

Noches de Venganza



LAS COSAS DE GROM

ROL. CINE. LITERATURA. POLÍTICA
NADA DE EDICIÓN Y NINGÚN PELO EN LA LENGUA

Noches de venganza

Bienvenidos a las Noches de Venganza, una aventura para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este pensada para un grupo de 4-6 jugadores de nivel 2-4 con poco equipo mágico, aunque sin duda será fácil adaptarla para grupos y personajes que no se amolden a ese descriptor. Se recomienda que el grupo sea equilibrado, aunque a niveles altos la presencia de un clérigo u otro personaje con la capacidad de expulsar Muertos Vivientes puede acabar con buena parte de la diversión. La aventura tiene lugar a mediados de primavera.

Gancho

Los aventureros oirán que hay una jugosa recompensa por un bandido llamado Rajalunas y su banda de kobolds, a los que han visto en la Llambria, en los alrededores de una aldea llamada El Villar. Si los personajes ignoran este jugoso gancho de 400 monedas de oro (¡no lo había comentado, que despiste!) deja caer que Rajalunas y los suyos han saqueado durante más de un lustro, acumulando importantes riquezas y poderosos objetos que nadie puede reclamar ya. Puesto que no dejan supervivientes.

La verdad

Si es cierto que Rajalunas y sus kobolds están El Villar, pero no andan de saqueo u aventura, sino que han sido contratados por una nigromante llamada Carelun. Esta joven de belleza exótica y aristocráticas maneras es la última descendiente de la familia Cicero, caída en desgracia hace exactamente 100 años por sus prácticas nigrománticas. Todo ello gracias al paladín de Vex conocido como Hierro.

En una noche de hierro, lluvia y fuego prácticamente toda la familia y sus criados fueron ajusticiados, todos menos el patriarca, Hexor Cicero, y la menor de sus hijas, que huyeron hasta los desiertos de Cirinea. Ahí medró entre los oscuros adoradores de un tenebroso dios, siendo finalmente momificado en vida ante la imperturbable presencia de su única heredera. Antes de ser encerrado en su sarcófago Hexor juró que pasado un siglo sus descendientes debían abrirle la puerta...bajo la sombra de su hogar.

Su hija educó a sus hijos y a los hijos de estos en las tradiciones mestizas de su familia, y cuando murió susurró la profecía a su única nieta. De eso hace ya 5 años...

Cassandra, pues así se llama la Última Cicero, ha reunido un pequeño grupo de mercenarios y asesinos, incluida una familia de nosgos, para rehabilitar los subterráneos de la derruida mansión. Para ello tuvieron que matar a Lorden, un druida que se había instalado en la zona y que estaba empeñado en sanar las heridas dejadas por el hombre. Ahora, mientras Cassandra recita los conjuros y realiza los rituales pertinentes para lograr la resurrección, sus mercenarios esperan en el subterráneo, ignorantes de que los actos de su señora abrirán las puertas del mundo de los muertos y producirán el alzamiento de los muertos.

Los espíritus de la mansión Cicero no descansan en paz.

Resumen de la aventura

Los aventureros llegarán a El Villar atraídos por una jugosa recompensa, y tras una primera búsqueda infructuosa pasarán una noche movida... ¡puesto que los muertos se alzarán para acabar con las buenas gentes de la aldea! De modo que deberán construir un refugio y sobrevivir a una noche de auténtica pesadilla, jugándose el pellejo para salvar a otros lugareños, apagar fuegos o mantener la integridad de su fortaleza.

Al día siguiente el sacerdote local les hablará de la historia, bastante tergiversada, de la familia Cicero y su terrible final bajo la ira del paladín Hierro. Les contará que sus restos descansan en una capilla perdida en la espesura, en los dominios del druida Lorden, y que con él se enterró Requiem,

un martillo forjado para combatir a los no-muertos. Conseguir ese artefacto podría ser esencial para descubrir el origen de los no-muertos, puesto que Requiem podría permitir a su portador rastrear el rastro de la energía nigromántica. Por desgracia, cuando lleguen a la capilla descubrirán al clérigo de la capilla muerto y el lugar puesto patas arriba. Un grupo de nosgos están buscando el arma para llevar al subterráneo. Por desgracia no saben donde buscar...Por fortuna para El Villar nuestros héroes encontrarán a Requiem y este les mandará visiones, visiones de la caída de los Cicero.

En la mansión Casandora sigue realizando su ritual, manteniendo las puertas abierto al mundo de los muertos, y aunque no tenga a Requiem pronto, si los aventureros no lo impiden, despertará a su furioso antepasado. Y aunque no lo logra esa noche los muertos volverán a alzarse para acabar con El Villar. Los muertos no olvidan.

Capítulo 1

Se busca a Rajalunas

Los aventureros se enteran de que hay una jugosa recompensa (400 monedas de oro y el rescate de sus posesiones) por la cabeza de un bandido llamado Rajalunas (llamado así por un tosco tatuaje que tiene en el rostro). Parece ser que este sujeto comanda un nutrido grupo de kobold que él mismo ha criado. Él y las criaturas han sido vistos rondando los bosques cercanos a El Villar. Si consiguen la cabeza de Rajalunas deberán llevarla a la fortaleza de Ermegar.

El Villar

Esta es una aldea encantadora, rodeada de campos y viñas, con pastos para alimentar rebaños de ovejas y vacas que disfrutan de las bondades de la primavera; se oye el zumbido de las abejas un poco por todas partes. El camino hasta el pueblo ha sido tranquilo y apacible, sin bandidos ni monstruos que afrontar, y a no ser que alguno tenga alguna alergia llegarán a El Villar sanos y salvos.

Según se acerquen al pueblo verán que a los dos lados del camino se elevan hermosos panteones, donde descansan algunos de los más eminentes habitantes de la zona. Si alguno de los aventureros se dedican a investigar las inscripciones verán que abundan los Galeria, Pupinia y Sergia, pero si supera una prueba de INT se percatará que en unas pocas, las más viejas y maltratadas por el tiempo, tienen los nombres borrados. Han sido sometidos a la damnatio memoriae.

Finalmente llegarán a las puertas de la empalizada del pueblo que está vigilada por un enorme muchacho de aspecto aburrido. Este casi duerme apoyado en su scutum. Al ver a los aventureros entorna los ojos y luego sonríe. El guardia es Virgilio Sergia, el hijo del alcalde y lleva dos años siendo uno de los 3 guardias del pueblo, donde no ve mucha acción...ellos son lo más interesante en meses.

*“El enorme chicarron os sonríe y se cala el yelmo antes de hablar con una voz aflautada.
-Buenos días, viajeros ¡bienvenidos a El Villar! Díganme ¿que les trae a nuestra aldea? ¿Son las hadas? ¿las driades? ¿O esos malditos kobolds?”*

Virgilio es un buen chico, bastante inocente y curioso. Tiene la cabeza llena de tonterías y si se le pregunta por el bosque o los alrededores no dudará en hablar sobre el druida Lorden (“Tiene amigas entre las driades ¿sabe? Por eso nunca está solo y no se las ve con Margarita ¿saben?”) o las hadas que viven en la zona. Lo cierto es que tiene las hormonas un poco descontroladas. Sobre el Villar también hablará, pero de forma más comedida.

-En el pueblo viven unas 200 personas. La mayoría son naturales aunque hay algunos extranjeros

¡incluido un hombre con la piel negra como el tizón!

-Mi padre es el alcalde y dueño de la posada El Martillo de Hierro. Es un hombre muy respetado, nuestra familia lleva en El Villar casi un siglo ¡somos un linaje de héroes!

-Hay un templo dedicado a los buenos dioses de esta tierra...menos Velez. A él se le honra en la capilla de piedra, ahí en el bosque ¡ese clérigo es amigo de Lorden y por eso su soledad es tan llevadera! Ninfas les digo, ninfas...Bueno, como decía, la capilla del bosque ¡pronto iremos en procesión a sacrificar un cabrito! (Saliva)

-¿Dije héroes? Si, bueno, mi bisabuelo fue uno de los soldados que ayudó al paladín Hierro. Muchos de los que vivimos aquí descendemos de uno de esos héroes que se enfrentaron a los esbirros de Orcus.

-¿Eh? ¿Las inscripciones borradas? Yo...bueno, no hablaré de ello. Ninguno habla de ello. Mal asunto, ya sabe.

-¿Margarita? Es...la amiga de todos, dejémoslo en eso. Si. Dicen que tiene sangre de ninfa. (Se sonroja)

Finalmente dirá.

“-Bueno, sea como sea ¡vayan a ver a mi padre en la posada! Yo tengo que seguir vigilando la puerta, algo muy emocionante...”

En El Villar hay poco que hacer. Aparte de la posada está el templo que hay en la plaza donde vive y ora Rigulus, un anciano clérigo de nivel 3 que lleva toda su vida en el pueblo. Su abuelo fue uno de los clérigos que ayudó a Hierro en su batalla contra los Cicero. Sabe donde se encuentra la antigua mansión de la familia.

Además tenemos la herrería de Vigdar Cabezahierro, que funciona como armería (aunque por la falta de práctica no es tan bueno haciendo espadas y escudos como ruedas de camino, herraduras y clavos). Este enano es un artesano formidable cuya memoria no es lo que era desde que hace un siglo Clodio Cicero le rompiese el cráneo de un mazazo (*“Ese mierdecilla me erosionó la sesera”*), aunque sobrevivió ahora tiene una placa de acero. Hablará con nostalgia de su amigo Hierro (*“Yo era su más humilde servidor ¿saben? Me sacó de las minas orcas y me devolvió mi orgullo”*), aunque no relatará la historia de su muerte ante los nigromantes (*“Se me calienta el hierro de la mollera”*). Este enano vive encima de su herrería, y tiene sobre la entrada de su tienda una replica de Requiem.

Por lo demás, la gente de El Villar es amable pero algo reservada con los forasteros. Están algo nerviosos por los kobolds, en el valle la vida es buena y tranquila. Poco queda de la marcialidad de sus antepasados. No hablarán sobre las inscripciones borradas.

El Martillo de Hierro

Finalmente nuestros aventureros conducirán sus pasos hasta El Martillo de Hierro.

“Cuando abrís la puerta os llega el ácido olor de la sidra y el dulzor de la miel, también hay algo de carne asándose en algún sitio. Aunque es pronto hay media docena de hombres hablando y bebiendo entorno a cuatro robustas mesas redondas, incluso hay un grupo que intenta inutilmente ganar a un fibroso barambali a los pulsos. En otra más formal y elegante hay un hombre gigantesco con un delantal que parece estar aplacando a unos granjeros. Os sonríe y sigue hablando con ellos durante unos minutos más. Luego se va detrás de la barra a servir algo más de sidra que cobra diligentemente.

-Bienvenidos a El Martillo de Hierro, señores viajeros. Soy Taddeus Sergia ¿Que les trae a mi

aldea?”

Taddeus es el alcalde de El Villar, y descende de uno de los amigos del paladín Hierro. Está preocupado por los kobolds y Rajalunas pues es consciente de que la aldea no está preparada para tratar con esa gente. Por eso ofrecerá toda la ayuda posible a los aventureros sin con ello puede asegurar la supervivencia de su hogar y sus gentes. Si le preguntan hará un mapa de la zona, aunque omitirá la zona bajo la protección de Lorden pues no quiere que nadie se acerque a ese lugar maldito (y que está bajo la protección del poderoso druida, que se hubiese encargado de esa chusma si se encontrasen por la zona). Está tan preocupado que les perdonará la primera noche en su posada si le traen las cabezas de los kobolds en una bolsa, y si piden algo más les ofrecerá una barrica de sidra.

Si los aventureros preguntan por la historia del pueblo o por las inscripciones Taddeus negará con la cabeza.

“-Basta decir que muchos descendemos de unos héroes que afrontaron la Oscuridad y prevalecieron...a un precio. Ustedes cacen a esas bestias, hagan el favor. Es mediodía y tengo que trabajar.”

En el bosque

Posiblemente los aventureros se echarán al bosque para acabar con esos kobolds y su jefazo tan pronto como hablen con Taddeus. El bosque del valle es enorme y muy frondoso, pero carece de auténticos peligros salvo algunos animales y algunas entidades feéricas de voluble carácter. Por cada hora que pasen en el bosque tira 1D6 y consulta el resultado, repite si sale un encuentro repetido. También puedes ir exponiendo estos encuentros como veas necesario.

1-Un jabalí : un enorme jabalí se encuentra buscando comida cuando de pronto se topa con unos aventureros. Hambriento e irascible más allá de lo normal, incluso para ser un puerco salvaje. Cargará contra los aventureros convencido de que están invadiendo su territorio.

Jabalí

CA 6

DG 3

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 Cornada

Daño: 2D4

Salvación: G1

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

Puntos de experiencia:55

2-Sonrisa de Otoño, una driade que espera a un amigo...

“Camináis por el bosque siguiendo lo que parecen ser unas pisadas cuando oís que una voz inequívocamente femenina os llama desde la florida vegetación.

-Disculpádmee viajeros ¿estáis buscando a alguien?-dice de pronto una joven de redondo y atractivo físico que os mira subida desde una rama-¿no será a mi buen amigo Lorden, verdad? Llevo esperándole días y no viene, el viejo bobo.”

Sonrisa de Otoño es una criatura amable e inteligente que sabe mucho sobre el bosque. Si le preguntan por los kobolds dirá que sí, que los vio junto a un hombre enorme y cheposo, esbozado en una capa y envuelto en un aura de frío.

“Si veis a Lorden decidle que venga, le echo de menos”.

3-El cadáver de un kobold: este kobold fue asesinado por uno de los nosgos, que lo torturó durante horas antes de rematarlo de un cruel machetazo. Huele a muerte y está en un avanzado estado de descomposición. Ningún animal ha comido de él.

4-Piedra de las hadas

“En un pequeño claro os encontráis un enorme menhir recubierto de musgo y rodeado de decenas de pequeñas luces multicolores, luces que parecen bailar a su alrededor como luciérnagas hiperactivas. Cuando os fijáis bien os percatáis de que son diminutas criaturas similares a elfos, con alas de libélula y que hablan con pasmosa rapidez. De pronto se os echan encima y os hablan, pero no entendéis nada.”

Las hadas quieren alertarles de la presencia de la nigromante y sus monstruos en las ruinas que el finado Lorden debía vigilar.

5-El cuerpo de Lorden

“Colgado de un árbol encontráis a un anciano ahorcado. Lo han ahorcado con sus propias tripas, y su rostro marchito refleja una profunda pena.”

Si lo descuelgan comprobará que, por sus abalorios y tatuajes, este pobre hombre era un druida. Hace 3 días fue emboscado por todo el clan de nosgos que se echaron encima suyo cuando husmeaba cerca de las ruinas de la mansión Cicero, pese a acabar con tres de ellos finalmente fue reducido y torturado, hasta que se aburrieron y lo colgaron con sus propias tripas (aunque para entonces ya llevaba mucho tiempo muerto).

Si llevan su cuerpo hasta la driade esta se echará a llorar, abrazando el cuerpo de su amigo al tiempo que eleva una triste canción...

“La driade desconsolado mece el cuerpo roto de Lorden entre sus brazos mientras eleva al bosque un canto que os acongoja y apena. No son las palabras, es la lira que la driade tiene en la voz. Un puñal que duele, pero que es tan hermoso que no os lo queréis arrancar.

*Ha muerto la luciérnaga.
Una estrella se ha apagado.
No tenemos consuelo,
Quienes disfrutamos de tu luz.*

*Ha muerto nuestro amigo.
Hemos perdido el corazón.
Llantos de savia.
Se consumió la luciérnaga.*

*Ahora estamos solas.
Ahora los árboles no reirán.
No tenemos consuelo.*

Que amargas son nuestras lágrimas.

Pues no son hijas de la risa.

Nos secan los ojos.

Triste tributo.

Para nuestra luciérnaga.

Cuando salís de un estupor mágico os dais cuenta de que a vuestro alrededor los árboles parecen estar más juntos. El aire parece estar cargado, está húmedo y cuesta respirar. Docenas de dríades están a vuestros alrededores; llorando incluso las que parecen estar recubiertas por espinas. Cientos de pequeñas luces se arremolinan como ascuas llevadas por el viento entorno a la dríade. Os sentís unas aciagas palomas, palomas que solo llevan malas noticias."

El funeral de Lorden llevará horas y se prolongará hasta el amanecer, aunque las hadas le harán saber que se han de ir mucho antes de que se ponga el sol "No es algo para vuestros ojos". Aunque en agradecimiento por llevar hasta Sonrisa de Otoño el cuerpo de Lorden les harán entrega de la capa que le estaba tejiendo.

Esta tiene ofrece un 99% de ocultación en el bosque y mejorará en 1 la CA de su portador.

6-La capilla de Velez

"Cincelada en roca encontráis la entrada a una capilla dedicada a Velez, dios de la guerra y patrón de los soldados. La portada del edificio parece estar en buen estado, y en un banco situado en la entrada descansa un fornido anciano. Tiene la cabeza rapada y un gesto hosco, aunque sonríe al veros venir.

-Saludos, viajeros ¿que os trae a esta humilde capilla? De El Villar no sois, eso seguro."

El viejo clérigo se llama Amarius y ha sido el custodio de la Capilla durante dos décadas. Tiene una relación con sus vecinos, sobretodo con Lorden con quien suele compartir hierba de fumar y vino de tanto en tanto. Se apenará si le cuentan que ha muerto, "Seguro que murió luchando, como Velez exige..." dice no muy convencido. Si le preguntan por la Capilla les contará que esta fue construida por los soldados de Hierro para albergar los restos y reliquias de sus compañeros caídos, "Una historia de hace mucho mucho tiempo, una historia que os contaré otro día. Baste decir que afrontaron una oscuridad terrible".

Finalmente la oscuridad empieza a caer y el bosque parece de pronto muy hostil. Quizás sea hora de volver a la posada. Hace frío, demasiado para ser primavera.

Recompensas

1-Por devolver el cuerpo del druida 200 PX

2-Por hablar con todas las personalidades de El Villar 300 PX

Capítulo 2

Cae la noche

Los aventureros volverán en algún momento con las manos vacías y presumiblemente con malas noticias relativas al druida Lorden. Cuando crucen la empalizada verán que hay otro mozo, un pelirrojo bizco, que no les dará el alto en ningún momento aunque cerrará tras ellos la puerta, *“Para casa, que hace frío”* comenta el joven. Y es verdad, hace mucho frío.

A estas horas solo El Martillo de Hierro sigue abierto. El posadero /alcalde y su gigantesco hijo están sirviendo sidra, salchichas y estofado a los lugareños, están presentes unos doce lugareños de ambos sexos. El ambiente es distendido, muy agradable de hecho. Un bardo toca el laúd mientras canta las hazañas de un tal paladín Hierro, que parece ser una vez mató a 40 orcos en una batalla, aunque el enano grita que fueron *“Cincuenta y dos”* haciendo muchos de los parroquianos se echen a reír.

Si informan a Taddeus de la muerte de Lorden pondrá mala cara, ladeará la cabeza y les instará para que acaben con esos *“malditos engendros asesinos”* con celeridad. Antes de que la situación se des controle. Luego les dirá que elijan sus camas, salvo las de las habitaciones que dan a la plaza, que es donde viven él, Virgilio y el barambali, que por cierto, está preparando cataplasmas encima de una mesa que vende a 100 MO cada una. Funcionan como pociones de Curar Heridas Leves. El barambali se presentará como Mwutu y afirmará ser un curandero entre los suyos, si se le pregunta que hace tan lejos de su hogar sonreirá mostrando sus dientes perfectos. *“El jefe de mi tribu no me tiene mucho aprecio, su esposa e hijas sí...de modo que yo espero a que los espíritus y las bestias hagan posible mi vuelta.”*

La comida en la posada es sabrosa y de calidad, Virginia, la mujer de Taddeus, es una experta cocina y su despensa está bien surtida. Además de salchichas, estofado y sidra sirven algo de oveja, migas, trucha y conejo, todo preparado de forma sencilla pero deliciosa.

Un poco después de cenar el enano se levantará y se irá a su casa, como harán media docena de lugareños que presentan distintos grados de embriaguez. Solo los más animados permanecerán, aunque el bardo bajará el tono de sus canciones a una voz del alcalde, *“La gente decente querrá dormir ¡además, a ver quien aguanta mañana al viejo Cabezahierro si no le dejáis dormir!”*. Y justo entonces oirán como algo cruje...

“La noche, tranquila y divertida hasta entonces, se rompe con el crujido de algo de gran tamaño. Quizás un árbol...o dos. Si salen a la plaza verán como la empalizada se está desmoronando y que tiemblan con fuerza, algo o alguien está golpeando con fuerza los troncos que la conforman. Entonces todo se vuelve loco...”

“Una enorme masa de carne farfullante acaba de derribar parte de la empalizada de El Villar con sus enormes brazos, y le siguen los cuerpos tambaleantes de una legión de calavéricos invasores. Las cuencas vacías de las criaturas brillan con una luz púrpura que solo os evoca malignidad. En silencio comienzan a caminar hacia la plaza, perdiéndose algunos en las sombras del pueblo.”

Empieza la noche sangrienta en El Villar.

La primera noche de la Venganza

Los aventureros se encuentran a la sombra de la venganza de los Cicero, y por increíble que parezca

esta invasión no es parte de ella. Lo que sucede es que al abrir las puertas al otro mundo los espíritus vengativos de los Cicero y sus sirvientes han entrado en Valion, poseyendo los cadáveres que han podido...cambiándolos mediante las oscuras energías que Cassandra está manipulando para traer de nuevo al mundo de los vivos a Hexor Cicero. Quieren vengarse sobre los descendientes de sus verdugos. No solo son zombies, hay algunas criaturas realmente abominables que les pondrán las cosas muy difíciles a nuestros aventureros.

1-La posada

Zombie

Moral: 12
Valor del tesoro: 100 mo en abalorios
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 40

Mastodonte necrótico

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 4
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 puñetazo
Daño: 1D8 +4
Salvación: G4
Moral: 12
Valor del tesoro: 140 MO
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 100

Por desgracia en la planta superior las cosas no están tan tranquilas como deberían. Una aberración no-muerta asombrosamente ágil ha conseguido introducirse por una de las ventanas, que romperá por el camino (como cualquier personaje que pase una tirada de Escuchar Ruidos podrá descubrir) para atacar a los mortales que se encuentran en el interior de la posada. Esta abominable bestia ha deformado el cuerpo de una tía de Taddeus y es el vehículo del espíritu de una mujer muerta a manos de su antepasado.

Cazadora no-muerta

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 3
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 garras/escupir ácido
Daño: 1D6+1/1D12, alcance hasta 20 metros*
Salvación: G3
Moral: 12
Valor del tesoro: 100 MO
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 130

*Si al escupir ácido obtiene un crítico la CA de la armadura empeorará en 1 u su escudo será destruido.

Si consiguen aliviar la presión sobre la posada y no mueren por el camino empiezan los acontecimientos en el resto de El Villar, pero si el Master es (como debe ser) una persona que disfruta apretando las tuercas a sus jugadores recomendando que se desarrollen durante la “limpieza”, para dar mayor tensión a los encuentros.

1-La herrería

*“Oís como Cabezahierro clama ayuda a Moru y reclama a Taddeus ayuda:
-Maldito seas, posadero ¡se me ha roto el hacha y me he quedado sin plomo. O me mandáis ayuda u os veré en el Salón de los Héroes ¡y nos invitaré a ronda alguna de la Cerveza de los Dioses!”*

Si los aventureros salen a la plaza verán como 3 no-muertos vivientes, incluido un mastodonte necrótico, están destrozando la recia puerta de su casa y ya está lichando contra una cazadora no-muerta; delante de su herrería hay como una docena de zombies recubiertos de plomo fundido. Si

no lo ayudan el valiente enano morirá. Esto sería una lastima puesto que una vez liberado Vidgar insistirá en acompañarles para limpiar su pueblo de la presencia de esos seres inmundos (Vidgar es un Enano de nivel 6, con un hacha a dos manos +2 y una CA 3), pero ha perdido la mitad de sus puntos de vida).

3-El Templo

“Una horda de no-muertos se agolpa en el templo, golpeando las ventanas y puertas del hogar de los Dioses. Parece ser que la santidad del lugar no es suficiente para alejar a esas aberraciones muertas del interior, pues las paredes del santo edificio tiemblan cada vez más...”

En el interior está Rigulus orando a Valion por la salvación de El Villar. El viejo clérigo no será capaz de afrontar con éxito a los 15 no-muertos que están apuntode destruir la única barrera de defensa que tiene. Si no lo salvan la moral del pueblo se irá a pique...y los personajes no irán la versión más exacta de la historia del paladín Hierro. Además, puede proporcionar jugosas curaciones.

(15) Zombies

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 2

Movimiento: 7 metros

Ataque: 1 mordisco u 2 golpetazos

Daño: 1D6/1D4

Salvación: G2

Moral: 12

Valor del tesoro: 100 mo en abalorios

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 40

4-La casa de los Barabus

“Oís de pronto un alarido terrible y un poderoso estruendo, luego los gritos de guerra. Taddeus aparecerá el interior de la posada, sudando y con gesto serio.

-¡Ese grito es de Elviza Barabus!-maldice y escupe-Tenemos que ayudarle ¡tiene 8 niños pequeños! Morirán si no los salvamos.”

La casa de Barabus está justo detrás del templo y hay 3 mastodontes necróticos asediando a los Barabus, descendientes del mago que incineró vivos a 3 de los hijos de Hexor Cicero. El patriarca de la familia morirá dando tiempo a su mujer e hijos de las criaturas, pero si no lo salvan su sacrificio será en vano. Si lo logran Elviza saldrá del desván junto a sus hijos, y pedirá al que juzgue más digno de sus salvadores que porte a Certera, la ballesta de repetición +2 de su difunto esposo.

(3)Mastodonte necrótico

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 4

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 puñetazo

Daño: 1D8 +4

Salvación: G4

Moral: 12

Valor del tesoro: 140 MO

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 100

5-La plaza

En algún momento de la noche ¿quizás durante lo más crudo del asedio a la posada? Un grupo de refugiado llegará, perseguidos por seis zombies y dos cazadoras no-muertas. Estos supervivientes son en su mayoría mujeres y niños, los dirige una hermosa muchacha de pelo rojo y pícaro mirada llamada Margarita que va armada con atizador (Ladrona nivel 2). Salvarlos es esencial para el futuro de El Villar y para la moral inmediata de los lugareños (que pasaría de 9 a 6 si muriesen, en caso de que los aventureros los empleen como apoyo).

(6) Zombie

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 2

Movimiento: 7 metros

Ataque: 1 mordisco u 2 golpetazos

Daño: 1D6/1D4

Salvación: G2

Moral: 12

Valor del tesoro: 100 mo en abalorios

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 40

(2) Cazadora no-muerta

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 3

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 garras/escupir ácido

Daño: 1D6+1/1D12, alcance hasta 20 metros*

Salvación: G3

Moral: 12

Valor del tesoro: 100 MO

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 130

*Si al escupir ácido obtiene un crítico la CA de la armadura empeorará en 1 u su escudo será destruido.

6-Los barracones

Los muertos vivientes no atacan a nadie en los barracones, puesto que no hay nadie que duerma en ellos, pero esta recia construcción podría ser un buen refugio en caso de que la posada cayese.

La historia del Paladín Hierro.

Adapta este relato como veas necesario.

“Acaba la batalla, y El Villar parece sobrevivir. Cabezahierro duerme sonoramente apoyado en una pared mientras Mwutu cuida las heridas de algunos niños. El alcalde os saca algo de comida de su despensa junto a una barrica de hidromiel con varias jarras, os sonríe con gesto cansado y se aleja cuando Rigulus os indica unos asientos entorno a una mesa redonda. El clérigo parece preocupado, pero tiene esperanza en sus ojos.

-Sentaros, creo que tengo la clave para la salvación de esta aldea...-le da un buen trago a su hidromiel. Luego saca un mapa de la zona, donde no sale la mansión Cicero-hay un arma escondida en la Capilla de Velez, Requiem se llama y fue forjada por el paladín Hierro hace 120

años para combatir a los no-muertos.

Os diréis ¿Quién es Hierro? Bueno, fue un poderoso paladín de Velez que junto a un grupo de héroes, como nuestro amigo Vidgar, purificó esta tierra de la maldad de una familia, los Cicero, cuyas lápidas fueron alteradas para borrar su memoria. Los Cicero eran poderosos nigromantes (Taddeus dirá que eran demonólogos), capaces de domar demonios y buscaban reunir un ejército infernal para barrer el piadoso gobierno de los dioses en este hermoso rincón de Valion. Solo Hierro y sus amigos pudieron acabar con esos malvados, pero a cambio pagaron un gran precio pues en el asedio a su fortaleza en las profundidades de la tierra el paladín falleció. Fue enterrado en la Capilla de Velez que el recio Amarius cuida actualmente. Ese arma puede ser la clave para salvarnos.”

Posibles preguntas

-¿Dónde está esa fortaleza?

No se sabe, debajo del valle, eso seguro.

-¿Cómo reconoceremos a Requiem?

Es un martillo de guerra recubierto de runas enanas que son funestas para los no-muertos; la leyenda cuenta que proporcionaba visiones de su futuro inmediato a quien lo cogiese por primera vez. Si eso no os sirve, Vidgar puso una replica del martillo en la entrada a su herrería, pues afirma que fue él quien lo forjó ¿quien sabe?

-¿Cuáles son los poderes de Requiem?

Se dice que ese martillo era capaz de destruir a los no-muertos para siempre, y que proporcionaba visiones a su portador.

-¿Nos acompañarás?

No, en mi opinión deberíais ir solos, el resto solo os retrasaríamos. Pedid raciones a Taddeus y marchar cuando antes, yo me quedaré cuidando de los heridos.

-¿Murieron todos los Cicero?

Si, los que no fueron capturados con vida o ejecutados en combate debieron arder cuando Sergia ordenó quemar su fortaleza.

-¿De dónde vienen los muertos vivientes?

No lo sé, pero no son no-muertos normales. Parecían demonios. Sé que han poseído los cuerpos de aquellos enterrados en el camino, las placas de sus tumbas han reventado.

-¿Crees que Rajalunas tiene algo que ver?

Quizás, es posible. No lo sé.

Recompensas

1-Por salvar la posada: 200 PX

2-Por salvar a Vidgar: 100 PX

3-Por salvar a Mwutu: 60 PX

4-Por salvar al clérigo: 230 PX

5-Por salvar a la familia Barabus: 200 PX

6-Por salvar a los inocentes: 300 PX

7-Por sobrevivir: 300 PX

Capítulo 3

Los aventureros deberán caminar hacia la Capilla de Vex, situada no lejos del pueblo, en lo más profundo del bosque que ya recorrieron el día anterior. Solo que en esta ocasión el tranquilo bosque les proporcionará un susto. O dos.

“Habéis caminado sin muchos problemas por el sendero del bosque, aunque el cansancio de la noche ensombrece un poco vuestro espíritu y carga vuestras fuerzas. De todos modos parece que pronto podréis descansar en la Capilla pues en un miliario que se calienta al sol os indica que solo os resta un milla para llegar.”

En esa zona los kobolds han organizado una trampa, el típico foso con estacas tremendamente afiladas (1D6 puntos de daño a quien caiga dentro). Si algún personaje pregunta si hay algo raro en la zona tira en secreto. Salvo si los personajes están vinculados con la naturaleza o el mundo del trampeo (como Ladrones, Asesinos, Druidas o Exploradores) deberán obtener 1-2 en 1D6 para ello, los otros aventureros tendrán que sacar 1-4 en ese mismo dado. Si superan la prueba se percatarán que, de forma muy burda, hay un montón de hojas secas en el camino, junto a un montón de tierra amontonada. Si no caen en la tosca trampa los kobolds se pondrán nerviosos y atacarán a los aventureros desde los árboles que los rodean.

6-Kobolds

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 1/2

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 espada corta u 1 arco corto

Daño: 1D6/1D6

Salvación: G1

Moral: 07

Valor del tesoro: 50 mo

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 6

Si inspeccionan los cuerpos de los kobolds descubrirán que tienen cicatrices frescas en la espalda, echas no con un latigo sino mediante un arma de filo. Todos llevan tatuada una luna partida por la mitad en la palma izquierda.

Finalmente llegarán a la Capilla de Vex, cuyas puertas están abiertas de par en par y colgando por sus goznes.

La Capilla de Vex

1-La entrada

“Cuando entráis en la Capilla os encontráis la puerta que conduce a la nave donde descansa la estatua de Vex cerrada, y los braseros que reciben a los fieles apagados. El aire de la capilla es frío y húmedo, incluso tiene una cualidad aceitosa que os hiela la sangre como un baño invernal.”

En esta estancia no hay nada de interés, pero si los personajes van a lo loco, como abriendo de una patada la puerta, alertarán a los Nosgos que registran la Capilla buscando a Requiem.



2-La nave

“Nada más entrar en la nave en forma de V os encontráis con una estatua de piedra de un guerrero en actitud desafiante con una espada en las manos. A sus pies descansan distintas ofrendas tales como lingotes de hierro, cuero, escudos y el cuerpo mutilado de un recio hombre calvo. El espectáculo es dantesco, pero en su rostro sin ojos ni orejas véis que no hay terror sino ira...y que en sus manos su mano blanca aprieta con fuerza una enorme espada. A ambos lados hay dos puertas de roble y enfrente de vosotros descansan los restos astillados de una puerta. En ese embudo que sirve de entrada al atril sagrado hay otras dos puertas.”

Si los nosgos oyeron a los jugadores habrán pasado a adoptar su forma de oscuridad semilíquida para esconderse en el techo, esperando el momento propicio para atacar a los aventureros. A poder ser por sorpresa y apuñalando a traición (triplicando así el daño causado). En combate suelen actuar por parejas, haciendo que uno adopte la resistente forma semilíquida mientras el otro hostiga por la espalda.

Si en cambio los personajes fueron cuidadosos lee el siguiente párrafo.

“En la entrada al atril hay tres enormes criaturas rostro bestial y oscuro pelaje, entre sus enormes garras llevan toscos machetes. Parecen discutir entre ellos con voces profundas como cloacas.”

Nosgo

CA 3

Dados de Golpe 3+2

Movimiento 12 metros

Ataque 1 machete/ mordisco

Dado: 1D8+2/ 1D6

TS: como guerrero de nivel 3

Moral: 11

PX: 200

Alineamiento: Caótico

Tesoro:300 MO

Un Nosgo puede convertirse en una masa asquerosa de oscuridad y suciedad capaz de pasar por cualquier orificio. En esta forma el nosgo no puede usar armas pero su CA pasa a ser -3 frente a los ataques con espadas, lanzas y otras armas filosas, además de poder atacar con un mordisco que empeora la CA del adversario en 2 puntos. La transformación se lleva a cabo en un turno. Tienen la habilidad de apuñalar por la espalda con un 40% de posibilidades, en caso de tener éxito triplican el daño del arma.

Si inspeccionan los nosgos, cosa que harán para saquear sus posesiones encontrarán una nota escrita con una hermosa y exótica caligrafía. Dice lo siguiente.

“Encontrad esa maldita cosa, no quiero que algún idiota del pueblucho lo use para darnos problemas. C”

Por cierto, el arma del fenecido clérigo es un lucero del alba+1 que proporciona un ataque adicional a todo clérigo u paladín de Vex que la porte.

3-Biblioteca del Este

“Esta estancia tiene una mesa con material de escribano y numerosos pergaminos en dos baldas de madera. El aire es seco y fresco en esta estancia. Hay otra puerta que conduce a la Cripta de los Héroes, según reza una epigrafi ciselada con formas rectas.”

En la biblioteca hay poca cosas además de los pergaminos, que contienen la contabilidad de la capilla (incluyendo los tributos recibidos, incluido un pago de 1.000 monedas de oro por un martillo a Vidgar) y los testamentos de quienes han sido enterrados en ella, incluido el paladín Hierro (se menciona que “murió acabando con la oscuridad de la mansión Cicero, derrotando a un horrible aquelarre de nigromantes”). Además hay escondidos (tirada de Inteligencia y dedicar una hora buscando entre los pergaminos) tres Encantar Arma, dos pergaminos de Caída de Pluma, y uno de Ceguera.

4-La biblioteca del Oeste

“En esta biblioteca la oscuridad es absoluta y antinatural” . Si alguno entra añade: “Oís una cruel risa y el ruido de la puerta cerrándose con fuerza. Luego tu (señala a alguno, el que parezca más nervioso) notas como algo se arremolina en tus piernas, algo pesado y pegajoso, tremendamente frío y hediondo”.

Dos nosgos han oído el combate anterior y han preferido preparar una emboscada empleando un pergamino de Oscuridad que acababan de encontrar. El primer ataque que realizan se considerará un apuñalamiento potencial (40% de posibilidades de hacer el triple de daño).

Nosgo

CA 3
Dados de Golpe 3+2
Movimiento 12 metros
Ataque 1 machete/ mordisco
Dado: 1D8+2/ 1D6
TS: como guerrero de nivel 3
Moral: 11
PX: 200
Alineamiento: Caótico
Tesoro:300 MO

Si los aventureros vencen a los nosgos podrán inspeccionar la biblioteca. En ella hay múltiples libros dedicados a la religión de Reino Bosque (sobretudo Velez) y tres pergaminos de armadura natural escondidos dentro de un atlas de Valion.

5-Bodega

“Este lugar huele bien, muy bien, a carne curada en adobo y a múltiples manjares cárnicos. El clérigo se cuidaba bien, esto está claro. En mitad de la sala hay seis barriles de hidromiel (que a juzgar por lo bien que huele no debe de llevar mucho tiempo ahí). En una esquina brilla algo...”

El buen clérigo no era muy cuidadoso había dejado las ofrendas de los últimos años amontonadas en una esquina. Hay tres lingotes de plata (valorados en 900 monedas de oro cada uno), un yelmo enano con cuernos (proporciona una mejora de 2 a la CA y fue hecho por Vidgar, como muestra la runa que tiene en la parte interior) y un escudo oblongo. También hay una pequeña cocina, por si entra el hambre.

6-El Cuarto

“Esta habitación es fresca y agradable, con una cama de aspecto confortable en cuyo cabecero hay un arcón de madera de roble. Hay así mismo hay una mesa donde descansa una piedra de afilar y varias dagas, así como un diario.”

Este es el cuarto de Amarius, donde pasaba sus noches (no siempre solo, ya se sabe) y plasmaba sus pensamientos. En el arcón guardó cuatro viales de Curar heridas Leves y una flecha que tiene grabada una calavera con un gusano en su interior (es una Flecha de Matar No-Muertos, lo cual no deja de ser gracioso dadas las actuales circunstancias). Su diario está escrito en letra apretada y leerlo entero cuesta una hora, es la obra de su vida en la Capilla y en él plasmaba de forma lacónica los hechos trascendentes de sus días, solo hay cuatro cosas de interés.

1-Un obra hace 19 años en la tumba de Hierro.

2-Hace 15 años empezó a contar una versión adulterada de la epopeya del paladín y sus amigos para ocultar a los ojos curiosos la existencia de la mansión Cicero.

3-Un mal sueño, donde un viejo cadavérico vuelve a nacer y se alimenta de la sangre de los vivos en su cuna.

4-Amarius inspeccionó hace dos meses las ruinas de la mansión Cicero, todo está perfectamente. En el diario hay un mapa que marca su localización.

7-El atril

“En este lugar todavía hay encendidos dos enormes braseros con forma de legionarios que sostienen cráneos humanos, estos descansan al lado de un atril donde descansa un enorme tomo encuadernado con cuero de lagarto. Al fondo una enorme puerta de hierro bloquea el acceso a la Cámara de los Héroes.”

El tomo es uno de los libros sagrados del templo de Vex y contiene la totalidad de sus rituales y dogmas. Si se intenta abrir la puerta esta permanecerá inmóvil (los nosgos torturaron al pobre Amarius para que les abriese el camino, pero este por orgullo no dijo nada). Si la destruyen, algo nada fácil dada su CA -3 y sus 100 puntos de golpe, se activará la trampa de presión del interior. Para lograr abrir la puerta hay que resolver un acertijo, bastante sencillo. Si inspeccionan los braseros verán que tienen inscripciones.

-En el de la izquierda el artesano escribió lo siguiente: “El Favor de Vex solo está al alcance de quien no teme derramar su sangre.”

-En el de la derecha pone lo siguiente: “Las palabras no son nada, la Fuerza lo es todo”.

Para resolver este simple acertijo los aventureros solo tendrán que derramar su sangre en el brasero izquierdo y quemar una hoja del libro sagrado en el otro.

8-Mausoleo de Hierro

“Esta sala huele a santidad, a paz y hierro. Al fondo de la sala, superada una polvorienta alfombra, hay dos braseros (que estarán encendidos si abrieron la puerta resolviendo el acertijo), entre ambos hay dos marmóleos sepulcros. En uno se talló a una mujer de apariencia serena que porta en sus manos una daga, mas no hay inscripción que de su nombre. El otro a un hombre barbudo, embutido en una armadura de placas y que sostiene entre sus manos un martillo de metal. A sus piés hay una plancha de granito donde se cinceló hace mucho una palabra: Hierro.

Si los aventureros no resolvieron el acertijo y violaron la puerta la trampa de la alfombra se activará. En el momento en el que pisen la alfombra la sala se llenará de un gas venenoso que hará perder 10D8 puntos de vida a todo aquel que se encuentre en la habitación.

Si inspeccionan el sepulcro de Hierro verán que el martillo es un elemento exento y que puede ser retirado sin ningún problema. Requiem es muy pesado, casi 20 kilos, y la verdad es que no parece un arma muy apta para el combate. Si lo estudian con cuidado verán que en él que una filigrana dice “Buscadme en manos de mi más humilde servidor”. Es un elemento decorativo, algo creado para proteger el auténtico Requiem. Carece de magia.

El otro sepulcro es mucho más normal, aunque si inspeccionan su daga verán que tiene grabado un pequeño martillo.

Si los aventureros son tan viles como para profanar el descanso de Hierro y la mujer desconocida obtendrán la armadura de ella porta (una armadura de placas de miedo) y un Amuleto contra Muertos vivos. Hierro no porta nada.

Eso si, los diez compañeros de Hierro que yacen en la Cripta de los Héroes despertarán y se dirigirán a darles su justo castigo, y los Paladines y Clérigos perderán sus capacidades de clase junto a 2 niveles ¡tal es el castigo de los Dioses!

9-Cripta

“Este lugar parece un barracón, pero en vez de tener camastros tiene enormes ataúdes que descansa ordenadamente en el suelo.”

Los esqueletos de la cripta no despertarán si profanan sus restos. Entre los nueve tienen 4.500 monedas de oro, un bikini de cota de malla mágico, un Bastón de mago, dos mazas, siete armaduras de placas, cinco espadas largas y un hacha vorpal. Ten en cuenta estos objetos en caso de que se abalancen contra los “héroes” sin profanan la tumba.

(9)Esqueleto Sagrado

CA 4

Dados de Golpe 3

Movimiento 12 metros

Ataque 1 arma
Dado: Arma
TS: como guerrero de nivel 3
Moral: 12
PX: 200
Alineamiento: Legal
Tesoro:500 MO

Volviendo a El Villar

“Volvéis hacia el pueblo, con las manos vacías pues Requiem no os esperaba ahí. El camino es tranquilo y cansado pues os duelen los huesos y deseáis algo de solaz, o como mínimo un barreño caliente para quitaros el dolor de vuestros músculos. Cuando llegáis al pueblo casi está anocheciendo y la gente repara apresuradamente la empalizada, al tiempo que se entierra de nuevo a los muertos en sus tumbas...y se prepara la de aquellos que no sobrevivieron a la noche. Hay un aire triste que sopla desde el norte.”

Es probable que los aventureros ya hayan caído en la cuenta de que el martillo lo tiene Vidgar, pero igual no es así de modo que deberíais darles pistas. El enano no se acuerda de que el tiene el auténtico Requiem, le suena haber forjado un martillo pero está convencido de que era el auténtico artefacto. Si se lo recuerdan o le dan pruebas de que él solo hizo la replica, o se la muestran, accederá a darles el arma pero deberán devolvérsela cuando acaben con los no-muertos. Si no juran hacerlo el martillo seguirá siendo suyo y lo guardará en su casa.

Aquel que coja a Requiem tendrá la siguiente visión:

“Una mansión arde. Los muertos se elevan. Tu gente te sigue, notas el sabor metálico de la sangre en tu boca. Un grupo de nobles vestidos con túnicas rojas eleva plegarias oscuras. Los zombies se arrastran contra vosotros. A su lado van unos jóvenes enfundados en armaduras de negras placas . Cargáis. Cargáis y el hueso es destrozado bajo el poder de Requiem. Vidgar está a tu lado y acaba de destrozarse a un joven. Otro grita y llorando le revienta el cráneo del enano. Tu le arrancas la cabeza de los hombros de un solo golpe. La mansión debe caer. Los nigromantes deben pagar. Malditos sean los Cicero. Gloria a Velez. El ha muerto. Deben pagar.”

Los atributos de Requiem son los siguientes.

Es un arma a una mano que hace 1D12+3 puntos de daño, 4D6 +3 contra no-muertos, además si se obtiene un 19-20 en el dado a la hora de atacar a un no-muerto y no supera una Salvación contra Muerte este resultará destruido de inmediato.

Esta noche...será tranquila. Cassandra debe reposar tras el ritual del día anterior, reunir fuerzas y prepararse para traer de vuelta a Hexor.

Recompensas

- 1-Por encontrar a Requiem:300 px
- 2-Por abrir las puertas sin trucos: 200 px
- 3-Por enterrar al clérigo 200 px
- 4-Por destruir a todos los nosgos 200 px

Capítulo 4

Es probable que los personajes sepan ya que tienen que dirigirse a la mansión Cicero para poner fin a lo que sea que esté pasando. Pero su viaje por el bosque será más peligroso que la última vez puesto que algunos de los rituales previos de Cassandra han permitido la entrada de peligrosos espíritus, animas vengativas que desean poseer carne y gozar del mundo de los vivos habitando cuerpos que corrompen con su antinatural esencia.

La última mañana de El Villar

"Tras una noche de reparador descanso despertáis en vuestras camas. La noche ha sido tranquila pero tensa, en cualquier momento os rondaba en sueños la posibilidad de un nuevo ataque no-muerto. Habéis dormido agarrados a vuestras armas, en vez de abrazar con fuerza otro cuerpo caliente o a vuestro osito favorito. Los lugareños recibieron orden de Taddeus os han dejado en paz y servidor alimentos frescos.

Tu (señala al portador de Requiem) has soñado con hechos pasados. Con una cruenta batalla en la que unos pocos valientes se enfrentaron a unos corruptos nigromantes, no lejos de aquí. Algo, tal vez Requiem, haya llenado tu corazón de deseos de venganza y justicia. Has sentido el roce de una mano cañosa, etérea en tu rostro...pero al abrir los ojos no había nadie contigo."

La mañana en El Villar sería agradable de no ser por los sollozos que se escuchan constantemente, la mirada torva de unos granjeros convertidos en soldados y el olor de la carne quemada mezclada con resina de pino. En la plaza del pueblo una enorme pira estuvo ardiendo durante la noche, el último adiós a las personas que perdieron su vida en el ataque (doce si los héroes estuvieron a la altura).

Vidgar ha puesto su forja en marcha y está fabricando de forma rápida pero meticulosa machetes, no sabe porque (no lo recuerda) pero está convencido de que son lo mejor para defenderse de los zombies. Aunque nada es tan satisfactorio como un martillo "Por eso lo llevaba Hierro, menudo fiero...". También ha fabricado varios escudos de madera, en los cuales un niño está pintado un martillo.

Virgilio y sus compañeros parecen haberse vuelto más decididos. En una esquina instruyen a los niños del pueblo en el uso de unas espadas cortas que han encontrado en el sótano, y que pertenecieron a sus ancestros. No parecen ser unos vuestros maestros, pero los niños si que parecen aplicados. Si observan lo suficiente llegará Margarita, que echará a los pésimos tutores para asumir ella el improvisado cargo.

Mwutu parece estar instalando trampas en la periferia de la aldea. Si le preguntan dirá que duda que sirvan de gran cosa, pero todo no-muerto que no pueda entrar en El Villar es una buena noticia. El barambali ya no parece el jocosos sujeto de animo ligero que conocieron hace unos días, parece estar más centrado. Si le piden ayuda sonreirá y se quitará un amuleto hecho con cuero y madera, es hermoso en su sencillez. "Me lo dio un viejo hace mucho, creo que os hará más falta que a mí. Aceptadlo." Este sencillo amuleto de protección mejora en 1 la CA de quien lo lleve y le proporciona buena suerte.

Por su parte Rigulus se encuentra en el templo, consolando a quienes han perdido un familiar y cuidando de los heridos. Pese a su edad transmite una fuerza y determinación pasmante. Sonreirá cuando vea al portador de Requiem, "Benditos sean tus pasos y bendita sea la labor de ese artefacto. Bendito sea el legado de Hierro.". No dirá mucho más.

Taddeus ha dejado sus actividades como posadero y se está centrando en sus labores como alcalde. Ha mandado ir a buscar a los vecinos que viven en los caseríos cercanos pues teme que hayan sido

asesinados por los no-muertos. Tiene un aspecto terrible, no parece haber dormido en ningún momento en los últimos días. Si le preguntan por la mansión Cicero torcerá el gesto.

"Si, está claro que sea lo que sea lo que esté pasando en la aldea tiene algo que ver con ese lugar. Ya sé que habéis hecho mucho por nosotros, pero os suplico, en este pueblo no hay gente con los arrestos como para ir allá. Si nos ayudáis me aseguraré de que seáis generosamente recompensados. De momento solo puedo daros estos viales, los tenía para alguna urgencia...creo que es el caso.". Son 5 viales de Curar Heridas Leves, y un mapa para llegar a la mansión.

En algún momento de la mañana, quizás cuando los aventureros hablen con alguno de los locales, tal vez cuando salgan de El Villar Rumbo a la mansión Cicero, oirán un terrible bramido y de seguido un relincho.

"Un jinete cabalga a toda velocidad con dos niños sobre la grupa de su caballo, en otro noble bruto hay dos jóvenes más. Detrás algo enorme se mueve a gran velocidad, bramando y rugiendo, algo que apesta. Parece ser un oso, un enorme y putrido oso cuyos ojos brillan con una vil luz. Se dirige a toda velocidad hacia El Villar."

La enorme bestia necrótica está movida por la voluntad de varios espíritus vengativos, que han aumentado el cuerpo de la criatura hasta unas proporciones brutales. La necrobestia acabó con los mayores de esos críos y de no haber sido por el jinete ellos también hubiesen encontrado su fin. Su objetivo no es otro que aniquilar a los niños, y si no puede aplastar a cuantos lugareños pueda para luego disfrutar del sabor de su sangre.

Necrobestia

CA 5

Dados de Golpe 5

Movimiento 12 metros

Ataque 2 garras

Dado: 1D8+3

TS: como guerrero de nivel 5

Moral: 12

PX: 500

Alineamiento: Caótico

Tesoro: 400 MO

Tras el combate se alzarán en el bosque un gemido creciente, Mwutu (se habrá subido a una empalizada) gritará para alertar de que un grupo de animales y hombres no-muertos se dirigen hacia El Villar. Taddeus ordenará cerrar las puertas, poner en lugar seguro a los niños y pedirá a los jugadores que vayan a la mansión Cicero "Antes de que todo lo que quede de mi pueblo sean restos devorados".

Camino a la perdición



"El viaje por el bosque es tranquilo, solo roto por algún gemido aislado en la espesura. Finalmente os aceráis hasta donde antaño se encontraban los campos de la mansión Cicero. Solo que ahora en vez de viñas y pastos hay un pequeño bosque....y a lo lejos podéis ver lo que parece ser un campamento improvisado donde pululan criaturas de pequeño tamaño. Uno de ellos se encuentra subido en una tosca atalaya."

Hay dos kobolds en una de las dos atalayas (marcadas como 1 y 6 en el mapa). Si los personajes no van con cuidado darán la alarma y darán tiempo a sus compañeros para prepararse. Así mismo alertarán a los PNJ's que hay en el subterráneo de la presencia de invitados indeseados. Además, fuera de las tiendas hay 7 kobolds y un nosgo rondando. Se les unirán los que estén dentro de las tiendas si hay una escaramuza afuera o se da la alarma.

Nosgo

CA 3

Dados de Golpe 3+2

Movimiento 12 metros

Ataque 1 machete/ mordisco

Dado: 1D8+2/ 1D6

TS: como guerrero de nivel 3

Moral: 11

PX: 200

Alineamiento: Caótico

Tesoro:300 MO

(6) Kobolds

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 1/2

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 espada corta u 1 arco corto

Daño: 1D6/1D6

Salvación: G1

Moral: 07

Valor del tesoro: 50 mo

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 6

1-La atalaya

"Sobre una tosca atalaya de aspecto endeble dos kobolds armados con arcos parecen preparados para cualquier eventualidad".

Los kobolds se pondrán a gritar si detectan a los PJ's al tiempo que les atacan con sus armas. Puede matarlos si emplean la habilidad Derribar Puertas sobre una de las patas de la atalaya.

(2) Kobolds

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 1/2

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 espada corta u 1 arco corto

Daño: 1D6/1D6

Salvación: G1

Moral: 07

Valor del tesoro: 50 mo

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 6

2,3 y 4-Choza de los kobolds

"El olor de esta tienda es insoportable. Por todo el lugar hay cuerpos de pequeños animalitos y heces. Tirados en el suelo duermen tres pequeños kobolds, que tienen aferradas en sus manitas afiladas espadas."

En esta choza hay tres kobolds dormidos (que se despertarán con un 1 en 1D6, salvo si oyen el grito de alarma, pues han sido criados así). No hay nada de valor ni de utilidad.

5-Choza de los Nosgos

"Esta gran choza es increíblemente fría y lúgubre, veis como cuelgan docenas de cráneos de distintos tamaños, desde pequeños cráneos de ave hasta otros pertenecientes a seres humanos u enanos. El interior no es mucho mejor, pues junto a una pequeña mesa de tortura hay toda una colección de pequeños animalitos torturados con toscos clavos...torturados por 2 enormes bestias negras, peludas y de aspecto siniestro."

Los nosgos, que se encontrarán aquí salvo si alguien da la voz de alarma. Se encuentran muy concentrados torturando a un kobold...

En esta choza encontramos 2 pergaminos de Oscuridad y 2 viales de Curar heridas leves.

6-La atalaya

"Sobre una tosca atalaya de aspecto endeble dos kobolds armados con arcos parecen preparados para cualquier eventualidad".

Los kobolds se pondrán a gritar si detectan a los PJ's al tiempo que les atacan con sus armas. Puede matarlos si emplean la habilidad Derribar Puertas sobre una de las patas de la atalaya.

Además, en esta zona encontramos las escaleras que conducen hasta el subterráneo de la mansión Cicero. En los alrededores hay una auténtica montaña de restos.

(2) Kobolds

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 1/2

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 espada corta u 1 arco corto

Daño: 1D6/1D6

Salvación: G1
Moral: 07
Valor del tesoro: 50 mo
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 6

El subterráneo de la mansión Cicero

Empieza lo duro...



1-La sala de los tres braseros

"Bajáis por unas escaleras hasta una sala de cierto tamaño. A los lados del final de la escalera descansan dos enormes estatuas de nobles entogados, y enfrente de vosotros hay 3 enormes braseros, dispuestos en forma de W en el fondo de la estancia, iluminan los hermosos pero descuidados mosaicos que decoran todas las paredes de la estancia...todas salvo la de la izquierda. En uno de los laterales un arco conduce a otro lugar. Por cierto, os reciben 4 kobolds enfundados en toscas armaduras de huesos, que se abalanzan sobre vosotros echando espuma por la boca, con cuchillas afiladas al final de sus antebrazos."

Estos kobolds son algunos de los productos de la experimentación de Rajalunas, criaturas a las que ha expuesto a sustancias enajenadoras que los han convertido en auténticas maquinitas de picar carne.

(4) Kobolds berserkers*

Clase de armadura: 3
Dados de golpe: 1
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 cuchillas
Daño: 1D6/1D6
Salvación: G1
Moral: 12
Valor del tesoro: 100 mo
Alineamiento: Caótico

Valor PX: 20

*En combate suman +2 a su Iniciativa dada su tremenda rapidez.

En esta sala hay un camino secreto que conduce a la zona 12 del mapa. Es un lugar alternativo donde hay grandes peligros y recompensas. Para abrir el camino deberán derribar el muro (si lo comprueban descubrirán que hay algo al otro lado).

Los braseros arden con cierta fuerza pero pueden apagarse. Sigue leyendo...

2-Las tres estatuas

"En esta sala hay tres enormes estatuas que representan terribles esqueletos con cráneo de chacal y con enormes armas, visten oro y plata, huelen a exotismo y despiertan en vosotros cierta codicia. A sus pies tienen enormes braseros de bronce donde hay terribles llamas de intenso color y potente calor. Portan enormes armas similares a las espadas de Neferu. La sala abre camino a otra estancia."

Si los aventureros llegan a la estancia sin apagar los braseros de la sala anterior las estatuas se animarán con ánimo belicoso. Se echarán sobre los aventureros al no estar marcados mágicamente como lo están las tropas de Cassandra.

Golem de Neferu

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 5

Movimiento: 30 metros

Ataque: 2 arma/ especial

Daño: 1D10+3/5d6

Salvación: G5

Moral: 12

Valor del tesoro: 1000 mo en joyas

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 500

Los Golems de Neferu son capaces de combatir con dos enemigos al mismo tiempo gracias a su capacidad para hacer girar la parte superior de su cuerpo 360°. Además, pueden girar a toda velocidad para infligir daño a todas las criaturas que los rodeen, pero dicho ataque tiene un -2 a la tirada debido a lo impreciso y loco del mismo.

3-La tumba del niño

"Esta sala tiene un aire triste, en una esquina descansa un pequeño sarcófago. En el lado derecho un pasillo conecta con otra sala, en el arranque de este hay una alfombra de aspecto viejo donde cuatro pequeños kobolds de aspecto inmundo montan guardia...hasta que os ven."

Los kobolds berserker han recibido órdenes de Rajalunas de atraer a los intrusos hasta la alfombra. Una vez haya unas 7 criaturas encima de ella la trampa se activará. Los que no superen una tirada de Salvación contra Aliento de Dragón sufrirán 5d6 puntos de daño por la terrible caída contra un duro lecho de huesos astillados.

(4) Kobolds berserkers*

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 1

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 cuchillas

Daño: 1D6/1D6

Salvación: G1

Moral: 12

Valor del tesoro: 100 mo

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 20

*En combate suman +2 a su Iniciativa dada su tremenda rapidez.

Si inspeccionan el sarcófago del niño podrán leer lo siguiente

"Hexorius Cicero, tu padre y tu madre juran traerte de vuelta."

Dentro no hay nada que los tristes restos de un niño muerto poco después de nacer.

4-La tumba de los Fundadores

"En esta sala descansan en tronos de mármol dos estatuas negras, una es un hombre de aspecto digno vestido como un centurión, con una espada descansado en sus rodillas. La otra una mujer que porta un libro y una pluma, que sonríe de forma misteriosa. Entre ambos hay un cofre"

Aquí descansan los restos de los padres del linaje Cicero: Marco Neferion Cicero y su esposa Albina Cicero. El fue un poderoso guerrero de Reino Bosque, ella una maga de enormes cualidades y gran genio. Murieron antes de que uno de sus hijos destrozara mediante la nigromancia no solo el buen nombre de este linaje glorioso, sino su futuro.

En el cofre hay unas 1000 monedas de oro en ofrendas de plata trabajada por elfos.

5-Un pasillo

"Este largo pasillo parece tener planta de F invertida. En la mitad de él un hombre tatuado y de aspecto desagradable comanda a 3 kobolds de aspecto feroz, lo llaman Padre Rajalunas. Al veros saca un arco siniestro y ordena, con voz cascada, atacar."

Rajalunas y sus kobolds son un rival muy duro. Se le ha ordenado evitar que nadie moleste a Cassandra mientras está enfrascada en el gran ritual. Y se va a asegurar de ello, pues la joven le ha prometido una montaña de oro. Usará a sus kobolds como escudo mientras desde la distancia intenta abatir a los aventureros, empezando por los magos y otros lanzadores de conjuros poco acorazados.

Rajalunas

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 4

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 arco largo/ 1 hacha

Daño: 1D8 +3/1D6

Salvación: Explorador 1

Moral: 10

Valor del tesoro: 1000

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 120

Si consigue un crítico con su arco el crítico es x 3.

(3) Kobolds berserkers*

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 1

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 cuchillas

Daño: 1D6/1D6
Salvación: G1
Moral: 12
Valor del tesoro: 100 mo
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 20

6-Los baños

"Tras una pesada puerta entráis en otra realidad. El aire es cálido y húmedo, oís el ruido del agua correr. Habéis llegado a los baños de la antigua mansión, conectados con la planta superior mediante una escalera hoy en día desaparecidas. Al final hay otra puerta."

Cassandra hizo un gran esfuerzo en rehabilitar los baños, puesto que le ayudan a recuperarse tras los rituales y además son tremendamente placenteros. No hay nada de interés, pero igual a tus jugadores les apetece darse un baño.

Si preguntan de donde viene el agua caliente diles que los fundadores de la casa eligieron el lugar por tener un manantial de agua caliente debajo

7-El pasillo de la trampa

"En este estrecho y corto pasillo hay una mancha de sangre."

Cassandra ha construido una trampa para evitar que los kobolds o los nosgos se cuelen en su cuarto. Si no se detecta y desactiva, al pisar la cuarta fila de baldosas contando desde los baños a la altura de la pelvis de un humano saltará la trampa. Una afilada hoja de hoz gigante les hará 2D8 puntos de daño. A esa altura decapitará a un kobold o un mediano...que es lo que pasó.

8-Nexo

"En esta habitación hay dos puertas".

No hay nada más.

9-Cuarto de Cassandra

"Esta debe de ser la habitación de alguien con clase, puesto que además de oler de forma muy agradable hay una lujosa cama con sábanas de seda y un escritorio de ébano. Encima de la mesa hay gran cantidad de papiros, donde alguien ha dibujado extraños jeroglíficos."

Cassandra guarda aquí sus posesiones. Su extensa colección de papiros tiene un precio de 3.350 monedas de oro. También tiene el diario de Hexor, donde se relata la historia de la familia. Estos son los datos más interesantes del diario:

-Hexor Cicero se volvió hacia la nigromancia tras la muerte de su hijo pequeño, suceso que hizo que su mujer cayese en la locura.

-Su hermano mayor y su sobrino se negaron a aceptar los nuevos intereses de Hexor. Este los sepultó en vida en las criptas del subterráneo junto a algunos de sus leales, a los que prometió vida más allá de la muerte.

-Hierro no era un hombre, sino una mujer. Era la esposa de uno de los hermanos de Hexor, al cual mató delante suyo.

Debajo de la cama Cassandra tiene enrollada una alfombra voladora con capacidad para una persona.

10-Despensa

Aparte de un montón de carne, vino y fruta no hay nada de interés aquí.

11-Sala de la invocación

"Esta habitación es de cierto tamaño, recuerda a un templo familia profanado. Rodeada por un aura de necrótico poder hay una hermosa mujer de piel morena que eleva sus plegarias hacia un sarcófago que se convulsiona con cada silaba que pronuncia esta. A su alrededor se arremolinan 6 criaturas recubiertas de vendajes, que susurran blasfemias con sus voces, secas como el mismo desierto. Se abalanzan sobre vosotros."

Cassandra está terminando el ritual. Si no la matan o incapacitan antes de 6 asaltos despertará a Hexor y junto a él hará frente a los héroes. Mientras pronuncia el final del conjuro estará rodeada por un viento antinatural que le proporcionará un CA -1 contra proyectiles no-mágicos, aunque su CA en cuerpo a cuerpo será de un miserable 8. Por otro lado, todo aquel que le ataque en cuerpo a cuerpo sufrirá 1D12 puntos de daño (Salvación contra Sortilegios lo reduce a la mitad) debido al crepitante poder que maneja la joven.

Los ghouls del desierto atacarán de forma despiadada para evitar que su señora sea dañada por los invasores.

Cassandra

Mago de nivel 7

CA: 4

Movimiento: 10 metros

Dados de golpe: 7

Ataque: Arma +4, conjuro

Daño: 1D6+4

Moral: 11

Equipo: Bastón de los magos, Armadura de cuero, Libro de los Muertos de Neferu (valorado en 5.000 Mo)

Conjuros

Nivel 1: Dormir, Escudo, Protección contra el Bien

Nivel 2: Telaraña, Ceguera

Nivel 3: Disipar Magia, Rayo eléctrico

Nivel 4: Confusión

Ghouls del Desierto

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 2

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 garras/1 mordedura

Daño: 1D4/1D4/1D4+Especial

Salvación: G2

Moral: 10

Valor del tesoro: 600 mo

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 40

Si una criatura de tamaño medio o inferior resulta golpeada por un necrófago, debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmovilizada. Los elfos son inmunes a este ataque especial. La parálisis de necrófago dura 2d4 asaltos a menos que se cure mágicamente.

Si los personajes no consiguen evitar que Cassandra resucite a Hexor...empiezan los problemas.

*"El sarcófago explota, y de pronto emerge movido por el aire del mundo de los muertos un cuerpo reseco y recubierto de vendajes que se infla como un titán; en su mano aparece una enorme maza hecha de pura oscuridad. Cuando toca el suelo ya es más grande que un ogro, con unos ojos furiosos que hace que os arda el alma...y entonces brama mientras se abalanza sobre vosotros. Sobre ti (señala al portador de Requiem).
-¡ASESINA!-brama."*

Hexor el no-muerto

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 10

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 armas y especial

Daño: 1D12+4

Salvación: G10

Moral: 12

Valor del tesoro: 3000 mo

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1250

Conjuros (como mago nivel 10)

Nivel 1: Protección contra el Bien, Dormir, Proyectil mágico

Nivel 2: Telaraña, Levitar, Localizar objeto

Nivel 3: Disipar Magia, Rayo eléctrico, Protección contra el Bien en Grupo

Nivel 4: Armadura natural, Miedo, Trampa de fuego de Nefertiti

Nivel 5: Caos Mental, Crear Muertos vivientes

Si consiguen evitar que despierte oírás golpes dentro del sarcófago. Dentro una criatura lamentable farfulla "Hexorius, Hexorius". Sus ojos vidriosos se clavan en el techo y parece llorar.

12-El túnel

"Tras derribar el muro se abre ante vosotros un corto y oscuro túnel, al fondo parece haber una estancia más grande. Pisáis lo que parece una vieja alfombra. Oís un gemido en la lejanía."

En este túnel hay una trampa. Si no se detecta al cabo de 6 segundos saldrán docenas de lanzas de todos lados, que infligirán 2D8 puntos de daño a todo el que no supere una tirada de Salvación contra Aliento de Dragón.

13-La Sala

En esta sala hay un tremendo boquete, además de una columna caída que parece aislar otra estancia y un pasillo

14-El mausoleo

"En este lugar hay un tumba bastante grande, donde alguien ha cincelado Tiberio y Cain Cicero, Padre e Hijos, malos familiares."

Si profanan la tumba de los dos Cicero perderán un nivel, si por otro lado respetan su descanso los espíritus de estos dos hombres justos mejorará su CA en 1 mientras estén en el subterráneo.

"Dos tumbas acumulan polvo en este lugar. Oís el carraspeo de algo debajo de la pesada losa de piedra."

Si molestan a los dos no-muertos estos se abalanzará sobre ellos.

(2) Guardián

CA 2

Dados de Golpe 3

Movimiento 12 metros

Ataque 1 espadón +1

Dado: 1D8+1

TS: como guerrero de nivel 3

Moral: 12

PX: 400

Alineamiento: Caótico

Tesoro: 500 MO

Si lograr hacer un crítico su víctima perderá 1 nivel si no supera una Salvación contra Muerte.

Llevan armaduras de placas.

16-La tumba abierta

"Descansando en su tumba un guerrero descansa, al acercaros emerge con intenciones asesinas."

Si lucharon contra los otros dos guardianes atacará directamente al cabo de 3 asaltos.

Guardián

CA 2

Dados de Golpe 3

Movimiento 12 metros

Ataque 1 espadón +1

Dado: 1D8+1

TS: como guerrero de nivel 3

Moral: 12

PX: 400

Alineamiento: Caótico

Tesoro: 500 MO

Si lograr hacer un crítico su víctima perderá 1 nivel si no supera una Salvación contra Muerte.

Llevan armaduras de placas.

17-El loco

"Este enorme no-muerto ha perdido la cordura, está encadenado pero con sus enormes manos aún sostiene un enorme espadón. Aúlla como loco."

El loco es el más poderoso de los guardianes, atacará como un huracán si entablan combate con sus compañeros.

El Loco

CA 2

Dados de Golpe 4

Movimiento 12 metros

Ataque 1 enorme espadón +2

Dado: 1D12+2

TS: como guerrero de nivel 4

Moral: 12

PX: 500

Alineamiento: Caótico

Tesoro: 500 MO

Si lograr hacer un crítico su víctima perderá 1 nivel si no supera una Salvación contra Muerte.

Llevan armaduras de placas.

Puede hacer un ataque de barrido que afecte a todo el que esté al alcance de su enorme arma (4 metros).

El final de la aventura

Si los personajes derrotaron a Cassandra y evitaron que Hexor arrasase El Villar serán aclamados como héroes por los locales, y al morir serán enterrados en la Capilla de Velez. Por desgracia no todo son buenas noticias, y durante el último asalto Taddeus murió salvando a su hijo de 3 atacantes. Es posible que El Villar se recupere, pero ya no será un lugar tan agradable como lo fue. Vidgar reclamará que el devuelvan a Requiem, y se le enseñan el diario de Hexor se echará a llorar, pidiendo que lo devuelvan donde le corresponde, en la tumba de su amiga. Y aún puede pedir la recompensa por Rajalunas.

Recompensas

- 1-Por vencer a Hexor no-muerto 400 PX
- 2-Por matar a Cassandra antes de que termine la invocación 400 PX
- 3-Por descubrir la cripta secreta 100 PX
- 4-Por no profanar ninguna tumba 600 PX
- 5-Por no hacer saltar las alarmas 300 PX
- 6-Por vencer a los golems apagando los fuego 600 PX
- 7-Si devolvieron Requiem a su legítimo lugar 800 PX



**Dedicado con todo mi aprecio a mis
compañeros del capítulo donostiarra de La
Logia de la Marca del este.
¡Que tengamos aventuras, PX's, oro y
gloria por mucho tiempo!**