

ENCUENTROS NIVEL BAJO (1-3)



2.-LA MUERTE DE ARDEN

Localización: Urbe grande.

Territorios: Cualquier lugar civilizado (recomendado Reino Bosque).

Ciclo: Nocturno

Palabras clave: Grito, luna llena, oscuras nubes, olor agua estancada, noche, sombrío, figuras negras, brisa.

Información para el narrador: Unos ladrones se encuentran de noche robando a un transeúnte en un callejón. Los Ajs pueden intervenir aunque llegarán algo tarde. En el momento en el que aparecen los Ajs los ladrones ya han matado al desafortunado hombre y se encuentran examinando el cadáver. Se trataba de un clérigo que portaba un importante objeto que los ladrones buscan.

Desarrollo: Los Ajs están paseando de noche por la gran ciudad en la que se encuentren. Al pasar frente a una calle cerca de un templo deben hacer una tirada de escuchar. Los que la pasen oirán un grito ahogado proveniente de un callejón. Si todos fallan la tirada o ignoran el grito el encuentro finaliza aquí.

Si los Ajs acuden al callejón del que proviene el alarido los ladrones han matado a un hombre y se encuentran examinando el cadáver. Dos están demasiado absortos en su tarea. El resto tienen derecho a una tirada de escuchar.

- Si ninguno la supera, los personajes pueden sorprender a los ladrones.
- Si uno la supera, avisará al resto de que alguien se acerca y se esconderá en clave A (ver claves del mapa). Los ladrones no podrán ser sorprendidos.
- Si dos o más la superan, avisará al resto de que alguien se acerca y esos dos se esconderán en A y B (ver claves del mapa). Los ladrones no podrán ser sorprendidos.

En caso de haber ladrones escondidos, los otros intentarán dialogar o hacer amago de rendirse para que los Ajs se acerquen y caigan en la trampa. Si no hay ladrones escondidos, probablemente se producirá un caótico combate.

1.-Uno o más Ajs pasan al lado de ladrones escondidos. Tira en la siguiente tabla:

1d10	Resultado
1	El ladrón pierde el asalto y queda al descubierto.
2-4	Ataca por la espalda al primero que pase.
5-8	Espera y ataca por la espalda al primer Aj clase guerrero/paladín/explorador/enano que pueda
9-10	Espera y ataca por la espalda al primer Aj clase mago/clérigo/ladrón/elfo que pueda

Si al atacar sacan una tirada de moverse en silencio podrán utilizar la habilidad de ladrón de apuñalar.

Es de suponer y desear que los Ajs derrotarán a los ladrones, bien porque estos huyan o resulten muertos. Si examinan la figura que yace en el suelo, verán que es un clérigo. Encontrarán aferrado en su mano muerta de los siguientes objetos clave:

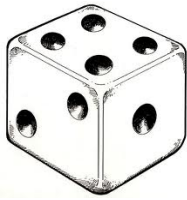
1d10	Resultado
1-2	Carta lacrada que lleva a otro encuentro (a discreción del Narrador)
3-8	Mapa con la localización de un dungeon
9-10	Llave de entrada (o de la sala) de un dungeon.

Al cabo de examinarlo se puede producir el siguiente evento (los Ajs tienen derecho a tirada de escuchar para oírlos llegar):

1d10	Resultado
1-6	Nada
7-8	Un transeúnte aparece alertado por el ruido. Su primera reacción es echar a correr a avisar a la guardia.
9-10	Aparece una patrulla de la guardia de la ciudad. Desenvainan y exigen que los Ajs se queden donde están y depongan las armas.

Una vez finalizado el encuentro, los Ajs pueden recabar la siguiente información si investigan:

- 1.- El clérigo se llamaba Arden y se hospedaba en una posada cercana.
- 2.- Vino al templo a preguntar por su objeto clave.
- 3.- Era bastante reservado.
- 4.- Originario de Dormunder.
- 5.- Decía tener sueños en los que su dios le prometía



ENCUENTROS NIVEL BAJO (1-3)



encontrar una reliquia.

6.- Los ladrones debieron seguirle pensando que tendría botín.

La manera de recabar esta información puede ser preguntar en el templo, en la orden de Arden, en la taberna donde se hospeda, etc. Queda en manos del narrador.

Ladrones

Número: Ajs + 1d3

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 1 (4 pg)

Ataque: Daga(1d4)/Dardo (1d4) Puede estar envenenado, TS contra veneno o Parálisis 1d4+2 asaltos

Salvación: Lad 1

Moral: 7

Tesoro: Armadura de cuero, daga, dardos, 1d6 monedas oro cada uno. Uno de ellos tiene un frasco con veneno de Parálisis (idéntico al veneno del dardo, 10 usos)

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 10

Claves del mapa

Descripción general:

Se trata de un callejón de piedra entre casas bajas y oscuras. Apenas hay un par de teas que iluminan la noche empotradas en las paredes. Un cielo cuajado de estrellas hace de techo. A un lado hay un gran templo de la deidad local de la ciudad en la que se emplaza el encuentro. En el ambiente flota un olor agradable por las flores que suben como enredadera de las paredes del templo y las flores blancas del seto con la tapia.

A.- En la esquina, hay una estatua que representa a un guerrero apoyado en un escudo de torre. Un ladrón puede ocultarse subido encima, presto a atacar a quien pase.

B.- Un barril de madera, sin tapadera. Un ladrón se puede ocultar dentro presto a atacar a quien pase.

C.- Arden, el clérigo muerto, yace en el suelo. Un ruido llamó su atención en el callejón al salir del templo que había visitado y cayó en la emboscada de los ladrones. No lleva armas o armaduras y porta la sencilla túnica de su orden. Era un humano de poblada barba negra.

D.- Posición inicial de los ladrones sorprendidos, registrando el cuerpo.

E.- Lugar en el que los Ajs oyen el grito.

F.- Salida de una alcantarilla. A discreción del Narrador, puede conducir a un dungeon urbano.

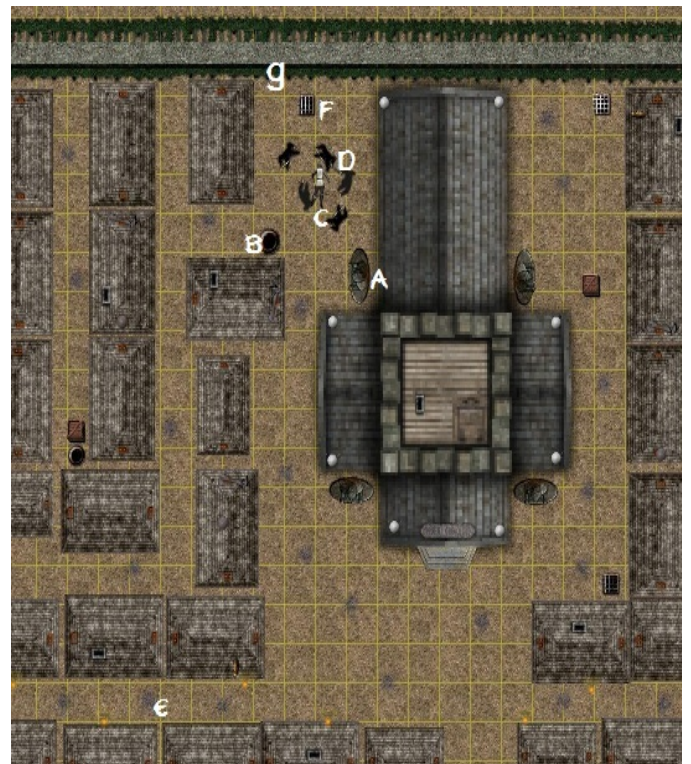
G.- Seto con una tapia. Los ladrones pueden huir saltando la tapia tras el seto (2m de alta). Si alguien registra el seto encontrará una bolsa en 1d10 monedas de oro.

Desenlace.

A) Los Aj derrotan a los ladrones, encuentran el objeto clave e investigan sobre Arden con éxito: 150 px cada Aj.

B) Los Aj derrotan a los ladrones y encuentran el objeto clave: 150 px cada Aj.

C) Los ladrones son derrotados o huyen: 50 px cada Aj



Un cuadrado equivale a 2 metros.

Autor: Felipe Campazas.

<http://lamarcaoscura.blogspot.com.es/>