

UNA EXTRAÑA ENFERMEDAD



Aventura NO oficial para “Aventuras en la Marca del Este” para 4 o 5 jugadores de nivel entre 2 y 4 (dependiendo de la clase).

Autor: Lordrommer.

UNA EXTRAÑA ENFERMEDAD

Una extraña enfermedad es una aventura corta no oficial, situada en Robleda y el Bosque de Las Arañas, para un grupo de 4 o 5 jugadores de niveles comprendidos entre 2 y 4, dependiendo de la clase. Pertenece a la ambientación de "Aventuras en la Marca del Este", aunque podría situarse en cualquier otra ambientación.

ARGUMENTO GENERAL.

El grupo de aventureros deberá ir al Bosque de las Arañas para descubrir que inquieta a sus habitantes y encontrar una cura para una rara enfermedad, que tiene al borde de la muerte a los dos únicos integrantes que han conseguido regresar de la patrulla que Robleda envió a investigar antes que a nuestros aventureros. Deberán llegar hasta la Torre de Acbar, investigar y solucionar el problema, encontrar una cura y volver lo antes posible.

El camino a la torre no será fácil y lo que encontrarán en la torre pondrá su temple a prueba.

Nota: El texto en azul, en cursiva y entrecomillado es para leerlo a los jugadores.

ESCENAS.

Mientras el grupo esta en la posada, un guardia de Robleda se les acerca y les pide que les siga, pues el Alguacil requiere su presencia urgentemente.

"Aun no habéis tenido tiempo de disfrutar de vuestro merecido descanso, cuando sois requeridos ante el alguacil de Robleda. Éste os comunica que últimamente han estado teniendo problemas en el camino de Sendaelfo, que comunica el Bosque Viejo con Alameda atravesando Arroyosauce por Pasoraudo. Aunque este suele ser un paso seguro, algo inquieta a los habitantes del Bosque de las Arañas, haciéndolos salir y provocando problemas a los viajeros.

Para solucionar este problema el alguacil mandó una patrulla para investigar. Ayer volvió, al menos lo que queda de ella, solo 2 hombres (de 7 si lo preguntan) han conseguido regresar vivos y no se sabe por cuanto tiempo. Están aquejados de una rara enfermedad o de algún tipo de veneno, ni los remedios tradicionales, ni la magia de los clérigos de robleda, pueden hacer nada por ellos y solo consiguen mantenerlos con vida, por ahora. No han podido decir gran cosa, están al borde de la locura y solo hablan de Acbar, de un extraño ser y de un gran combate."

Si preguntan por Acbar, esto es lo que les dirán. *"El Loco Acbar era un mago, gran experto en enfermedades y venenos. Su mujer, Sara, murió como consecuencia de uno de sus experimentos al contraer una grave enfermedad y aunque dedicó todos sus esfuerzos a encontrar una cura, la encontró demasiado tarde, lo que provoco que Acbar se volviera un loco ermitaño, y se trasladara al Bosque de las Arañas, donde se cree que siguió con sus investigaciones".*

La misión

“El Burgomaestre de Robleda está muy preocupado por este nuevo problema y ha ordenado que se resuelva antes de que el problema se convierta en algo mucho mas grave.

Debéis ir al bosque viejo, buscar la residencia de Acbar, descubrir quién o qué es el causante y detenerlo así como conseguir una cura para esta nueva enfermedad, si es posible.

No se sabe cuanto tiempo les queda a los guardias que regresaron, pues hace unas pocas horas que entraron en un profundo coma.

Se os proporcionarán caballos, alimentos, 2 pociones de neutralizar veneno, 1 de quitar parálisis y dos de curar heridas. Tambien dispondréis de un mapa que se encontró en las pertenencias de uno de los guardias enfermos, con una localización marcada en el interior del bosque de las arañas.

Robleda y sus hombres os necesitan, confiamos en vosotros.”

El viaje hasta las afueras del Bosque de Las Arañas transcurre sin incidentes.

EL BOSQUE DE LAS ARAÑAS.

Ver descripción del Bosque del libro básico.

“Por fin habéis llegado, un imponente bosque se alza ante vosotros. Casi desde el principio os encontráis con un denso bosque de altos árboles que hacen que aunque sea medio día, la luz a nivel del suelo sea escasa, pareciendo de noche excepto en las horas centrales del día” .

Lo primero que deben hacer es encontrar la residencia de Acbar. Afortunadamente, la patrulla consiguió localizarla a un par de días de camino en el interior del bosque y trazaron un rudimentario mapa.

Este mapa proporcionará a los jugadores un 45% de posibilidades de encontrar la residencia de Acbar. Si hay un explorador en el grupo y saca una tirada de rastrear, el % aumenta un 15%. Si el explorador consigue una tirada de sabiduría con un penalizador de 2 aumenta el % en otro 10% más. Si fallan la tirada se perderán, debiendo hacer otra tirada al día siguiente, tardando un día mas en encontrar la casa de Acbar, lo que entre otras cosas provocará 1 o 2 encuentros más en el camino.

Día 1

Debido a las pocas horas de luz los aventureros deben viajar durante varias horas en la oscuridad, el primer día tendrán 2 encuentros.

Encuentro 1

Durante las horas de luz, serán victimas de la emboscada de 3 arañas cangrejo que les sorprenderán descolgándose a la espalda del grupo atacando primero a los que están en retaguardia,

Araña Cangrejo (3) DG:2; PG:8,10,13

CA: 7; Inic: 1d6+1; Mov:12 m; TS: Guerrero 1; Moral: 7

Ataque: 1 picadura. Daño:1d8 + veneno

Veneno: TS contra veneno con bonificador de +2 o morir en 1d4 asaltos.

Habilidades especiales: Descolgar con su telaraña para sorprender a su presa. Sorprende con 1-4 en 1d6.

Encuentro 2

“La Luz se desvanece rápidamente y la oscuridad os envuelve. Seguíis caminando intentando orientaros cuando os encontráis casi rodeados de una gruesa, tela de araña difícil de ver con esta luz”.

La tarántula atacará tan pronto como uno de los aventureros caiga o detecte la tela. Se descolgará para intentar sorprender al grupo. Si hay un explorador abriendo la marcha y busca activamente, una tirada de 1-4 en 1d6 permite detectar la tela. Si no, es necesario sacar 1-2 en 1 d6. Se considera como una trampa con efecto de telaraña.

Tarántula: DG: 4; PG: 26

CA:5; Inic: 1d6+1; Mov:12m;

TS: Guerrero 1; Moral: 8

Ataque: 1 picadura Daño: 1d8 + veneno

Veneno: TS contra veneno. Si falla, penalizador de 4 al ataque y quien le ataque lo hace con un bonificador de +4. Este frenesí es contagioso y quien contemple a la víctima bajo sus efectos tiene que hacer también una TS o sufrir los mismos efectos. Tras 5 asaltos quedan inmovilizados. Duración total 2d6 asaltos.

Habilidades especiales: Descolgar con su telaraña para sorprender a su presa. Sorprende con 1-4 en 1d6.

Día 2

Encuentro 1

Ciempíes gigante. (2 o 3) DG: 3+1 ;

PG: 19, 21, 16

CA: 7; Inic: 1d6+1; Mov:12 m;

TS: Guerrero 2; Moral: 8

Ataque: 1 mordisco. Daño: 1d8 + veneno

Veneno: TS contra veneno. Si falla pierde 1d4 a Destreza.

Días adicionales

Cada día adicional los aventureros sufrirán 1 encuentro cuando descansen y tienen un 33% de tener un encuentro adicional.

RESIDENCIA DE ACBAR

“Cuando llegáis al lugar marcado en el mapa os encontráis con un claro de 60 metros de diámetro, libre de árboles y en cuyo centro encontráis una torre de unos 20 metros de diámetro , 3 pisos de altura y sin ventanas. La puerta, de madera reforzada con barras de hierro esta abierta y quemada”

Una trampa salto cuando intentaron abrirla hace tiempo, provocando una explosión, de la que quedan marcas en la puerta y en la pared cercana a esta, primera indicación de que el interior puede ser muy peligroso.

PLANTA BAJA.

Sala 1 Pasillo de entrada

Pasillo de entrada

Sala 2: Cocina.

"En esta sala la reconocéis rápidamente como la cocina de la torre. Las sartenes y ollas están desperdigadas por el suelo y hay comida en descomposición desperdigada por el suelo".

50% de encontrarse con 2 ratas gigantes.

Rata Gigante: DG: ½ PG: 2,3

CA: 7 ; Inic: 1d6; Mov: 12m; TS: G2; Moral:8;

Ataque: 1 mordisco. Daño: 1d4 + enfermedad
Enfermedad: 1/20 de enfermar. TS de venenos.
Si falla -> morir en 1d6 días o 1 mes sin poder salir de aventuras.

Sala 3: Salón.

"Esta habitación parece ser el salón. Está bien decorado y amueblado con cómodos sillones. El cuadro de una hermosa mujer adorna una de las paredes estando el resto cubiertas por estanterías repletas de libros de todo tipo. También encontráis un pequeño cofre sobre una mesa situada en el centro de la habitación. Repartidos por la sala hay varias antorchas de mármol que despiden luz sin arder."

Si detectan magia, las antorchas son mágicas, tienen un hechizo de Luz Permanente. También lo detectarían en el cofre, que tiene una trampa mágica.

Los libros de la estantería no son especialmente útiles para un grupo de aventureros.

Pequeño cofre:.. Protegido por una trampa mágica: 1d6 de daño y TS contra conjuros cada asalto o pérdida de 1 punto de CON por asalto hasta pasar la TS (conjuro de restablecimiento para recuperarlos)

Contiene: 300 mo. Varias gemas (350 mo). Colgante de oro de mujer con un retrato de un hombre (Acbar) (75 mo), daga +2.

Tras una estantería del salón hay una puerta secreta que da a una escalera de caracol que conduce hacia arriba al primer piso y hacia abajo al sótano, saliendo por la puerta secreta del sótano

Sala 4: Dormitorio.

La puerta está abierta.

"Cuando os asomais al interior veis una habitación bien amueblada, con una gran cama pegada a la pared del fondo, un gran armario de madera, percha, un pequeño escritorio y un gran cofre a los pies de la cama. Todo esto lo podéis ver a través de gran cantidad de telarañas que se reparten por toda la habitación"

Una Viuda Negra ha convertido esta habitación en su hogar y atacará a quien entre.

Cofre:

Trampa: TS contra conjuros o paralizado durante 1d4 días.

Ropa. En el fondo del cofre los aventureros pueden encontrar una pequeña llave que sirve para abrir la puerta que comunica el sótano con el exterior).

En el escritorio encontrarán 100 mp. y 50 mo.

PRIMER PISO.

“Abrís la puerta y veis una gran sala en cuyo centro observáis un gran brasero encendido y 2 pedestales metálicos con 1 antorcha cada uno apagada en su parte superior así como una puerta metálica en el otro extremo de la habitación”.

Si algún aventurero detecta magia, tanto el brasero, como la puerta del fondo, los pedestales con las antorchas y la zona de frío son mágicos.

Nota: los pedestales pesan unos 10 Kg y se pueden mover. La antorcha no se puede sacar del pedestal.

Cuando algún aventurero entre en la habitación, inmediatamente sentirá un frío atroz y su equipo empezara a congelarse, debiendo hacer una TS contra conjuros, si la pasa no sufrirá daño, si la falla sufrirá $2d6+2$ de daño.

Cerca del brasero no hace frío, de hecho hace bastante calor, aunque no suficiente para sufrir daño.

Si encienden una de las antorchas que rodean al brasero con el brasero (no se encenderá de otra forma) y entran en la zona de frío con ella, la antorcha se congela y la zona de frío desaparece..

La puerta del otro extremo de la habitación está cerrada, es metálica, está extremadamente fría al tacto y tiene una trampa mágica. Si abren la puerta sin desactivar la trampa aparecerán, rodeando al brasero, 2 Salamandras de Fuego, quedando los aventureros sorprendidos con un resultado de 1-3 o 1-2 si son exploradores. La trampa se desactiva si se acerca un pedestal con

la antorcha encendida en el brasero (no se encenderán de otra forma).

Salamandra de Fuego (2).

Dg: 4+3 PG: 26, 21 CA: 2 Inic 1d6+1
Mov 7m.

Ataque: Lanza Daño: $1d6 + 1d6$ por fuego y
coletazo Daño: $1d4 + 1d6$ por fuego + presa

Presa: Si la salamandra acierta con un ataque de coletazo el objetivo debe realizar una tirada de FUE para no quedar apresado. Si falla y se mantiene la presa, no es necesaria una nueva tirada de ataque para la cola, sufriendo el daño automáticamente cada asalto hasta que se libere. Se realizará la tirada de FUE al principio de cada asalto en que este apresado y el daño se produce en el turno de la salamandra. Si pasa la tirada de FUE podrá actuar con normalidad.

Habilidades especiales:

- Inmune al fuego. Vulnerable al frío (x2 al daño por frío)
- Visión en la oscuridad 20m.

Descripción.

De cintura para arriba tiene cuerpo de humanoide y de cintura para abajo serpentiforme. Está cubierto de escamas negras y rojas con púas en forma de llamas en la espalda, brazos y cabeza.

Una vez abierta la puerta, los aventureros descubren un pasillo ascendente.

“Abrís la puerta y encontráis un oscuro pasillo que asciende rodeando la torre hasta llegar al segundo piso”

Los aventureros podrán subir al segundo piso, donde se encuentra el laboratorio de Acbar.

SEGUNDO PISO .

Laboratorio.

“Todo el piso superior es un gran laboratorio, donde el mago hacía sus experimentos. Muchas estanterías repletas de libros y frascos, conteniendo todo tipo de partes de animales flotando en un líquido extraño, llenan la pared circular.

Hay un par de mesas repartidas, una de ellas con manchas de sangre y otras cosas que no sabéis identificar y la otra con libros y pergaminos. Un extraño símbolo dibujado en el suelo llama vuestra atención”.

Tirada de INT con un penalizador de 2 por parte del mago, elfo y/o clérigo para identificarlo como un símbolo para ayudar a la invocación

“Un cuerpo yace muerto en la sala (Acbar) muerto hace días, sosteniendo en sus manos un pergamino y un pequeño saquito. .El pergamino sirve para invocar a algún extraño ser, da instrucciones sobre lo que se debe hacer utilizando varios componentes presentes en el laboratorio y un extraño artilugio. Se trata de un objeto mágico que permite invocar a un demonio.

En la mesa de los pergaminos está el diario del mago con sus descubrimientos”.

Si lo leen, lee lo siguiente.

“Abres el diario y empiezas su lectura. En él se describe como el mago, obsesionado por crear el más potente conjuro de curación, capaz de curar cualquier enfermedad, veneno, pérdida de nivel , de característica y quitar cualquier maldición por potente que esta sea. Parece que descubrió como, pero para conseguirlo

necesitaba varios componentes muy extraños.

El antídoto/cura está casi terminado, solo

necesita que se le añada el último componente.

Este componente se obtiene del Demonio.

El diario, en su última entrada hace referencia a la invocación del Demonio.

También hay 1 pergamino de mago”

(Teletransporte).

Acbar subestimó el poder del demonio y este consiguió escapar a su control, atacando al mago, matándolo y huyendo al bosque, donde ha sembrado el caos, provocando gran agitación en el bosque y siendo la causa de los ataques en el camino. Cuando la patrulla de Robleda llegó a la residencia de Acbar, este ya estaba muerto y mientras investigaban en el laboratorio, el demonio volvió y les atacó. Solo dos hombres consiguieron escapar con vida, aunque habían contraído la rara y grave enfermedad que causa el demonio por contacto, consiguiendo llegar solo dos de ellos a Robleda, aunque con su mente en tan mal estado que terminaron por caer en coma, a pesar de utilizar antídotos y pociones de curar enfermedad, que solo conseguirán ralentizar un poco la enfermedad, pero no curarla.

En el diario de Acbar describe como invocar a la criatura. Para hacerlo necesitan un extraño símbolo de oro, sintonizado con la criatura invocada (concretamente con la que invoco Acbar, no con el tipo de demonio), que se encuentra en el saquito que sostiene Acbar. Para la invocación pueden ser necesarios más componentes, que podrán encontrar en el sótano, bien en la habitación 5 o pertenecientes a algunos de los monstruos encerrados en las

celdas. Con el ritual adecuado invocará a la criatura. Se supone que no podía salir del símbolo dibujado en el suelo, pero parece que lo consiguió. Los aventureros no saben como reparar el símbolo, por lo que cuando realicen el ritual la criatura estará libre y deberán matarla para conseguir el componente que necesitan. Si pasan demasiado tiempo en la torre, el demonio puede aparecer (lo hará en el peor momento para los jugadores), atacando a los aventureros aunque esto puede provocar que no lleguen a tiempo de salvar a los guardias enfermos en Robleda.

Una vez lo maten y tengan el componente serán capaces de realizar, siguiendo las instrucciones de Acbar, 4 dosis del “antídoto”. (2 de las cuales deberían ser para los guardias).
Equipo de Acbar: Bastón +2 que lanza 1 quitar parálisis al día y 1 curar enfermedad por semana. Anillo de protección +1 y anillo de libertad de movimiento. Túnica (no mágica) . 1 poción de curar heridas graves y 1 brazaletes mágicos de CA 5.

Demonio.

Dg: 5+10 PG: 40 CA: 5 Inic 1d6 Mov volador 14m.

Ataque: 2 Garras Daño: 1d8+1 + enfermedad.

Enfermedad: cada vez que acierte con un ataque, la victima debe pasar una TS contra veneno o sufrir 1d6 puntos a CON, SAB e INT permanentes. Cada día una nueva tirada.

Imposible de curar salvo con la cura encontrada por Acbar.

Cualidades especiales:

- Inmune a enfermedades y venenos aunque sean mágicos.
- RD 10 contra fuego y frío..
- RD 5/Mágica.
- .Regeneración: 1 punto cada 2 asaltos.



Nota: Se trata de un tipo de demonio muy poco común y dentro de estos es aun más raro, pues es muy raro encontrarlos con tan pocos DG. De ahí la importancia del amuleto que sirve para invocar a este demonio en concreto. En el diario no dice el tipo de demonio que es. Si los aventureros, en sus viajes, consiguen descubrirlo y deciden fabricar más antídotos/curas solo serán capaces de invocar a uno de 12 DG o más.

SOTANO.

“El sótano es mayor que la torre que tiene encima. Se trata de una gran sala rectangular dividido en dos por un largo pasillo central, a cada lado se encuentran varias puertas de madera reforzadas. Varias están abiertas.”

Se trata de celdas

Seguramente Acbar utilizaba los monstruos que encerraba en ellas para experimentar con su habilidad para paralizar, envenenar o enfermar a sus victimas,

“Al fondo, una ancha escalera asciende hasta una puerta de madera reforzada con hierro. Esta puerta da al claro que rodea a la torre, aunque desde fuera parece hierva.” Se abre con la llave del cofre del dormitorio.

Esta puerta está protegida por una trampa mágica como la de la puerta de la entrada explota, hacia fuera, haciendo 8d6 puntos de daño, TS contra conjuros para mitad de daño, en un radio de 5m. También está protegida por un hechizo de ilusión permanente, que la hace parecer parte de la pradera de hierva, Es la entrada utilizada por Acbar para meter sus capturas en el sótano.

Celdas.

“Las puertas de las celdas son de madera reforzadas con hierro y se cierran atravesando una gran barra de hierro. Las celdas tienen varios tamaños, siendo algunas bastante grandes. Todas son de piedra y tienen esparcido por el suelo tierra o paja”.

Celda cerrada 1

En el interior de esta celda se encuentran 9 *Necrófagos*, que atacarán a quien ose abrir la puerta.

Necrófago:

DG:2 PG:8, 9, 11, 11, 12, 12, 13, 14, 15

CA: 6 ; Inic: 1d6-1; Mov: 9m; TS: G2;

Moral: 9;

Ataque: 2 garras y 1 mordisco. Daño:

1d4/1d4/1d4 + parálisis.

Habilidades especiales:

-Inmune a Dormir y Hechizar Monstruo.

- Si muerde a algo de tamaño medio o inferior, TS contra Parálisis o inmovilizada 2d4 asaltos.

Celda cerrada 2.

En esta sala se encuentra un Gusano Carroñero que atacará a quien abra la puerta.

Gusano Carroñero: DG: 3+1 PG: 19

CA:7; Inic: 1d6+1; Mov: 12m.; TS: G2;

Moral: 9

Ataque: 8 tentáculos y 1 mordisco (solo utilizará el mordisco como último recurso, aunque un combate contra 4 o 5 aventureros puede ser una de esas ocasiones) Daño: 1d4-1 + parálisis y 1d4+1

Habilidades especiales:

- Trepar paredes

- Parálisis: Si acierta con 1 tentáculo, paralizado si no supera TS contra parálisis.

Duración: 8 asaltos.

Celda cerrada 3.

Cocatrices (2): DG 5 PG 20, 30

CA: 6, Inic: 1d6+1; Mov: 27m; TS: G5;

Moral 7.

Ataque: 1 picotazo. Daño: 1d6 + Petrificación

Habilidades especiales: Petrificación: TS contra parálisis o quedar petrificado.

Celda cerrada 4.

Esta celda esta vacía, pero una de sus paredes es una entrada secreta que comunica el sótano con la puerta secreta del salón y con el laboratorio del primer piso. Esta puerta secreta esta protegida por una trampa. Si no se desactiva dicha trampa, varias flechas salen de las paredes atacando a todos los presentes en la habitación. Como un guerrero de niv 3 haciendo 1d8 de daño y TS contra conjuros o quedar paralizado 1 dia. Esta trampa solo se activa si se abre desde el sótano.

Habitación 5.

Enfrente de la celda cerrada 3

“Veis una gran habitación iluminada por tres gemas con el conjuro de luz permanente. Una gran mesa con manchas de sangre y provista de grilletes, cuerdas y cadenas domina la habitación, en una de las paredes hay una estantería con varios frascos de cristal, algunos vacíos y otros conteniendo diferentes sustancias y partes de monstruos, en la otra pared, diferentes instrumentos y herramientas están colocados en una estantería.”

Varios de esos tarros contienen deferentes tipos de veneno extraído de las capturas de Acbar, aunque solo 1, tirada de INT +2 ,puede ser

útil en su estado, conteniendo 3 dosis con las que se embadurna el arma (+1d4 al daño, por veneno, del próximo ataque) el resto esta corrompido o solo sirve como componente Los instrumentos de la pared son los que utiliza Acbar para diseccionar a sus presas.

Celda abierta 6.

Un observador atento, Tirada de SAB con un penalizador de 2, se puede dar cuenta de que está en mejores condiciones que el resto. Esto es debido a que no es una celda, aunque lo parezca. Es un refugio por si alguno de sus cautivos escapaba.

En un rincón de la celda hay un compartimiento secreto que contiene.

1 antídoto.

1 pociones de curar heridas graves.

1 pergamino de piedra a carne.

1 pergamino de curar enfermedad

1 poción de invisibilidad.

VUELTA A ROBLEDA.

Una vez derrotado el demonio, único capaz de causar la enfermedad que aqueja a los guardias y responsable de alterar el bosque y provocar los ataques en el camino, y creado el antídoto los aventureros deben regresar a Robleda con la mayor celeridad posible para lo que pueden utilizar el pergamino de teletransporte. De no hacerlo tendrán 1 día y medio como mínimo para atravesar el bosque (con sus correspondientes encuentros) y no encontraran sus caballos, en el mejor de los casos tardarán otro día más en comprar al menos 1 caballo

(que tendrán que pagar ellos) para que ese llegue a Robleda en 2 días más. Es decir 4 días y medio más mínimo. Si no utilizan el pergamino, los guardias habrán muerto.

Una vez que los guardias tomen el antídoto se recuperaran sin quedarles secuelas.

Los aventureros serán considerados protectores de Robleda, aumentando su reputación en la ciudad, también se habrán ganado la gratitud de los dos guardias (podrán contar con ellos para que les ayuden sin ningún coste en una misión).

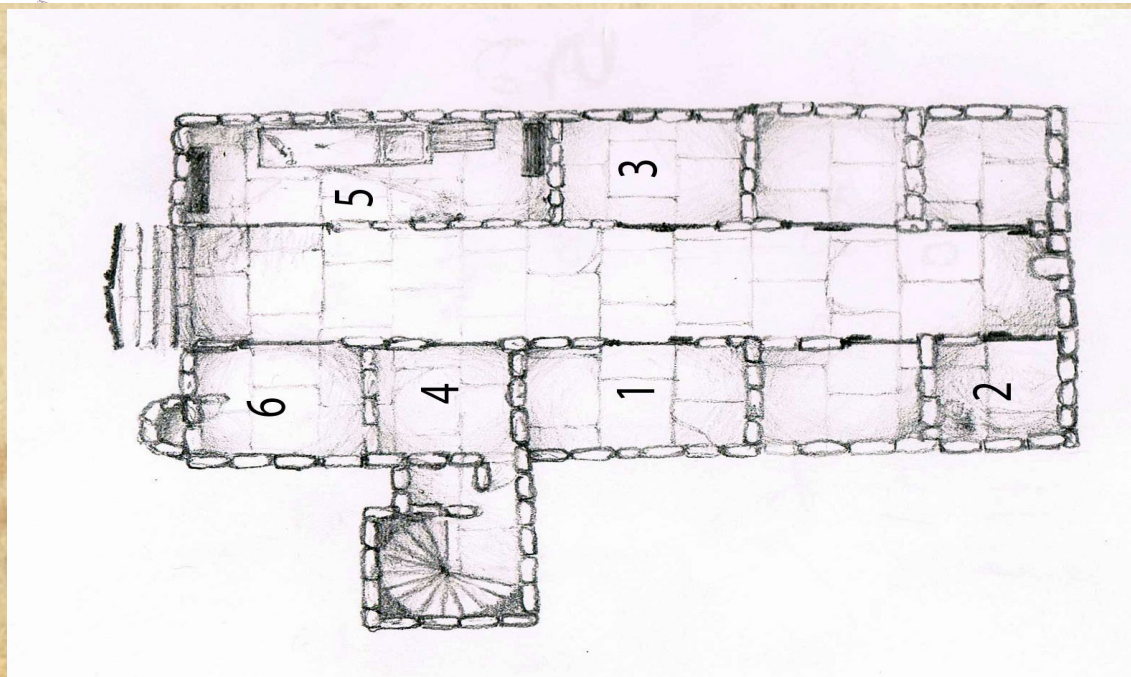
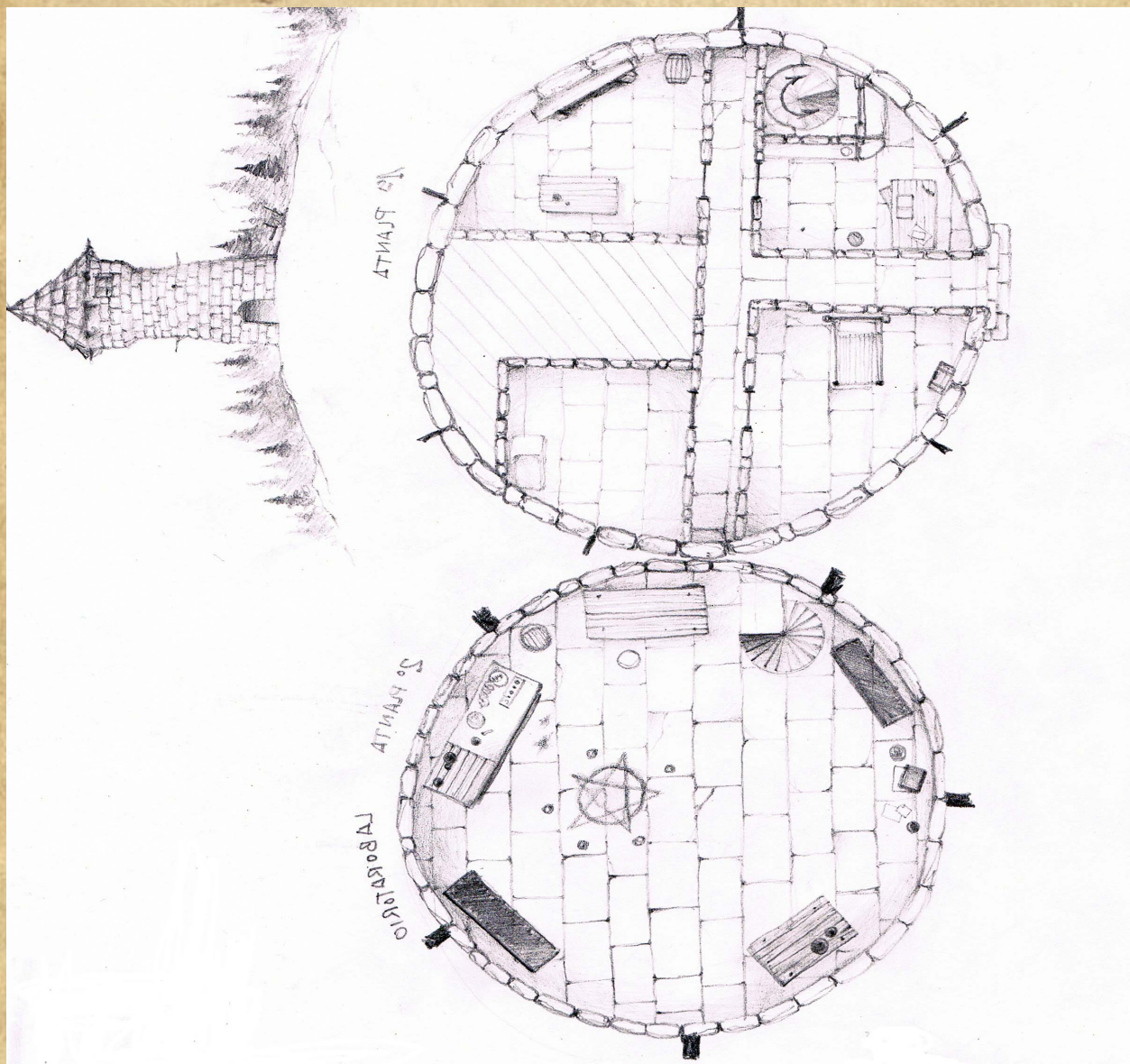
Son un explorador y un guerrero de niv 2.

Además recibirán 750 mo. y una rebaja de un 5% en cualquier cosa que compren en Robleda.

Si no utilizan el pergamino, les darán las gracias y 300 mo.

Mapas.

A continuación, los dibujos/mapas que uno de los jugadores realizó durante la partida.



Agradecimientos:

Dar las gracias por su ayuda y apoyo a :

Aventuras en la Marca del Este

<http://www.lamarcadeleste.com/>

Outcasted Proyect

<http://outcastedproject.blogspot.com/>

Dungeon Master

<http://el-contemplador.blogspot.com/>