

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE

El Tesoro de los Faraones



Campaña "El Despertar" 1ª Parte

Una Aventura escrita por José Torrano (Norkak)
para la Marca del Este.



El Tesoro de los Faraones

Campaña “El Despertar” (1^a Parte)

Por José Torrano (Norkak)

2^a Edición.

Índice:

Introducción.....	2	5 ^a Parte.....	20
Para el Master	2	Epílogo	22
Resumen de la Aventura.....	2	Reparto de Experiencia.....	22
Antecedentes para el Master.....	2	Agradecimientos	22
Aventureros No Jugadores.....	3	Tablas de Tiempo para Verano Bajo	22
Desarrollo de la Aventura		Navío, Capitán, Tripulación (juego dados)	23
1 ^a Parte.....	4	Material Adicional	
2 ^a Parte.....	7	Resumen Estadísticas ANJs	24
3 ^a Parte.....	13	Mapa de Robleda.....	25
<i>El Goblin Cojo</i>	14	Mapa de Marvalar.....	26
4 ^a Parte.....	16	Mapa de Viaje y Barco	27

Probadores: Javier (Rompepuertas), Patricia (Morrigan), Marta (*por lo visto...*), David (el Enano caballero) y Luis (Tadevs).

Material de Consulta: Reglamento de Juego y Vademecum de Campaña de la Marca del Este ® y cualquier otro libro que hable sobre la mitología egipcia.

Los derechos de autor de todas las marcas, nombres comerciales, marcas registradas, logos e imágenes aquí usadas, pertenecen a sus respectivos propietarios.

Introducción:

El Tesoro de los Faraones, es la primera parte de la campaña “El Despertar”. Se trata de una aventura de Nivel Medio, de 3 a 6 jugadores. Lo ideal sería un grupo cuya suma de niveles sea entre 10 y 12. Tiene una duración de 2 a 3 sesiones de juego.

La aventura tiene lugar a finales de Recolector (Primavera).

Para el Master:

A medida que leas la aventura, comprobarás unos cuadros grises. Dichos cuadros son para que sepas que decir de la situación en la que se encuentran los jugadores en cada momento. Aunque puedes pasar de ellos y decir lo que creas más conveniente. Recuerda que tú eres el Master y la última palabra la tienes tú.

Esta aventura tiene su inicio en la Fonda y finaliza con una visión en barco de Semerkhet. Tanto esta aventura, como las siguientes, tienen el propósito de hacer que los personajes adquieran experiencia y nivel, así como que puedan conseguir un equipo bastante decente (que no conseguirán en esta aventura, pero sí en posteriores).

Sería muy recomendable que tuvieras un ejemplar del Vademecum de Campaña y un Reglamento de Juego, ambos de la Marca de Este (*obviamente*).

- Aventurero y Jugador, significan lo mismo.
- ANJ o ANJs: Aventurero/s no jugador/es.

Resumen de la Aventura:

Los aventureros son contratados en La Fonda por Balus Hifez, un Neferí que propone a los jugadores ser parte de una comitiva que va a viajar hasta Neferu, para tratar de localizar un antiguo tesoro que nadie ha visto y que sólo se conoce por leyendas.

Dicho viaje les llevará en un principio, por Robleda, el Castillo Ermegar, la Fortaleza del Vado y Marvalar. Los jugadores tendrán varios encuentros predefinidos por el camino, hasta que lleguen a Marvalar. Allí, no les será tan fácil conseguir que les lleven hasta su destino, debido

al alto coste que tiene contratar un barco, a cambio, si los jugadores realizan por el Capitán del barco unas serie de trabajos, éste les llevará a tierras Neferís.

Una vez en el mar, creerán que tienen una fácil travesía, pero se toparán con lo que los marineros consideran una leyenda, un mito, pero que es algo muy real. El Kraken.

Más aventuras en El Blog de Norkak:
norkak.wordpress.com

Antecedentes para el Master:

Según cuentan los libros de historia, tras la muerte del Gran Nefertem, surgió una lucha entre sus hijos varones por la sucesión del trono, que desembocó en la gran contienda que enfrentó durante meses a seguidores de unos y otros vástagos. Finalmente terminó la guerra con el triunfo de Sennefer, primogénito de Nefertem, y cuya ambición marcó el devenir de una era para Neferu.

A la muerte de Sennefer, le sucedió su hijo, y después el hijo de su hijo y así hasta que las luchas internas y campañas militares, cada vez más costosas, marcaron el ocaso del antiguo Imperio.

Y llegó el día en que los pueblos sometidos de Cirinea se aliaron bajo la bandera de Khaboras, un elfo del desierto del que apenas se tiene constancia histórica, salvo que reunió y encabezó un gran ejército con los restos de los pueblos libres que aún no habían sufrido la ambición de Nefter. Finalmente la ciudad claudicó, tras meses de sitio y fue saqueada hasta su total ruina. Los supervivientes se desplazaron y fundaron la actual Semerkhet, una nueva ciudad en la que se dedicaron a reconstruir el reflejo de su antigua gloria.

Lo que no cuentan los libros de historia, es que se hizo con el auténtico tesoro de los Faraones. Se dice que Sennefer, al hacerse con la victoria sobre sus hermanos, mandó construir un templo en el que se guardasen todas las riquezas que poseía y que en un futuro pudiera acumular. Un lugar oculto en medio del desierto que sólo él y unos pocos allegados de su confianza conocieran. Las grandes riquezas de todos los Faraones del Antiguo Imperio, acumulados en un único lugar, ahora perdido en el Desierto.

Aventureros NO Jugadores:

Aquí puedes leer las estadísticas de los Balus, y sus guardaespaldas, los ANJs que acompañarán a los Aventureros a lo largo de esta aventura.

Balus Hifez

Secretario de un noble de la corte de la Reina Vigdis II de Reino Bosque, Balus Hifez es un Neferí que partió a los pocos años de nacer, debido al trabajo de su padre como embajador del reino de Neferu en la corte de Reino Bosque. El nombre del padre era Beltus Hifez.

En Reino Bosque aprendió a tratar con nobles y con aldeanos, y fue ganándose el respeto de ambos, hasta que el Barón Reblegal, de Robleda, decidió contratarle como su Secretario y Asesor Principal. Dicho Barón era conocido por sus buenos tratos con el pueblo de Neferu, y como nunca aprendió a hablar el idioma Neferí fue por eso, entre otras razones, que contrató a Balus, ya que hablaba tanto ese idioma (su idioma natal) como el común, lo que le convertía en alguien imprescindible para el Barón. Además, su gran carisma y su gran fama de tener gran capacidad de convencimiento, le convirtieron en alguien muy valioso para el Barón.

A pesar de dar una apariencia de alguien fiable, puede entreverse que esconde algún secreto que no desea que se descubra.

Balus Hifez:

Fue 9; Des 10; Cons 9; Int 15; Sab 13; Car 16.

Clase de armadura: 9

Dados de Golpe: Humano de Nivel 0

Puntos de Golpe: 8

Ataque: 1 (Espada Corta)

Daño: 1d6 (arma)

Salvación: Humano Guerrero de nivel 0

Moral: 8

Valor de Tesoro: 250 MO

Alineamiento: Legal

Valor P.X.: 10 PX

Agesam, Erkym, Ildaser y Gerrain, los guardaespaldas de Balus.

Estos cuatro mercenarios han sido contratados por Balus para que les proteja durante su misión. Dependiendo del numero de aventureros en la partida y de cómo se desarrollen los combates, les ayudarán o no, aunque es posible que lo hagan. De todas formas, eso queda a decisión del master. Los cuatro mercenarios deben sobrevivir al final de esta aventura. Cada uno cobra 5 MO semanales, al igual que los Aventureros (como se puede leer más adelante), teniendo en cuenta que su labor es proteger a Balus sobre cualquier otro trabajo.

Agesam, Erkym, hermanos y mercenarios.

Son dos hermanos dedicados a vender su espada al mejor postor. En ningún momento traicionarán a su actual cliente, a menos que éste incumpla una de sus dos condiciones: que no les pague a tiempo o que les traicionen. Tienen pocos escrúpulos, y pueden realizar cualquier trabajo, siempre y cuando la paga merezca la pena.

Agesam y Erkym:

Fue 14; Des 10; Cons 14; Int 11; Sab 10; Car 11.
Clase de armadura: 5 (Cuero Tachonado y Escudo)

Dados de Golpe: 7

Puntos de Golpe: 42

Ataque: 1 (Espada Bastarda)

Daño: 2d4+1 (arma)

Salvación: G5

Moral: 8

Valor de Tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Neutral.

Valor P.X.: 440 PX

Ildaser, el Clérigo de Rivulus

Ildaser, a diferencia de los hermanos y el enano, es un erudito. No sólo es clérigo, también es un estudioso de los jeroglíficos neferís y fue por eso, además de otras razones, por las que Balus le contrató. Es un valioso amigo y un temible enemigo. Conoce muchas clases de plantas y puede encontrar cura para casi todos los tipos de venenos conocido con sólo echar un vistazo a las plantas que le rodean. Ayudará con sus curaciones y sus conocimientos a los Aventureros siempre que pueda.

Ildaser:

Fue 10; Des 11; Cons 13; Int 14; Sab 14; Car 13.
Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)
Dados de Golpe: 5
Puntos de Golpe: 22
Ataque: 1 (Maza)
Daño: 1d6 (arma)
Salvación: C3
Moral: 8
Valor de Tesoro: Símbolo de Plata de Rivulus.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 350 PX
Habilidades Especiales: Expulsar Muertos Vivientes, Conjuros de Clérigo, Herbología, Preparación de Pociones, Neferí Antiguo.
Objetos: 4 Pociones de Curación.

Conjuros de Clérigo (3/2/1):

- Nivel 1: *Curar Heridas Leves, Luz, Purificar agua y comida.*
Nivel 2: *Bendecir, silencio.*
Nivel 3: *Curar enfermedad.*

Gerrain, el enano guerrero y herrero

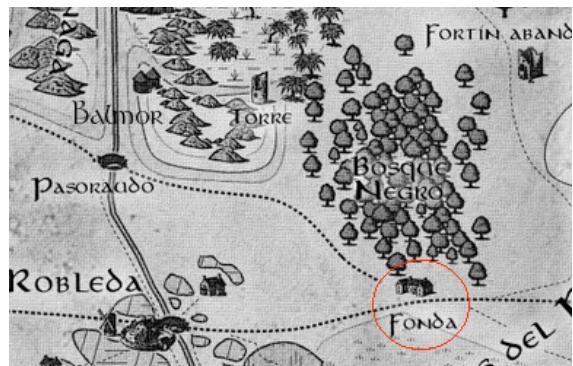
Gerrain es un enano de las Montañas de Moru, que tras ser expulsado del clan de los herreros, vio en ello una oportunidad de salir al exterior y así poder comprobar por si mismo si eran ciertas las palabras de aquellos enanos que habían salido al exterior eran ciertas o no. Fuera como fuese, él se siente a gusto recorriendo el mundo y cuando Balus le contó que necesitaba a alguien que, además de guerrero, fuera un tasador para comprobar la calidad de los tesoros que hallaran a lo largo del camino, no se lo pensó dos veces. Además, puede reparar pequeñas roturas en las armaduras metálicas o afilar armas.

Gerrain:

Fue 14; Des 10; Cons 14; Int 11; Sab 10; Car 11.
Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)
Dados de Golpe: 7
Puntos de Golpe: 39
Ataque: 1 (Martillo de Guerra +1)
Daño: 1d6+2 (arma)
Salvación: E6
Moral: 8
Valor de Tesoro: Ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 500 PX
Habilidades Especiales: Reparaciones Simples y tasación.
Objetos: Martillo de Herrería y piedra de afilar.

Desarrollo de la Aventura:

1^a Parte. La Contratación:



Descripción de la Fonda para el DM (Según el Vademecum y el Codex de la Marca):

Es una renombrada posada sita en un pequeño terreno acotado de algo más de media hectárea. Una alta empalizada de madera de abeto reforzada con piedra y argamasa rodea a la propiedad.

Varios edificios se distribuyen por el recinto empalizado. El edificio más grande es una hacienda solariega de planta cuadrada, con techumbres de pizarra a dos aguas y muros de mampostería. Es aquí donde el viajero puede encontrar el gran comedor donde se sirven todas las comidas. La cocina y un gran almacén se hayan anexos al salón, mientras en la pared más meridional del conjunto hay una serie de pequeñas estancias o reservados.

Un segundo edificio rectangular de madera hace las veces de hospedería, con un total de 12 habitaciones dobles y una gran alcoba para 12 personas distribuidos en camastros de paja en el suelo. Un tercer edificio más pequeño hace las veces de establo y caballerizas. Completa el pequeño conjunto una pequeña capilla de piedra consagrada a Valion.

En la Fonda, los aventureros pueden pedir:

- Cerveza – 1 mp
- Vino de la casa – 5 mp
- Sopa de cebolla – 1 mp
- Sopa de pollo – 3 mp
- Estofado de pollo – 6 mp
- Estofado de ternera – 13 mp
- Estofado de buey – 19 mp
- Chuletas de cabrito – 18 mp

Dí esto a los aventureros:

La Fonda es una renombrada posada sita en un pequeño terreno acotado de algo más de media hectárea. Una alta empalizada de madera de abeto reforzada con piedra y argamasa rodea a la propiedad.

Varios edificios se distribuyen por el recinto empalizado. El edificio más grande es una hacienda solariega de planta cuadrada, con techumbres de pizarra a dos aguas y muros de mampostería. Es aquí donde el viajero puede encontrar el gran comedor donde se sirven todas las comidas.

Es allí donde os encontráis en estos momentos. Estamos a finales de Recolector (Primavera) y el calor es mucho mas alto que en otros años. Es de noche y ya lleváis varios días, decidiendo que nuevo rumbo tomar en vuestras aventuras.

Sentado en una mesa cercana, un hombre de mediana edad vestido con ricas ropas y cuya piel parece haber sido bronceada por el sol, parece haberse fijado en vosotros. Está sentado junto a un grupo de personas, tres humanos y un enano. Se levanta, se acerca a vuestra mesa y con un tono amable y decidido os dice:

- ¿Sois, por un casual, buscadores de aventuras y grandes tesoros? Espero no molestarles con mi atrevimiento, pero me encuentro buscando a un grupo de aventureros que quiera enrolarse en una empresa que les llevará por lugares exóticos, que les reportará una buena paga semanal y aventuras allá por donde nos lleven nuestros pasos ¿Quieren saber más?

Si los jugadores aceptan o preguntan algo más sobre dicha “empresa”, se sentará y les dirá lo siguiente:

Mi nombre es Balus Hifez y soy... bueno, era Secretario del Barón Reblegal. Como habrán podido observar, no soy de por aquí. Aunque me he criado desde pequeño en estas tierras, soy lo que vosotros llamáis un Hijo de Ra, o lo que es lo mismo, pertenezco al pueblo de Neferu.

Antes de contarles nada sobre mi empresa, me gustaría saber si les interesa la búsqueda de tesoros, aunque debo decirles que ésta no estará

exenta de peligros, claro está. (Espera la respuesta de los jugadores para continuar).

Bien, como ya sabrán, Neferu es la tierra de los Faraones y mi señor Reblegal era un gran amigo de este pueblo. Tenía muchos conocidos en ese país y la Reina Vigdis le tenía en gran estima, pues era un importante enlace entre ambos reinos.

Ahora voy a contarles un poco de historia sobre nuestra nación, si me lo permiten. Tras la muerte del Gran Nefertem, primer líder que atrajo hacia su causa un gran número de seguidores y que fundó Nefter, el primer imperio conocido, surgió una lucha entre sus hijos varones por la sucesión del trono, que desembocó en la gran contienda que enfrentó durante meses a seguidores de unos y otros vástagos. Finalmente terminó la guerra con el triunfo de Sennefer, primogénito de Nefertem, y cuya ambición marcó el devenir de una era para Neferu.

A la muerte de Sennefer, le sucedió su hijo, y después el hijo de su hijo y así hasta que las luchas internas y campañas militares, cada vez más costosas, marcaron el ocaso del antiguo Imperio.

Y llegó el día en que los pueblos sometidos de Cirinea se aliaron bajo la bandera de Khaboras, un elfo del desierto del que apenas se tiene constancia histórica, salvo que reunió y encabezó un gran ejército con los restos de los pueblos libres que aún no habían sufrido la ambición de Nefter. Finalmente la ciudad claudicó, tras meses y meses de sitio y fue saqueada hasta su total ruina. Los pocos supervivientes se desplazaron y fundaron la actual Semerkhet, donde fundaron una nueva ciudad y se dedicaron a reconstruir el reflejo de su antigua gloria.

Y se preguntarán ¿por qué les cuenta todo esto?

Lo que la historia no cuenta, es lo que se hizo con el auténtico tesoro de los Faraones. Se dice que Sennefer, cuando se alzó con la victoria sobre sus hermanos, mandó construir un templo en el que se guardasen todas las riquezas que poseía y que en un futuro pudiera acumular. Un lugar oculto en mitad del desierto que sólo él y unos pocos allegados de su confianza

conocieran. Muchos creen que todo esto no es más que un mito, pero yo, que llevo estudiando la historia de Neferu desde hace muchos años, puedo asegurar que se trata de algo más que una simple leyenda. Les hablo de un tesoro muchísimo mayor del que jamás hayan podido imaginar. Las grandes riquezas de todos los Grandes Faraones del Antiguo Imperio, acumulados en un único lugar.

Y eso es todo cuanto puedo decirles. Hay una paga semanal y provisiones para todos durante el tiempo que dure el viaje. A cambio, sólo pido que cada uno de ustedes haga lo que mejor sepa hacer en cada momento. El camino no será fácil, pero la recompensa al final será cuantiosa y les prometo el 10% del total del tesoro que encontremos, sólo para ustedes. ¿Quieren unirse entonces?

Varias aclaraciones:

- Cuando se dice el 10%, se refiere al 10% del total para todo el grupo, no para cada uno. En ese 10%, no entran los tesoros que los aventureros encuentren a lo largo del camino. Lo que los aventureros encuentren, roben o consigan a lo largo de esta aventura y siguientes, es para ellos y podrán repartírselo como mejor vean.
- La paga semanal es de 5 MO para cada Aventurero y se hará por adelantado, en cuanto acepten el trabajo (**Info DM**: Aunque a lo largo de la aventura se explica cuando se realizan los pagos, puede que no siempre se ajuste a los días que pasen durante la partida que tú estás masteando, por ello realiza los pagos cuando creas conveniente).

A cualquier pregunta sobre por qué no sirve ya al Barón Reblegal, sólo dirá que éste murió hace pocas semanas y que ya no le queda nada en la vida, salvo la búsqueda de ese tesoro.

Balus no viaja sólo. Cuenta con un pequeño grupo que ya se le ha unido y él los llama sus “guardaespalda”. Se trata de los tres humanos y el enano de la mesa en la que antes estaba sentado Balus y todos bien armados (curiosamente, ninguno lleva armaduras pesadas, sólo armaduras de Cuero Endurecido). Se encuentran en una mesa cercana y no han dejado de mirar hacia la mesa de los aventureros en ningún momento, siempre alerta por si hay que

proteger a Balus. Para más información sobre el Balus y sus “guardaespalda”, ve la sección “Aventureros NO Jugadores de la Aventura”, que se encuentra al inicio de la misma.

- Bien, lo primero que tenemos que hacer es viajar hasta Marvalar. Allí debemos buscar un barco que nos lleve a Semerkhet. Partiremos mañana al alba y no se preocupen por los preparativos, mis hombres se encargarán de todo esta noche y tanto esta cena como el alojamiento de esta noche corren de mi cuenta. Descansen bien, pues nos espera un viaje de varias semanas hasta la capital. Buenas noches.

Dicho eso, Balus se marchará junto a sus hombres para acostarse en la habitación que han alquilado.

2^a Parte. El Víaje a Marvalar:

Desde La Fonda hasta Marvalar hay, de modo normal, unos 11 días de viaje. Viajar por el Camino de la Mantícora es bastante peligroso, pero cuenta con una buena protección por parte de los soldados del Castillo Ermegar, sobre todo, entre Robleda y el Coto del Draco, ya que son los encargados de vigilar esa parte del camino,

realizando batidas de uno a otro lado. De la Fortaleza del Vado, a Marvalar, deberán tener cuidado con Las Barranca, camino que, aunque está protegido por los soldados de Marvalar, en los últimos años un grupo de bandidos se ha asentado en las cuevas de las montañas y de vez en cuando bajan al camino para asaltar caravanas de mercaderes y viajeros.



La dos primeras jornadas les llevará desde la Fonda a Robleda.

Los aventureros serán despertados al alba. Tanto Balus como sus hombres, ya se encuentran en el comedor dando buena cuenta del desayuno. Al verlos, Balus les hará señas con las manos para que se sienten con ellos.

- Bien, bien. Puesto que vamos a compartir un largo camino, creo que sería conveniente que os fuerais conociendo. El primero que está sentado a mi derecha es Erkym, el de al lado es su hermano Agesam y el tercero es el clérigo de Rivulus, Ildaser. El enano es Gerrain que, además de guerrero, también es herrero. No podrá forjar nada, pero puede afilar espadas y cuidar del material. Cualquier cosa simple que no necesite pasar por una fragua o una forja, él puede arreglarlo. Y para que veáis, aquí os hago entrega de la primera paga. 5 MO para cada uno.

Una vez terminen de desayunar, se podrán en marcha. Aparte de los aventureros, Balus y sus guardaespaldas, tienen preparados varios caballos con las provisiones necesarias para dos días, ya que la segunda noche la harán en Robleda y allí podrán aprovisionarse mucho mejor.

El camino estará bastante tranquilo durante todo el día y no encontrarán ningún problema. Sólo se cruzarán con viajeros en dirección contraria, algún carroaje de comerciantes, soldados a caballo patrullando el camino... A mitad de camino, ya ha media tarde, Balus pedirá al explorador del grupo (o al uno de los aventureros en caso de que no haya exploradores) que busque un sitio donde poder pasar la noche. Tras una cena rápida, Balus pedirá que los aventureros se turnen para las guardias. Erkym acompañará en la primera guardia, Agesam en la segunda y Gerrain la tercera.

Info DM: No hay previsto que ocurra nada, pero puedes hacer tirar a los jugadores si quieras, o meter algún tipo de encuentro aleatorio.

Tampoco hay establecido una climatología concreta, pero puedes usar alguna tabla que tengas de tiempo para hacer la partida más completa. Si no tienes ninguna tabla de referencia, en norkak.wordpress.com puedes encontrar una muy completa en la Sección Descargas. De todos modos, al final de esta aventura, he añadido una tabla de la estación del año en la que se desarrolla esta aventura por si quieres hacer tu aventura más completa.

A la mañana siguiente, se despertarán y proseguirán el camino tras un ligero desayuno. Al igual que el día anterior, viajeros, carromatos, soldados patrullando... hasta que a media tarde lleguen a las proximidades de Robleda, donde se encontrarán que los caminos están más animados de viajeros y habitantes que vuelven de sus faenas en los campos cercanos, entre otros.

(Al final de esta aventura encontrarás el mapa de Robleda. A lo largo de esta aventura verás que en algunos sitios pone “zona x”, se refiere a la localización según el mapa de la ciudad correspondiente).

- Ahhh, Robleda. La ciudad en la que he vivido durante tantos años... Aquí era donde vivía con el Barón Reblegal. Ahora es su hijo el que ha heredado su título y no quiso contar conmigo para que le aconsejara... Pero bueno, eso es otra historia que no tiene nada que ver. Esa es la Puerta del Vado, uno de los accesos a la ciudad. Hoy nos alojaremos en Los Gamos, donde seguro que mi amigo Marcus, el propietario, nos contará las últimas noticias de la ciudad. Venid, no os quedéis atrás.

Balus, tras haber dicho esto, mandará a sus hombres que dejen los caballos en los establos de Marcablanca (zona 17), mientras los aventureros y Balus se van alojando en la posada Los Gamos (zona 8).

- Aún es temprano y si queréis, podéis visitar la ciudad, pero os aconsejo que os busquéis algún tipo de armadura ligera. Nos quedan muchos días de camino y portar armaduras tan pesadas puede traeros problemas. Pero sobre todo, cuando lleguemos a Neferu, ya que la temperatura allí ascenderá considerablemente. Podéis comprar aquí armaduras más ligeras y

guardarlas en los caballos hasta que lleguemos a Neferu, comprarlas allí o esperar a comprarlas en Marvalar, lo que mejor veáis. Yo sólo os digo, que si sois capaces de aguantar hasta Marvalar con vuestras armaduras, de acuerdo. Pero por el desierto no es conveniente ir con armaduras muy pesadas. El sol del desierto puede ser mortal. Mientras tanto, yo me encargaré de comprar las provisiones para los próximos dos días. Nuestra siguiente parada será el Castillo de Ermegar. Allí podremos comprar más provisiones y así no ir tan cargados.

Los aventureros tendrán el tiempo suficiente para visitar la ciudad y comprar en algunas de sus tiendas. Dependiendo de lo que busquen, deberán visitar (la ubicación se la puede decir Marcus, el propietario de Los Gamos):

- **El Arsenal de Baren** (zona 10): Herrería, armas y acepta encargos (aunque los jugadores no tendrán tiempo para encargar nada).
- **La Casa de Tiran Roblealbo** (zona 1, en las afueras): Plantas medicinales, ungüentos y bálsamos que él mismo prepara.
- **La Tienda de Cuero de Gorm** (zona 21): Vende objetos de Cuero.
- **La Flecha Mortal** (zona 6): Arcos, Ballestas y flechas.

Una vez terminen de comprar y vuelvan a Los Gamos, la encontrarán bastante llena, aunque no tienen de que preocuparse, ya que Balus se ha encargado de reservar habitaciones para todos y una gran mesa donde cenar tranquilamente. Además de comprar las provisiones.

Da libertad a los aventureros hasta el día siguiente.

La tercera y cuarta jornada del viaje les llevará desde Robleda hasta el Castillo de Ermegar. Partirán al alba y comprobarán que mucha gente sale con ellos, aunque al llegar al cruce de caminos, cada grupo tomará uno distinto. Unos irán al Norte, otros al Este y nadie al Oeste, dirección que han tomado los aventureros.

Durante el resto del viaje hasta el castillo, se cruzarán con varios soldados a caballo que patrullan por el camino, asegurándose que no

existe ningún problema. Como ya se ha dicho, este camino es bastante peligroso.

Para el atardecer, Balus volverá a pedir a los aventureros que busquen una localización donde establecer el campamento y pasar una noche tranquila. Al igual que la noche del primer día, Erkym acompañará en la primera guardia, Agesam la segunda y Gerrain la tercera.

Durante la primera guardia, haz que el/los aventurero/s que se encuentre/n de guardia realice/n una tirada por Escuchar Ruidos. Si consigue pasarla, dile que le ha parecido escuchar pisadas cercanas. Si no la pasa, haz que Erkym realice la tirada para ver si él escucha algo. Si ninguno la pasa, pasa directamente al combate.

Se trata de un grupo de trasgos que se han aventurado por esas tierras y al ver el fuego del campamento, se escondieron hasta que el grupo se acostase para atacarlos por sorpresa.

Trasgo Goblin: Cantidad: 1 por aventureros + guardaespaldas



Clase de armadura: 6
Dados de Golpe: 1 -1
Puntos de Golpe: Mínimo: 4
Movimiento: 9 metros.
Ataque: 1 arma (espada corta).
Daño: arma (1d6).
Salvación: G1.
Moral: 6
Valor de Tesoro: 125 mo (125 mo).
Alineamiento: Caótico
Valor P.X.: 5

Cuando pelean a la luz del día, sufren una penalización de -1 a sus tiradas de ataque.

Más Información en el Reglamento del Juego, en el capítulo 8: Monstruos.

Trasgo Hobgoblin: Cantidad: 1



Clase de armadura: 6
Dados de Golpe: 1 +1
Puntos de Golpe: 9
Movimiento: 9 metros.
Ataque: 1 arma (espada larga).
Daño: arma (1d8).
Salvación: G2.
Moral: 8
Valor de Tesoro: 125 mo (125 mo).
Alineamiento: Caótico
Valor P.X.: 15

Más Información en el Reglamento del Juego, en el capítulo 8: Monstruos.

Atacarán el campamento desde el norte (pasado 1 asalto desde que se realice la tirada de Escuchar Ruidos), y se lanzarán a por los que en ese momento se encuentren de guardia. Una vez el ataque se descubra, atacarán a todos los que se encuentren allí.

Los guardaespaldas de Balus, se sumarán a la lucha en cuanto se despierten. Una vez acaben con todos, no tendrán ningún problema durante el resto de la noche.

A la mañana siguiente, Balus les instará a que se den prisa en desayunar para tratar de llegar lo antes posible al Castillo Ermegar. Durante el resto del día, no se encontrarán con nadie, salvo con la habitual patrulla de soldados, en este caso del Castillo Ermegar (los aventureros pueden contarle lo del asalto de la noche anterior).

A media tarde habrán llegado al Castillo de Ermegar. Aquí son acogidos todos los aventureros y caminantes que transiten el Camino de la Mantícora. El castillo cuenta con numerosas habitaciones para acoger a los viajeros, incluyendo establos para las bestias, taberna con amplios comedores y barracones para la tropa, amén del edificio principal: el palacio fortificado de la familia Ermegar.



Como es habitual, Balus se encargará de pagar las habitaciones y la comida de esa noche. Además, ha hablado con un grupo de peregrinos, que tienen pensado realizar el mismo camino (del Castillo a la Fortaleza del Vado), con lo que ha pensado que cuantos más sean, menos problemas tendrán.

A la mañana siguiente, tanto el grupo de los aventureros, como el grupo de peregrinos se pondrán en marcha.

Este grupo está compuesto por unos peregrinos que viajan en dirección al Oeste, a su templo oculto en la Sombra de Poniente. Todos portan hábitos negros con capucha y dicen ser adoradores de una secta menor llamada Sol Negro. Están realizando este peregrinaje, ya que su religión les obliga ir al Templo Principal de dicha religión, al menos, una vez cada 5 años. Aunque Sol Negro es el nombre de la religión, el dios al que adoran es Azrundar. Se dice que cuando hay un Eclipse Solar, es porque Azrundar ha puesto su mano sobre el sol para cubrir el mundo de tinieblas.

Si deciden hablar con ellos (probablemente con el hermano Bael, que es el líder de ese pequeño grupo), estos les contarán cosas sobre su religión, lo bueno que sería que ellos se unieran a su causa y cosas por el estilo. Son muy religiosos y sus frases más repetidas son tales como “Protégenos, Azrundar”, “Escucha nuestras súplicas Azrundar” o “Coloca tu mano sobre el Sol para que todos vean tu grandeza”. Son poco habladores, aunque contestarán a las preguntas de los aventureros. También añadirán que comenzaron el viaje siendo 20, pero actualmente sólo quedan diez. Los peregrinos creen que sus compañeros desaparecidos han sido “elegidos” por Azrundar. El alineamiento de todos ellos es Neutral.

En realidad, los “elegidos” han sido devorados por un Bhut, una criatura extremadamente rara con la habilidad de cambiar

su forma durante el día (y así coger a su presa desprevenida). Durante la noche se mantiene discretamente entre la multitud, sin llamar la atención y ocultando sus verdaderos rasgos bajo una capucha. El Bhut es extremadamente inteligente y no atacará a nadie estando tan cerca de una ciudad y esperará a la noche para devorar a una nueva víctima (la noche del 5º día, cuando monten el campamento). Es un enemigo muy peligroso pero con un fuerte instinto de supervivencia, por lo que huirá a menos que crea a ciencia cierta que lleva las de ganar. Si consigue escapar, dejará la región inmediatamente y asumirá una nueva identidad en otro lugar.

Los peregrinos tienen hecho un voto de pobreza (todo lo que tienen es para la Secta o como ellos la llaman su “Iglesia”) y no llevan apenas dinero (lo necesario para provisiones o alojamientos humildes) ni objetos de valor. El nombre de los supervivientes son: el hermano Bael (el líder de la peregrinación), el hermano Malaquías (el Bhut), la hermana Sarah, el hermano Mateo, el hermano Caitos, la hermana Regés, el hermano Gesein, el hermano Tarhin, el hermano Sederis y la hermana Talia.

La mayor parte de la mañana transcurrirá con normalidad, pero a media mañana, poco antes de la hora del almuerzo, un grupo de lobos atacará al grupo.

Primero realiza una tirada por sorpresa. Haz que los jugadores lancen 1d6 y si el resultado es 1-2 (por norma general, mira en las Habilidades que resultados pone en Sorpresa), dicho aventurero es sorprendido (por ejemplo, un explorador sólo podrá ser sorprendido con un resultado de 1).

Lobo Común: Cantidad: 1 x cada 2 aventureros (incluidos Guardaespalda).



Clase de armadura: 7
Dados de Golpe: 2+2
Puntos de Golpe: 10
Movimiento: 15 metros.
Ataque: 1 (mordedura).
Daño: 1d6.
Salvación: G1.
Moral: 8

Valor de Tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 25

Más Información en el Reglamento del Juego, en el capítulo 8: Monstruos.

Huargo: Cantidad: 1.



Clase de armadura: 6

Dados de Golpe: 3+3

Puntos de Golpe: 16

Movimiento: 18 metros.

Ataque: 1 (mordedura).

Daño: 2d4.

Salvación: G4.

Moral: 9

Valor de Tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 75

Miden entre 1,2 y 1,5 metros hasta los hombros, con un lomo y un vientre anchos y musculosos. Son muy agresivos y territoriales y a veces son utilizados como montura por razas igual de depravadas y agresivas, como los orcos o los goblins.

Si el huargo muere, haz una tirada de moral a los lobos. De no superarla, huirán del combate. Ni los peregrinos ni Balus y sus guardaespaldas combatirán a menos que sea necesario. Una vez los maten a todos o huyan, el grupo proseguirá la marcha y no tendrán ningún otro encuentro salvo con algún grupo de soldados que patrulla la zona, (los aventureros pueden contarle su encuentro con los lobos) hasta la noche.

Montarán un campamento a un lado del camino, muy cerca del Valle Oscuro. Los peregrinos, tras una cena ligera, desearán buenas noches a los aventureros y se acostarán en sus pequeños sacos. Balus también se despachará, no sin antes comentar que se turnen para realizar alguna guardia. Como es habitual, en cada una de ellas estará uno de los guerreros de Balus (primero Erkym, luego Agesam y por último Gerrain).

Durante la segunda guardia, el Bhut se despertará y devorará a la hermana Sarah si nadie lo impide. Haz que los que se encuentren de guardia hagan una tirada por Escuchar Ruidos. Si la pasan, podrán oír algo similar a un gruñido y como si arrastraran algo. Posteriormente, si no hacen nada más, oirán un chasquido. Si no la pasan, no escucharán nada raro y no habrá ningún otro incidente durante la noche.

Estos ruidos son, en el mismo orden, la criatura gruñendo mientras se acerca muy sigilosamente a la hermana Sarah, atrapándola, tapándole la boca con la mano para que no pueda pedir ayuda y arrastrándola fuera de la seguridad del campamento (a unos 30 metros). El chasquido significa que la criatura le acaba de romper el cuello. La devorará allí mismo y los restos los esconderá bajo unas hojas.

Los aventureros que hayan escuchado el ruido, puede que investiguen y verán que la hay marcas, huellas y que uno de los sacos de los peregrinos se encuentra vacío. Las huellas se alejan del campamento, a unos 30 metros al norte, donde encontrarán al Bhut devorando a su víctima.

Los aventureros pueden enfrentarse al Bhut o pueden tender una trampa para descubrir al causante y poder cogerle con las manos en la masa (“¡Vaya!, que dientes más grandes tienes, hermano Malaquías”).

Bhut (hermano Malaquías):

Clase de armadura: 4

Dados de Golpe: 7+2

Puntos de Golpe: 35

Movimiento: 30 metros (caminando).

Ataque: 3 (garra/garra/mordedura).

Daño: 1d4/1d4/1d6.

Salvación: G4.

Moral: 9

Valor de Tesoro: Brazal de oro de 100 MO.

Alineamiento: Caótico (un conjuro de Conocer Alineamiento dará un falso Neutral, como el resto de peregrinos).

Valor P.X.: 800

Si consiguen salvar a la hermana Sarah, concede 200 puntos extras de experiencia.

A continuación pueden darse dos posibilidades:

A la mañana siguiente, si no han descubierto al Bhut, descubrirán que la hermana Sarah a desaparecido sin dejar rastro (¡Azrundar ha elegido a un nuevo servidor, alabado sea!). Si los aventureros quieren investigar la desaparición, podrán encontrar una pila de huesos roídos a unos 30 metros del campamento, en dirección del Valle Oscuro. En ese caso, los adeptos comentarán cosas tales como “los camino de Azrundar son inescrutables”. El Bhut tratará de pasar lo más desapercibido posible, pero volverá a atacar a la noche siguiente (en este caso a la hermana Talia), y devorar a todos los peregrinos antes de llegar al Templo. Puede que, con el tiempo, los aventureros escuchen rumores de que ninguno de los peregrinos alcanzó su destino. Los aventureros puede que, a lo largo de este día, descubran al Bhut y se enfrenten a él.

Si mataron al Bhut, o le hicieron huir, los peregrinos estarán muy agradecidos y rezarán por que la misión de los aventureros tenga éxito. En tal caso, el grupo llegará hasta su destino, tras varias semanas más de viaje sin ningún otro incidente.

Ocurra lo que ocurra, durante el resto del día no tendrán ningún encuentro extraño, salvo los ya habituales cruces con soldados a caballo que vigilan el camino.

A media tarde, en las cercanías del Valle Oscuro, se repite los mismos sucesos del día anterior: Se busca un lugar donde acampar, se monta el campamento, cena y montar guardias. En este caso, durante la primera guardia (de seguir el Bhut en el grupo), secuestrará a la hermana Talia para devorarla (mismos ruidos y misma secuencia). Actúa del mismo modo que en los casos anteriores.

Al día siguiente al caer la tarde, llegarán al Coto del Draco, donde ambos grupos pasarán la noche. Si el Bhut aún sigue entre ellos, no atacará ni esa noche, ni al día siguiente (cercanías de la Fortaleza del Vado), sólo atacará cuando dejen atrás la Fortaleza. Balus, como es habitual, se encargará de todo, tanto del alojamiento como las provisiones.

Al día siguiente, la mañana del 7º día, Balus pagará a los aventureros su parte semanal por adelantado (5 MO) y partirán ambos grupos al alba y por la tarde, llegarán a La Fortaleza del Vado, donde podrán pasar la noche, a la vez que pueden reparar sus armas y armaduras, mientras

Balus compra las provisiones para los días restantes hasta Marvalar.

Nota para el DM: Si quieres tener más información sobre La Fortaleza del Vado, te recomiendo que visites norkak.wordpress.com y descargas “La Fortaleza del Vado – Guía de la Ciudad y sus Habitantes”. Puedes encontrarlo en la Sección Descargas.

El grupo de peregrinos se separará entonces del grupo para continuar su camino hacia el Oeste. Si no consiguieron descubrir al Bhut, puede que días más tarde, les llegue noticias de que por el camino del Oeste, se descubrieron los restos de siete personas a lo largo del camino de la Mantícora. Al parecer, peregrinos que nunca llegaron a su destino.

Los aventureros volverán a ponerse en marcha con el alba del 9º día (si no ha habido ninguna interrupción ni contratiempo). Irán por el camino que existe entre el río Draco y Las Barrancas. Se sabe a ciencia cierta que por ese camino suele haber asaltos de caravanas por parte de un grupo de bandidos que se han instalado no hace mucho en las montañas.

Encontrarán que el camino parece bastante animado, con carretas de mercaderes, soldados a caballo y otros aventureros que van a Marvalar o que vienen de allí. No se pararán, ni ninguno de ellos irán en la misma dirección o al mismo paso que ellos. Una vez anochezca, Balus sugerirá buscar un buen sitio donde montar un campamento, no muy cerca de las montañas, para disminuir las posibilidades de ser asaltados por bandidos. Lo que no saben, es que en el río Draco, vive una criatura que devora toda clase de criaturas, siempre en silencio y letal.

Al igual que las veces anteriores que acamparon, Balus sugerirá que los aventureros se dividan para montar guardia. Y al igual que la otras veces, en cada una de ellas estará uno de los guardaespaldas de Balus, junto a los aventureros (primero Erkym, luego Agesam y por último Gerrain).

Durante la primera guardia, hazles lanzar a los jugadores una tirada de Escuchar Ruidos. Si la pasan, oirán algo que reptá y que se acerca a ellos desde el río.

Salga el resultado que salga, una Serpiente Pitón de los Ríos saldrá del agua, se acercará

hasta el aventurero o aventurero no jugador que más cerca del río se encuentre y le atacará como se describe en el siguiente cuadro (Tirada de Sorpresa).

Serpiente Pitón de los Ríos: Cantidad 1

Clase de armadura: 6

Dados de Golpe: 5

Puntos de Golpe: 20

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 / 1 (mordedura / apretón).

Daño: 1d4/2d4.

Salvación: G2.

Moral: 8

Valor de Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral.

Valor P.X.: 300

Esta es una variante más pequeña que la Pitón de las Rocas, ya que su longitud ronda los 5 metros de longitud. Es de color verde-azulado y se camufla estando en el agua y sólo puede verse si se le busca activamente. En su primer ataque, siempre tratará de morder. Si acierta en su ataque, la pitón se enrolla alrededor de su víctima y la aprisiona en el mismo asalto causándole 2d4 de daño adicional por asalto.

Cuando la Pitón pierda más de la mitad de sus puntos, realiza una tirada de Moral. En caso de no superarla, la pitón liberará a su víctima (si hay) y se marchará. No habrá más encuentros en toda la noche. Si la pasa, luchará hasta la muerte.

A la mañana siguiente, una vez desayunen, volverán a ponerse en camino y no se detendrán hasta la tarde cuando volverán a montar su campamento. Esa noche no ocurrirá nada y pasarán la noche de forma normal y tranquila.

Al día siguiente, la mañana del 11º día (si todo ha ido según lo planteado aquí), Balus les dirá:

Si todo marcha correctamente, esta noche estaremos disfrutando de buenas jarras de cerveza o de Hidromiel. Viaje difícil el que hemos llevado hasta ahora, pero la recompensa al final será sin duda generosa. Ya sólo tendremos que encontrar un barco que nos lleve, pero ya nos preocuparemos mañana.

El resto del viaje transcurrirá sin incidentes.

3ª Parte. Marvalar:

A lo lejos, ya podéis divisarla. Marvalar, la capital del reino. Centro del Mundo.

La esbelta muralla rodea la ciudad y en el centro se eleva La Ciudadela Alba, despuntando por encima de toda la ciudad las dos majestuosas torres: Calavera y Olmo, emplazadas a levante y poniente respectivamente.

Marvalar, sede de la corte de la Reina Vigdis II y de la Dieta de las Marcas, órgano consultivo y legislativo supeditado a la autonomía del Trono de Roble.

Avanzáis hasta que finalmente cruzáis la puerta Norte de la ciudad, la zona más populosa de toda la ciudad. A esta zona se le conoce como el Distrito de la Comarcana. Aun siendo ya media tarde, las calles vibran con el criterio de los puestos callejeros y de los muchos habitantes y viajeros que pasean por la zona en busca de alguna ganga. No os sorprende encontrarlos con gentes de todas las razas y lugares: acero vendido por Enanos de Moru, cerámica y orfebrería visirtaní, sedas y linos de Nirmala, artesanía de los medianos...

- Una buena idea sería dirigirse a una posada del barrio marítimo para dejar las cosas y después visitar alguna taberna. Seguro que allí podemos encontrar a alguien que nos pueda decir si sale algún barco hacia Semerkhet en estos días.

Dicho esto, se encaminará al Distrito de los Muelles. Más concretamente a la posada El Garfio de Oro (zona 35 del mapa de Marvalar), para poder inscribirse y dejar las pertenencias y útiles que no necesiten llevar encima para estar en la ciudad.

Nota para el DM: Es posible que los jugadores pregunten como iba Balus a Neferu cuando trabajaba para el Barón. La explicación es que el barón era transportado en barcos militares y no en embarcaciones privadas. Con la muerte del Barón, Balus debe encontrar una embarcación privada que pueda llevarle a él y a sus hombres hasta Semerkhet.

Tras inscribirse en la posada, preguntarán por una taberna de la zona y les dirán varias, pero Balus ha escuchado hablar mucho de una

taberna llamada “El Goblin Cojo”, regentado por un viejo marinero llamado John Plata y preguntará por su localización.

...Me sentí profundamente conmovido y, por pura caridad, lo enrolé inmediatamente como cocinero de a bordo. Lo llaman Jhon Silver el Largo, porque le falta una pierna; pero este

detalle me pareció un tanto a su favor, puesto que la perdió al servicio de su patria, a las órdenes del inmortal Hawke. No percibe pensión, Livesey. ¡Así son los terribles tiempos que nos ha tocado vivir!

La Isla del Tesoro,
de Robert Louis Stevenson.

El Goblin Cojo

Esta taberna, una de las más grandes y situada en el Barrio Marítimo, fue fundada hace varios años por John Plata, comúnmente llamado “el Cojo”, ya que le falta buena parte de la pierna izquierda.



Nadie sabe de donde sacó tanto dinero para comprar esa taberna, pero no fue de su paga como marinero de la flota de su majestad.

Lo que sí se sabe es que esa taberna es todo lo que tiene. La parte superior es su casa, tan grande como la planta baja. En ella trabaja el propio John y su sobrino Jim, de unos 15 años y que, como su tío, espera poder enrolarse algún día en un navío y poder conocer el mundo en el que vive. Los padres de Jim, viven entre Robleda y Villorio del Estrecho, y como la única salida que le podían ofrecer al muchacho era la pesca, decidieron que sería bueno que probara suerte con su tío (el hermano del padre de Jim).

Es una de las tabernas más reconocidas del Barrio, frecuentada sobre todo por marineros de baja clase que suelen encontrar allí todo el Ron, Whisky o cualquier otra bebida de alta graduación que no les está permitido beber cuando se encuentran en alta mar. Además, los precios de la bebida y la comida son mucho más económicos que en otros lugares. Por las noches, suele haber actuaciones de bellas mujeres, que bailan al son del piano que John toca para amenizar a su clientela. No es raro tampoco encontrar capitanes de barcos menores que entre viaje y viaje, hacen una parada para brindar a la salud de “el Cojo” y, por qué no, encontrar a nuevos marineros que quieran enrolarse en su tripulación.

Información Exclusiva para el Master:

Durante una de las expediciones por el Mar del Dragón, se encontraron con la proa de un barco que parecía haber sido atacada por piratas, mandaron una expedición para que investigaran el barco. John era uno de ellos y tras mucho buscar, no encontraron nada, sobre todo porque sólo habían podido buscar en la proa del barco. Pero cuando ya estaban a punto de volver al barco, un tentáculo gigantesco aprisionó la pierna de John, impidiéndole escapar. Su compañero al verlo, trató de cortar el tentáculo, pero el barco se zarandeó, haciendo que éste perdiera el equilibrio y hirriendo el objetivo, terminó cortando parte de la pierna de John. Fue arrastrado de nuevo al barco por sus compañeros y escaparon a toda prisa. A lo lejos, vieron como otros muchos tentáculos rodeaban el trozo de barco y lo hundían. Los marineros decían que eso sólo podía tratarse de una criatura... el Kraken.

En cuanto al dinero, pocos sabían que John, después de perder la pierna y dejar de trabajar para Marvalar, realizó tratos con los Piratas y de vez en cuando, se enrolaba en sus filas para realizar algún que otro abordaje a barcos que cargaban oro y joyas, generalmente pertenecientes a Marvalar, cuya información era facilitada por John (ya que tenía varios contactos en la ciudad que le informaban de ciertos "envíos"). Así consiguió hacerse con un buen botín y cuando ganó lo suficiente para retirarse, lo invirtió en su taberna.

Esta taberna suele ser frecuentada por antiguos piratas o por marineros que son piratas pero que trabajan para otros navíos que nada tienen que ver con la piratería. A pesar de que son mucho los rumores, nunca se ha podido demostrar que sea verdad.

La taberna posee, además, un sótano secreto al que se accede desde el fondo del salón, cerca de la puerta que lleva al nivel de arriba. En él, John guarda gran parte de lo que él llama "sus tesoros": el antiguo uniforme que llevaba cuando era marinero, el cofre donde guarda sus ahorros y los beneficios que da la taberna, antiguos mapas que según él, llevan a tesoros ocultos, su espada y otros objetos, de más valor sentimental que material. El propio Jhon puede ser un importante gancho para futuras aventuras, debido a la gran cantidad de conocidos que tiene en la ciudad.

Ya ha caído la noche y tras un pequeño paseo por las calles de Marvalar, podéis escuchar el sonido de un piano, la voz dulce y sensual de una mujer y los gritos de muchos hombres. A medida que avanzáis a vuestro destino, encontráis un cartel que sobresale perpendicular al edificio y en el que se puede leer "El Goblin Cojo". Sabéis sin ninguna duda que la música y los gritos que escucháis, provienen de su interior. Balus pone una sonrisa de oreja a oreja, abre la puerta y entra en la taberna.

La sala está a rebosar de gente y la gran mayoría son marineros. Alguien está tocando un piano junto al pequeño escenario, donde una bella y joven mujer baila y canta, provocando a los hombres que se encuentran en el local. En la barra, un joven chaval sirve jarras a un gran número de personas que ni quieren perderse el espectáculo, ni ver sus jarras vacías.

Balus se acerca a la barra y, alzando la voz, le pregunta al chico:

- Me gustaría hablar con John Plata.
- Ahora mismo, como podéis ver, está ocupado tocando el piano. Si queréis hablar con él, tendréis que esperar a que termine su actuación, que será a la misma vez que cerraremos el local. Os aconsejo que si sólo queréis hablar con él, volváis mañana por la mañana y seguro que os atenderá. Si no desean nada más, debo seguir cumpliendo con mis obligaciones.

Y dicho esto, seguirá atendiendo la barra.

- Parece que tendremos que esperar a mañana. Podéis tomaros la noche libre. Por la mañana, quedaremos aquí para hablar con John y ver si conoce a alguien que vaya a ir a Neferu.

Dicho esto, Balus y sus hombres se marcharán a la posada para descansar. Da libertad a los aventureros hasta la mañana

siguiente. Si se quedan, pueden ver que en una de las mesas, están apostando dinero en un juego de dados llamado “Navío, Capitán y Tripulación”, que los aventureros pueden jugar si les apetece. Más información al final de la aventura.

4^a Parte. Las misiones del Capitán Smith:

Esta parte de la aventura está dividida en varias misiones que el Capitán Smith manda a los aventureros para que éste los lleve en su barco. Comienza a la mañana siguiente, con los aventureros entrando en la taberna “El Goblin Cojo”.

Cuando cruzáis las puertas de la taberna, observáis que el local, a diferencia del día anterior, se encuentra casi totalmente vacío, salvo porque en una de las mesas se encuentran sentados tres figuras. Al único que conocéis de esa pequeña reunión es Balus. En cuanto a los otros dos, uno de ellos es un hombre fornido, de anchos brazos, con una muleta apoyada en la mesa a su lado y al que sin duda observáis que tiene una pata de palo. Suponéis que se trata de John Plata “el Cojo”. En cuanto al tercero, es la primera vez que le veis. Balus, al veros, hace un ademán con el brazo y os dice:

- Ya estáis aquí, venid y sentaos con nosotros. Mirad, éste es Dirk Smith, Capitán del “Reina de los Mares”, un pequeño barco de vela que puede llevarnos hasta nuestro destino. Es un buen amigo de John, que lo ha hecho llamar en cuanto le he contado que necesitábamos transporte a Semerkhet. Ahora íbamos a discutir el tema del precio.
- Como ya sabéis, el mar del Dragón y el mar de Osiris pueden llegar a ser muy traicioneros...
- A mí me lo vais a contar – comenta John Plata, mientras parece masajearse el muñón de la pierna izquierda.
- Sí, el caso es que no me dedico al transporte de personas, sino al de mercancías. Pero John es un viejo amigo y si él os recomienda, para mí es suficiente. Sólo pido dos cosas: la primera, que se me pague por cada viajero que no esté enrolado en mi tripulación. En este caso, no necesito más marineros porque todas las plazas están

cubiertas. La segunda, que no me hago responsable de lo que le ocurra a los viajeros durante el trayecto. Mi objetivo es ir de Marvalar a Semerkhet, pero si durante el viaje sufrimos un ataque de piratas o de lo que no son piratas, ustedes son responsables de lo que les ocurra. En estas aguas, hay cosas más peligrosas que los Piratas o las Calmas Ecuatoriales.

- ¿Y cuánto pedís por pasajero?
- Es un viaje largo y complicado. Sólo grandes barcos militares o una gran compañía de barcos se embarcaría en un viaje tan peligroso. Si quieren que les lleve, deberán pagarme 50 MO por cabeza y día de viaje. Hasta Semerkhet hay cerca de una semana de viaje, lo que hacen, si no hay problemas, 350 MO por pasajero.
- ¡Pero eso es una barbaridad, no dispongo de tanto dinero!
- Pues ese es mi precio.
- ¿Cabría la posibilidad de que pudiéramos viajar de alguna manera... más económica?

Después de varios minutos pensando, veis que al Capitán Smith se le dibuja una sonrisa en la boca y dice:

- Puede que sí. Antes de partir, tenía que hacer una serie de “trabajitos”. Tal vez, si usted y sus hombres los llevan a cabo por mí... puede que me lo piense y les “invite” a viajar en mi barco. Aún así, seguiría sin hacerme cargo de sus vidas.
- Eso está hecho, no hay nada que estos jóvenes aventureros no puedan hacer. ¿Cuál es el primer trabajo?
- Uno de mis últimos pasajeros, no me ha pagado aún lo que me debe. 500 MO por un transporte de mercancías. Pensaba enviar a un par de mis hombres a reclamar la deuda, pero mejor que sean sus “jóvenes aventureros”. Me da igual como lo consigan, pero quiero mi oro. Tienen hasta esta noche. Si no lo han conseguido para entonces, retiraré mi oferta. Su nombre es Leonard y vive en el Barrio del Alcázar, más concretamente en la Avenida Nobiliar. Ya podéis marcharos a recoger mi dinero.

Estas misiones son encargadas a los jugadores. En cuanto a los guardaespaldas de Balus, éstos son mandados a reparar el barco y a buscar materiales para el viaje.

1^a Misión: El Impago de una deuda.

Leonard es un joven comerciante que necesitaba un barco para poder transportar su mercancía desde Marvalar, hasta el Villorio del Estrecho. Lo más rápido y barato era por mar, ya que por tierra se pueden tardar varias semanas. Entregó la mercancía al Capitán Smith y este la entregó a su contacto en Villorio del Estrecho. Cuando el Capitán regresó, Leonard estuvo retrasándole el pago durante varios días hasta que éste pensó que le estaba dando largas. Ahora quiere cobrar por su trabajo, y lo quiere cuanto antes.

Al principio, Leonard no pagará, se lo pidan como se lo pidan, aunque tendrá dinero suficiente. Podrá alegar que es todo lo que tiene y que no permitirá que le roben su dinero (aunque en realidad no es suyo, ya que ese dinero es un pago por un servicio prestado por parte del Capitán Smith). Vive junto a sus dos hermanos, que lucharán junto a él si es necesario. Es importante evitar la muerte de los hermanos, ya que no es preciso llamar la atención de la guardia sobre los Aventureros.



Possibles formas de conseguir el dinero:

- Visitar a Leonard en su casa y obligarle a pagar.
- Convencerle de que ha contraído una deuda que debe saldar.
- Entrar en su casa y robarle.
- Cualquier otra idea que haga que Leonard pague.
- Si ninguna de las anteriores opciones funcionan, que sean los aventureros los que paguen la deuda. Al Capitán Smith no le importe quien ponga el dinero, mientras se le pague. Además, no es necesario que él lo sepa.

Leonard y sus hermanos Cris y Marc: (Los tres comparten las mismas estadísticas, allí donde no se especifique lo contrario).
Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)
Dados de Golpe: 3
Puntos de Golpe: Leonard: 10; Cris: 12; Marc: 14
Movimiento: 30 metros (caminando).
Ataque: 1 (arma).
Daño: Leonard: 1d6 (Espada Corta); Cris y Marc: 2d4 (Espada Bastarda)
Salvación: G3.
Moral: 6
Valor de Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Neutral.
Valor P.X.: 50 (cada uno)

Leonard vive en una casa sencilla, dentro de un barrio importante. En la zona suele haber grandiosas casas, sobre todo edificios públicos de la capital. Esta casa en particular tiene una disposición bastante fácil: una puerta principal con una ventana en la parte frontal. La primera sala es un pequeño salón, que tiene las funciones de tienda al público (Leonard y sus hermanos se dedican a la venta de plantas, hierbas y ungüentos varios). Tras esta sala, están las tres habitaciones de cada uno de los hermanos. Habitualmente, Leonard se queda en casa atendiendo al público mientras sus hermanos salen a los bosques cercanos a buscar nuevas plantas. Vayan cuando vayan los Aventureros, encontrarán que en la casa sólo se encuentra Leonard. Si no consiguen convencerle y los aventureros tratan de resolver el problema mediante las armas, sus dos hermanos aparecerán en ese momento, recién llegados del bosque y ayudarán a su hermano. El dinero lo guarda en un cofre en la habitación del medio (la de Leonard). En las tres habitaciones hay un camastro, un pequeño baúl y ninguna de las habitaciones tiene más ventanas.

Info DM: Si ves que tus jugadores son incapaces de lograrlo, dales alguna sugerencia o haz que el Capitán les prorrogue el plazo de entrega del dinero.

Entrega 200 PX a cada Jugador, por llevar a cabo la misión con éxito.

2ª Misión: Escoltando al viajero.

Os encontráis en una mesa en “El Goblin Cojo”. Ya es de noche y tras entregarle el dinero al Capitán Smith, éste os pide que os sentéis para que le detalléis como os las habíais ingeniado para que Leonard os pagara. Cuando termináis de relatarle lo sucedido, ríe a carcajadas, bebe un largo trago de cerveza y os comenta:

- Bien, bien, me gusta vuestra forma de trabajar. Este es vuestro segundo “encargo”. Veréis – mira hacia los lados y mientras comprueba que todos los clientes de la taberna se encuentran mirando al espectáculo que una joven y bella dama canta y baila, al son del piano de John, os dice – A media noche va a llegar un barco de pasajeros que va a realizar una pequeña escala, antes de proseguir su viaje al Oeste. Uno de esos pasajeros es un viejo compañero mío y me gustaría que le... ayudaseis a salir de la ciudad.
El problema es que alguien más sabe que él llega esta noche y temo que le hayan tendido alguna trampa. Un carruaje le estará esperando en un lugar seguro fuera de la ciudad. Más concretamente en la puerta Noreste de la ciudad. Vuestra misión es llevarle con vida hasta allí. Cuanto menos sepáis sobre él, mejor. Yo estaré con vosotros para que sepáis a quien tenéis que escoltar. Aún tenemos un rato antes de que llegue el barco. Mientras bebed y comed para reponer fuerzas, nos queda una gran noche por delante.

Pasado un rato, el Capitán Smith dirá a los aventureros que le sigan. Los llevará hasta el muelle y allí les dirá que esperen a que llegue el barco. Poco después, un barco llegará y antes de pasar las murallas, levantará las velas y echará el ancla. Podrán ver que con unas cuerdas y poleas hacen descender un bote con varias personas en su interior. Tras varios minutos, el bote llegará a los muelles y de él se bajarán cuatro personas: Un enano y tres humanos, dos de ellos encapuchados. Smith se acercará a uno de los humanos encapuchados, y tras comprobarlo un momento, le saludará con un gran apretón de manos. Luego se acercará con el encapuchado y le dirá a los jugadores:

- Esta es la persona a la que debéis proteger. Es muy importante que llegue vivo hasta el carruaje. No me importa cómo lo logréis, ¿queda claro?. Y una cosa más, tampoco debe ser visto por la Guardia Real o la Vigilia Serena. Cuando acabéis la misión, volved a la Taberna.

Ahora, los aventureros deberán realizar una ruta hasta la puerta Noreste de la ciudad (la que se encuentra en la parte superior derecha del Mapa). Pueden ir por las calles anchas, estrechas, avenidas principales o secundarias.

Lo que los aventureros no saben, es que la persona a la que supuestamente están escoltando es Morgan de Uncol, un reconocido pirata considerado uno de los mayores asaltantes de barcos del Mar del Dragón. Supuestamente, porque en realidad no es el auténtico Morgan. En realidad se trata de un humano de nivel 0 al que han pagado para que se haga pasar por él. El verdadero Morgan era el otro encapuchado que se quedó en el muelle, esperando a que los aventureros se marcharan para poder escapar, junto al Capitán Smith, por la puerta Este de la ciudad (la que se encuentra en la parte inferior derecha del Mapa), donde le estará esperando otro carruaje.

Sea como sea, los jugadores avanzarán por la ciudad, siendo observados por los pocos viandantes que haya por las avenidas y las calles. Sin que ellos lo sepan, les estarán siguiendo y llegado a un punto, en el Distrito Norte, verán que un grupo de personas (igual al número de aventureros) parece bloquearles el paso. Tienen sus armas en las manos y atacarán si ven que los aventureros algún movimiento extraño.

- Entregadnos al pirata. No merece la pena que muera nadie por alguien de semejante calaña.

Al decir esto, a sus espaldas, escucharán pasos de gente corriendo. Si los jugadores miran, comprobarán que han sido rodeados por otro grupo de bandidos (igual al número de aventureros). Si los Aventureros pregunta que de quién se trata o algo similar, uno de los del grupo de bandidos responderá:

- ¿Estáis protegiendo a alguien y ni siquiera sabéis su nombre? Ese es Morgan de Uncol, el famoso Pirata. Pero eso ya no importa. Al

fin y al cabo, os vamos a tener que matar igual...

Sin necesidad de tirada, los aventureros conocen el nombre de Morgan y sus fechorías como pirata del Mar del Dragón.

Aquí los jugadores pueden obrar de diferentes maneras, la más lógica sería que le defendieran y lucharan contra los desconocidos, ya que su misión es llevarle con vida hasta el carruaje. Pero podrían querer entregarle o incluso llamar a la guardia. Eso queda a elección de los jugadores y el resultado es el mismo.

Ocurra lo que ocurra, sin importar lo que los aventureros quieran hacer, los bandidos les atacarán.

Bandidos:

Cantidad: 2 por aventurero.

Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)

Dados de Golpe: 1

Puntos de Golpe: 4

Movimiento: 30 metros (caminando).

Ataque: 1 (arma).

Daño: 1d8 (Espada)

Salvación: G1.

Moral: 6

Valor de Tesoro: 15 MO (cada uno)

Alineamiento: Neutral.

Valor P.X.: 13 (cada uno)

El falso “Morgan”, al estar desarmado, tratará de escapar, esconderse u ocultarse detrás de los aventureros. Para los aventureros, no deberían de suponer muy difícil derrotar a este grupo y poder escapar de allí sin problemas. Si la batalla dura más de 5 asaltos o los aventureros se encuentran en desventaja, puedes hacer que llegue la guardia o la Vigilia Nocturna para que los bandidos escapen.

Cuando salgan de la ciudad por la puerta Noreste, verán que al final de la fila de casas que hay en el exterior, hay un carruaje esperando. Pero antes de llegar a él, de una esquina de uno de los callejones, un bandido amparado por la oscuridad de las casas y que les estaba esperando, sacará una ballesta ligera que lleva y disparará a “Morgan”. El virote hará blanco en su espalda y morirá antes de caer al suelo.

Los aventureros pueden ver al bandido escapando y si quieren, pueden perseguirle.

Tiene las mismas estadísticas que los bandidos arriba mencionados.

Cuando los jugadores vuelvan a la taberna (puede que cabizbajos, e incluso puede que tarden pensando que han metido la pata, o molestos porque se la hayan cargado en el último momento, hasta puede que se mosqueen con el Master) dile lo siguiente:

- Aquí están los héroes de la noche. Una ronda para todos.

Os sorprende las palabras del Capitán Smith nada más entrar en la Taberna. Jim, el sobrino de John se dedica a repartir jarras de cerveza a todo los clientes del local, incluso a vosotros.

- Quisiera proponer un Brindis. ¡Por Morgan!, que va de camino a un lugar seguro gracias a la ayuda de estos nuevos amigos.
- ¡Por Morgan! – gritan al unísono todos los que se encuentran en ese momento en la taberna, incluido John Plata.
- Venid, venid y sentaos. Supongo que os preguntaréis que está pasando.

Entonces, el Capitán Smith os cuenta que en realidad al que vosotros estabais escoltando era un sueño, ya que tenía la certeza de que unos piratas de una banda rival sabían que Morgan iba a llegar esa noche a la ciudad. En el barco, Morgan, que había sido avisado previamente, había pagado a un tipo para que se hiciera pasar por él cuando llegaran a la ciudad. El auténtico, había logrado llegar hasta un carruaje que le estaba esperando en la zona Este de la ciudad, para así poder escapar.

- Y otra cosa, éste era vuestro último encargo. Eso significa que habéis cumplido con vuestra palabra. Ahora me toca a mí cumplir con la mía y os llevaré hasta Semerkhet, como habíamos pactado. Podremos partir pasado mañana, por la mañana. Pero quedaos esta noche con nosotros, brindaremos por Morgan y por vosotros hasta altas horas de la madrugada.

Durante el resto de la noche, la mayor parte de los clientes del bar os tratan como héroes, a pesar de que a la persona que debíais proteger, había muerto. Eso también os hace ver que en esa taberna no todos son “honrados” marineros.

Entrega 200 PX por llevar a cabo con éxito la misión a cada Jugador. Si consiguieran, de alguna manera, que el sueño no muriese (nunca sabes qué idea se le puede ocurrir a los jugadores, que consiga evitar su muerte), entrega otros 200 PX al/los jugador/es que tuviese/n la idea.

5^a Parte. A bordo del “Reina de los Mares”:

Esta es la última parte de la aventura, y llevará a los aventureros a través del Mar del Dragón y el Mar de Osiris, hasta la capital de Neferu, Semerkhet. La duración prevista para el viaje es de una semana.

El día antes de la partida, Balus les da a los aventureros el día libre para que hagan lo que crean conveniente, compren alguna cosa que necesiten o visiten la ciudad. Dependiendo del tiempo que haya pasado, puede que ya haya transcurrido una semana más y Balus tenga que pagar a los aventureros. Eso queda a discreción del Master.

Cuando los jugadores quieran pasar al siguiente día, léelos los siguiente:

Con los primeros rayos del sol en el horizonte, alguien golpea la puerta de vuestra habitación, acompañado de un sonoro ¡Despertad, debemos marcharnos ya!

Apenas os da tiempo de recoger vuestras cosas y tomar un ligero desayuno. Entre tanto, Gerrain está esperando a que acabéis para acompañaros hasta el muelle donde se encuentra amarrado el Reina de los Mares.

Una vez en el puerto, observáis el pequeño barco de vela en el que vais a pasar los próximos días. Los marineros han formado una cadena para meter en el barco las últimas cajas, barriles y demás objetos necesarios para el viaje que os espera en alta mar.

- Verdad que es una preciosidad. Este es mi barco – os dice el Capitán Smith, el cual se acaba de acercar a vosotros – el Reina de los Mares. Que no os asuste su tamaño. Éste es uno de los barcos más rápidos que se han construido jamás. No podrán abordarnos tan

fácilmente con viento a favor. Venga, subid a bordo, que estamos a punto de partir.

Unos minutos más tarde, unos trabajadores del puerto están desatando las cuerdas que mantienen el barco amarrado en el puerto y éste comienza a alejarse de la ciudad en la que habéis pasado los últimos días. Un nuevo horizonte se abre ante vuestros ojos.



Info DM: Como suele ser habitual, los que nunca han viajado en barco, pueden llegar a marearse. Para saber si se marean o no, aquellos aventureros que no estén acostumbrados a viajar en barco, hazles lanzar una tirada de salvación por Petrificación o Parálisis. En el caso de superarla, se diría que tiene un estómago de acero y que no le afecta en absoluto el balanceo del barco. No superarla, puede sugerir que necesita correr urgentemente hasta la bodega para “aliviar” el contenido de su estómago. Puedes repetir esta tirada tantas veces como quieras.

Como nos encontramos a finales de Recolector (Primavera), el tiempo es bastante apacible y durante todo el viaje, tendrán viento favorable y sin tormentas. Pero durante el cuarto día, el barco será atacado por ¡el Kraken! (*y no, no es obra de Davy Jones*).

Ya han transcurrido cuatro días desde que salisteis de Marvalar, y parece que la suerte os ha acompañado todo este tiempo.

El Capitán se encuentra en la popa del barco, mientras observa el horizonte con su catalejo. A su lado, el timonel dirige el barco con maestría. Pero pasadas varias horas, una fuerte sacudida zarandeó el barco y parece que lo inmoviliza en mitad del mar. Los marineros, sorprendidos, miran a su capitán a la espera de instrucciones. Otros se asoman por la barandilla

y dirigen su mirada hacia abajo, tratando de ver que es lo que ha paralizado al barco. ¿Un banco de arena o una barrera de coral?. Y es en ese momento cuando dos gigantescos tentáculos salen de debajo del navío, atrapan a un par de marineros y se los lleva bajo el agua, a lo que sin duda será un trágico final. Las leyendas son ciertas y vosotros acabáis de ser sorprendidos por el ataque del Kraken.

Kraken: Cantidad: 1.

Clase de armadura: 4

Dados de Golpe: 8

Puntos de Golpe: 64

Movimiento: 60 metros.

Ataque: 8 (Tentáculos).

Daño: 2d6 cada tentáculo + Especial

Salvación: G13.

Moral: 9

Valor de Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico.

Valor P.X.: 900

Tiene una envergadura de 80 metros y sus largos tentáculos son capaces de rodear un barco para tratar de arrastrarlo hacia el fondo del mar.

Posee 8 tentáculos y con ellos puede aplastar a un enemigo. Si una criatura es víctima del ataque de uno de estos apéndices, además del daño, se considerará que queda atrapada por el monstruo y será engullida en 1d4 asaltos, a menos que supere una tirada de salvación contra armas de aliento para tratar de zafarse.

Cada vez que un tentáculo obtenga más de 6 puntos de golpe, ese tentáculo quedará inutilizado o seccionado. El Kraken podría esconderlo bajo el agua, para impedir perderlo del todo. Cuando reciba 48 PG o más, querrá decir que ha perdido todos sus tentáculos o que ha sufrido daño considerable y se marchará. Cada vez que pierde un tentáculo, el Kraken pierde un ataque por turno, hasta que se quede sin tentáculos. Hay que tener en cuenta que la parte vital del Kraken se encuentra bajo el agua, y para poder derrotarlo del todo, los aventureros tendrían que bucear y enfrentarse a la criatura. No es imposible, pero sí una locura (Recuerda que tus jugadores pueden salirte con opciones realmente extrañas).

El Kraken atacará con sus tentáculos a los marineros o aventureros y, en último lugar, al navío (si ves que no pueden, puedes hacer que el

Kraken se centre en el barco, en vez de en los Aventureros y los Marineros). El cuerpo del Kraken está situado justo debajo del barco, mientras que sus tentáculos se colocarán a cada lado del barco, cuatro a babor y cuatro a estribor. Los marineros que queden más el Capitán se dividirán para atacar a cada uno de los apéndices. Los aventureros podrán elegir que desean hacer.



Info DM: Recuerda no confundir Puntos de Golpe Estructurales, con los Puntos de Golpe de las criaturas y aventureros. 1 Punto de Golpe Estructural equivale a 5 Puntos de Golpe. Para saber más, lee la sección Combate en el Mar, en el capítulo 4 del Reglamento de Juego.

Reina de los Mares: Barco Pequeño de Vela.

Clase de armadura: 8

Puntos de Golpe Estructurales: 85

Movimiento: 50 metros/turno (166 km/día).

Nº de Ataques: 0 (sin armas).

Tripulantes: 12 Marineros + 1 Capitán.

Carga Máxima: 5.000 Kg.

Marineros: Cantidad: 10.

Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)

Dados de Golpe: 2

Puntos de Golpe: 14

Movimiento: 30 metros.

Ataque: 1 (Arma).

Daño: 1d8 (Espada)

Salvación: G2

Moral: 7

Valor de Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral.

Valor P.X.: 20

Capitán Dirk Smith.

Clase de armadura: 5 (Cota de Mallas)

Dados de Golpe: 5

Puntos de Golpe: 30

Movimiento: 30 metros.

Ataque: 1 (Arma).

Daño: 1d8+1 (Espada +1)

Salvación: G5.

Moral: 8

Valor de Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral.

Valor P.X.: 200

Es importante que el barco no sufra daños de gran consideración que le impida proseguir con el viaje. Si tras el combate, han muerto muchos marineros, los aventureros tendrán que sustituirlos. Si cayese el capitán, uno de los marineros supervivientes tomaría el mando y llevaría el barco hasta Semerkhet. Si mueren los aventureros, significaría que el Kraken, además, ha hundido el barco. Durante el resto del viaje, no sufrirán más ataques ni surgirán contratiempos.

Epílogo: Una nueva Aventura.

Y al fin, la capital de Neferu se erige junto a la desembocadura del río Menes. Semerkhet. Hogar de los Hijos de Ra y de su Faraón, Nitocris IV.

Bien cierto es que un largo camino habéis recorrido para llegar hasta aquí. Habéis visto a la Parca de cerca, os habéis enfrentado a criaturas y seres que no parecían ser de este mundo.

Pero haber llegado a Semerkhet es un consuelo menor que inunda vuestros corazones.

Aunque vuestra historia, no ha hecho más que comenzar.

Reparto de Experiencia:

Por finalizar la aventura con éxito, reparte a cada jugador 5.000 puntos de experiencia.

Recuerda que puedes repartir puntos extras a aquellos jugadores que hayan roleado bien sus personajes o por los motivos que creas conveniente.

Agradecimientos:

Esta aventura está dedicada a todas aquellas personas que han estado ahí, ayudándome con ideas, dando consejos, o animándome a continuar.

Esta aventura es para vosotros. Espero que la disfrutéis.

Tablas de Tiempo para Verano Bajo (Finales de Recolector).

Tirar 1d12 para el cielo, temperatura y precipitaciones.

Cielo:	Claro 1-2 / pc 3-7 / tapado 8-12
Temp.:	Fresco 1-7 / cálido: 8-12
Prec.:	no 1-7 / si 8-12

Precipitaciones en Verano Bajo.

(Dependiendo de la tirada de temperatura)

1d12	Fresco	Cálido
1	Llovizna	Llovizna
2	Llovizna	Llovizna
3	Lluvia fina	Lluvia fina
4	Lluvia fina	Lluvia fina
5	Lluvia fina	Lluvia fina
6	Lluvia densa	Lluvia fina
7	Lluvia densa	Lluvia fina
8	Torm. de Truenos	Lluvia densa
9	Niebla ligera	Lluvia densa
10	Niebla ligera	Torm. de Truenos
11	Niebla densa	Niebla ligera
12	Granizada	Niebla densa

Navío, Capitán, Tripulación (Juego de Dados):

Nº de Jugadores: Dos o Más.

Que se Necesita para jugar: Cinco dados de seis caras (5d6).

Objetivo del Juego: Conseguir un seis (llamado Navío), un cinco (llamado Capitán) y un cuatro (llamado Tripulación) con tres dados y obtener la mayor puntuación posible con los otros dos dados restantes (conocido como Tesoro). Esto se puede lograr en una sola tirada o hasta en tres.

Mecánica del Juego: Una vez establecido el orden, el primer jugador tira los cinco dados. El objetivo es obtener, en orden, un seis, un cinco y un cuatro y conseguir la máxima suma con los dados restantes.

Si en la primera ronda no aparece ningún seis, se tiran de nuevo todos los dados. Si se obtiene un seis, pero no un cinco, se aparta el seis y se vuelven a tirar todos los dados restantes. Si se obtienen un seis y un cinco, pero no un cuatro, tanto el seis como el cinco se pueden apartar y volver a tirar los demás dados. Si se obtiene un seis, un cinco y un cuatro, se suman los otros dos dados restantes (conocidos como “el Tesoro”) o volver a tirar los dos dados restantes. Siempre prevalecerá la última tirada.

Un jugador sólo puede emplear un máximo de tres tiradas para conseguir su Navío, Capitán, Tripulación y Tesoro pero puede plantarse en cualquier momento si lo ha conseguido antes. En ese caso, el resto de jugadores que le siguen en la ronda no podrán superar ese número de tiradas. Si el jugador consigue el objetivo en una sola tirada, el resto sólo tienen derecho a una tirada.

Como ganar: Sin un Navío, Capitán, Tripulación y Tesoro, el jugador no puntúa esa ronda. El jugador con el Tesoro más alto gana la ronda y el fondo de la apuesta. Si ningún jugador gana o hay empate, el fondo se acumula. Habitualmente, el jugador que gana una ronda comienza la siguiente y se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Variante de Victoria: En caso de empate entre la misma puntuación de varios Tesoros, gana el que lo haya conseguido en el menor número de tiradas.

Más información en la página 230 del Vademecum de Campaña de la Marca del Este.

Material Adicional:

A continuación, encontrarás un resumen de las estadísticas de los ANJs de la aventura, los mapas de Robleda y Marvalar, así como una imagen del barco, por si quieras usarla para colocar a los aventureros, por donde atacan los tentáculos, donde se sitúan los marineros...

Gracias por descargar esta aventura y no dudes en comentar cualquier cosa o duda que tengas (o mostrar tu agradecimiento) en el blog.

La aventura continúa en la segunda parte, llamada “El Templo del Desierto”.

José Torrano (Norkak)

norkak.wordpress.com

Resumen de Estadísticas de los Aventureros NO Jugadores:

Balus Hifez

Fue 9; Des 10; Cons 9; Int 15; Sab 13; Car 16.
 Clase de armadura: 9
 Dados de Golpe: Humano de Nivel 0
 Puntos de Golpe: 8
 Ataque: 1 (Espada Corta)
 Daño: 1d6 (arma)
 Salvación: Humano Guerrero de nivel 0
 Moral: 8
 Valor de Tesoro: 250 MO
 Alineamiento: Legal
 Valor P.X.: 10 PX

Ildaser, el Clérigo de Rivulus

Fue 10; Des 11; Cons 13; Int 14; Sab 14; Car 13.
 Clase de armadura: 6 (Cuero Tachonado)
 Dados de Golpe: 5
 Puntos de Golpe: 22
 Ataque: 1 (Maza)
 Daño: 1d6 (arma)
 Salvación: C3
 Moral: 8
 Valor de Tesoro: Símbolo de Plata de Rivulus.
 Alineamiento: Neutral.
 Valor P.X.: 350 PX
 Habilidades Especiales: Expulsar Muertos Vivientes, Conjuros de Clérigo, Herbología, Preparación de Pociones, Neferí Antiguo.
 Objetos: 4 Pociones de Curación.

Agesam, Erkym, hermanos y mercenarios.

Fue 14; Des 10; Cons 14; Int 11; Sab 10; Car 11.
 Clase de armadura: 5 (Cuero Tachonado y Escudo)
 Dados de Golpe: 7
 Puntos de Golpe: 42
 Ataque: 1 (Espada Bastarda)
 Daño: 2d4+1 (arma)
 Salvación: G5
 Moral: 8
 Valor de Tesoro: Ninguno.
 Alineamiento: Neutral.
 Valor P.X.: 440 PX

Conjuros de Clérigo (3/2/1):
 Nivel 1: *Curar Heridas Leves, Luz, Purificar agua y comida.*
 Nivel 2: *Bendecir, silencio.*
 Nivel 3: *Curar enfermedad.*

Gerrain, el enano guerrero y herrero

Fue 14; Des 10; Cons 14; Int 11; Sab 10; Car 11.
 Clase de armadura: 5 (Cota de Mallas)
 Dados de Golpe: 7
 Puntos de Golpe: 39
 Ataque: 1 (Martillo de Guerra +1)
 Daño: 1d6+2 (arma)
 Salvación: E6
 Moral: 8
 Valor de Tesoro: Ninguno.
 Alineamiento: Neutral.
 Valor P.X.: 500 PX
 Habilidades Especiales: Reparaciones Simples y tasación.
 Objetos: Martillo de Herrería y piedra de afilar

Robleda



- | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Casa molino de Tiran Roblealbo | 8. Los Gamos | 15. Gemas de Muñecaniebla |
| 2. Puerta del Vado | 9. Casona del Burgomaestre | 16. Fortaleza del Duque Reginbrad |
| 3. La Sirena Alegre | 10. Arsenal de Barren | 17. Establos de Marcablanca |
| 4. Alguacilazgo de Robleda | 11. La Parada | 18. Anfiteatro de Robleda |
| 5. Licurgo de Aduanas | 12. Consejo de Vicería | 19. La Ciudadela |
| 6. La Flecha Mortal | 13. Útiles Provisions de Quil | 20. Puerta de Las Colinas |
| 7. Casa de la Mañana | 14. Cementerio | 21. Teneria de Gorm |

Marvalar



- 1. El Bardo
- 2. Posada Marvalor
- 3. El Poste
- 4. Casón del Cazador
- 5. La Casa Perfumada
- 6. Las Barricas de Marvalar
- 7. La Alegre Compañía
- 8. El Jardín de Elverion
- 9. La Taberna del Dragón
- 10. El Drago y el Ojo del Muerto

- 11. Casa de Dorgomenta
- 12. El Faro del Este
- 13. Dieta de Las Marcas
- 14. Coliseo
- 15. Alcázar de La Calavera
- 16. La Dama Escarlata
- 17. El Castillo
- 18. La Puerta del Agua
- 19. El Honor del Caballero
- 20. La Bota Negra

- 21. El Cuervo de La Marca
- 22. Labadía de Robleda
- 23. La Alegre Canción
- 24. El Oro de Valion
- 25. El Hogar de La Guardia
- 26. El Faro de Ulmose
- 27. La Dama Azul
- 28. Los Brazos de La Sirena
- 29. La Botella de Ron
- 30. El Camarote

- 31. El Arpón del Capitán
- 32. El Fanal de Popa
- 33. La Armada de La Reina
- 34. El Hogar del Marino
- 35. El Garfio de Oro
- 36. Muelle Militar
- 37. El Pez Escarlata
- 38. El Tiburón Blanco

