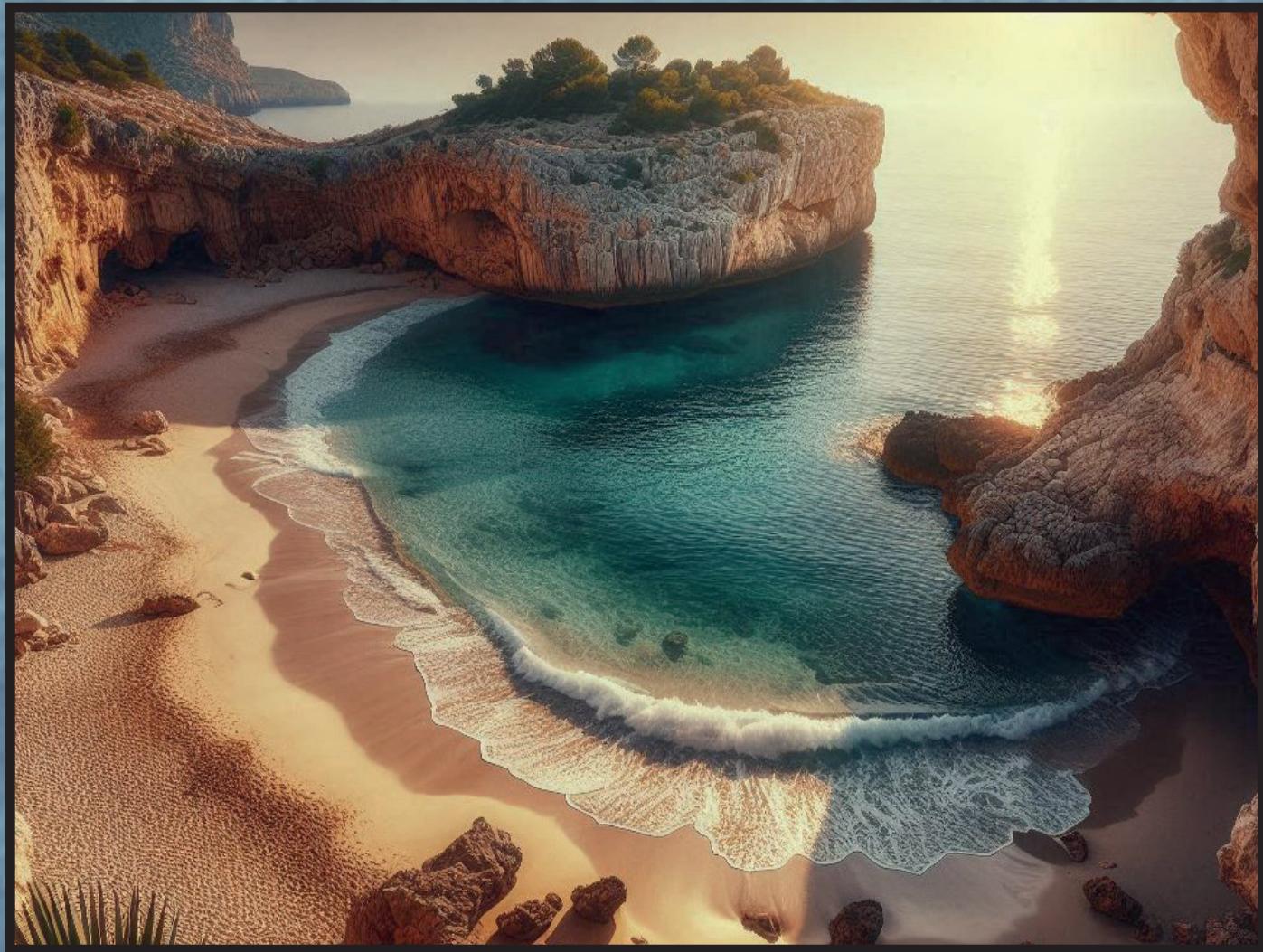


COMPATIBLE CON LOS JUEGOS OSR DEL MERCADO

LA MARCA DEL ESTE COMUNIDAD

La Cala

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 3



¿El transporte de una mercancía valiosa es una misión sencilla, o no?



Para su uso con
Cronicas en la Marca del Este
Y
Aventuras en la marca del este



La Cala

Créditos

Autor: Jorge González Conde

Maquetación: Anonimo

Ilustración de portada: Bing IA

Ilustraciones interiores: Bing IA

Dedicatoria del autor: Dedicatoria del autor: A mi primo Carlos por volver a introducirme en el maravilloso mundo del Rol, y en concreto en la Marca del Este, a mi amigo Miguel por ayudarme tanto como jugador como máster, a mis compañeros de la asociación Tolerol donde he podido disfrutar de cada partida como si fuese la primera. Y por último a mis padres, gracias por aguantarme



INTRODUCCION:

Hay rumores respecto a un nuevo líder pirata. Se dice que está obligando a los capitanes de los barcos a hacer acciones audaces con el fin de demostrar que son capaces y poder formar parte de su flota.

Para el narrador: lo que es cierto es que hay un nuevo líder en el mundo pirata, LA BRUJA, si bien no es un capitán de barco, controla a uno. Si es cierto que está haciendo una flota, pero con capitanes y tripulaciones escogidos a dedo. Su asentamiento es una isla cercana a las islas piratas, sin ubicación concreta.

Este One Shot, puede usarse como prólogo de la aventura “LA BRUJA DEL MAR DE LAS TORMENTAS”, o como partida independiente.

UBICACION DE LA MISION

Se recomienda que la contratación y la salida de la misión sea en barco, desde una ciudad portuaria. La aventura puede adaptarse a cualquier ciudad con puerto, teniendo en cuenta que la cala donde encallará el barco debe estar relativamente separada de la civilización, lo suficiente como para generar una sensación de necesidad de supervivencia extrema.

El fin de la aventura es Coronaburgo, y el inicio una villa del estrecho de las tormentas.

El apartado de “contratación” será narrado a los aventureros, pudiendo después empezar a interactuar.

CONTRATACION

Los aventureros se encuentran en la posada, *LAS TETAS DE LA SIRENA*, de Amazuz, Viristán. Un gran mago de la zona, contrata a los aventureros para llevar a BRODERIL DE BOREAL, un mago peculiar, un objeto. Este permanece guardado en un pequeño cofre alargado, y cerrado mágicamente por el propio BRODERIL, en el interior del cofre hay una varita mágica con ciertas capacidades... no tenéis que saber más, total por mucho que queráis investigar es imposible saberlo. Solo sabéis que os pagarán 150 mo ahora por aceptar y BRODERIL os pagará otras tantas y os tendrá en cuenta para otras misiones, si cumplís.

El propio mago os ha buscado un barco, que tiene destino a Coronaburgo, desde ahí os tendréis que buscar las manos para llegar a Boreal.

En este punto es cuando empieza la interacción de los jugadores.

PRESENTACION Y RESTO DEL DIA “LIBRE”

Si preguntáis porque no viene Broderil a por la varita, los magos os dirán que no puede viajar a ciertos lugares del continente debido a sus actividades. Pero que alguna vez lo hace, si el mismo mago considera que la recompensa merece el riesgo que puede correr. Si bien en este caso, ha estado a punto de ser apresado por las autoridades y por ello la búsqueda de unos aventureros para realizar el envío



EL BARCO

Para el narrador: en caso de escoger otra ciudad tendrá que adaptar el puerto y el nombre del barco.

Amazuz es el principal puerto de Viristan. Los 6 barcos de guerra que normalmente vigilan el puerto, muestran una actividad frenética deteniendo y examinando concienzudamente los barcos entrantes en sus aguas. Es un puerto relativamente modesto, son unos 25-30 amarraderos, pero lo más curioso de esta ciudad es un pequeño canal que se une al puerto, donde se cargan en barcazas de río las mercancías y productos que no se quedan en el zoco de la ciudad, para llevarlos a la capital.

Para el Narrador: la actividad pirata por la zona está incrementándose por lo que se ha extremado la seguridad en el puerto temiendo una incursión terrestre de ahí las medidas de seguridad. Si los aventureros preguntan en el puerto por la extrema seguridad pueden encontrarse las siguientes respuestas

- 1) Un incremento de la actividad pirata por la zona ha obligado al visir a incrementar la seguridad (verdadero)
- 2) Se cree que unos espías de otra nación quieren introducirse en Viristan con desconocidas intenciones, la guardia los está buscando (falso)
- 3) Se ha detectado por el bazar un aumento de mercancía de contrabando, eso ha hecho que la guardia tome medidas al respecto (verdadero, aunque no tiene nada que ver con la trama)
- 4) El visir está intentando justificar la subida de impuestos incrementando la actividad de la guardia (falso)

En concreto estás en la dársena donde se encuentra EL BAJEL DE ZAFIRA. Este es un buen barco mercante, un bajel de transporte pequeño, pero robusto de unos 25 metros de eslora, así como de calado de unos 7 metros, con dos niveles bajo cubierta claramente destacados. Con una decoración muy sobria, el capitán no quiere llamar la atención. La bandera de Viristan, gobierna el único mástil, del que cae la vela cuadrada con remiendos de colores amarillos y azules. Su tripulación consta de 60 almas, además del capitán y el contramaestre.

El barco está provisto de una balista pequeña a modo defensivo, establecida en un soporte que le permite girar 360 grados. Y debido al problema con los piratas se le ha dotado una unidad de guardias (1 sargento y 8 soldados) que

se encargan de la seguridad.

El capitán es Osil, y el contramaestre es Osik, de piel dorada, ojos negros, y de complejión normal, son gemelos y la única diferencia que tienen entre sí, es que uno está rapado, el capitán y el otro, Osik, tiene un largo cabello que le llega a los hombros, son muy gallardos y atractivos, pero que eso no os confunda son guerreros expertos, bajo sus ropas hay cicatrices que lo demuestran.

Los marineros son hombres de altura y peso normales, cabello corto y moreno o negro, así como las manos recias por el trabajo manual que llevan a cabo.

TRIPULACION DEL BARCO

Osik: CA (12/+2 en caso de ser atacado cuerpo a cuerpo), DG 2 (d6), ATQ +1 (cimitarra y gumía 1d6/1d4, si saca más de 19 en tirada de combate gana ataque gratis con gumía), MOV 6 Metros; TS F, MORAL 12, VALOR TESORO-200, AL neutral, PX 25

Osil: CA (12/+2 en caso de ser atacado cuerpo a cuerpo), DG 2 (d6), ATQ +1 (cimitarra y gumía 1d6/1d4, si saca más de 19 en tirada de combate gana ataque gratis con gumía), MOV 6 Metros; TS F, MORAL 12, VALOR TESORO-200, AL neutral, PX 25

Marinero: CA (12/+1 en caso de ser atacado cuerpo a cuerpo), DG 1 (d6), ATQ 0 (espada corta, hacha de mano, maza- en resumen, armas de 1d6 como mucho), MV 6, TS F, ML 9, VT-25, AL neutral, PX 5

Ballista: Cadencia de fuego- 1 asalto manejado con tres tripulantes, 1-2 asaltos con dos tripulantes, 1-4 asaltos con un solo tripulante.

Radio de acción óptimo 200-350 metros.

Ataca como guerrero de nivel igual al número de tripulantes que lo manejen.

Daño: 1d8+4 contra el barco, y si se lanza contra un humano o ser de tamaño inferior muerte instantánea. En caso de usarse contra un gigante o similar (1d8+4) x 3.

Sargento: CA (14), DG 2 (d10), ATQ +2 a espada bastarda (1d10/1d12+2), MV 6, TS F, ML 9, VT-200, AL neutral, PX 25

Soldado veterano, parco en palabras y con diversas cicatrices por el cuerpo. Combatió contra los piratas en diversas ocasiones por eso es uno de los oficiales asignados a la defensa de los barcos.

Soldados: CA (13), DG 1 (d10), ATQ +1 (Lanza 1d6, 1d6 espada corta), MV 6, TS F, ML 9, VT-25, AL neutral, PX 5

Son todos soldados bisoños, se les ve nerviosos, pero cuando les habla su sargento se tranquilizan.

El barco transporta 2000 kilos de filamento de oro, plata y preparados para engarzar piedras preciosas para decorar ropajes. Los otros 2000 kilos de mercancías se distribuyen en telas, pieles, pergaminos y alimentos varios, toda esta mercancía está en las cubiertas inferiores repartida por todo el barco para evitar movimientos bruscos que dificulten la travesía. Su destino es Coronaburgo.

Una vez presentados y a bordo del barco, este parte tal y como tenían planeado, y siguen la ruta preestablecida por el capitán. Pasadas unas jornadas, a lo lejos, ven una tormenta, por lo que deciden cambiar un poco el rumbo para evitarla...

ASALTO PIRATA

Tras cambiar el rumbo, el rostro del capitán cambia, cosa que notan al observarle mientras dirige el timón del barco. Si le preguntan, dirá algo como “esta ruta es poco conocida por mí”. Pasado un rato de navegación, ven como un barco, aparece por el horizonte acercándose velozmente aprovechando el viento proporcionado por la tormenta.

El Bajel de Zafira, va bastante más lento que el barco que acaba de aparecer, en primer lugar por la carga del mismo y en segundo lugar por la cantidad de velas que tiene cada barco, el Bajel tiene 1 pero el barco pirata tiene 3. El



contramaestre dice en voz alta, “llegarán en poco tiempo, no sabemos si son aliados o enemigos, preparaos para lo peor...”

Por desgracia el contramaestre tenía razón en preocuparse. Es un barco pirata bastante más grande que el barco en el que están los aventureros (tiene un nivel más). Rápidamente el capitán ordena a los tripulantes que muevan las velas para recoger todo el viento posible para poder huir cuanto antes.

Una vez el barco pirata les alcanza, desde este son lanzados dos garfios de abordaje, con el único fin de tener controlado el barco a asaltar por los piratas.

Antes de empezar el abordaje el capitán pirata, un bámbalí bastante grande y con aspecto de pocos amigos, les grita

“AMIGOS, TENEIS DOS OPCIONES, LA PRIMERA RENDIROS EN CUYO CASO VUESTRAS PERTENENCIAS SERÁN NUESTRAS Y VOSOTROS SEREIS VENDIDOS COMO ESCLAVOS Y LA SEGUNDA MORID AHORA Y NOS QUEDAMOS CON TODO, DECIDID...”

Ante esta situación, el capitán dice, en voz lo suficientemente alta para que toda la tripulación lo oiga pero no tanto para que el barco enemigo haga lo propio: “si nos rendimos, muchos de nosotros seremos ejecutados y el resto no será libre nunca más, en cambio si peleamos puede de que muramos pero también puede que sobrevivamos y seamos libres” El silencio se apodera de la tripulación, mientras que la gran mayoría, por no decir todos, asienten con la cabeza manteniéndose fieles a su capitán, el sargento hace un gesto a los soldados para que se preparen y os mira a vosotros para que hagáis lo propio...

Sin dilación, El Bajel de Zafira da respuesta a los piratas. La balista del barco dispara un virote a la cubierta del barco pirata, acabando con la vida de uno de estos infames seres... ante lo cual empieza la acción.

El capitán del barco pirata retaña su látigo, indicando a sus hombres que ha llegado la hora del abordaje. En primer lugar las dos balistas del barco pirata disparan al barco.

El ruido de la madera quebrándose indica que ambos alcanzan el objetivo: el primero de ellos impacta cerca de Osil, el capitán, y éste mira el virote y en sus ojos se puede ver un atisbo de miedo, ya que sabe que les aguarda si son

derrotados. El segundo se pierde de la vista de todos los tripulantes por debajo del Bajel de Zafira (A criterio del narrador, puede indicar que el virote ha ido en dirección a la popa del barco y debajo de la cubierta por eso no se ve donde impacta).

Tras los disparos de balista, se oye otro golpe de látigo y , una lluvia de viroles de ballestas cae por toda la cubierta (TS vs arma de aliento, o recibirán 1d6 de daño).

Acto seguido, los piratas arrojan más garfios para el abordaje, para afianzar a su presa, también sueltan las cuerdas de abordaje mediante balanceo.

Para el narrador: Por cada ronda de asalto entrarán unos 12 piratas con un mínimo de 6 (para comprobar cuantos piratas entran en cada asalto se tirará 1d6 y se le suma 6). Una vez los piratas entran en el barco cesaran los disparos de ballesta y balistas por parte del barco pirata, ya que estos procuraran no acabar con sus compañeros.



Los piratas pueden ser de 2 tipos (mezclar entre los asaltantes a discreción del narrador)

Piratas Cirineos: CA 12 (cuero endurecido), DG 1(d6), ATQ 0 (Armas de 1d6 (espadas cortas, sables, cimitarras, hachas de abordaje)), MV 9, TS F, ML 10, VT-25, PX-5

Piratas Viristanies: CA 12 (cuero endurecido), DG 1(d6), ATQ 0 (Armas de 1d6 (espadas cortas, sables, cimitarras, hachas de abordaje)), MV 9, TS F, ML 10, VT-25, PX-5

En el turno 3 o 4, entrará un líder, cuyo perfil es similar al de los piratas salvo que se le debe considerar que tiene nivel 2.

Durante el asalto, el sargento ordena a los soldados combatir para defender el barco. De igual manera. las tripulación obedecerán las órdenes del capitán o del contramaestre que les incitaran hacer lo posible para huir del combate, los marineros cortarán las cuerdas de los garfios, moverán las velas, cualquier cosa que consiga que el barco quede libre.

A partir del tercer turno, la entrada de piratas se reduce a la mitad.

En caso de que algún jugador pretenda usar un proyectil incendiario contra el barco pirata, el contramaestre se lo impedirá diciendo que hay riesgo de prender el barco en el que están por lo que no es muy recomendable hacerlo. Notas para el narrador, respecto al combate en el barco: **EL COMBATE DURARÁ 1D6 TURNOS,** (Esta cantidad puede modificarse, si no se quitan todos los garfios de abordaje, no obstante, siempre se puede indicar que los marineros o soldados los han cortado).

Los aventureros, pueden o no, saber combatir en el mar (si los jugadores así lo dicen no habrá problema), en caso contrario deben tirar TS de constitución para ver si se marean en el barco, en resumen, en caso de no superarla tendrán un -1 al ataque durante todo el combate en caso de superarla podrán actuar con normalidad.

Lo ideal, ya que los PNJ y antagonistas no son clones, los puntos de vida de enemigos y aliados se calcularían en el momento y en la medida de lo posible que sean distintos. No obstante, se puede aplicar otra norma: el máximo de Pg disponibles para cada uno de los PNJ.

No habrá más de 15 enemigos en el barco a la vez. Y los aventureros combatirán contra uno o dos rivales, el resto de los piratas lucharán contra los soldados, marineros... de modo que dará una sensación de caos.

Una vez llegado el fin del contador. Conseguirán escapar dejando atrás al barco pirata, se matará a los piratas que queden o estos se tirarán al mar en función de lo que sea óptimo para la aventura. Pero durante el combate han ocurrido 2 cosas que no han visto los aventureros.

1-Los piratas han acabado con el timón del barco, por lo que no hay control de este. Huyen del combate debido al viento, pero sin poder controlar el barco.

2-La tormenta llega, por lo que la situación se vuelve más tensa y peligrosa.

Por mucho que se intente dado que no se puede variar el rumbo, la tormenta envolverá al barco. Durante unos segundos ven como los marineros recogen la vela satisfactoriamente, pero es imposible salir de esta situación, el capitán grita: “!!!ENCOMENDAROS A LEVIATAN!!!” Y se apagan las luces...

LA CALA

Los PJ, en caso de estar heridos y sobrevivir al 1d4 de daño por el impacto, se levantarán con la vida intacta, como si fuese un descanso largo.

Para el narrador: en caso de que algún pj haya fallecido, es un sitio idóneo para que otro pj se incorpore a la aventura (como ejemplos de PJ: supervivientes a otros ataques, o si así lo quiere el narrador, que pase a controlar algún PNJ presente en el barco)

El sol y el incipiente calor os despierta, con un sabor férreo y a tierra en vuestras bocas.

Tras levantaros descubrís una cala paradisiaca, si no fuese por vuestra situación. Ya que el barco ha quedado prácticamente destruido por la tormenta y por el choque contra las rocas, y parte de la tripulación ha fallecido.

Para el narrador, el modo de ver quien ha sobrevivido y quien no de los PNJ es sencillo: tirar el d100 dos veces una por los marineros y otra por los soldados, y el resultado son LOS MUERTOS. Para el capitán, contramaestre y sargento tirar cualquier dado y PAR VIVO - IMPAR MUERTO.

¿Cómo es la cala?

La longitud de la cala son unos 500-600 metros, la playa es de arena. El ancho de la cala son unos 100 metros, además de unos 30 metros que están cubiertos de palmeras altas, todas entrelazadas con lianas.

Tras el pequeño bosque, hay un acantilado de unos 250-300 metros, relativamente escarpado. Se puede escalar, pero con las debidas tiradas de destreza con dificultad +2 (acumulativo) cada 50 metros.

A un lado de la cala, el barco encallado y prácticamente partido por la mitad. Las mercancías, parte de ellas esparcidas por esa zona de playa, otras en el barco y otras en

el agua. Prácticamente se puede recuperar el 60% de la mercancía. Además de la balista y usar madera del barco. Al otro lado de la cala, hay una cueva que nace del acantilado, siguiendo la roca hacia el mar hace un pequeño espolón, al que se puede acceder. La cueva es pequeña, prácticamente se puede ver el fondo desde la posición de los PJ.

En la cueva pueden encontrar a simple vista herramientas varias (picos, palas, martillos...) pero también.

Num	Resultado
1	Sacos con comida en buen estado. Y barriles con agua y otras bebidas en buen estado. Pero hay 1D6 ratas gigantes que atacaran a los aventureros .
2	Barriles de Brea (entre 1 y 6)
3	Cofres (algo escondidos) con pociones de curación.
4	Cofres (algo escondidos) con pociones de curación.
5	Escondite de naufrago. PNJ o PJ en caso de ser necesario. solo 1. Pero hay 1d6 Estirges que les atacaran.
6	esoro pirata escondido. 5000 MO entre objetos

Para el narrador: en caso de necesitar un PJ, no hará falta tirar para ver si aparece el nuevo PJ simplemente aparecerá, y las estirges atacarán al entrar en la cueva.

Ratas: CA 12, DG 1(d4), ATQ (BA 0) mordisco 1d4 + enfermedad, MV 18, TS F, ML 6, VT 5, PX 10

Estirges: CA 12, DG 1(d4), ATQ (BA 0) Picotazo 1d4 + enfermedad, MV 18, TS F, ML 6, VT 5, PX 10

En este punto de la aventura, hay que tomar una decisión, obviamente hay que salir de ahí, si los jugadores no recuerdan que suministros hay, se les puede recordar, pero ellos deben decidir cómo salir de ahí, o bien

-Construir una barca para salir por el mar.



-Construir escala para subir el acantilado (lo que evitara las tiradas de destreza para aquellos que la usen para subir la escarpada pared, sin embargo aquel que tenga que subir asegurarla en la parte superior tendra que realizar las tiradas de escalada de manera habitual)

-Esperar y sobrevivir, previo mensaje de alguna manera.

Convendría también tomar posiciones defensivas, pero eso que lo decidan los jugadores sin ningún tipo de aviso. En esta escena, pasan un día o dos. Para ayudar a los Pj a recuperar todos los puntos de vida

Para el narrador: en este punto, que se usa para relajar a los aventureros. Es cuando hay que preparar la salida de la cala, puede ser de las maneras que he indicado anteriormente, no obstante, no son circunstancias que ocurran por arte de magia, hay que provocarlas, así que hay que ir recordando a los aventureros las opciones y los recursos que tienen a fin de que tomen una decisión.

Al atardecer del día siguiente, justo cuando el sol es más molesto para los “residentes de la playa”, algo en el mar llama la atención, unos destellos dorados se pueden ver entre las olas...

Tras unos instantes, cabezas de seres marinos emergen del mar, y avanzan hacia las posiciones de los supervivientes...

Para el narrador: Como determinar la cantidad de enemigos. En función de cuantos supervivientes haya, si ha sobrevivido más del 50% de la tripulación se tira 1d10 y si ha sobrevivido menos del 50% de la tripulación se tira 1d8, por cada especie de ser marinos que atacaran, que son:



Sahuagin: CA 14, DG 2(d8), ATQ (BA +1) 2 Zarpazos (1d4/1d4), Mordisco (1d6), arma (tridente 1d4/red (atrapa)- daga (1d4), Lanza (1d6) (50/50 tipo de arma) , MV 12 , TS F, ML 8, VT-10, PX-35

Los sahuagin, atacarán a los supervivientes en primer lugar, la mitad de ellos están equipados con tridente y red, y la otra mitad con lanza como arma principal y daga la secundaria.

Locathah: CA 14, DG 2(d8), ATQ (BA +1) Mordisco (1d6), Lanza (1d6), MV 12, TS F, ML 8, VT-10, PX-35

Luzones: CA 13, DG 3(d8), ATQ (BA +2) Mordisco (1d8), 2 zarpazos (1d6/1d6) Lanza (1d6), MV 12, TS F, ML 8, VT-10, PX-50

Del mismo modo que el ataque pirata, el ataque de los seres marinos debería ser realista, para lo cual volvemos a recordar que los enemigos no son clones, por lo que cada uno puede tener unos puntos de vida distintos. No obstante, puede usarse la misma mecánica que antes se ha indicado: poner el máximo de vida a todos los rivales.

En este caso se puede decidir previamente la cantidad de enemigos de cada especie, antes de iniciar la aventura. Independientemente de la cantidad de supervivientes que haya.



Una vez haya transcurrido un tiempo prudente, 5-6 asaltos (o cuando considere el maestro), habrá revuelo entre los enemigos diciendo cosas como "OH NO, EL JEFE" o "EL JEFE VIENE..."

Para el narrador: En caso de que hayan sobrevivido al combate pocos seres marinos, huirán ante la presencia del líder. En caso de que, si hayan sobrevivido muchos, se mantendrán detrás del líder.

Un hombre tiburón aparecerá de las aguas del mar. Este ser es el quintuplicado de alto que un hombre fornido y el doble de ancho, el cuerpo es humanoide, sus pies y manos tienen membranas para nadar mejor y tienen uñas afiladas.

Su cabeza es lo aterrador... una gran cabeza de gran tiburón blanco, con dientes afilados y ojos humanos, culmina su colosal cuerpo, las branquias del hombre tiburón al salir del agua se cierran, y pueden notar como los pulmones del enemigo empiezan a funcionar... (para el narrador, el hombre tiburón mide 9.5 metros de alto, y de ancho puede variar entre 1'5 y 2 metros, se ha descrito así porque dudo mucho que quieran medirlo en pleno combate y respecto a la cabeza de tiburón si quieren usar otra especie de escualo pueden).

Ha estado viendo desde la distancia todo el combate y se dirige a los supervivientes. Si huyen, el líder les grita "YA OS ENTERAREIS CUANDO LLEGUEMOS A LA BASE, INUTILES" o algo así....

En función de cómo haya visto la situación final, el hombre tiburón, realizará alguna de las siguientes acciones:

-Atacar al grupo, tras decir algo similar a "ME TENGO QUE OCUPAR DE TODO".

-Prometerles paso franco hasta una ciudad o pueblo pesquero cercano, eso sí tras el pago de parte de las mercancías, el 50 % de lo que hayan podido rescatar.

En caso de combatir:

Hombre tiburón: CA 17, DG 10(d8)+3, ATQ (BA +2) Mordisco (5d4), 2 golpes (1d8/1d8), MV 12, TS F, ML 12, VT-3500, PX-4000

Como licántropo, hombre-tiburón, solo se ve afectado por armas de plata, o magia.

Como ataque especial, puede tragarse a un rival.

-Si se supera el impacto en 5 o más, el hombre tiburón se traga al rival.

-Dentro del tiburón:

Pierde 1d12 de daño al ser tragado.

Si va armado puede liberarse con penalizadores acumulativos de -1, por turno, al ataque.

Para liberarse debe hacer falta que el hombre tiburón pierda el 50 % de su vida

Para atacar desde dentro se debe superar una CA de 14, en este caso se puede atacar con cualquier arma.



Sea como fuere, si se sobrevive al ataque de las bestias marinas y tras el descanso oportuno, los supervivientes deben tener la sensación de que la cala no es tan segura como parecía, por lo que hay que salir lo más rápido de este lugar. Es el momento de retomar las pesquisas para salir de la cala, que terminen de calafatear el bote, o que terminen la escala (aquí volver a hacer hincapié en el peligro de la pared)... o Que el mensaje de auxilio, si es que lo han enviado, de sus frutos (un barco mercante aparece, o los habitantes de un pueblo cercano llegan a la parte alta del

acantilado y les lanzan cuerdas...

Hay que recordar que el objetivo de los aventureros es llevar la varita a Coronaburgo. Pero pueden ayudar al resto de supervivientes a recuperar las mercancías útiles del barco.

Llegaran los aventureros al destino, tras unas tranquilas jornadas de viaje. En una posada de la ciudad, EL BAJIO MALOLIENTE, les espera Broderil. Quien primero examinará la varita, y preguntará el motivo del retraso. Una vez expuesto, abonará las 150 Mo a cada uno y otras tantas debido a las molestias del viaje, tras esto desaparecerá.

CONTINUA LA AVENTURA

Para el narrador: ganchos posibles para otras aventuras. El grupo una vez en Coronaburgo puede, además de conocer la ciudad oír los siguientes rumores...

-Cuando están deambulando por la ciudad, oyen la palabra Utzum, y claro como buenos oriundos de Viristan se paran a escuchar. Por lo visto, unos comerciantes han traficado con unos piratas que hacen negocios con Utzum y su guarida está relativamente cerca, a dos semanas de la ciudad a pie (B1 La cripta Nefanda de Utzum el Maldito)

-Pueden oír que en Salmansar, se está reclutando un gran ejército, para acabar con una inminente amenaza de las fuerzas del mal. Ante esta situación si así lo deciden, acudirán a la llamada de una gran aventura (La campaña LA LLAMADA DE LOS DIOSES- CAJA NEGRA)

-Estando en la ciudad, también es posible que oigan a algún marinero las maravillas del continente Marjalnegro. Dando pie a que los aventureros exploren este nuevo continente haciéndose un nombre y quien sabe, igual convertirse en leyendas.

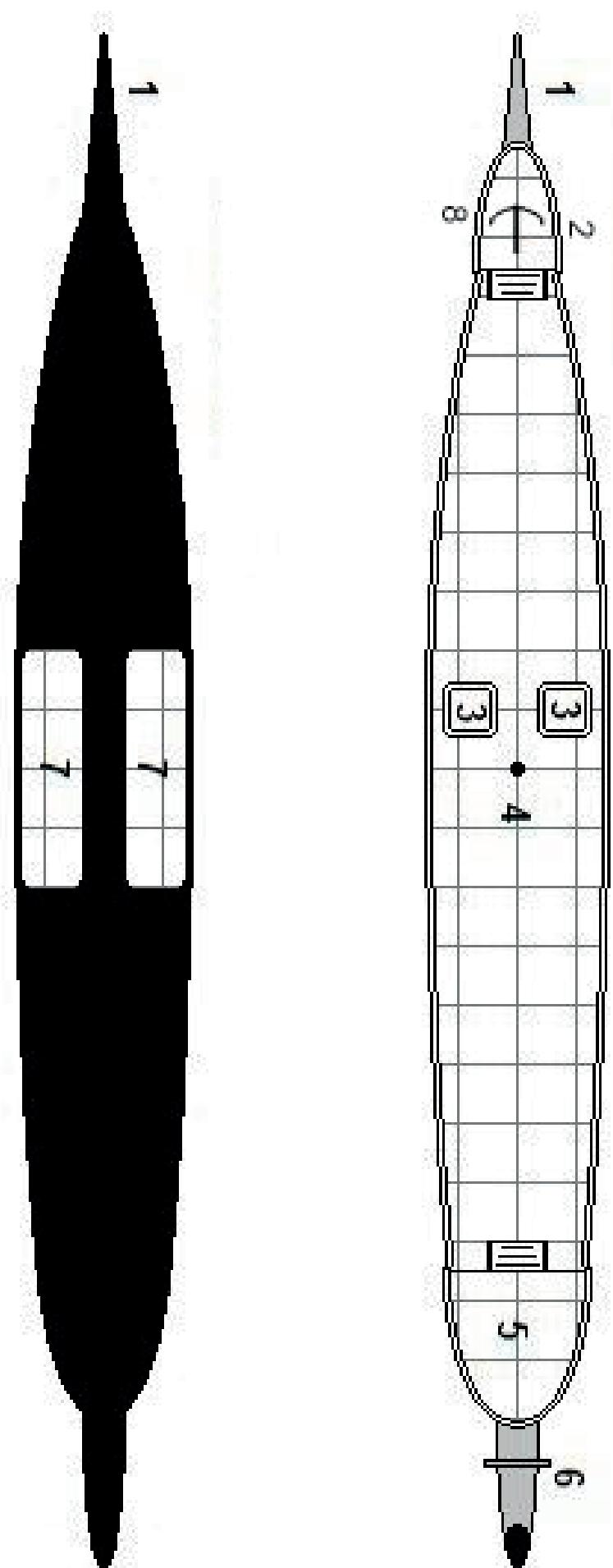
-Pueden decidir volver por tierra, lo más sensato sería ir al camino de la mantícora vía de unión de la marca del este y la marca del oeste, (donde se encuentran). Pasarán por la pradera de los centauros, donde pueden ser contratados para escoltar a una señora hasta El fuerte de Oxus (B9 La última frontera).

EL BAJEL DE ZAFIRA

Escala:

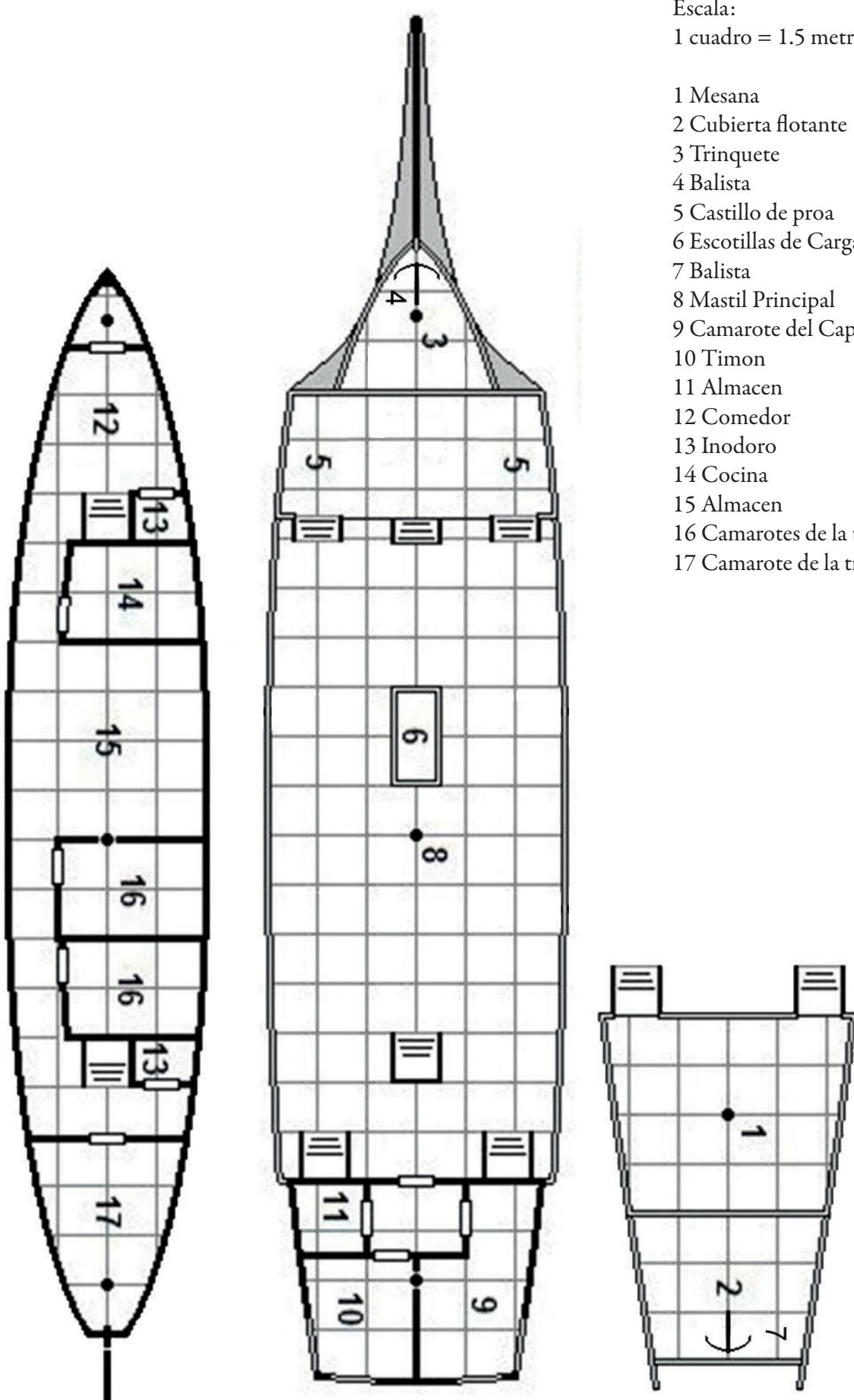
1 cuadro = 1.5 metros

- 1 Espolón
- 2 Castillo de Proa
- 3 Escotillas de Carga
- 4 Mástil
- 5 Castillo de popa y timón
- 6 Remo de dirección
- 7 Deposito/almacenes
- 8 Balista



BARCO PIRATA

Escala:
1 cuadro = 1.5 metros





La Cala

¿El transporte de una mercancía valiosa es una misión sencilla, o no?