) lee el siguiente texto.

“Mientras camináis por la aldea oís claro y alto un cuerno que resuena desde el embarcadero, la gente que camina por la calle deja rápidamente sus quehaceres y se dirige a paso rápido hacia la taberna de Celeb Rhar ,girando la vista hacia el mar, mientras intentan no tropezarse por el camino”

Si dirigen la vista hacia el mar:

“Deslizándose sobre el sur del mar , cerca de la costa se aproxima una nube de densa niebla suficientemente grande como para cubrir toda una ciudad. Se aproxima a una velocidad vertiginosa pese a que apenas sopla el viento”

La niebla esta lejos y todavía tardara unos 5 minutos en llegar dando tiempo a todos los habitantes a llegar a la posada sin problemas (a no ser que se entretengan especialmente por el camino, como por ejemplo a entrar en una casa a robar. Ten en cuenta que esta es una aldea bastante pobre y que no encontrarán más que 2d8 mo, unas 3d10+5 mp y 2d20+10 mc. Así como algo de comida y equipo misceláneo con un valor nunca superior a las 20 mo).

Una vez en la posada:

“Las puertas de la posada permanecen abiertas con dos guardias apostados en cada uno de los goznes, hasta que la niebla comienza a ascender por la calle que sube desde el embarcadero, ahora mas despacio que cuando avanzaba por el mar. Es tan densa que incluso pareciera que se podría agarrar. En ese momento los guardias cierran las puertas mientras Montimer coloca 3 enormes travesaños tras ella en unas estructuras metálicas construidas para este fin presumiblemente por el. La gente esta atemorizada. Los niños y mujeres se amontonan alrededor de Mirt que les tranquiliza con salmos y plegarias. Panol en un estado de ebriedad casi constante, esta acurrucado junto a Zotac que mantiene como puede la compostura. Celeb Rhar junto con los 3 guardias de la aldea y los hombres en edad de combatir, se mantienen alerta sujetando las ventanas y la puerta intentando evitar que sea lo que sea que hay fuera, no entre.”

Un poco después:

“Cuando la niebla rodea por completo el edificio la temperatura comienza a descender, hace frío. Poco a poco se va haciendo el silencio en la taberna fruto del temor. Solo se pueden oír las tranquilizadoras plegarias de Mirt hablando sobre el amanecer y el renacimiento que trae consigo expulsando a la niebla con la luz del sol. Lentamente la niebla comienza a reptar entrando por los resquicios de las ventanas. Como un río de humo que desciende hasta desvanecerse poco después de tocar el suelo. Por la parte inferior de la puerta principal la niebla se cuela como si de un extraño ente se tratara. Avanza por el suelo lentamente como con vergüenza para luego disiparse tras unos pocos metros. Y así continuamente”

La niebla esta bastante fría. No produce ningún daño ni tiene ningún efecto especial pero si que es bastante molesto el contacto con ella. Esta escena debería transmitir inseguridad a los jugadores así como un poco de temor.

“Pasado un tiempo no sabríais decir cuanto, pues cada segundo que pasa os parece una eternidad, algo extraño sucede. Un golpe seco golpea una pared, seguido de otro al otro lado de la taberna. Poco después todas las paredes de la taberna están siendo palpadas y golpeadas

buscando una entrada. Los golpes se concentran principalmente en la puerta y en las ventanas. Tanto en las de la planta baja como en las de la planta superior. Los hombres sujetan las ventanas y la puerta por temor a que los tablones cedan. Por encima de los golpes y los sollozos solo se escuchan las oraciones de Mirt cada vez mas altas intentando traer esperanza y alegría a los mas pequeños”

Tras un rato los golpes cesaran para luego volver con la misma insistencia. Si los pjs salen, se están enfrentando a una muerte casi segura y los habitantes de Tarbis se lo dirán claramente. La niebla ya a matado a un guardia (antes eran 4) a una mujer y a dos hombres. Si salen se tendrán que enfrentar a un mínimo de 4 zombies marinos, 1 zombie marino sacerdote y 2 lacedones.

Combatir en el interior de la niebla es toda una proeza no solo por la escasa visibilidad a la que los muertos vivientes son inmunes (pueden ver a través de la niebla) si no que el frío de esta, resulta extremadamente incomodo otorgando un -1 a todas las tiradas.

Si esperan al amanecer para comenzar con la investigación algo en lo que Celeb Rhar insistirá sin descanso tanto Mirt como Montimer y uno de los guardias se ofrecerán a ayudarles (todos ellos a cambio de una parte de la recompensa. Mirt aunque lo hace de forma desinteresada esta ahorrando para poder construir una pequeña estructura cerrada al lado de la capilla donde poder acoger a heridos y tal vez un aprendiz pues aunque Celeb Rhar le a cedido una habitación de la posada para su uso personal prefiere ser mas independiente).

La niebla partirá de vuelta cuando falten unas tres horas para el amanecer. Momento en el que la gente suele aprovechar para por fin intentar dormir unas pocas horas antes de volver a sus quehaceres diarios.

AMANECER:

Canción recomendada:

<http://www.youtube.com/watch?v=gUPt8yXP3-g&feature=related>

Cuando amanece y levantan los trancos de las puertas el sol formara un hermoso paisaje frente al mar. Celeb Rhar junto con algunos hombres correrán calle abajo hacia el embarcadero y se detendrán frente a los agujeros que estaban excavando el día anterior.

“Celeb Rhar se dirige apresuradamente calle abajo con un destello de ansiedad en sus ojos seguido de cerca con los cuatro hombres que ayer visteis excavando. Una vez llega a la altura de sus agujeros, se gira y os hace una señal a vosotros y a los guardias. Cuando llegáis con voz calmada pero preocupada os dice lo siguiente: “chicos parece que ya sabemos a que nos enfrentamos” mientras señala con el dedo índice uno de los fosos. En su interior podéis observar una aborrecible criatura. Un zombie completamente empapado que parece haberse roto una pierna durante la caída. Conserva restos de unas vestiduras aparentemente de marinero y la lengua le cuelga a un costado, como si hubiera muerto fruto de la asfixia. Uno de sus ojos ha sido arrancado y en su lugar se ha colocado algo dorado que apenas podéis apreciar pero parece una moneda. En cambio el otro foso esta vacío.”

Los fosos tenían dos objetivos. Uno principal y uno secundario. Y ambos han sido resueltos. El principal era saber a que se enfrentaban y ya lo han descubierto al menos de forma parcial. El segundo era saber si estas criaturas veían a través de la niebla fuera lo que fuera, por eso uno de los fosos estaba camuflado y el otro no. El zombie marino a caído en el foso camuflado. Junto a él también había caído un lacedon (necrófago marino, igual que necrófago pero puede nadar a la misma velocidad) pero este consiguió trepar para salir dejando al zombie tras de él.

El zombie es una victima fácil con armas a distancia. El foso no tiene mas de 2m de profundidad e incluso con una lanza debería ser una tarea sencilla tras varios golpes. (ca:7 PG: 5 restantes).

Si los jugadores deciden investigar por su cuenta el contenido del ojo del zombie lee lo siguiente:

“Con un poco de asco debido al hedor y al agua que empapa el cadáver semi-descompuesto, conseguís extraer sin mucha dificultad un objeto liso de forma circular y color dorado. No cuesta mucho darse cuenta de que no es mas que una pieza de oro” (tirada de inteligencia con un bonificador de -2 al dado) “sin embargo no tardáis en daros cuenta de que no es de esta zona, está acuñada con el símbolo triangular de Visirstan”.

Aquí es donde debería empezar a destaparse el pastel. Zotac y Panol llevan un tiempo pagando con estas monedas y Celeb Rhar las reconocerá enseguida y empezara a atar cabos. Pero será tarde, Panol ya habrá aprovechado la confusión para salir corriendo dando un rodeo por el bosque en dirección a la cueva para devolver todo el dinero robado que no ha gastado. Sin embargo, no llevara la lona que tiene Zotac y es el verdadero motivo de la maldición.

Zotac escurrirá el bulto lo mejor que pueda aprovechándose de la ausencia de Panol, desde luego esta deseando largarse antes de que la mentira se destape y pensándolo bien prefiere seguir vivo que llevarse la lona. Una vez que ya sabe a ciencia cierta donde se encuentra, puede engañar a otro grupo de aventureros para que vaya a buscarla estando él, mas lejos del conflicto.

Dejo unas sugerencias de los argumentos que Zotac podría utilizar:

1,- Panol me pago el viaje con estas monedas y con una lona de carácter mágico que dijo encontrar en una cueva marina al sur de aquí. Si volvéis a depositar la bandera en donde sea que estuviera, seguramente dejen de atacarnos.

2,- Panol insistió en que guardara esta lona, que era lo que la niebla venia buscando. Quería ir a venderla a la gran ciudad para luego asentarse cómodamente. Le dije que no me parecía buena idea saquear cuevas de piratas pero que le haría el favor de guardarle el equipaje. Por favor tener la lona, no quiero volver a verla.

3,- Panol me pidió que identificara una lona que había encontrado en una cueva al sur de aquí. Decía que era algo de gran importancia y me pago una gran cantidad de dinero por mantenerlo en secreto. Estoy deseando marcharme de aquí. Podéis quedaros con la lona y con las 10 mo que me pagó por llevarle y guardarle la lona. Ahora mismo me marcho de aquí, si me lo permitís.

Como podéis comprobar, el principal argumento es sencillo. Cargarle el muerto a Panol esperando que no vuelva (al menos con vida) y largarse cuanto antes del pueblo.

Una vez los jugadores o Celeb Rhar posean la lona se les encargara que por favor ,se encarguen de llevarla a la cueva de los piratas y depositarla donde estuviera (tendrán que averiguarlo).

Han echo una colecta y como pago les darán 230 mo, 30 raciones, una poción curativa, 2 pergaminos de curar heridas leves y 40 flechas barbadas, tres anillos de cobre (12 mo cada uno), un arco largo, un colgante de conchas marinas (9 mo) y tres grandes trozos de cuero curtido (5-10 mo cada uno) el DM puede añadir mas tesoro si lo desea. Deberá recordar que es una aldea con pocos recursos y que la mayor parte del pago se realizara en objetos y que en la cueva podrán encontrar bastantes monedas de oro y tesoros adicionales.

Celeb Rhar recomendara partir cuanto antes. Si lo desean Montimer, Mirt y un guarda (Anders) se ofrecerán a acompañarles bajo las condiciones anteriormente indicadas (si estos PNJ participan en un combate también recibirán experiencia de la forma habitual).

Mirt es un clérigo de nivel 2 con 9 pg y ca 7 armado con un garrote. Montimer es un humano panchito de nivel 0 pero con una fuerza de 18 y va armado con un martillo y delantal grueso de cuero CA7 y 5 PG. El guardia es un guerrero nivel uno con arco y lanza, CA6 y 7 PG.

NOTA:

Es posible que los jugadores se limiten a colocar la bandera en algún lugar del pueblo y esperen al

anochecer por si la situación se repite o simplemente se llevan la bandera. En caso de que lo realicen, la aventura se da por finalizada y recibirán 500 puntos de experiencia cada uno. Zotac saldrá indemne y a Panol se le acusará de robo, daños a la comunidad y del asesinato indirecto de 4 personas. Lo que resolverán amputándole una mano, y 3 dedos de la otra así como el destierro y la sustracción de todos sus bienes que pasaran a ser propiedad de la comunidad. El DM puede decidir que Panol huye con éxito para salvarse de tan trágico destino y convertirse en un Pnj de futuras partidas.

También es posible que los jugadores quieran ver las monedas que lleva Zotac así como investigar su barco. Tiene monedas de todas las partes del mundo, aparte de las anteriormente citadas aunque la mayoría son de aquí (unas 100) y de Visirstan hay unas 60 (lo que le queda de las que Panol le entregó).

Si investigan el barco aparte de los efectos personales de Zotac y el diario de bitácora donde no menciona absolutamente nada (digamos que es un poco dejado en sus responsabilidades o prefiere no escribir los asuntos sucios). Entre sus cartas de navegación pueden encontrar un mapa que indica la situación de la cueva. Como ha llegado hasta sus manos queda a discreción del DM así como si Zotac se lleva el secreto a la tumba o no.

SEGUNDA PARTE: LA CUEVA

“Música” recomendada: http://www.youtube.com/watch?v=BnpGkxl__kY&feature=fvst

Cómo encontrar la cueva puede ser un problema serio para los jugadores al menos desde su punto de vista. Una vez lleguen no será tan difícil.

El camino:

“camináis largo a través de la estrecha playa y de las rocas que conforman la escarpada costa (de unos 15 m de altura). Tras varias horas de camino por el abrupto terreno llegáis a una zona de suelo rocoso y sobre una piedra de un metro de altura (donde las olas no llegan) encontráis unas botas de cuero, una camisa doblada y un pergamino enrollado en el interior de una de las botas”.

Si el DM lo desea, puede intercalar un encuentro aleatorio apropiado durante el camino.

Estas ropas obviamente pertenecen a Panol y el pergamino no es mas que un resguardo del pasaje que Zotac le vendió, donde indica claramente que el precio convenido fue de 80po.

Un examen más exhaustivo de la zona revelará 5 grietas en la pared bastante pequeñas y cubiertas por la maleza de apenas 5 cm de ancho y varios metros de altura. Si observan por el interior lee lo siguiente:

“A través de la grieta podéis discernir una enorme cavidad rocosa donde mas abajo (a unos 3 m de altura) un grupo de zombies marinos se alzan mirando la superficie del agua. Parecen estar esperando a que suceda algo”

Los jugadores están observando la sala 1. Si disparan con algún arma de proyectil los zombies se limitaran a apartarse de la línea de visión del asaltante ya que no salen de la cueva si no son guiados por la niebla. Disparar con un arco a través de las grietas es algo difícil por lo que tendrán un -2 a las tiradas de ataque. Con una onda así como, con armas arrojadas este penalizador aumentara a -6. Las ballestas no reciben ninguna penalización. En esta sala no hay rastro de Panol.

Las mareas:

El tiempo aproximado entre una pleamar y la bajamar es de 6 horas, completando un ciclo de 24 horas 50 minutos. Al anochecer (19,00) la marea estaba alta y a la 1,00 la marea estaba baja. Los zombies partieron 3 horas antes del amanecer (amanece a las 6.00 aproximadamente durante la primavera) y esperaron la marea alta a las 7.00. La próxima marea baja debería de ser a las 13,00.

Solo se puede entrar con facilidad durante la marea alta plena (que no volverá a ser hasta las 19.00). Se podría entrar con un poco de dificultad hasta las 10,30 o a partir de las 16,30. Queda a discreción del DM la hora a la que los pj han llegado a la entrada de la cueva. Sea como sea, Panol ha entrado a las 8,30 y esta “encerrado” en un lugar y no sabe qué hacer, por lo que no se aventurará a salir hasta que no sea de noche y los zombies hayan partido hacia Tarbis. Aunque los tenga bien puestos no desea morir.

Si los jugadores intentan entrar en cualquier otro momento no encontrarán más que un enorme tablón (esta encantado para no deteriorarse) encajado en unos raíles, que sube y baja levemente en post de las mareas.

Si entran a la vez que salen los zombies, se encontraran en un grave aprieto. La niebla sale de la cueva a través de las grietas desde la sala 7 donde se forma. Si esperan a que los zombies salgan guiados por la niebla, buscarán la ubicación de la bandera. En el caso de que la tengan, ellos seguirán estando en un aprieto.

ENTRANDO EN LA CUEVA:

Música:

http://www.youtube.com/watch?v=wdtCl9YgHvM&feature=bf_next&list=PLE816143986BF474B&lf=results_main

La entrada a la cueva esta a 4 m de profundidad en una pequeña sima a 3 metros de la costa (el agua que la rodea tiene 1.5 m de profundidad), el acceso a través del tablón (realmente no es un tablón es un cubo de madera hueco de 2 metros cúbicos).

Considerarlo como la entrada a la sala 1; un pequeño agujero en el costado lleva asta la zona 2 si no suben en pleamar el agujero estará medio taponado y tendrán que realizar una tirada de fuerza o destreza con un +2 para poder entrar. Si la fallan recibirán 1d4 puntos de daño por los golpes del cubo de madera al moverse con la marea. En cambio, pueden seguir hacia adelante sin problemas.

ZONA 1B: cuando salgan del agua:

“Asomáis la cabeza del agua deseando dar una bocanada de aire fresco. Pero este aire apesta por el hedor de los zombies que os observan fijamente, casi podría decirse que con sorpresa. No tardan en lanzarse a por vosotros con sus sonidos característicos.”

En esta sala, se encuentra la mayor parte de la tripulación maldita 30 zombies y 6 sacerdotes.

ZONA 1C: puerta de madera bastante dañada por la humedad. Pese a que tiene cerradura se encuentra abierta.

ZONA 1D: puerta de madera bastante dañada por la humedad. Los refuerzos metálicos están completamente oxidados y la cerradura a sido fácilmente forzada.

ZONA 2:

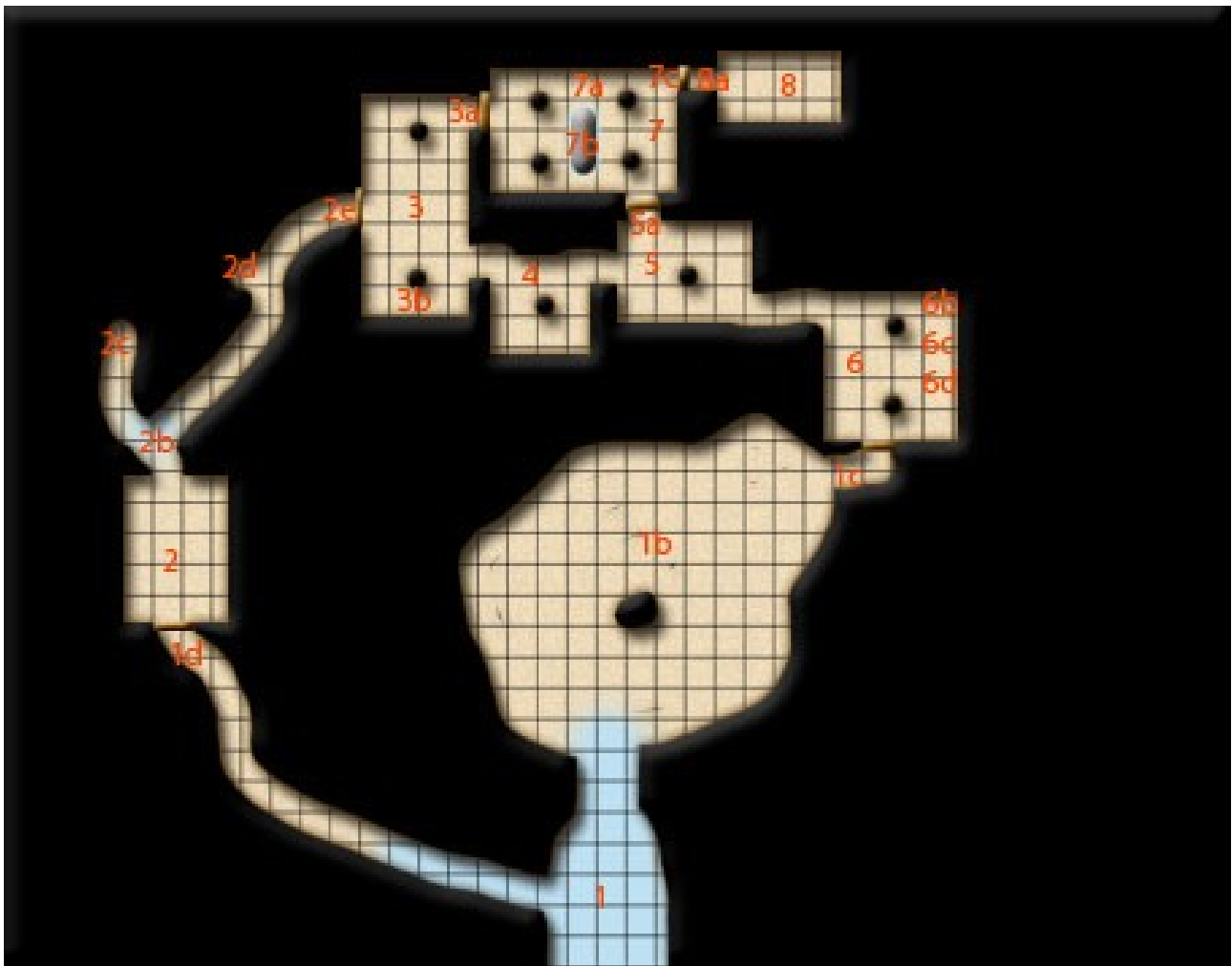
“Entráis en una estancia cuyas paredes han sido finamente pulidas y elaboradas. En el suelo hay diversos trozos de cadáveres semi- devorados. Parecen cadáveres de zombies marinos.”

Si apuran pueden llegar a encontrar un tesoro por valor de 120 mo en pequeñas baratijas y monedas esparcidas por la sala. Si rastrean descubrirán unas huellas mojadas descalzas. Panol pasó por aquí.

ZONA 2B:

“Un débil rayo de luz cae sobre esta intersección, el agua de lluvia acumulada durante el invierno esta revuelta como si algo hubiera pasado recientemente”

Este texto depende de cuanto tiempo haya pasado desde la llegada de Panol.



ZONA 2C:

En esta oscura zona de la gruta un gusano carroñero a situado su guarida; entro por el techo durante el invierno, pensando abandonar el lugar con el calor del verano y hace poco descubrió que de vez en cuando, llegaban presas ellas solas. Por lo que se a estado dando un buen festín a base de zombies (ya ha matado a 2) y estos le temen, por lo que han decidido encerrarlo esperando recuperar la bandera y volver al descanso eterno antes de que siga diezmando sus filas. Si sale de la sala no dudaran en unirse y atacarlo pero hasta ahora esta mas considerado como una molestia que como una amenaza seria. PG:17 (3d+1) CA:7 mov 12, TS:G2 Tentáculos + parálisis 1d6 75 px.

Si los PJ pasan por la zona 2B tratara de emboscarlos cuando avancen hacia 2D. Si avanzan hacia 2C se encontrarán de frente con él.

ZONA 2D:

En este pequeño agujero en la pared Panol se ha escondido con éxito esperando al anochecer. Cuando pasen los jugadores no tardara en salir y en explicar su versión de lo ocurrido (la verdadera, pero los jugadores no tienen por qué saberlo). Colaborará y responderá con sinceridad todo lo que pregunten.

Vino aquí para devolver el poco dinero que le quedaba del saqueo anterior, esperando así perdonen la maldición (cosa que obviamente no iba a funcionar pero esta desesperado por resolver esto). Panol es un ladrón de nivel 1 armado con una daga CA 8 y 4 pg. Se ha escondido aquí por el ruido que ha escuchado al otro lado de la puerta 2E y no se atreve a volver por que le a costado mucho pasar a través del gusano carroñero sin que este note su presencia. Si no se ha desarrollado aún el combate se desarrollara ahora. Si ya se había desarrollado Panol intentará ayudar a los pj lo mejor que pueda pero no se arriesgará a salir herido. (Arrojando la daga o piedras por ejemplo)

ZONA 2E:

Esta puerta de madera contiene una cerradura no tan oxidada como las anteriores pero es bastante fácil de abrir (+25%). Si el grupo no dispone de ladrón, Panol podrá hacerlo pues ya lo ha hecho anteriormente.

ZONA 3:

“Os encontráis en un apestoso lugar de ceremonias religiosas. Una débil luz blanquecina y moribunda proveniente de varias runas en el suelo ilumina la estancia. 2 columnas talladas con motivos marinos y religiosos conforman el centro de la estancia (un examen detenido revelará que están dedicados a Leviatan). 4 zombies gruñen y se dirigen hacia vosotros”

Estos cuatro zombies son sacerdotes. Panol suelta un sutil <<JO DER, estos tíos no estaban aquí la última vez que vine>> (y es cierto cuando Panol vino la primera vez, todos los muertos permanecían muertos tumbados en la sala 1 excepto el capitán en su sarcófago. Se animaron la misma noche que el robo la bandera). Si el combate se alarga más de 1d4+2 asaltos los zombies de la sala 4 serán atraídos hacia el combate.

ZONA 3A: puerta de madera recia abierta.

ZONA 3B: engarzadas en esta columna hay 12 lapislázuli (13 mo de valor cada uno si se extraen con un objeto punzante, se tarda un asalto extraer 1d4-1 lapislázulis)

ZONA 4:

Estáis en una pequeña sala con un hedor casi insoportable una mesa alrededor de una columna de roca viva hace las veces de lo que antes sería una zona de juego. 4 zombies marinos se amontonan alrededor de la mesa intentando recordar para que servía. Cuando os ven se dirigen a vosotros.

Si han llegado a esta sala desde la zona 3 los zombies de la zona 5 se unirán al combate trascurridos 1d4+5 asaltos. Si han entrado desde la zona 5 ocurrirá lo mismo desde la sala 3 (solo que tardarán 1d4+1 asaltos).

ZONA 5:

“Esta amplia sala libre de mobiliario exceptuando una columna central esta ocupada por 5 zombies que hacen lo que parece ser una ronda de guardia dando vueltas alrededor de la columna. Parecen algo distraídos.”

Estos zombies marinos están un poco más absortos en sus quehaceres que los anteriores por lo que se consideran sorprendidos.

ZONA 5A:

Puerta de madera recia abierta.

ZONA 6:

Esta estancia de paredes pulidas y elaboradas contiene 2 columnas unidas entre si a media altura por una larga mesa de madera cubierta de sangre tanto fresca como reseca. 4 necrófagos marinos hacen uso de esta para devorar un cadáver de aspecto reciente.

Estos cuatro lacedones no se consideran sorprendidos pese a estar entretenidos han oído llegar a los pj y posiblemente los combates que se han producido pero la verdad que no les a importado mucho que maten a sus compañeros. Eso si no están dispuestos a que les estropeen una buena comida.

El cadáver que esta sobre la mesa corresponde a una mujer de mediana edad. (6a no marcado en el mapa) 6 b,c y d corresponden respectivamente a los dos hombres y al guardia de Tarbis. Están bastante devorados y el reconocerlos no será una tarea agradable.

ZONA 7:

Esta estancia esta iluminada por una luz azulada que recuerda la superficie del mar. La luz proviene de un sarcófago en el centro de la sala y de pies, a su lado, se encuentra lo que parece un capitán marino. 4 columnas finamente elaboradas con motivos marinos decoran la estancia así como 2 ganchos vacíos que parecen haber sostenido algo extendido durante mucho tiempo. El capitán no tarda en desenfundar una cimitarra e iniciar el combate.

El capitán aunque tiene una inteligencia superior al resto de sus secuaces (8-9 frente a los 5-6 del resto) no negociará ni dialogará. Simplemente se limitará a atacar al portador de la lona. Solo cesará de combatir cuando la lona este colgada en su lugar. Momento en el que se introducirá en su ataúd y descansará hasta que la lona vuelva a ser robada así como el resto de habitantes de la cueva. Todos los que aun permanezcan vivos se dirigirán a la sala 1 se tumbarán y descansarán (incluidos los lacedones) si son destruidos mientras están descansando y la lona vuelve a ser robada se alzarán como sombras y el capitán como espectro.

El capitán porta una cimitarra+1 que produce 1 punto de daño adicional por frío y permite comunicarse con cualquier criatura marina que conozca un idioma durante 10 minutos al día (que pueda comunicarse no quiere decir que la criatura este dispuesta a contestar y menos con total sinceridad) esta valorada en 3500 mo.

Si examinan el sarcófago encontraran una serie de agujeros de 2 cm de diámetro. Desde este lugar emerge la niebla. Como lo hace, queda a discreción del DM pero debería ser de un carácter mágico con fuente divina.

ZONA 7A:

Esta puerta de piedra esta cerrada aunque la cerradura es sencilla de abrir (+25%)

ZONA 8A:

Aquí descansa la única trampa de todo el *dungeon*. Es una trampa de lanza que sale de la pared y se activa por presión. Esta bastante bien elaborada por lo que el ladrón no tiene modificadores a su habilidad. Hace 2d4+2 puntos de daño y sale por el costado del mar. Se rearma automáticamente cuando la presión se elimina de la losa.

ZONA 8:

Esta es la estancia del tesoro de los piratas. Dejo a la elección del DM el tesoro que desea dar a sus jugadores para que sea este el que nivele el equilibrio en el juego. Yo recomiendo lo siguiente: 2-3 pociones variadas, 1 rollo de pergamino arcano, 3-4 rollos de pergamino de sacerdote, y baratijas por valor de unas 1000 mo y monedas por valor de 1500 mo. (Intenta hacerlo para que sea muy voluminoso y llamativo aunque su valor individual sea más bien escaso)

TERCERA PARTE: EL DESENLACE

Después de entregar la lona/bandera los jugadores volverán al pueblo (cargados o no con el tesoro por posible temor a una segunda maldición que no llegará mientras la lona este en su sitio). Deseosos de cobrar su merecida recompensa y seguramente en compañía de Panol. Pero aún les espera un desafío mas que superar. Celeb Rhar querrá que sea ellos quienes se encarguen de celebrar el juicio de Zotac y de Panol a ambos están acusados de lo siguiente:

-“Robo de la propiedad ajena y por lo tanto amputación de una mano”

-“Asesinato indirecto como consecuencia del robo de cuatro personas de la comunidad”

-“Daños a la comunidad por la maldición y los desperfectos y graves molestias que se han causado”

Pleno la quince digamos.

Queda en manos de los jugadores dictar sentencia **y aplicar las penas** entre ellos pues se les considera las personas mas imparciales de la comunidad en estos momentos. Pueden interrogar a los testigos cuanto quieran tanto de forma privada como pública pero ambos se mantendrán firmes en

sus declaraciones incluso bajo tortura así que tendrán que guiarse un poco por su instinto aventurero.

RESOLUCIÓN:

Si Panol ha muerto o no ha sido descubierto y Zotac sigue en el pueblo: todos los cargos recaerán sobre Panol y Zotac saldrá indemne. Queda a discreción del máster poder utilizarlo para futuras partidas pues no descansará hasta poseer la lona.

Si Panol es declarado inocente de todos los cargos o solo se le declara culpable de daños a la comunidad, este se mostrará muy agradecido y se ofrecerá en unirse al grupo y ayudarles en lo que sea hasta llegar a una ciudad mas grande donde pueda asentarse por su cuenta.

Si Panol es acusado de robo y desterrado se cortará una mano y partirá sin demora de la comunidad. Lo que le suceda en posterior a este PNJ, queda a discreción del DM. Puede simplemente desaparecer o ser utilizado como gancho para futuras partidas.

Si Panol es acusado solo de robo y no es desterrado vivirá el resto de sus días ayudando a su madre y heredará el negocio de secado de pescado.

Si Zotac es desterrado, no volverá jamás a la comunidad y el barco junto con sus bienes serán puestos a la venta. Semanas después, alguien encontrará el mapa que señalaba la cueva y tirará por los suelos los argumentos de Zotac, quedando claro que era culpable de todos los cargos que se le imputaban. Meses después aparecerá durante la madrugada a lomos de un caballo seguido por mercenarios, dispuesto a recuperar la bandera así como su barco si todavía se encuentra en el poblado.

Si Zotac es acusado de robo pero no es desterrado por los motivos que los jugadores puedan sopesar partirá en el barco y no volverá hasta pasado un buen tiempo cargado de mercenarios y dispuesto a recuperar la bandera y vengarse por la amputación de la mano.

Si Zotac muere el resto de los acontecimientos se tratan como si hubiera sido desterrado solo que no volverá.

Si Zotac es declarado inocente de todos sus cargos se ira tan contento y contratara a un grupo de aventureros para que recuperen la bandera por el. Pero él no se moverá de su casa y la seguridad de la distancia. (Seguridad real o infundada)

PUNTOS DE EXPERIENCIA POR FINALIZAR LA AVENTURA:

500 puntos de experiencia por finalizar la aventura con éxito.

250 puntos de experiencia si descubren que Zotac es el verdadero culpable basándose en las declaraciones o pruebas disponibles si las hubiera (como el mapa de navegación) no por corazonada o suerte.

OBJETOS MAGICOS NUEVOS:

Velamen negro del contrabandista

Esta vela de color negro aparenta ser un trozo de tela teñida de gran resistencia y tacto sedoso.

Propiedades:

Si un capitán de alineamiento caótico la sitúa en el mástil de proa y pronuncia las palabras de mando "Podremos pasar", el barco y todo lo que transporte se tornará fantasmal, como si fueran espectros durante 1d4+1 X 30 minutos (entre 60 y 150 minutos). Este poder sólo se puede utilizar una vez al día. Mientras el poder está activo, todos los tripulantes y el barco son considerados muertos vivientes aunque no pueden ser expulsados y sólo puede ser impactados por armas mágicas y conjuros. Si una criatura no caótica se encuentra en el barco mientras se utiliza este oscuro poder, envejecerá 1d6 años y perderá 1 punto de golpe permanente por cada 30 minutos que permanezca activo. El capitán que lo ha activado puede cesar el efecto cuando lo desee.

Tipo: Transporte

- **Rareza:** Único
- **Estado:** Cueva de los piratas cercana a Tarbis
- **Valor:** Incalculable (Zotac a cerrado un trato con algún indeseado por 80,000 mo)
- **Alineamiento:** Caótico

Si por lo que sea el DM considera que el velamen debería ser destruido (o sus jugadores desean hacerlo) deberá de ser sumergido en agua bendita durante 24 horas y después expuesto a la luz directa del sol del medio día y vuelto a sumergir durante otras 24 horas, donde comenzará a disolverse y solo quedara agua sucia. El contacto con este agua dejara una mancha permanente en la piel que no podrá eliminarse nunca, salvo con un conjuro de deseo.

NUEVOS ENEMIGOS:

Zombis marinos

Estos zombies alzados por alguna especie de voluntad oscura o poder maligno tienen libre albedrío y voluntad propia. Antiguamente eran malvados piratas o marineros al servicio de un tenebroso señor.

Su principal ciclo de actividad es nocturno aunque debajo del mar están activos a todas horas. Su aspecto es el de alguien que a pasado mucho tiempo debajo del agua, carne hinchada y pálida supurando agua sucia y una lengua negruzca asomando entre los labios amoratados. Desprenden un hedor que alcanza los 10m a su alrededor (salvación de venenos o sufrir un -1 a las tiradas de ataque y a la CA durante 1d4 minutos). Poseen una resistencia al fuego de 50% y los ataques basados en electricidad les causan el doble de daño.

Zombi marino (capitán)

- **CA:** 7
- **TS:** Guerrero nivel 4
- **Valor PX:** 135
- **Dados de golpe:** 4
- **Moral:** 12
- **Movimiento:** 8 metros / nadando 10 m
- **Alineamiento:** Caótico
- **Tesoro:** 1500 mo en baratijas mas arma mágica

Ataques:

Golpetazo o por arma (generalmente armas de carácter mágico) (bonus fuerza +2)

Descripción:

Una tripulación normal consta de un capitán, 10 sacerdotes y 40 marinos. Opcionalmente pueden acompañarles 1D6 necrófagos/lacedones (antiguos cocineros)

Zombi marino (sacerdote)

- **CA:** 7
- **TS:** Guerrero nivel 2
- **Valor PX:** 38
- **Dados de golpe:** 2
- **Moral:** 12
- **Movimiento:** 8 metros / nadando 10 m
- **Alineamiento:** Caótico
- **Tesoro:** 100 mo en baratijas

Ataques:

Un conjuro de nivel 1 al día (generalmente Causar miedo o Protección contra el bien) . O como un zombie marino normal.

Zombi marino

- **CA:** 7
- **TS:** Guerrero nivel 2
- **Valor PX:** 29
- **Dados de golpe:** 2

- **Moral:** 12
- **Movimiento:** 8 metros / nadando 10 m
- **Alineamiento:** Caótico
- **Tesoro:** 100 mo en baratijas

Ataques:

Golpetazo o por arma (generalmente garrote) (bonus fuerza +1)

Lacedon (necrófago marino)

- **CA:** 6
- **TS:** Guerrero nivel 2
- **Valor PX:** 25
- **Dados de golpe:** 2
- **Moral:** 09
- **Movimiento:** 9 / nadando 12
- **Alineamiento:** Caótico

Ataques:

2 garras o mordedura 1d4/1d4 o 1d4 + especial

Descripción:

Muertos vivientes horribles, de aspecto parecido al del zombi, pero más fuertes y potentes. Se alimenta de cadáveres y carne humana y su toque puede paralizar.