



La Estirpe Perdida

Creado por Juan Carlos Morello

Introducción

Esta aventura esta escrita para la ambientación Vermigor de Aventuras en la Marca del Este.

Esta pensada para un grupo de 4 a 6 aventureros con un nivel aproximado a 5.

Ha sido creada por Juan Carlos Morelló para el concurso de Frikis y Mazmorras. Para cualquier duda o consulta visita el blog.

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

Vermigor

Vermigor es un escenario de Campaña o nuevo mundo terrorífico al estilo de las antiguas películas de Vampiros y que usa el sistema de reglas del manual básico de Aventuras en La Marca del Este.

Vampiros, Posadas aisladas, pueblos hostiles con los viajeros perdidos entre las montañas, gente supersticiosa, campesinos furiosos con antorchas, criaturas sobrenaturales, fantasmas, hombres lobo, Maldiciones, bruma por todas partes, brujas y todo aquello oscuro y terrible que puedas imaginar, todo eso y más es Vermigor.

Para descargar Vermigor y mas ayudas visita:

<http://www.holocubierto.com>

<http://codexdelamarca.com/>

Ten en cuenta que Vermigor es aún un mundo sin definir del todo, que constantemente se encuentra en crecimiento ya que es un proyecto desarrollado por la comunidad, no por 1 o 2 personas, por lo que no dudes en darle alas a tu creatividad e imaginar y desarrollarlo como te plazca, Vermigor es tu mundo también.

Los Szgani's

"Szgani El Pueblo del Camino" es una ayuda o Suplemento para Vermigor creado por Frikis y Mazmorras que recoge el origen, estructura, sociedad, leyes, forma de vida, tradiciones, festividades, clases de personajes, magia y todo lo relacionado con el pueblo Szgani, una suerte de Gitanos en el concepto romántico de pueblo errante, que recorre Vermigor y sus caminos.

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



Acto 1 - La Fiesta

Es una bonita tarde de primavera y los aventureros hace un par de horas que se han introducido en un frondoso bosque siguiendo un camino encharcado marcado por el frecuente paso de carretas, se encuentran de camino a alguna ciudad o pueblo (el destino queda al criterio del director).

Poco a poco empiezan a escuchar un ruido que se va incrementado a medida que siguen por su camino, al principio no distinguirán de que se trata, pero pronto se darán cuenta de que el sonido es producido por Szganis, decenas de ellos que parecen celebrar algo.

Pronto llegan a un pequeño claro y se encuentran con un gran festival, donde la gente canta, danza y bebe sin cesar.

Enseguida son vistos por un grupo de jovencitas que se les acercan y les rodean con sus brazos invitándoles a unirse a la fiesta.

Se trata de la llegada del Verano y los Szganis del Clan Vasylle lo celebran con 2 días ininterrumpidos de fiestas, representaciones teatrales, competiciones de tiro con arco, de combates de osos... y todo esto debidamente aliñado con barriles y barriles de vinos afrutados.

Los aventureros se involucran casi sin querer y tentados por las preciosas jovencitas (o lo que mas les atraiga) en cualquier competición. Los premios nunca suelen ser en metálico, sino que consisten en una corona floral, el reconocimiento y en ocasiones alguna pieza de caza o animal domestico

- Los combates de osos enfrentan a dos luchadores en un combate sin armas, donde priman los agarrres y las proyecciones. Se desarrolla en un circulo formado por gente y las apuestas son frecuentes. Es raro que estos combates acaben con algún herido ya que "gracias" al vino, cualquier golpe en la cabeza deja desorientado al púgil.

- Las competiciones de tiro con arco tratan de golpear a una diana situada a 20 o 30 metros, la dificultad radica en que tras cada ronda de disparo, los participantes deben beber una buena jarra (medio litro) de vino. Tradicionalmente esta competición es la que solía acabar con mas heridos, por eso se eliminaron hace años las puntas de las flechas y las puntas se forran de algodón y cuero.

Existen mas "actividades" en la fiesta Szgani, pero todas mantienen el espíritu festivo y la ingesta de alcohol, los aventureros dejaran olvidado su equipo al rato de empezar a beber y uno a uno empezaran a caer en un estado de embriaguez seguido de un profundo sueño que durará mas de 36 horas...





Acto 2 - Resacon

Cuando los aventureros se despierten, dos días después y por la mañana, lo harán en diferentes partes del antiguo campamento, ya que no quedará ninguna tienda, ni carreta, ni otras persona que no sean ellos.

Cada aventurero despertara en condiciones diferentes, haz que cada aventurero realice dos tiradas de 2D6 y combina los resultados de las siguientes tabla de la manera que mas te guste. o inventa situaciones nuevas.

Obligatoriamente uno de los aventureros deberá despertar con una marca negra, en alguna parte de su cuerpo, oculta a la vista, de la que no se percatara a menos que se examinen mutuamente.

Tirada	Donde despiertan...
1	En un barril vacío
2	Encima de un árbol
3	Enterrado hasta la cabeza
4	Detras de unos matorrales
5	En un barrizal
6	Junto a otro aventurero

Tirada	Como despiertan...
1	Desnudo
2	Vestido de mujer
3	Con arañazos por la espalda
4	Abrazado a un perro
5	Con un colgante rojo
6	Con una extraña marca*

Aunque hayan despertado en situaciones diferentes todos comparten un dolor de cabeza acompañado por un breve zumbido que durara el resto del día y también se darán cuenta de que han extraviado todo su equipo: armas, armaduras, mochilas y cualquier otro objeto que llevarsen.

Naturalmente sospecharan de los miembros del clan Vasyllé, y están en lo cierto, así que cuando decidan seguir el rastro dejado por las carretas lo tendrán fácil.

Al aventurero que haya despertado abrazado a un perro, tendrá un buen aliado durante el resto de la aventura. Los atributos del perro están detallados a continuación.

PERRO

CA: 9
Puntos de Golpe: 2+2
PG: 14
Movimiento: 12 metros
Ataque: Mordisco
Daño: 1D6+1
Salvación: G1
Moral: 13
Alineamiento: Neutral

Alcanzarles les llevara al menos un par de días y el camino por el bosque sin armas ni ropa, se antoja por lo menos peligroso.

Al caer la noche serán atacados por una pequeña manada de lobos salvajes, que les obligaran a defenderse con lo que mejor tengan.

LOBOS SALVAJES

CA: 7
Puntos de Golpe: 2+2
PG: 11 (cada uno)
Movimiento: 15 metros
Ataque: Mordisco
Daño: 1D6
Salvación: G1
Moral: 9
Alineamiento: Neutral
PX: 25 (cada uno)

Los lobos no pelearan hasta la muerte, así que si consiguen acabar con mas de la mitad de los lobos, éstos se retiraran aullando hacia el interior del bosque.

Después del enfrentamiento seguramente decidan acampar y descansar, no tendrán ningún problema mas en toda la noche.

Al mediodía del día siguiente, llegaran al nuevo asentamiento de los Szganis en la orilla de un pequeño lago, los Vasyllés aprovecharan para refrescarse, pescar y pasar unos cuantos días entre juegos y risas.



Acto 3 - Recordando

Al llegar al campamento, los aventureros estarán enfadados pero antes de que puedan realizar cualquier ataque o cosa que se les ocurra, serán reconocidos por algunos de los Szganis.

- Al aventurero que lleve el perro, será reconocido por un grupo de hombres, que se lo llevan al hombre mientras brindan en su nombre.
- Una preciosa morena, se acercará al aventurero que posea el colgante rojo y le cruzará la cara de un guantazo mientras les dice: "*sinvergüenza!*" y le arranca el colgante del cuello (o de donde lo lleve).

Si se interesan por las armas y el resto de sus cosas, los Szganis no recordarán nada, seguramente vendieron las armas o las perdieron los aventureros sin darse cuenta. El tema de la ropa lo pueden solucionar sin negociar mucho, ya que los aventureros han caído muy bien al clan.

Como recomendación les sugerirán que visiten la tienda de Zulema, la adivina del clan.

Zulema es una mujer bien entrada en años (50), de piel morena, adorna su pelo rojizo con ornamentos dorados y un cinto negro. Los recibirá amablemente en su tienda.

Al entrar en la pequeña estancia, deberán agacharse para no tropezar con las patas de conejo que tiene colgadas en la entrada. La tienda está iluminada por unas cuantas velas colocadas aparentemente al azar, su, por toda la habitación se pueden ver pequeños cofres cerrados, artefactos extraños, libros antiguos y amuletos de diferentes tipos. En el centro de la estancia hay una pequeña mesa redonda con cartas esparcidas y una oscura bola de cristal colocada encima de un pequeño pedestal, alrededor de la mesa y como asientos están repartidos gran cantidad de cojines.

Aunque sus servicios no son gratuitos aceptará casi cualquier cosa que tenga algún valor (unas cuantas monedas, un cuchillo de plata, pendientes...)

Cuando haya cobrado pedirá a los aventureros que se despojen de sus calzados y se sienten alrededor de la mesa.

Una vez estén todos en posición, Zulema se sentará con ellos y les pedirá que junten sus manos formando un círculo y que cierren los ojos (El director puede pedir a los jugadores que hagan lo mismo) A continuación recitará un extraño conjuro que transportará a los jugadores a la noche de la fiesta Vasyllé.

Entonces el director de juego deberá narrar de la forma que prefiera como llegó cada aventurero a su estado final, por ejemplo, el que despertó desnudo en un barril, pudo haber perdido mientras apostaba sus prendas en algún juego de cartas o el poseedor del perro se lo llevó como premio de algún combate de osos...

Pero cuando llegue el turno del aventurero con la marca, deberá explicar que se alejó de la fiesta mientras aun acertaba a caminar y de repente algo se abalanzó sobre él, Zulema en este momento lanzará un grito, se levantará y caminará hacia el aventurero, mostrando a los demás la marca oculta.

Es la marca del Licántropo, les explicará sobresaltada, si antes de la próxima luna llena no han conse-





guido deshacer la maldición, no se podrá volver a romper jamas.

La marca del Licantropo, es una maldición que hace que su portador se convierta en un hombre lobo las noches de luna llena, el portador pierde el control de su cuerpo hasta la salida del sol y al día siguiente no recuerda nada de lo sucedido, aunque suele despertarse desnudo y empapado de sangre ajena.

La maldición se propaga hiriendo a una persona con un arma maldita (un cuchillo empapado en sangre de hombre lobo).

La herida cicatriza inmediatamente creando una mancha negra muy característica.

Para romper la maldición se debe limpiar la marca con sangre de un hombre-lobo transformado

Cuando un aventurero se convierta en un Licántropo obtendrá todas las ventajas y desventajas, así como los atributos de un Licántropo [Descritos en el manual básico de aventuras en la Marca del Este].

Los hombres lobo son un caso extraño en esta región. Hace años el Clan Vasarob fue aniquilado por la guardia del lobo, porque entre sus miembros mas fuertes se extendía un linaje de Licantropos que salían de su castillo las noches de luna llena y acababan con numerosas vidas.

El castillo del Clan Vasarob se encuentra en lo alto de una montaña, a 3 días de camino desde el campamento Szgani. Contando que la próxima luna llena tendrá lugar en 4 noches, Zulema les contara que si en algún lugar debe quedar alguno debe ser en aquellas ruinas.

Los Szganis les ayudaran también proporcionándoles comida y bebida para 3 días y armas en el caso de que las necesiten y todo esto a un precio razonable, o al menos para lo que se espera de ellos.

Acto 4 - Camino a las ruinas de Vasarob

Vasarob es una tierra montañosa casi inaccesible, con profundos valles que quedan incomunicados en invierno. Una tierra dura donde se sobrevive a duras penas. Los bosques y la tundra ocupan casi todo el territorio, sin que haya apenas llanuras que puedan servir para cultivos y mantener a una población que crece cada vez con los refugiados que huyen de otras regiones.

A antaño fue una prospera región de Svarog, escindida y sin gobierno actualmente esta formada por pequeñas comunidades gobernadas por miembros de la Orden del Lobo que residen en un monasterio. La orden trata de proteger su territorio asediado por muchos frentes y enviar a sus caballeros y paladines a otras regiones con el ideal de proteger a aquellos que no pueden protegerse a si mismos.

El camino hacia las ruinas no va a ser nada fácil, el camino mas corto será atravesando el frondoso bosque hasta la cima de la montaña (trayecto que realizarán en 2 días) y se pasaran un día ascendiendo por ella hasta las ruinas.

Si tratan de robar caballos, se encontraran con que el único camino que asciende hasta las ruinas esta en la otra cara de la montaña con lo que tardarían mas tiempo (1 día y medio por el bosque y 2 ascendiendo).

Por cada 12 horas que transcurran en el bosque deberán realizar una tirada de 1D6 en la siguiente tabla.

1D6	Encuentros en el bosque
1	1D6+3 Lobos Salvajes
2	1D3 Osos
3	Gran Tigre dientes de sable
4	Sin Encuentros
5	1D3 Ogros
6	Caballeros de la Orden del Lobo





Oso

Un ruido entre la maleza y un rugido seco es lo único que escucháis antes de ser atacados por una gran bestia.

CA: 7

PG: 22

Movimiento: 14 metros

Ataque: Garras

Daño: 2D6

Salvación: G1

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

PX: 100

La orden del Lobo es una sagrada organización que se dedica a erradicar seres como Vampiros y Licántropos, su devoción es tal que a la mínima sospecha desenvainaran y atacaran a cualquier ser o criatura sospechosa.

Detendrán a los aventureros sin fiarse mucho de ellos y les interrogaran un poco. En el momento se enteren de que alguno tiene la marca del licántropo intentaran acabar con él, así que deberían tratar de pasar la inspección rápidamente y alejarse de ellos. Si tratan de mentir, uno de los guardias podrá tratar de averiguarlo con una tirada enfrentada de Inteligencia.

Gran tigre dientes de sable

Los tigres de dientes de sable no son muy frecuentes por estas zonas, suelen acechar en los bosques cuando las presas escasean en la montaña.

CA: 4

PG: 21

Movimiento: 20 metros

Ataque: Garras

Daño: 1D8+3/1D8+3

Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: Caotico

PX: 300

Guardias de la Orden del Lobo

FUE: 13

DES: 12

CON: 12

INT: 10

SAB: 11

CAR: 12

CA: 6

PG: 15,13,14,16,13,11

Movimiento: 10 metros

Ataque: Espadas

Daño: 1D6+2

Salvación: G2

Habilidades de Clase:

Resistencia a los sobrenatural: Bono a las tiradas de salvación contra Sortilegios y Muerte de +2

Protección contra el mal: Como el Paladín

Bendecir arma: +2 al daño contra muertos vivientes, licántropos y demonios.

Moral: 9

Alineamiento: Neutral

PX: 180 (cada uno)

Ogro

Unos pequeños temblores os hacen temer lo peor, habéis sido vistos por unos cuantos ogros famélicos, que no dudaran en invitaros a ser su próxima comida.

CA: 5

PG: 28 (cada uno)

Movimiento: 12 metros

Ataque: Garrote

Daño: 1D10+3

Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: Caotico

PX: 225 (cada uno)

Guardias de la Orden del Lobo

Mas adelante os encontráis con media docena de caballeros de la orden del lobo, que están patrullando por el bosque en su ronda diaria.

Cuando los aventureros lleguen al linde de la montaña, deberán subir por ella. Como el esfuerzo será grande, restaran 1 a todas las tiradas que realicen el resto del día, como consecuencia del cansancio. Este efecto desaparecerá si descansan o duermen al menos 4 horas.



Acto 5 - Las Ruinas

Cuando lleguen a la cima, observaran que el que a antaño fuera un gran castillo, hoy en día son un montón de rocas y escombros que formas un gran rectángulo donde antes habían murallas.

En el centro de las ruinas los aventureros verán un pozo redondo con una cuerda que desciende por el y se mantiene atada a una gran piedra, si se asoman se darán cuenta que el borde y la pared interior están manchadas de sangre reciente.

Si tiran de la cuerda, la sacaran completamente y podrán observar que la longitud de la cuerda es de 8 metros y el extremo está mojado de agua.

1 - Final del Pozo

Al bajar por la cuerda se darán cuenta de que el final esta lleno de agua, pero buceando un par de metros encontraran un agujero que les llevara a una gran estancia.

2 - Estancia Secreta

En esta gran estancia encontrarán una gran cantidad cadáveres, una inspección mas seria les indicará que casi todos los cadáveres son de mujeres o de niños. Seguramente este era el refugio que utilizaron cuando fueron atacados.

Podrán encontrar unas cuantas monedas si buscan entre los cadáveres y antorchas.

3 - Estancia Secreta (arriba)

Desde la parte de abajo se darán cuenta de que la cueva tiene 2 niveles, pero el acceso se derrumbó y es imposible subir escalando los escombros.

Si llegan arriba por otro camino encontraran un cofre con unas cuantas monedas de oro (1D100).





4 - Guarida de las arañas I

A medida que avanzan por la cueva van notando que el suelo se va volviendo mas y mas pegajoso y las telarañas bloquean todo el camino, con las antorchas o con las armas avanzan, pero unos metros hacia delante serán atacados por unas cuantas arañas (1D6+3).

Araña Grande

De 40 centímetros de altura estas arañas son capaces de acabar con cualquier aventurero desprevenido.

CA: 8

PG: 9

Movimiento: 12 metros

Ataque: Mordisco

Daño: 1D6

Salvación: G4

Moral: 7

Alineamiento: Caotico

PX: 50 cada una

6 - Guarida de las arañas III

A medida que prosiguen su camino las telarañas son cada vez mas y mas “duras”, unos metros despues se ensancha la cueva formando una gran estancia de varios metros de ancho y al mirar hacia arriba se encontraran con una gigantesca araña que les atacará.

Araña gigante

De mas de un metro de altura, esta enorme araña se ha alimentado durante años de personas que frecuentaban sus dominios.

CA: 4

PG: 30

Movimiento: 15 metros

Ataque: Mordisco

Daño: 1D8+2/1D8+2

Salvación: G2

Moral: 10

Alineamiento: Caotico

PX: 225

5 - Guarida de las arañas II

El camino asciende poco a poco hasta llegar a una estancia, donde serán atacados por 1D3+1 arañas Grandes y 1D3+1 Arañas Venenosas.

Araña Venenosa

Tan grandes como sus hermanas, pero con una mordedura mucho mas peligrosa.

CA: 8

PG: 9

Movimiento: 12 metros

Ataque: Mordisco

Daño: 1D8+2

Salvación: G4

Moral: 8

Alineamiento: Caotico

PX: 80 cada una





7 - Túnel de Gusanos

El túnel se estrecha y el camino se convierte en una espiral, llena de gusanos (1D4) que salen de las paredes.

Araña Grande

Son enormes gusanos que pueden alcanzar un tamaño de 2 o 3 metros. Se mueven arrastrándose sobre su cuerpo, trepando por techos y paredes. Se alimentan con todo lo que encuentren, plantas o animales, que engullen asistidos por sus tentáculos, que rodean sus poderosas mandíbulas.

CA: 7

PG: 15

Movimiento: 5 metros

Ataque: Tentáculos

Daño: 1D6

Salvación: G4

Habilidad

Un golpe uno de sus tentáculos pueden paralizar a sus víctimas si no superan una tirada de salvación contra parálisis.

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

PX: 75 cada uno

8 - Sala del Altar

Cuando atraviesan por fin el túnel de los gusanos llegan a una estancia con un extraño altar, donde se encuentra una persona de espaldas a los aventureros.

Pero antes de que estos se dispongan a hacer cualquier cosa, una docena de lobos salvajes que estaban agazapados y no habían visto aun, se giran y aullando atacan a los héroes.

El extraño escapará por el camino de la izquierda.

9 - Sala del Tesoro

En esta estancia se han estado almacenando durante años, tesoros y objetos de valor. Los aventureros podrán encontrar (1D6x100) monedas de oro cada uno y encontraran una Lanza +4, una Espada +3 y unas cuantas pociones curativas.

10 - Estancia de los Lobos

En esta estancia se encuentra una pequeña camada de lobos salvajes (5), que atacarán a los héroes enseguida que entren en ella.

Si no consiguen acabar con ellos o ignoran esta estancia, estos lobos se moverán hacia la sala de la Luna.

11 - Sala de la Luna

Esta sala, llamada así porque con la luz de la luna que se cuela por unos agujeros de las paredes, se ilumina un altar redondo que brilla en las noches de luna llena.

Los héroes han llegado hasta aquí y faltan menos de 5 minutos para la primera luna llena de verano. El extraño que vieron en la otra estancia se encuentra de pie en el altar y se dirige al aventurero con la marca del licántropo.

“Soy el único superviviente de la vieja estirpe de reyes que gobernaron un día este castillo.

Sabía que vendrías hasta mí, te elegí por tu fuerte espíritu y sabía que no me decepcionarías, ahora únete a mi manada y acabemos con nuestros enemigos juntos.”

(Si no acabaron con los lobos de la estancia de los Lobos, estos aparecerán ahora y se unirán al combate)

Los héroes tienen 10 asaltos para acabar con el hombre-lobo y curar a su compañero, que aun mantiene su consciencia humana.

Cuando transcurran 5 turnos, el aventurero con la marca del licántropo caerá al suelo y empezará a convertirse en un hombre lobo, aunque aun le quedaran 5 turnos a sus compañeros para intentar salvarle. Si no lo consiguen, se convertirá en un hombre-lobo que atacará a los demás jugadores.

Si consiguen herir o matar al hombre lobo, deberán limpiar la herida del jugador con la sangre del arma antes de que este se transforme completamente, hacer esto les costara un turno.



Hombre-Lobo

Lo que hace un momento era un hombre, se ha convertido ahora en una bestia de 2 metros de alto, con apariencia lobezna que se sostiene sobre sus patas traseras.

FUE: 17

DES: 14

CON: 18

INT: 11

SAB: 11

CAR: 11

CA: 3

PG: 36

Movimiento: 16 metros

Ataque: Mordisco

Daño: 2D6/1D6+3

Salvación: G2

Moral: 15

Alineamiento: Caotico

PX: 500

Si consiguen acabar con el hombre lobo y salvar a su compañero, los lobos que quedaban combatiendo se retirarán de inmediato.

12 - Salida al Exterior

Esta salida les lleva de nuevo a las afueras de la montaña, en una entrada escondida entre rocas.

El descenso desde aquí parece menos peligroso y ahora podrán seguir su camino en busca de mas aventuras.

Fin

