

COMPATIBLE CON LOS JUEGOS OSR DEL MERCADO

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este



El Bosque Negro

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4



La desaparición de unos potros pone en jaque la paz de los centauros.
Podrán los aventureros encontrarlos antes que estalle la guerra??





El Bosque Negro

Créditos

Autor: Miguel Rodríguez

Maquetación: Anonimo

Ilustración de portada: Bing IA

Ilustraciones interiores: Bing IA

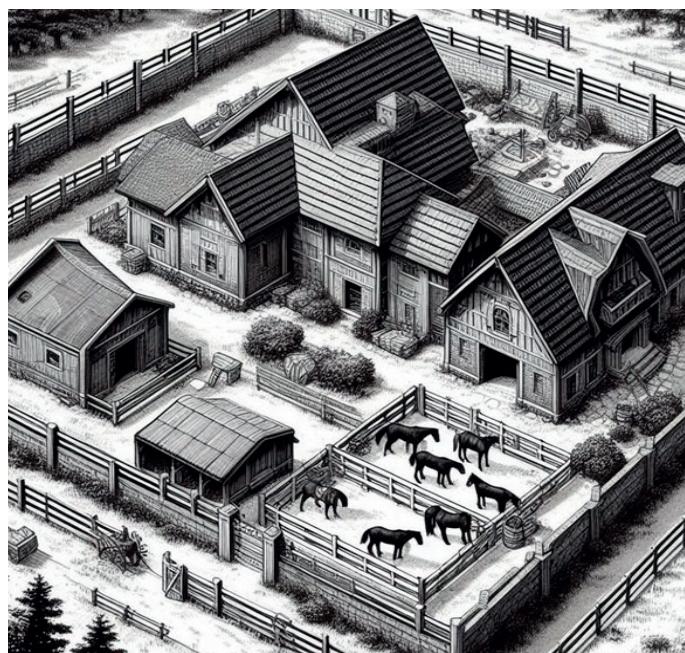
Dedicatoria del autor: Agradecimientos a mis jugadores: Carlos, Mery, Irene, Íñigo, Jorge, José Manuel, el otro Jorge y el otro José. A mis hijas M^ José y Sofía y a mi pareja Pilar por aguantarme.



INTRODUCCION

Los aventureros se encuentran en "La Fonda", una renombrada posada a orillas del Bosque negro. Una alta empalizada de madera rodea la propiedad de algo mas de media hectárea. Se compone de varios edificios que se distribuyen por el recinto empalizado, siendo el mas grande una casa solariega de planta cuadrada y muros de mampostería, donde el viajero puede encontrar un gran comedor donde se sirven todas las comidas. La cocina y un gran almacén se hayan anexos al salón. En la pared mas meridional hay una serie de estancias pequeñas que sirven como reservados.

Un segundo edificio hace de hospedería, con doce habitaciones dobles y con una habitación comunal con doce camaestros. Las caballerizas y establos son el tercer edificio, algo mas pequeño que los otros dos y termina el conjunto una pequeña capilla consagrada a Valion.



Los personajes se encuentran aquí, de regreso a Robleda tras haber llevado unas carretas de mercancías hasta Alameda.

La noche de su llegada, un grupo de centauros ataca la posada, y raptando al hijo pequeño del posadero. Uno de los mercaderes les ofrece a los pj una recompensa por rescatar al criollo y apaciguar a los centauros.

Pero lo que el posadero y los pj saben es que en el bosque hace poco que se ha establecido una manada de centauros. Estos son hostiles ante cualquiera que entre dentro de la foresta, hace una semana que dos potrillos desaparecieron y hace dos días una joven yegua también desapareció

mientras buscaba bayas en lo profundo del bosque. Algunos de los guerreros han descubierto una hierba, que bajo la luz de la luna causa efectos hipnóticos, y prohibieron a los miembros de la manada que se acercasen allí, pues el mal se podía sentir en la zona.

La hierba conocida como flor de luna, en si no es peligrosa, pero causa un efecto hipnótico. Cualquiera que la observe bajo la luz de la luna, caerá bajo un hechizo de confusión como si hubiera sido lanzado por un mago de 10 nivel, si no supera una TS de salvación contra conjuros.

Se debe permitir a los pj una tirada de sabiduría para ver si conocen algo de la planta y así poder contrarrestar sus efectos. Peor realmente el peligro no viene de la planta en si, sino del cenagal que hay cerca, en el que se ha instalado un horror negro del lodo, una espantosa criatura, con cuerpo bulboso, del que surgen 10 tentáculos que usa para atacar y arrastrar a sus víctimas hacia su poderoso pico, capaz de despedazar la carne y los huesos de sus víctimas.

ACTO 1

"Os encontráis en La Fonda, una posada en la linde del Bosque Negro. Apenas hace unas horas que habéis llegado de vuestro viaje como escoltas de una carreta de mercancías hasta Alameda. Despues de recibir vuestro pago, regresáis a Robleda, cuando la noche os alcanzo cerca de La Fonda.

El local consta de varios edificios dentro de un recinto empalizado, uno de ellos, el mas grande es el comedor donde se ubica también la cocina. Otro hace de dormitorios y un tercero mas pequeño son los establos.

Tras una cena sencilla, os disponéis a recogeros a la habitación que os han dado, cuando desde el exterior se oyen gritos, y una flecha envuelta en llamas surca el cielo nocturno para ir a clavarse en el suelo muy cerca del comedor.

Devolvednos a los potrillos- grita una voz desde el otro lado de la empalizada. - si no lo hacéis, incendiaremos el lugar con todos sus habitantes dentro!! tenéis hasta mañana por la noche para llevarlos hasta el pozo dentro del bosque. Sino volveremos y arrasaremos el lugar. !!

un haz de flechas cae sobre el patio de La Fonda, haciendo que todos los que están dentro del comedor salgan a extinguir las llamas que comienzan a propagarse por el recinto. El ataque es tan repentino que los pj no tienen

tiempo mas que de ver como un grupo de centauros se interna en el bosque cercano.

Pasado el susto inicial y con los fuegos extintos, Ralhie, el posadero comienza a llamar a uno de sus hijos, Inlan, pero este no responde. Tras un rato de búsqueda, en una flecha clavada en la pared de la capilla, encuentran atado un trozo de la camisa del pequeño. Los posaderos comienzan



a llorar desesperadamente. Alguno de los parroquianos los acompañan hasta el comedor donde los sientan en una de las mesas mientras intentan consolarlos.

Un mercader, habitual de la posada, se acerca ha vosotros y os hace una señal para que lo sigáis afuera del edificio.

- *Me llamo Terek Fulbenus, conozco desde hace años a esta familia, pues mis negocios me llevan mas alla de Alameda una o dos veces al año. Por lo que aprecio al veros, sois gentes de armas, por lo que me gustaría pagar por que traigáis de regreso al pequeño Inlan. Y averiguéis que ha enfurecido tanto a esos centauros. Os ofrezco 50 po a cada uno. Ademas, estoy seguro que Ralhie aportara algo mas si regresáis con su hijo sano y salvo.-*

El bosque está a medio día de distancia de la fonda, hacia el norte. sirve de barrera natural entre la llanura de Eltauro y los Páramos del Pasto, al sur del Camino del Comercio. . El bosque en sí es un lugar peligroso, infestado de alimañas y trasgos. En la espesura existe una necrópolis antigua, construida otrora por los señores de los páramos venidos de Eretria,

Los centauros están patrullando el camino principal, y

han llenado de trampas alrededor de la linde del bosque, por si alguien intenta entrar sin seguir el camino. Hay varias trampas, por cada 10 minutos de juego el máster deberá tirar 1d6, con un resultado de 1-2 hay una de las trampas descritas.

1. Trampa de foso. Si no se detecta, un foso de 20 pies que ha sido tapado con ramas y hojas se abre bajo los Aj. Tirada de salvación de arma de aliento o sufrir 2d6 de daño por la caída.

2. Trampa de tronco de péndulo. Un tronco cae desde un lateral al activarse la trampa golpeando al Aj. Si no se supera una tirada de salvación contra arma de aliento se sufrirá 2d6 de daño.

3. Trampa de red. Al activarse, una red cae de las copas de los arboles atrapando a todo aquel que falle la tirada de salvación contra arma de aliento, dejándolos colgados a 10 pies del suelo. Los atrapados podrán hacer una prueba de fuerza en su turno para romper las lianas de la que está construida la red sufriendo 1d6 de daño por la caída. Unas campanillas avisaran a los centauros cercanos que alguien ha caído en la trampa y estos acudirán en 1d4 turnos sede que la trampa es activada.

Hagan lo que hagan los Aj, caerán en dos o tres trampas antes de encontrar a los centauros. Si deciden regresar al camino se encontraran una patrulla que les detendrá y hará presos. Si ofrecen resistencia, en tres asaltos una segunda patrulla se unirá a la primera.

ACTO 2

Si los Aj convencen a los centauros que vienen en son de paz, éstos les llevarán hasta donde se haya su campamento, en un claro rodeado por un amplio robledal que es atravesado por un serpenteante arroyo. Parece más un campamento de guerra con barreras de matorrales con afiladas estacas asomando entre las ramas. Jabalinas y manojos de flechas han sido colocadas alrededor de la barrera para poder ser cogidas con facilidad por los defensores.. un anillo interior de matorrales y madera muerta protege a los potrillos y a las yeguas.

Los machos guerreros que no están de patrulla o colocando trampas se hayan recorriendo el anillo exterior armados con lanzas y arcos largos. Los Aj son llevados ante el consejo de la manada, formado por tres garañones. Tras un exhaustivo interrogatorio, los Aj deben convencerlos que nadie de la fonda ha atacado a la manada y secuestra-



do a los potros. Los miembros del consejo les pedirán que se unan a los grupos de búsqueda que están recorriendo el bosque en busca de los potrillos y de la yegua desparecidos.

Mientras se preparan para iniciar la búsqueda, una yegua se acerca al consejo, muy nerviosa, para informar que Lili Rizos de fuego, ha desaparecido del campamento. Los centauros obligaran a los Aj a unirse a una de las patrullas de búsqueda.

El bosque esconde muchos peligros, el Dm debe tirar en la tabla de encuentros aleatorios cada 10 minutos de juego para ver si los Aj se encuentran con algo.

Tabla de sucesos 1d6
1-2 no sucede nada
3-5 encuentro

1. lobos (1D4+2)
2. aranas enormes (1D4)
3. ratas gigantes (1D6+4)
4. goblins (1D10)

6- encuentran una pista de donde ha pasado la yegua.
(huellas de cascós, ramas rotas...)

El día transcurre y anocchece mientras los Aj siguen en su búsqueda. los Aj encuentran un sendero casi oculto entre los arboles. Hay ramas rotas cerca y huellas de cascós.

Mientras buscáis huellas de cascós, unas ramas rotas os llaman a atención. Cuando miráis por los alrededores, descubris un sendero que casi se os pasa por alto, de no ser por las ramas rotas. El terrero es blando, y en el suelo hay unas

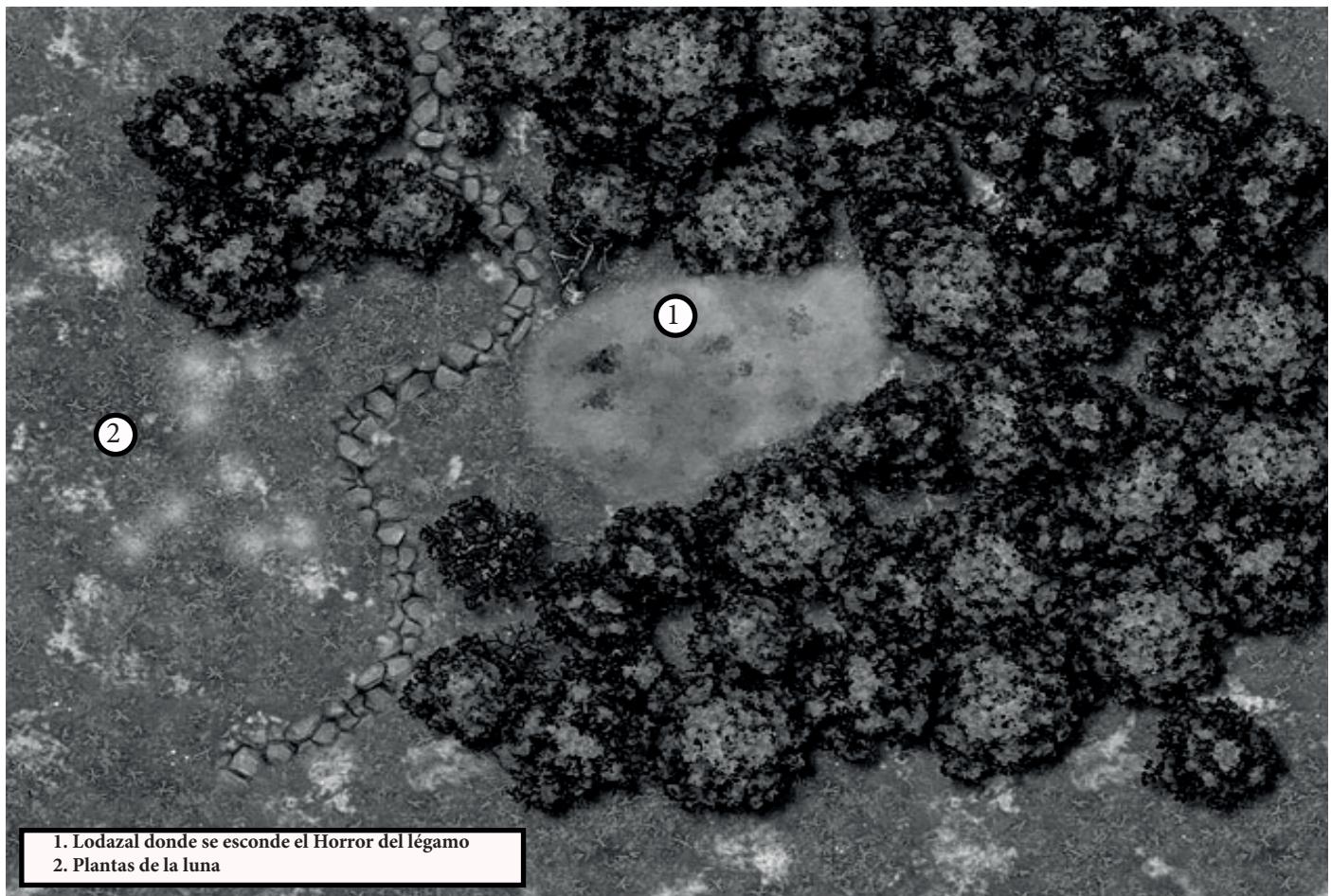
huellas de cascós recientes, que se alejan hacia el interior del bosque. Durante una hora camináis en la penumbra, cuando un resplandor a lo lejos os llama la atención. Tras unos minutos, oís un grito de terror en esa dirección.

El resplandor está provocado por una hierba conocida como Flor de luna. En si la hierba no es dañina, pero bajo la luz de la luna, emite un resplandor que todo aquel que falle una tirada de salvación contra conjuro quede bajo el efecto de confusión , como si fuera lanzado por un mago de 10 nivel. La víctima entra en un estado de estupor y es incapaz de hacer nada solo mirar el resplandor que emiten las plantas.

El Horror negro ha instalado su legamo guardado al otro lado del sendero que lleva hasta donde florecen las flores de la luna, en una amplia depresión que la lluvia y el aceite que desprende ha transformado en un resbaladizo lodazal. Para cuando los pj llegan, la joven yegua está atrapada por varios tentáculos y está siendo arrastrada hacia las mandíbulas del monstruo.

En el momento que los Aj lleguen al claro, estos serán presa del efecto de las flores por lo que deberán hacer una tirada de salvación contra conjuros como si hubiera sido lanzado por un mago de 10 nivel. Si la superan, debes permitirles una tirada de inteligencia para intentar reconocer la flor y como combatirla o al menos como esquivar su efecto.

Si todos los Aj son presa del efecto de la flor, la joven yegua muere y el Horror negro alcanzara a dos de los personajes, lo que hará que despierten del trance hipnótico. Mientras son arrastrados, los personajes podrán intentar despertar a los demás para que les ayuden.



Sino despiertan, un grupo de centauros se acerca atraídos por los gritos, despertando a los Aj.

Flor de Luna: es una inusual y hermosa variedad de planta que se halla en las regiones templadas de todo el mundo. Aunque es completamente inofensiva y tiene pocos enemigos naturales, la Flor de Luna es una de las cosas mas peligrosas que los aventureros pueden encontrarse. Esta planta crece en pequeños grupos silvestres. En una primera inspección se parece mucho a un amargón recién germinado, pero un examen mas atento revela que la planta consiste en un material cristalino muy parecido al cristal hilado. Su hermosa y delicada apariencia se ve realzada por la forma en que atrapa los rayos de luna y los refracta por entre sus pétalos, desencadenando un deslumbrante chorro de brillantes colores por toda el área a su alrededor.

La planta es incapaz de atacar a nada ni nadie, ni tienen medios para infringir daño contra oponentes. Es tan delicada que el mas ligero de los ataques la destruye al instante. Su único mecanismo es el despliegue de luz, cuando la luna alimenta la planta, su luz es realzada y se convierte en tan brillante que afecta a todas las criaturas que lo miren como un conjuro de confusión lanzado por un mago de 10 nivel. El numero de plantas determina la efectividad de este mecanismo de defensa, cada planta es capaz de afectar 1DG de oponentes.

La flor no tolera la brillante luz del sol sobre sus delicados pétalos, de modo que solo se abre por la noche. La repentina exposición a una fuente de luz brillante, como un conjuro de luz, luz continua, sobrecarga la habilidad de extraer alimento con sus pétalos y hace que se deshaga en un fino polvo. Las plantas destruidas por este método quedan destruidas para siempre, de otra forma brotan de nuevo al cabo de un mes.

Flor de luna

CA 8(12), DG 1-1 (4 pg), ATQ no), BA 0, MV 0, TS no, ML 20, VT no, AL no, especial tirada de salvación contra M10 o quedar confuso como el hechizo. PX 35.



Horror Negro: el horror negro es un monstruo lleno de tentáculos que acecha en las marismas y bosques sombríos. Es un poderoso depredador, del que se sabe que es capaz de devorar varios caballos enteros de una sola vez en su búsqueda de satisfacer su enorme apetito. De los relatos de los pocos que han sobrevivido, se sabe que tiene un aspecto parecido al de un pulpo gigante con diez tentáculos alrededor de los tres ojos de la criatura, que resplandecen con una tenue luz azulada y su poderoso pico, los tentáculos están llenos de garfios que se hunden profundamente en la carne de sus víctimas.

El Horror establece su guarida enterrándose en la tierra cerca de senderos muy transitados. Mientras cava exuda un fino aceite que se mezcla con el suelo de forma que crea una especie de arenas movedizas, tan sumamente finas que hay quien asegura que es tan resbaladizo que no lo sientes escurrir entre los dedos de la mano, haciendo que sea casi imposible andar en esta sustancia.



Cuando una criatura pisa el pozo se hunde en el lodo y es cuando el Horror negro ataca con sus tentáculos, arrastrándolo bajo la superficie para que se ahogue. Cuando ataca de esa manera, impone una penalización de -5 a la sorpresa. Cualquiera atrapado, no puede emprender ninguna acción para defenderse de los ataques de los otros tentáculos o de la mordedura del pico.

Solo puede atacar a dos oponentes a la vez, usando sus tentáculos en grupos de 5 para cada presa. Y solo podrá morder a aquellos que estén atrapados por los tentáculos. Cualquiera que intente liberarse de los tentáculos, sufrirá cortes y desgarros por los garfios. Cualquier personaje

que intente liberarse, deberá superar una tirada de fuerza para soltarse, sufriendo 1d6 por cada tentáculo que lo tenga apresado. Si uno de los tentáculos sufre 10 puntos de daño, será cortado, pero ese daño no se descuenta del total que tiene la criatura.

Horror del Légamo

CA 3(17), DG 12d8 (72pg), ATQ 10 tentáculo/ 1 mordisco), BA +9 dano 1d1 x10 (tentáculos), 1d4 (pico), especial ,MV 3, TS M10, ML 15-16, VT 4000 mo, AL neutral, especial: si la víctima intenta soltarse en el forcejeo sufre 1d6 de daño por cada tentáculo que la tenga apresada, PX 5000

las glándulas por las que segregan el aceite, son un valioso componente para alquimistas, que llegarán a pagar hasta 1000 mo por el aceite que contiene.

FINALIZANDO LA AVENTURA.

Una vez derrotado el monstruo, si los Aj rebuscan entre el lodo, encontrarán una tiara que perteneció a la primera yegua desaparecida y varios objetos que no pudo digerir.

Si traen el cadáver de Lili, los centauros les pedirán disculpas y les dirán donde se halla el joven humano. Después les pedirán que los dejen solos, y una vez enterrados los restos de la joven, levantarán el campamento y se irán del bosque. Si han logrado rescatar a Lili, la acompañaran hasta el campamento donde serán recibidos entre vítores y alegrías. Los centauros pedirán disculpas y liberaran al hijo del posadero y les recompensaran con gemas por valor de 500po. Y después acompañaran a los Aj hasta la Fonda donde ayudaran a reparar los daños causados por el ataque y forjaran un lazo de amistad con los dueños, prometiendo retirar las trampas y ayudando a los viajeros a atravesar el bosque con seguridad.

El posadero les recompensará con el alojamiento gratis siempre que sus viajes les hagan pasar por la fonda y 100 mo. Ademas Terek cumple su promesa y les hace entrega de una bolsa con las monedas prometidas



ANTAGONISTAS.

Goblin

CA 6 [13], DG 1-1 (4 pg), ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT 125 mo, AL Caótico, PX 5.

Lobo

CA 7 [12], DG 2+2 (8 pg), ATQ 1 x mordedura (1d6), BA +2, MV 15, TS G1, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 25.

Rata Gigante

CA 9 [10], DG 1 (4 pg), ATQ 1 x mordisco por rata (1d4 + enfermedad), BA 0, MV 6, TS G2, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 5.

Viuda Negra

CA 6 [13], DG 3 (19 pg), ATQ 1 x picadura (2d6) + veneno, BA +2, MV 6, TS G1, ML 8, VT 800 mo, AL Neutral, PX 50

Centauro

CA 5 [14], DG 4 (20 pg), ATQ 2 x cascos (1d6 cada una) ,x arma (lanza 1d6/ arco corto 1d6), BA +3, MV 18, TS G6, ML 8, VT 125 mo, AL neutral, PX 75.





El Bosque Negro

La desaparición de unos potros pone en jaque la paz de los centauros.
Podrán los aventureros encontrarlos antes que estalle la guerra??