

Aventuras en...
LA MARCA DEL ESTE



SENDEROS EN LA NIEVE



Una aventura para la Marca del Este, por el Contemplador

La aventura que te dispones a leer, es una adaptación de una aventura con el mismo nombre, que yo mismo diseñe hace ya algún tiempo para el juego de rol D&D en su cuarta edición.

En la aventura, los personajes llegarán hasta una aldea donde sus habitantes se ven acechados por las bestias del bosque. El viaje para acabar con estas criaturas, hará que los héroes descubran un gran mal oculto entre las montañas.

La aventura está pensada para ser jugada en un período corto de tiempo, quizás una sesión o dos, idónea para plantearse en jornadas de rol, o como interludio entre aventuras.

Sin más, espero que disfrutes el paseo por las montañas y te hayas acordado de coger algo de ropa de abrigo, pues va a hacer frío, y mucho.

Un saludo:

Víctor Velázquez
(el Dungeon Master)



LA HISTORIA HASTA AHORA:

Este texto viene a ser una introducción al módulo que el Máster debería leer al comenzar la aventura.

“La estación de las nieves ha llegado pronto este año a las montañas de las Quebradas del Este. Inexpertos, os adentrasteis en las tierras altas sin abrigo suficiente como para afrontar las inclemencias del tiempo, y ahora os veis obligados a tomar refugio en una pequeña villa situada en lo profundo de un valle oculto entre las frías montañas.

Los habitantes de estas tierras os acogen amablemente, y os ofrecen refugio y comida caliente al menos para que podáis pasar la noche. Rápidamente veis que se tratan de buenas personas, que se vuelcan en haceros sentir cómodos y se sienten muy emocionados por conocer vuestras historias sobre aventuras más allá de las montañas.

La charla con algunos de los aldeanos se alargó hasta altas horas de la noche, mientras disfrutabais de un plato de estofado en la casa que os habían cedido para pasar la noche. Durante el transcurso de la conversación, uno de los jóvenes de la aldea os hizo toda clase de preguntas sobre vuestros viajes y entrenamiento, quedando fascinado por vuestras historias. Finalmente, tras dejar atrás la media noche, decidisteis que ya era hora de descansar un poco, por lo que tras despediros de vuestros anfitriones os dejasteis llevar por un profundo y merecido sueño.

La mañana llegó acompañada de un grito de terror desde el exterior de la casa. Vuestro entrenamiento de combate os hizo reaccionar instintivamente, cogisteis vuestras armas y os dirigisteis hacia el lugar de donde proceden los gritos. Poco tiempo tardasteis en encontrar el origen de estos, pues a la entrada de una de las casas se encontraba una mujer llorando y rodeada por el resto de los aldeanos que intentaban consolarla. Las miradas suplicantes de estos se dirigieron a vosotros con miedo, algo terrible había ocurrido en esta aldea, y todo apuntaba a que pronto os veríais envueltos en ello...”

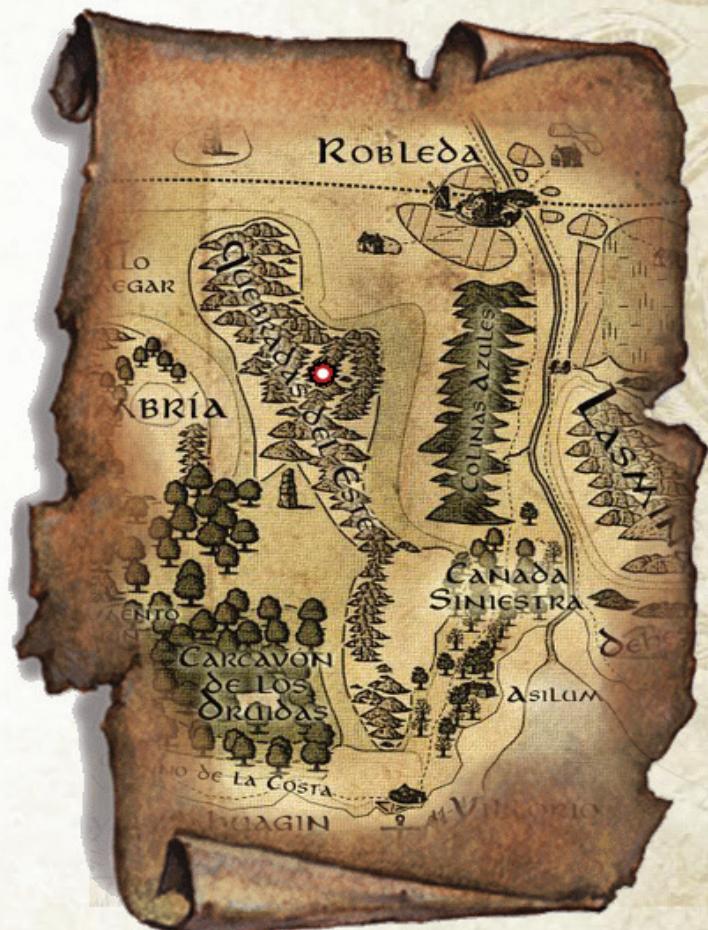
EL INICIO:

Uno de los aldeanos, que en la noche anterior se presentó como Joseff el alcalde, se acerca a los héroes, parece apesadumbrado y un profundo miedo recorre su rostro:

- “Héroes... ha ocurrido algo terrible... Los lobos han llegado hasta el pueblo y han atacado al viejo Fagrim, él... no se encuentra muy bien pero creamos que podrá salir de esta.”

- “¡La culpa es vuestra, malditos seáis supuestos héroes! –Increpa un hombre cerca de la mujer

- Esas bestias siguieron vuestro rastro hasta aquí, no habéis traído más que sufrimiento.



- “Debéis disculpar a Forn, él es el hermano de Fargrim, no se lo tengáis en cuenta, es que esta situación nos está superando, pero dejadme que os explique qué sucedió. En la madrugada varios lobos de las montañas se acercaron al pueblo, cosa rara pues viven en la zona noroeste de las montañas y viven de la caza de venados y nunca habíamos tenido problemas con ellos. Pero, sea como sea, al llegar al pueblo encontraron a Fargrim recogiendo madera para la hoguera... tuvimos suerte amigos, de no ser por el joven Emil, ahora no tendríamos a nadie a quien curar. Imagine como sería la escena que el pobre chico ha ido directo a la taberna a intentar olvidarlo...”

La mujer que se encontraba en el suelo se levanta temblorosa, tras secarse las lágrimas, se acerca a los héroes:

- “Necesitamos ayuda- Dice con la voz rota- Por favor, los lobos nos masacraran uno a uno si no hacemos algo... estamos solos aquí, y con el invierno a las puertas se volverán más feroces. ¿Nos ayudareis?”

El alcalde entrega una pequeña bolsa a un miembro del grupo, en ella hay unas cuantas monedas (a discreción del master) y mirando a los ojos a quien se las dio, dice:

“-Es todo cuanto podemos daros, por favor, sois nuestra única esperanza.”

En este punto los héroes podrían decidir:

a) Aceptar la misión quedándose el dinero: por el resto de la partida los aldeanos sentirán un leve desprecio hacia ellos, ya que los ven como a mercenarios y no como a verdaderos héroes.

Reciben un penalizador de -1 a cualquier prueba Sociales que realicen con los aldeanos, y un -1 a cualquier prueba de obtención de información con el viejo borracho (ver más adelante La taberna)

b) Aceptar la misión sin quedarse el dinero: los aldeanos verán en ellos a los héroes que en verdad son. Obtendrán un bonificador de +1 a las pruebas Sociales con los aldeanos

Los héroes deberán aceptar la misión, aunque sea como pago por la hospitalidad que han recibido en la noche anterior.

El alcalde agradece a los héroes que les ayuden en esta situación y añade:

- “No puedo deciros mucho más, quizás deberíais hablar con Emil, quizás viese algo.”

Los héroes pueden aprovechar ahora no solo para recopilar información sobre el ataque de los lobos, sino también para inspeccionar la aldea, o realizar compras.

APUNTES DE LA ALDEA:

-La casa del hortelano: En esta pequeña casa vive Edmund Forturt y su esposa Mila Forturt, se dedican al cultivo de hortalizas que posteriormente truecan con otros aldeanos. Cuando lleguen a ella, se encontrarán con la Señora Mila, que les dirá que su marido ha ido al río a por agua. La señora Forturt está muy preocupada por los ataques de los lobos pues teme que puedan atacar a su marido también. Este, debe ir hasta el río a por agua ya que hace unas dos semanas el pozo de la aldea se seco, y no ha vuelto a tener agua, lo que implica que para poder mantener el huerto hayan tenido que hacer

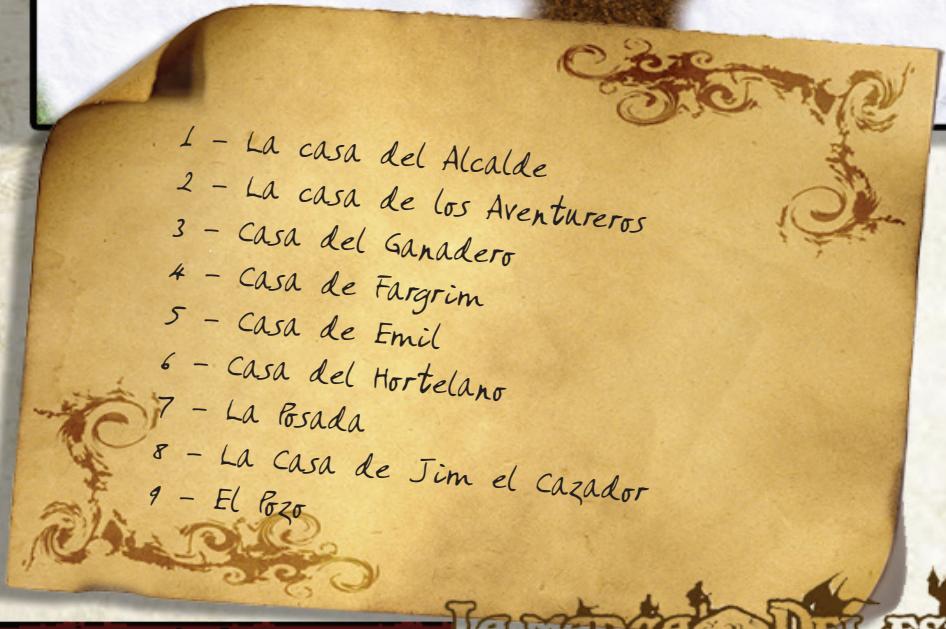
-El pozo: Es un viejo pozo con un cubo para sacar agua, está seco.

-Casa de Emil: La puerta parece cerrada, Emil no debe estar en casa.





- 1 - La casa del Alcalde
2 - La casa de los Aventureros
3 - Casa del Ganadero
4 - Casa de Fargrim
5 - Casa de Emil
6 - Casa del Hortelano
7 - La Posada
8 - La Casa de Jim el cazador
9 - El Pozo



-La casa del ganadero: En esta casa vive Hamot Bulzt, su mujer Elisa, su hija Sara y su hijo Mat (18 y 17 años respectivamente). Al llegar a la casa, los jugadores encontrarán a Hamot y su hijo cuidando de algunos corderos en la cerca situada junto a la casa, estos solo podrán decirles que están preocupados porque anoche desapareció uno de sus corderos, y están preocupados por que los lobos le hayan atacado. Menciona que su mujer salió por la mañana en su búsqueda.

-La casa del alcalde: en la casa del alcalde se encuentra su esposa, Hilda, recibirá cordialmente a los héroes, poca información podrá darles excepto que por lo que han oído de algunos hombres de las montañas, la manada de lobos está dirigida por una criatura de gran tamaño, asegura que incluso han visto como mataba jabalíes él solo. Insta a los héroes a que tengan cuidado en el bosque.

-Casa de Jim el cazador: al llegar, la casa está abierta, dentro no encontraran a nadie, si hacen una búsqueda en ella encontrarán: Una cuerda de unos 6 metros, un hacha de leñador y ropa de abrigo (entendemos que suficiente para el total de jugadores)

-La casa de Fargrim: Dentro está el hermano de Fargrim, Forn, quien no quiere hablar con los héroes, por lo que ni siquiera les abrirá la puerta.

-La casa de Sam: esta es la casa donde los héroes han pasado la noche, pertenece a Sam, el dueño de la taberna. En ella podrán descansar en cualquier momento.

-La taberna:

“Al entrar en la taberna os recibe el aroma de la carne recién asada, acompañada por el inconfundible olor de la leña ardiendo. Algunos aldeanos se encuentran bebiendo en las diferentes mesas que hay en la habitación. Sam, el dueño, os saluda desde la barra”

Para utilizar la taberna se puede usar el mapa adjuntado en Materiales.

En la taberna podrán reunir información sobre los alrededores, comprar algunos materiales, e informarse de la huida de los lobos. De esta forma, aquí podrán encontrar a los siguientes personajes:

Sam: el dueño de la taberna, al cual ya conocen pues en la noche anterior les cedió su casa; pueden comprar a Sam comida y bebida de la forma tradicional (los suministros de alimento son elegidos a discreción del Master). Sam les informará levemente de quienes son los personajes que se encuentran en la taberna, e incluso quienes viven en las casas cercanas (si no han ido ya a comprobarlo).

Emil: es la persona que interrumpió el ataque de los lobos, evitando la más que posible muerte de Fargrim. Los héroes encontrarán a un hombre asustado, que aun no se cree el horrible ataque que presenció unas horas antes. Al hablar con él los héroes descubrirán que los animales escaparon por la zona norte del pueblo, lugar por el que posiblemente llegaron al pueblo. Dirá que vio un grupo grande, pero no recuerda exactamente cuántos animales eran. Poco más podrá decirles aparte de que tengan mucho cuidado.

El viejo borracho: este personaje suele hablar más de la cuenta cuando se le invita a una cerveza, a veces da buenos consejos, a veces solo locuras de borracho. Este recurso puede ser usado por los jugadores para recibir pistas sobre la aventura, para ellos solo deberán invitarle a una cerveza, el master hará una tirada de 1d8 en la siguiente tabla y leerá lo que pone a los jugadores.

El anciano no se hará de rogar, y nada más ver a los personajes les asaltará para que le inviten a un trago y a conversar sobre las nuevas del reino.

Resultado de la Tirada	Información dada por el viejo borracho
1	"No me encuentro muy bien..."
2	"Dicen que el viejo pozo está seco desde hace unas semanas... Que cosa más rara"
3	"Si sois listos iréis bien provistos a la montaña..."
4	"Os he contado la vez que me encargue yo solo de cinco gigantes, ¡Ja! Menuda tarde, y aun me quedo tiempo para venir a tomar algo."
5	"Si yo fuera vosotros, me pondría algo más abrigado, ahí fuera el frío podría ralentizaros"
6	"El otro día vi un monstruo en el bosque, tenía el tamaño de una montaña, o bueno... no sé... me había tomado algo..."
7	"No se os ocurra meteros en el agua en esta época muchachos, o estaréis días con una fiebre muy alta"
8	"Sois buenos chicos, tomad esto" Los héroes reciben 1 poción de curación.

Por cada cerveza por encima de la primera aplica un -1 a la tirada debido a que el alcohol comienza a afectar a las capacidades del viejo borracho.

Gorman Surch: es vendedor ambulante que de vez en cuando pasa por la aldea, los personajes podrán comprarle diversos objetos. Estos objetos a comprar son también a discreción del Master, pero fijos habrá: Cuerdas y antorchas.

LA EMBOSCADA EN EL CLARO:

El master llegados a este punto deberá leer:

"Las débiles huellas de lobo que pudisteis encontrar gracias a las indicaciones de Emil os conducen hasta un pequeño claro en la ladera norte de una de las montañas que rodean la aldea. Poco a poco las huellas que encontrabais cada vez eran más escasas y débiles, y en algunos casos parecían contradictorias. Mientras la mañana ha ido avanzando, y con ella el frío, una leve nevada comienza a desatarse sobre vuestras cabezas, que viene a unirse a la nieve presente en todo el paisaje. (Si no están equipados con ropa de abrigo, sufren un -1 a sus acciones, recordad que la ropa de abrigo estaba en la casa de Jim) De pronto un grito de socorro rompe el silencio de la estampa. A pocos metros de vosotros una mujer está siendo atacada por un grupo de bandidos, no parece estar armada, y si no hacéis algo, quizás dentro de poco eso de igual."

a) Si los personajes deciden ayudar a la mujer, deberán vencer a los bandidos, ve a la parte "La lucha con los bandidos".

b) Si los personajes deciden no inmiscuirse, verán como los bandidos roban algunas pertenencias a la mujer y se marchan, riéndose por el camino del este. La mujer se acercará a los héroes y les dirá:

- "¿Por qué no me ayudasteis? Me visteis perfectamente. Sois basura. No solo pierdo un cordero, encima me roban y me ignoran..."



La mujer se marcha en dirección al pueblo, a partir de ahora los personajes sufrirán un -1 a todas las pruebas Sociales en la aldea (acumulativo a otros factores). Los héroes ven como a escasos metros de donde estaba la mujer hay un cadáver de cordero. Continua en "las huellas de los cazadores".

Los bandidos se encuentran en torno a la mujer, el Master es libre de determinar sus posiciones a la hora de representarlos en la partida.

LA LUCHA CON LOS BANDIDOS:

Los bandidos se dan cuenta de las intenciones de los héroes, y rápidamente se preparan para el combate.

En la zona, se encuentra un edificio derruido donde se encuentra "la nota del bandido". Además, en el lugar, hay dos grupos de rocas de gran tamaño, una criatura de hasta tamaño humano puede oclutarse completamente tras ellas.



Im
Escala

Todo el lugar, está cubierto por una gruesa capa de 40 cm de nieve que dificulta el movimiento de los personajes que estén involucrados en la escena.

-Los Enanos y los Medianos, sufren un penalizador de -2 a cualquier acción que realicen. Su movimiento se reduce a un tercio.

-Los Humanos y Orcos, sufren un penalizador de -1 a todas sus acciones. Su movimiento se reduce a la mitad.

-Los Elfos no sufren penalizador alguno.

Los bandidos se encuentran en torno a la mujer, el Master es libre de determinar sus posiciones a la hora de representarlos en la partida.

Los Bandidos (5):

Clase de armadura: 5

PG:8-12 (DG: 5)

Movimiento: 10 metros

Ataque: Arma

Daño: Arma

Salvación: G 5

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 110

Equipo: Espada o Espada y Escudo o Hacha de Batalla o Arco Corto y 12 Flechas. Armadura de Cuero, 3 mo cada uno. Uno de ellos porta un pergamo de Muro de Fuego (Puede usarlo durante la pelea).

Líder de los Bandidos:

Clase de armadura: 4

PG:14 (DG: 6+2)

Movimiento: 10 metros

Ataque: Arma

Daño: Arma

Salvación: G 6

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 130

Equipo: Espada bastarda, Armadura de Cuero y Yelmo (-1 a la CA). 1 Poción de curación menor y 17 mo.

Cuando los héroes vengan al último de los bandidos, huirá en dirección este, maldiciendo a los héroes, y jurando venganza. Los jugadores ganan la Exp correspondiente.

El master debe leer lo siguiente:

"La mujer se levanta con lagrimas en el rostro mientras os observa detenidamente. Tras unos segundos os habla:

- "Gracias por salvarme, no se que hubiese pasado si no hubieseis estado aquí. ¿A caso sois los héroes que llegaron ayer a la aldea? ¿Dicen que queréis encargaros de los lobos? Si es así puede que esto os ayude. Me llamo Elisa Bulzt, viene en busca de un cordero que se escapó de nuestra empalizada, pero cuando llegue solo encontré los restos del pobre animal devorado... Parece como si una bestia enorme lo hubiese destrozado..."



LAS HUELLAS DE LOS CAZADORES:

Cuando los héroes se acerquen a estudiar al animal, podrán ver las marcas de unos colmillos de gran tamaño, así como unas enormes huellas que se dirigen hacia el norte. Los héroes podrían seguir esta pista, que les conducirá a "la cueva de los Lobos".

Es el momento de que los jugadores investiguen por la zona, si se acercan al interior del edificio derribado encontrarán: "la nota del bandido".

Pueden por supuesto volver a la aldea, a descansar, comprar o buscar información, aunque de esta última solo obtendrán aquello que antes no les hubiesen dicho.

La nota que los aventureros encontrarán en el edificio, es la siguiente (Ver "el perfume" más adelante):

LA CUEVA DE LOS LOBOS:

"Las huellas de los lobos ascienden por la montaña hasta desembocar en una pequeña cueva en lo alto de la montaña, la nieve cubre la tierra como un denso manto blanco."

No tardáis en observar algunos lobos en las cercanías a la entrada. Parece que habéis encontrado la guarida de las bestias..."

La nieve: Toda zona del mapa en el exterior está cubierta por una fuerte capa de nieve, de 40 cm de espesor, por lo que se aplican las reglas descritas en la escena "La Lucha con los Bandidos". Esta peculiaridad, no se aplica en las zonas del interior de la cueva, donde sin embargo, se hará necesario el uso de una antorcha para poder ver.

En el exterior hay dos pequeños grupos de árboles que conceden ocultación completa a quien se interne en su interior. Además hay un conjunto de rocas de unos 2 metros de altura que se considera terreno impasable.

El río tiene profundidad de medio metro y, aunque se puede cruzar sin problemas, los personajes que lo hagan, sufrirán un penalizador de -1 permanente hasta que consiga secarse o cambiarse de ropa debido al frío. Los personajes Enanos y Medianos, reciben un penalizador de -2 bajo estas condiciones. Este efecto no se aplica a los lobos. De forma adicional, el río se considera terreno difícil.

En el lugar, hay algunas zonas donde la tierra se abre a un vacío de varios cientos de metros, que en cualquier caso, supondría una muerte segura para un aventurero poco cuidadoso. Pero, este peligro, se encuentra vedado a los ojos de los personajes, oculto tras una fina capa de hielo de no más de 3 o 4 cm. De esta forma, si un personaje (que no sea un Elfo o un Mediano, pisa una de estas zonas, deberá superar una prueba de Destreza (aplicando un penalizador de 1 por cada 20 kg de carga), para no caer en el abismo y morir. Una vez se pise una de estas zonas, el hielo se resquebrajará, y dejará a la vista el foso.





* Zonas de Hielo

Zona 1: Esta zona está compuesta por un pequeño río, donde algunos lobos están bebiendo agua y descansando. No parecen estar muy activos. Cuando los personajes comiencen a luchar contra los lobos situados en la entrada, el ruido del combate atraerá la atención de estos, que se unirán al combate.

Zona 2: El master debe leer esto: “*Varios lobos están durmiendo en el interior de la cueva, parecen jóvenes, pero su terrible tamaño, son sin duda una señal de que estas criaturas sean una terrible amenaza.*”

Zona 3: El master debe leer lo siguiente: “*Esta zona está llena de restos de lo que antes parecían personas, algunas ratas de gran tamaño están alimentándose de estos restos putrefactos.*” Al acercarse los héroes, las alimañas se mostrarán agresivas. Cuando acaben con ellas, podrán decidir realizar una búsqueda entre los cuerpos, encontrando algún arma de calidad normal, y quizás alguna moneda de cobre.

Zona 4: El Master debe leer lo siguiente: “*El interior de la cueva reverbera con la potente respiración de una bestia de gran tamaño, lentamente la figura de un lobo descomunal se alza mirándolo fijamente. Con un potente rugido se lanza hacia vosotros...*” El interior de esta zona de la cueva está ocupada por un lobo terrible, tras acabar con él, podrán realizar una búsqueda en la zona encontrando hasta 135 mc, 3 mo y varias espadas cortas y flechas.

Lobos (5):

Clase de armadura: 7
PG: 8-10 (DG: 3+2)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 1d6
Salvación: G2
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 30

Lobo Terrible:

Clase de armadura: 5
PG: 18 (DG: 6+1)
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 1d8
Salvación: G3
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 140

Ratas (5):

Clase de armadura: 9
PG: 3-7 (DG: 1)
Movimiento: 6 metros
Ataque: 1 mordedura
Daño: 1d6 + enfermedad
Salvación: G1
Moral: 5
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2



EL PERFUME:

Si los héroes realizan una búsqueda en esta zona encontrarán *"el perfume"*, este es un pequeño frasco de cristal, con el perfume en su interior. El frasco tiene una nota, dice:

"Sara, esto es una pequeña muestra de mi amor por ti, pronto nos iremos juntos de estas montañas y podrás alejarte de la vida de ganadera y yo de esta banda de asesinos. Te quiere Marcel"

Este perfume pertenece a Sara la hija de Hamot el ganadero, si los héroes comprenden por las pistas dadas que pertenece a ella y van a la casa a devolvérselo, lee lo siguiente:

-Si descubrieron también la nota en el claro:

"¿Marcel está muerto? No... Al menos se que siempre me quiso. ¿Qué haré ahora?"

Sara se queda llorando, es mejor que la dejen sola. Los héroes ganan 10 puntos de exp cada uno.

-Si no descubrieron la nota del claro:

"Pero ¿Y Marcel? ¿Estaba con los otros bandidos? No sé qué sería de mí sin él..."

Sara se queda llorando, es mejor que la dejen sola. Los héroes ganan 5 puntos de exp cada uno.

EL REGRESO DE LOS BANDIDOS:

Al salir de la cueva tras acabar con el lobo terrible, los héroes se encontrarán con un grupo de bandidos, formado por:

Bandidos (4):

Clase de armadura: 4

PG: 12 - 15 (DG: 3)

Movimiento: 10 metros

Ataque: arma

Daño: arma

Salvación: G3

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 110

Equipo: Espada y Escudo o Lanza o Ballesta. Armadura de Cuero Duro. De 3 a 7 mc.

Bandido Mago (Melric):

Clase de armadura: 7

PG: 13 (DG: 3+1)

Movimiento: 10 metros

Ataque: Arma

Daño: Arma

Salvación: M3

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 150

Equipo: Varita Eléctrica (Permite lanzar dos veces al día el hechizo de Mago "Rayo Relampageante"), Orbe de Deflacción (Permite al portador evitar una herida causada por un arma de distancia si obtiene un resultado de 6 en un dado de 6), armadura de tela mágica (CA de 4 contra ataques mágicos o armas mágicas). 1 Poción Curativa

El master deberá leer lo siguiente:

"Cuando llegais a la entrada de la cueva, encontrais a varias personas armadas esperándoos, una de ellas, portando una varita se adelanta y os habla."

El mago les dirá al encontrarlos:

- "Dejad que me presente muchachos, Me llamo Melric, líder de este pequeño grupo, y supongo que debemos daros las gracias por eliminar a esas bestias, hace unos días bajaron desde las montañas y nos hicieron huir de nuestra cueva, pero en fin, supongo que la volveremos a tener libre ¿Verdad?

Si los personajes lucharon contra los bandidos en "La emboscada en el claro", el mago añade:

- "Os daría las gracias, de verdad, pero mis chicos dicen que fuisteis vosotros los que hace unas horas matasteis a algunos de los nuestros y como comprenderéis, eso no lo puedo permitir."

Los personajes sufrirán el ataque de este grupo.

En caso de que no hubiesen luchado contra los bandidos antes, estos simplemente seguirán su camino hacia el interior de la cueva. Por supuesto los personajes pueden atacar a los bandidos, el Master deberá actuar en consecuencia.

EL REGRESO A LA ALDEA:

Cuando los jugadores lleguen a la aldea, les estará esperando el alcalde, este les dirá lo siguiente:

- "Me alegra de veros de nuevo jóvenes, al tardar tanto pensaba que los lobos os habrían vencido. Pero contadme, ¿qué ha ocurrido en las montañas?"

Tras contarle los héroes lo ocurrido al alcalde, este contestará:

- "¿Decís que los lobos habían ocupado la cueva de esos bandidos? Es muy raro, ¿Por qué abandonarían el que ha sido su hogar durante años? Según Jim, nuestro cazador, las presas son muy abundantes en esa zona... Quizás deberíais hablar con él. Amigos míos, creo que deberíamos investigar este asunto"



Este es el momento adecuado para que los héroes descansen, se aprovisionen y consigan más información sobre lo ocurrido en los territorios de los lobos.

Si los jugadores se dirigen a la casa de Jim, este estará dentro preparando algunas piezas de caza que acaba de traer. El Master debe leer lo siguiente:

- "Al llegar a la entrada de la casa, veis a un hombre de gran tamaño atareado con unas piezas de caza. Al advertir vuestra presencia, os saluda con un leve movimiento de la cabeza".



Si los héroes cogieron anteriormente ropa de abrigo de la casa:

- *"Veo que sois vosotros quienes hurgasteis en mis cosas, si no fuese porque habéis acabado con esos lobos ahora mismo estaríais recogiendo dientes.- Dice con una fuerte carcajada – Pero no os preocupéis, podéis quedaros con ellas."*

Si los héroes no cogieron ropa:

- *"Vaya asique sois esos héroes de los que todos hablan. Me alegra de que hayáis acabado con esas bestias, aunque podáis haber traído las pieles, ahora que llega el invierno son muy necesarias."*

Cuando los personajes le pregunten sobre lo ocurrido con los lobos, este les contestará lo siguiente:

- *"Bueno... Es algo extraño dese luego, quizás deberíais investigar en la cueva donde antes vivían, quizás así entendamos porque han cambiado de territorio. Si no me falla la memoria se encontraba en la zona noreste de la montaña, donde acabasteis con ellos, pero tened cuidado, esas montañas son traicioneras, y bestias más peligrosas que los lobos las pueblan."*

Los héroes deben investigar esta zona para poder descubrir las causas del cambio de territorio en los lobos, y evitar que otras bestias puedan seguir su ejemplo. Los personajes pueden ir hacia la cueva del noreste de la montaña cuando quieran, pero pueden aun realizar otras acciones que deseen en la aldea.

LA ANTIGUA MORADA DE LOS LOBOS:

A: LA ENTRADA DE LA CUEVA:

Cerca de la entrada, a unos pocos metros de esta, con la intención de resguardarse del frío exterior, se encuentran un par de Goblins enzarzados en una conversación, ajenos a quienes puedan entrar a la cueva. Los Aventureros pueden realizar una prueba de Destreza o Moverse en Silencio, para coger por sorpresa a los trasgoídes. Si la superan, podrán realizar una acción de combate gratuita y recibirán una bonificación de 3 al atacar con esta acción.

A modo de descripción, el Master puede leer::

"Mientras una tormenta de nieve comienza a desatarse sobre vuestras cabezas, conseguís alcanzar la zona donde Jim os dijo que encontraríais la antigua cueva de los lobos. Una gran abertura se encuentra a unos metros de vosotros, lentamente os acercáis a la entrada intentando no hacer ruido. A los pocos pasos comenzáis a escuchar una conversación en una lengua que os es desconocida (a excepción de que alguien del grupo hable "Orcó")."

Las voces resultan ásperas y desagradables. La conversación es la siguiente:

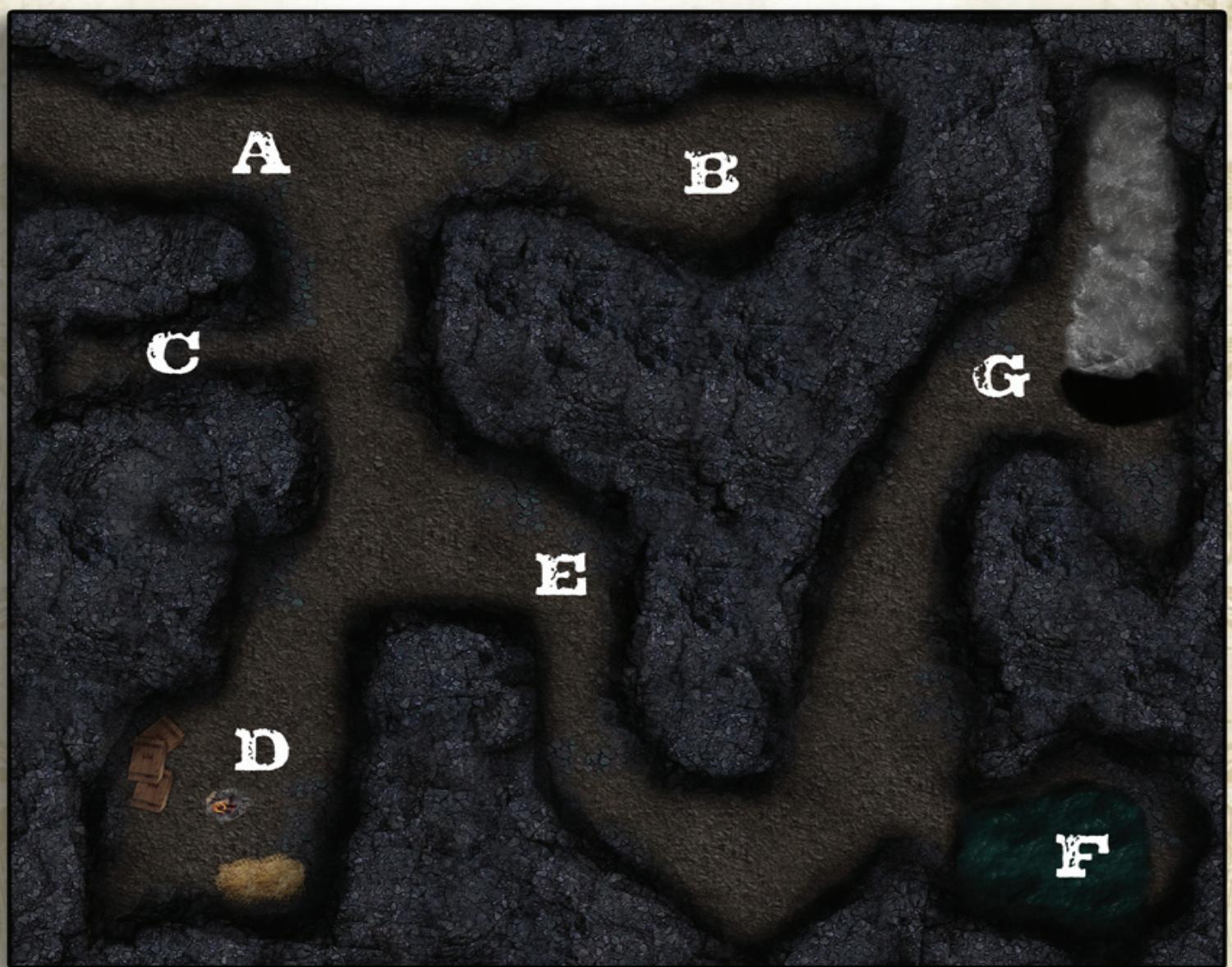
- *"Esta maldita nieve no nos dejará salir a cazar hoy..."*

- *"¿Y qué vamos a hacer? Si hoy no le llevamos nada de comer deberemos dejar que se lo explique uno de esos despojos recien llegados. Jajaja."*

- *"Me parece una gran idea, almenos le dejará saciando un par de días..."*

Desde esta distancia no podéis ver que son estas criaturas, pero al menos aun no saben de vuestra presencia, quizás podáis cogerlos por sorpresa."

Los dos goblins están equipados con lanzas, e intentarán defender la entrada hasta que la situación se ponga difícil y deban huir. Si uno de ellos muere, el goblin restante deberá superar una prueba de moral, o huirá hasta la zona D.



Goblins Guardanes (2):

Clase de armadura: 3

PG: 7, 9 (DG: 1+1)

Movimiento: 9 metros

Ataque: arma

Daño: arma

Salvación: G1

Moral: 6

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 12

Equipo: Lanza, armadura de escamas, yelmo. 123 mc y 100 gramos de Hierba de montaña (Permite mantenerse despierto más tiempo. Ante un conjuro de Dormir, permite repetir la TS, una dosis).

B: La sala de despojos:

Esta parte de la cueva, no es más que un pequeño basurero donde los trasgos han ido depositando sus heces, restos de comida e incluso el cadáver de algún compañero. La idea de esta cueva, es generar tal pestilencia que las bestias salvajes decidan no adentrarse en la cueva.

El Master puede leer a modo de descripción:

"El nauseabundo olor que desprende esta parte de la cueva, sólo se ve superado por la desagradable visión de las heces y restos de cuerpos que se encuentran aquí amontonados."

Nada parece haber de utilidad en este lugar."

C: LA CUEVA VEDADA:

El pasillo que conduce a esta zona está cerrado por una gran cantidad de peñascos y cantos que han ido depositándose con el paso del tiempo. Por cada enano que haya en el grupo de aventureros, el Master puede lanzar 1d6, con un resultado de 4 o más, se percibirá de que las piedras pueden moverse, en cualquier otro caso, la entrada sólo será descubierta si se realiza una búsqueda de forma intencionada por parte de los jugadores.

Al final del estrecho pasillo, hay un pequeño afloramiento de turmalinas. Cualquier aventurero, puede realizar una prueba de fuerza (aplicando su bonificador de destreza) para extraer las piedras preciosas. De tener éxito, conseguirá 1d4 turmalinas (de un valor de 50 mo cada una) por cada punto de diferencia entre su valor de Fuerza y su puntuación obtenida en la tirada.

D: EL CAMPAMENTO TRASGO:

En este lugar, han establecido su campamento los trasgos que han ocupado la caverna. Varios Goblins, un par de hobgoblins y un Chamán Goblin (cuenta como un clérigo) se encuentran en la zona.

El Chamán, es quien lidera al grupo de trasgoídes que se ha establecido en la cueva. En realidad, ellos no tenían gran interés en el lugar, pero hace unas semanas, un enorme Yeti llegó desde el norte para anidar en los pisos inferiores del lugar y hacer de la montaña su lugar de caza. Los trasgos vieron entonces su momento de sacar provecho, pues pensaron que si servían al poderoso ser, podrían quedarse con parte de los objetos de los aldeanos una vez el Yeti acabase con ellos. Sin embargo, la criatura ha resultado ser un duro amo que exige tributos casi diarios y amenaza con devorar incluso a ellos mismos.

Ahora, ante el miedo de huir y ser alcanzados por el monstruoso ser, se ven obligados a servir a las órdenes de su terrible amo, hasta que la situación se vuelva más favorable.

En el momento en que los aventureros lleguen a esta zona (a menos que algunos de los Goblins de la zona A hayan conseguido escapar y avisar a sus compañeros), tres Goblins estarán jugando a algún tipo de juego de cartas junto a una pequeña fogata en el centro de la cueva. Los dos Hobgoblins estarán discutiendo con el chaman sobre que hacer con el Dragón. El Master puede leer:

"Una cueva de techo abovedado de más de ocho metros de altura se abre ante vosotros, a la vez que el ruido de risas y voces en un idioma similar al que oyeseis en la entrada, resuenan en la estancia. Varios Goblins permaneces sentados junto a una hoguera mientras juegan con unas cartas, mientras algunos parientes de mayor tamaño discuten acaloradamente con un goblin enjuto y de aspecto desaliñado que porta un báculo acabado en un cráneo de carnero.



Algunas cajas reposan al fondo de la estancia, junto a un montón de paja que parece hacer las veces de camastro.”

Goblins (3):

Clase de armadura: 3
PG: 7, 7, 8 (DG: 1+1)
Movimiento: 9 metros
Ataque: arma
Daño: arma
Salvación: G1
Moral: 6
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 12
Equipo: Espada corta y escudo, cota de escamas, 1-12 mc

Hobgoblins (2):

Clase de armadura: 2
PG: 13, 12 (DG: 2)
Movimiento: 9 metros
Ataque: arma
Daño: arma
Salvación: G2
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 19
Equipo: Lanza, tres dagas arrojadizas, yelmo y cota de escamas. 10-20 mc



Chamán Goblin (2):

Clase de armadura: 7
PG: 14 (DG: 2+2)
Movimiento: 9 metros
Ataque: arma
Daño: arma
Salvación: C2
Moral: 8
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 75
Equipo: Bastón, ropas andrajosas y daga. 1 Poción de curación menor, 112 mp y un pergaminio de Bola de Fuego
Conjurados: Curar Heridas Leves (3), Retener persona (2).

La discusión de los trasgos, gira en torno a la posibilidad de dar como alimento al Yeti a alguno de los Goblins del piso inferior, ya que no han conseguido nada de caza para él.

E: EL OGRO DURMIENTE:

En esta pequeña ampliación de la cueva, descansa dormido un inmenso ogro. Junto a él, se encuentra el imponente espadón que usa como arma, así como el escudo que usa para defenderse. Cuando los aventureros pasen por la zona, este no se despertará a menos que obtengan un 1 en 1d6. Pueden intentar acabar con él mientras duerme, pero para poder acercarse sin hacer ruido, deberán superar una tirada de Destreza (con un penalizador de 1) o una prueba de Moverse en Silencio o el Inmenso ser se alzará para acabar con ellos. De igual modo, si han combatido con los trasgos situados en la zona D, o uno de los Guardias de la zona A consiguió escapar, el Ogro despertará y esperará en esta zona de la cueva donde puede desenvolverse con facilidad.

Ogro:

Clase de armadura: 2

PG: 32 (4+1)

Movimiento: 9 metros

Ataque: arma

Daño: arma +2

Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: caótico

Valor PX: 140

Equipo: Escudo y Espadón+2, cota de malla y yelmo. 23 mc

F: EL HABITANTE DEL ESTANQUE:

En esta zona, se encuentra un pequeño estanque de aguas negras, donde mora un Lodo Verde, camuflado entre las oscuras aguas, a la espera de una desdichada víctima que se aproxime a beber en el estanque. Los trasgos e incluso el Yeti, han aprendido rápidamente a evitar esta agua, dejando aún más hambriento al moho.

Lodo Verde:

Clase de armadura: -

PG: 12 (DG:2)

Movimiento: 1 metro

Ataque: 1 Toque

Daño: ver manual

Salvación: G3

Moral: 7

Alineamiento: legal

Valor PX: 30

Si consiguen acabar con la criatura, podrán encontrar entre las aguas hasta 230 mc, y un hacha de batalla +1.

G: LA CATARATA Y EL DESCENSO:

Cuando los héroes lleguen a este lugar lee lo siguiente:

"Un río desciende con fuerza desde una abertura en la roca, y formando una catarata hacia un nivel inferior, que se pierde por un profundo foso. Un rugido atronador surge desde las profundidades de este, lo que os sugiere que quizás los Trasgos no estaban solos."

Los jugadores necesitan descender por este foso para llegar al lugar del que proceden los rugidos. En este momento aplica el caso que se corresponda con la situación de los héroes:

- Los jugadores poseen una cuerda (la vendía Gormán Surch en la taberna): En este caso deberían usar esta para descender por la cascada, se enfrentan así a una prueba de Destreza, con un penalizador de 2 debido a la catarata de agua helada que desciende por el propio foso.

Si los jugadores fallan en la prueba, pasa a *"la caída en el pozo"*

Los jugadores que consiguen superar la prueba, van descendiendo lentamente por la catarata, el Master debe leer lo siguiente:

"Tras un par de metros descendiendo observáis como en un lateral de la pared por la que estáis bajando se abre una pequeña abertura suficiente como para arrastraros por ella. De su interior se desprende un leve fulgor violáceo y un aroma dulce y penetrante."



Si los jugadores entran por la abertura, alcanzarán la zona especial “La cueva de las setas”

Si los jugadores no entran continua leyendo normalmente, si han entrado y ahora continúan el descenso deberán realizar una prueba de Destreza idéntica a la anterior. Continúa leyendo:

“Continuáis el descenso un par de metros más hasta llegar a una bóveda fría y oscura. La catarata cae violentamente sobre un pozo de agua de aspecto oscuro y frío. El sonido de la catarata es lo único que podéis oír ahora, fuese lo que fuese lo que oíséis antes, ahora parece haber enmudecido.”

- Si los jugadores no tienen cuerda tienen muy pocas posibilidades de descender mediante la escalada, aplica la misma prueba anterior, pero con un penalizador de 6. En este caso, la dificultad de la situación hará que no reparen en la abertura en la roca. El Master debe leer lo siguiente:

“El descenso por la cascada es lento y complicado, el agua fría golpea vuestros cuerpos y hiela vuestros miembros. La situación es muy tensa, y el agua casi no os deja ver.

Tras un descenso poca menos que milagroso, llegáis hasta un pequeño grupo de piedras cerca de la base de la catarata. Esta cae violentamente sobre un pozo de agua oscura.

El sonido de la catarata es lo único que podéis oír ahora, fuese lo que fuese lo que escuchasteis antes, ahora parece haber enmudecido.

El descenso ha hecho que acabéis completamente mojado. El frío comienza a hacer mella en vuestros cuerpos, quizás algo de ropa de abrigo podría calmároslos temblores.”

Si los personajes en esta situación no tienen ropa de abrigo, el resto de la aventura sufren un penalizador de 2 a todas las acciones.

LA CUEVA DE LAS SETAS:

El Master debe leer lo siguiente:

“La pequeña cueva en la que te adentras esta inundada por el brillo violáceo que desprenden la innumerables cantidad de setas que cubren la práctica totalidad del suelo, algunas de las cuales son tan grandes como un plato. Un fuerte olor a humedad te golpea a los pocos minutos de haber entrado”

Cualquier jugador que entre aquí podrá realizar una búsqueda entre las setas, si lo hace, lee lo siguiente:

“De entre las setas ves brillar un objeto metálico, al acercarte a recogerlo ves que se trata del filo de un arma que brilla con su propio fulgor rajizo”

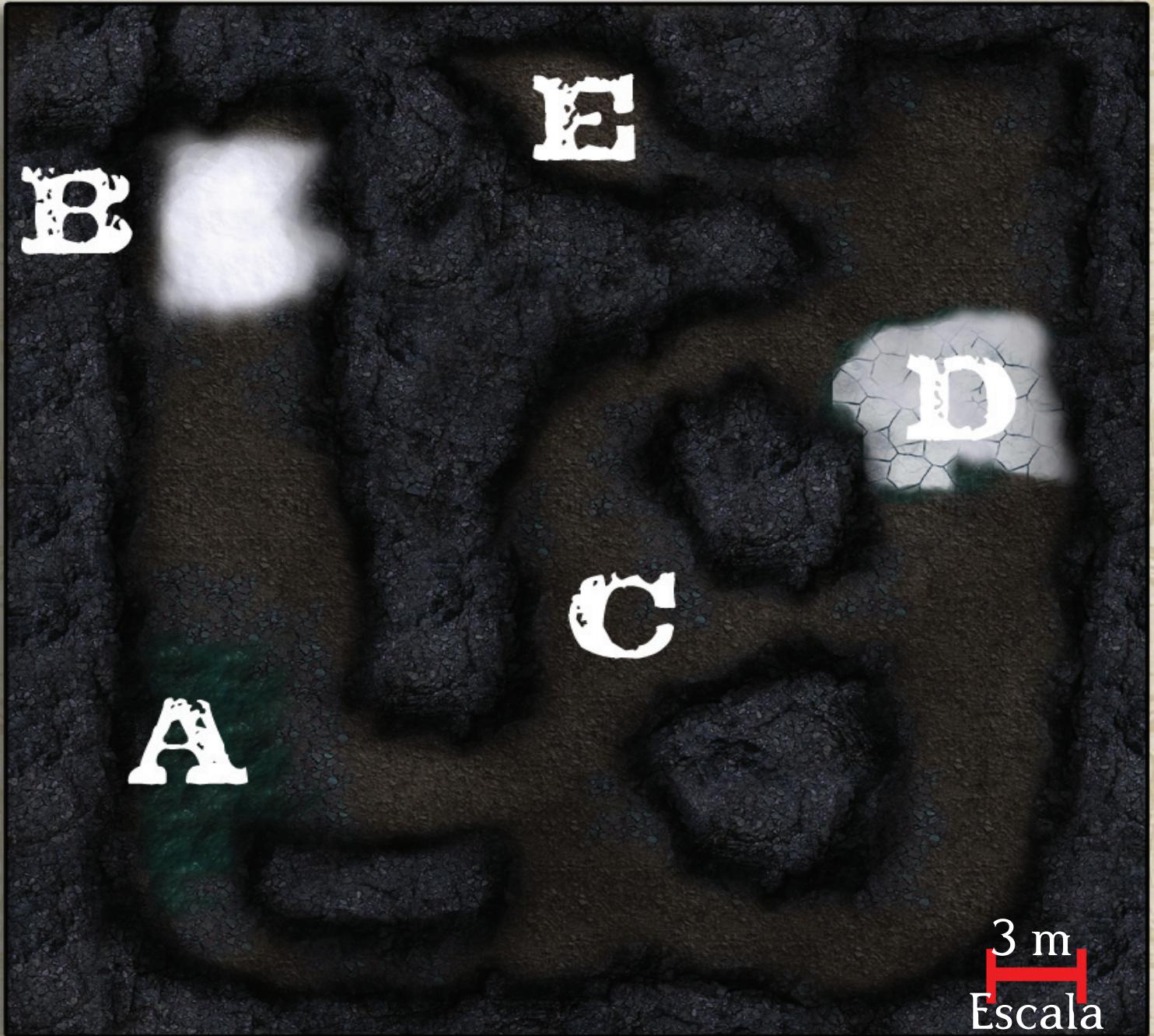
El jugador obtiene: Espada mágica +2. Dicha arma, causa +1 al daño contra Trolls

LA CAÍDA EN EL POZO:

Un fallo en la prueba de habilidad supone la caída en el pozo donde se almacena el agua de la cascada. El Master debe leer lo siguiente:

“El descenso es demasiado complicado para alguien con tus habilidades, finalmente caes. Dicha caída, dura unas segundos tan solo, finalizando con el impacto contra el agua fría y oscura de la caverna inferior. La fuerza del impacto te atonta brevemente, mientras te sumerges unos 3 metros en la poza. Finalmente, no sin cierto esfuerzo consigues llegar hasta la orilla. Has conseguido salir bien parado de esta, pero por el contrario estás totalmente empapado, así como todas tus pertenencias, si no consigues algo de ropa de abrigo seca la situación podría complicarse.”

El personaje que se encuentre en esta situación, sufrirá un penalizador de 2 a todas sus acciones.



EL SER DE LAS CAVERNAS:

A: LA LLEGADA A LA CAVERNA INFERIOR:

Este pequeño lago de agua, es el lugar donde da a parar la pequeña catarata del nivel superior. Por tanto, el descenso de los héroes, les llevará hasta este lugar.

A parte de los efectos descritos anteriormente por zambullirse en el agua de este lago, lo único reseñable en la zona es la pequeña presa que se encuentra en la zona sur del lago.

Esta presa es la causante de que el pozo de la aldea se haya secado. Puede que los personajes hayan hablado con alguien en la ciudad que les haya contado su situación, por lo que podrán deducir que esta es la causa, intentando romperla.

Aplica “El pozo recuperado” tras “la última batalla”, si los jugadores la rompen por cualquier otro motivo, ignora “El pozo recuperado”.

Para romper la presa solo deben infilir un total de 30 puntos de daño, Si lo logran, el Master deberá leer lo siguiente:

“Con un poderoso crujido, los troncos de la presa ceden permitiendo al agua seguir su camino original. Tras unos pocos minutos, el nivel de agua del pozo baja hasta dos metros, dejando a la vista una cavidad por donde hasta ahora ha estado fluyendo el agua, lo que explica que no se haya inundado la cámara. Mientras contempláis las consecuencias de vuestra acción, un poderoso rugido hace temblar la cámara, es posible que hayáis hecho demasiado ruido.”

-Si los jugadores han roto la presa, el ruido habrá alertado a todas las criaturas del área, por lo que los jugadores podrán ser atacados.

-De no haber roto la presa, las criaturas de la zona no sabrán de su presencia, por lo que los jugadores podrán usar su sigilo para atacar por sorpresa.

El Master puede leer a modo de descripción del área:

“El ruido de la catarata aun es el único sonido que podéis captar en la oscuridad de la cueva. Hacia el norte, podéis captar al de luz solar, lo que puede ser un indicio de la presencia de una abertura hacia el exterior.”

B: LA SALIDA HACIA EL EXTERIOR:

El techo de esta parte de la cueva desapareció hace ya mucho tiempo, permitiendo que el frío, la luz y las nieves alcancasen el interior de la montaña. De hecho, este es el lugar por el que el Yeti consiguió entrar al sistema de cavernas. El Master puede leer a modo de descripción del área:

“El aire frío del exterior os llega desde una gran apertura en el techo de la cueva. La nieve ha ido acumulándose a lo largo del tiempo en esta área, hasta crearse un manto de metro y medio de altura.”

Caminar por esta acumulación de nieve requiere de una prueba de Fuerza para no ver reducido su movimiento a la mitad.”

C: LOS ACOBARDADOS TRAGOS:

En este cruce de corredores, se hayan cuatro Goblins, encargados de llevar los tributos al Yeti. Sin embargo, al no tener nada que entregarles hoy, el miedo les está retrasando y les ha llevado a una discusión sobre quien se encargará de darle la noticia. Por esto, los Goblins no mostrarán muchas ganas de luchar contra los héroes por defender a su amo. Así, cuando se encuentren a los héroes, los trasgoídes, deberán superar una prueba de moral, o se rendirán ante los aventureros, alegando que tan sólo quieren librarse del monstruoso ser. Si los personajes les preguntan por el monstruo, estos les contarán todo lo que saben.

Goblins:

Clase de armadura: 3

PG: 7-8 (1+1)

Movimiento: 9 metros

Ataque: arma

Daño: arma

Salvación: G1

Moral: 6

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 11

Equipos: Espada o lanza, escudo y armadura de nailas. 1-20 mc

D: HIELO QUEBRADIZO:

Esta zona tiene todo su suelo cubierto por una capa de hielo quebradizo, que podrá ceder cuando un aventurero pase por encima. De esta forma, por cada personaje que pase por encima, el Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 6, el personaje se hundirá en el hielo (los enanos caen con un 4 o



más, el resto de personajes suman +1 a la tirada por cada 15 kg de carga que porten).

Caer al agua helada causa la perdida de 1d12 PG debido al frío. Además, como el personaje habrá acabado empapado, sufrirá un penalizador de 2 a todas sus acciones hasta que pueda cambiarse de ropa. Este penalizador no es acumulable con otros ya sufridos debido al agua fría.

E: LA GUARIDA DEL YETI:

En esta caverna, habita el Yeti, entre los despojos de sus ultimas comidas y sus propias heces. Es un ser agresivo que ha esclavizado a los Trasgos mediante la violencia y el miedo. Llegó hasta estas catacumbas con la idea de establecerse en ellas, y tras ver la abundante caza de la zona, se estableció definitivamente. Así, los lobos que antes moraban en ella, se vieron obligados a huir a nuevas tierras, llegando hasta la aldea y la guarida de los bandidos. El Master puede leer el siguiente párrafo como descripción:

“En la caverna que surge ante vosotros, se yergue, como una estatua blanca y terrible, una criatura bestial, de aspecto ligeramente humanoide, en cuyos ojos, brilla una terrible furia roja.”

La bestia atacará a los jugadores casi en el momento en que se encuentre con ellos.

El Yeti:

Clase de armadura: 2

PG: 56 (DG: 7)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 Zarpazos/ 1 Mordedura

Daño: 1d8/1d8/1d4

Salvación: G4

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 300

Puedes ver una descripción detallada de esta criatura en el manual básico de Aventuras en la Marca del Este.

El Yeti no se ve afectado por el hielo quebraddizo de la zona D. El daño de elemento Frío no afecta al Yeti.

Cuando los PG de la criatura se reduzcan a la mitad, la bestia intentará huir hacia la salida de la zona B. Si los aventureros no consiguen acabar con él antes de que escape, este irá hasta la aldea. Los aventureros podrán seguir fácilmente el rastro de la bestia hasta la aldea, pues el rastro de destrucción es más que evidente.

El camino les llevará a atravesar las tres zonas anteriores vistas: La cueva de los Lobos, La Emboscada del Claro y la Aldea. El grupo de aventureros debe hacer una prueba de Iniciativa enfrentada contra la del Yeti, si alguno de sus miembros consigue superar a la Bestia, la alcanzarán y podrán obligarla a luchar. Se deberán hacer hasta tres pruebas. Si se le supera en la primera, se le interceptará cerca del río de la Cueva de los Lobos. Si se le supera en la segunda tirada, se le interceptará junto al edificio destruido de La Emboscada en el Claro.

Si se le supera en la tercera tirada, se le interceptará en la entrada de la aldea, en su zona norte. Si no se le supera en ninguna tirada, el Yeti habrá llegado antes. Y para cuando los aventureros lo alcancen, se encontrará junto al pozo devorando a Emil. Los Elfos añaden +2 a estas pruebas, los exploradores +1, los Medianos -1 y los Enanos -2. Una vez interceptado el Yeti, tan sólo entrarán en la zona los aventureros que consiguieron superarle en al prueba, el resto llegará un número de turnos después, igual a la diferencia entre las puntuaciones obtenidas por el Yeti y el personaje en cuestión. Si consiguen acabar con él antes de que alcance la aldea, los aventureros recibirán 300 PX adicionales cada uno.

Una vez acaben con el Yeti, el Master puede leer:

"Mientras la horrible criatura exhala su último aliento, comprendéis lo cerca que el pueblo ha estado de su final si no hubieseis estado en la zona. Pero, ahora es el momento de celebrar vuestra victoria, no de lamentaros."

Cuando los héroes se encuentren en la aldea, el Master puede leer:

"Una extraña calma envuelve la aldea. Todas las casas se encuentran con sus ventanas cerradas y las chimeneas apagadas. Todas a excepción de la Taberna, del que proviene un gran alboroto. Su chimenea parece encendida y los faroles de la entrada brillan con la luz de la llama que baila en su interior."

LA ÚLTIMA BATALLA:

Los héroes podrán explorar el resto de hogares de la aldea, pero no encontrarán a nadie, excepto en la casa de Jim el Cazador, donde encontrarán a éste muerto, en este caso, lee lo siguiente:

"El cuerpo de Jim el cazador se encuentra tumbado en el suelo boca abajo, todo apunta a que fue asesinado por la espalda."

Cuando se dirijan a la Taberna, el Master puede leer:

"Al acercaros a la taberna podéis escuchar un gran alboroto, no tenéis claro si dentro se está celebrando una fiesta o si hay una pelea. Quizás la realidad sea un punto intermedio. Las ventanas están tapiadas y no podéis ver nada a través de ellas. La puerta de entrada parece ser la única forma de acceder a la taberna."

"Al entrar, media docena de hombres armados os contemplan, mientras el ruido en la sala enmudece. Entre estos hombres destaca la figura de un ogro de gran tamaño que sentado en una mesa devora tranquilamente un cerdo asado."

-Si los jugadores lucharon contra los bandidos al salir de la cueva de los lobos, el Master debe leer lo siguiente:

"-Vaya, vaya... Así que nuestros queridos héroes por fin han regresado...-Dice un hombre encapuchado desde detrás de la barra- ¿Os divertisteis matando a mis compañeros? Bueno, tuvisteis suerte de que algunos de nosotros estuviésemos en la ciudad. Jeje, imaginaos nuestra sorpresa cuando al volver vimos los cuerpos de nuestros compañeros. Por supuesto decidimos acercarnos a la aldea más cercana a preguntar. Y sinceramente fue una sorpresa descubrir que un grupo de mal nacidos habían venido por aquí a meter las narices en los asuntos de los demás. Creo amigos míos, que ha llegado el momento de rendir cuentas."

-Si los jugadores no mataron a los bandidos, el Master debe leer lo siguiente:

"-Mirad muchachos, más compañía. Niños, largaros de aquí antes de que mis amigos decidan engrasar sus espadas con vuestra sangre"

El Master debe añadir:

"El hombre que os ha hablado se apoya en la barra y muestra una sonrisa, mientras añade"



“-Soy Magland, Magland Burst, Líder supremo de “Los Desterrados Rojos”, dueños de estas tierras, y no permitiré que unos principiantes nos quiten aquello que nos pertenece por derecho. Antes os habéis encontrado con una mera avanzadilla de los nuestros, pero ahora os enfrentáis a todo nuestro poder.

Tras esto, los esbirros del hombre llamado Magland, empuñan sus armas mientras avanzan hacia vosotros.”

→ Entrada

G uerrero

O gro

M agland

T abernero

Guerreros (6):
Clase de armadura: 4
PG: 8-11 (DG: 2)
Movimiento: 10 metros
Ataque: arma
Daño: arma
Salvación: G2
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 30
Equipo: Espada o hacha a dos manos, escudo y armadura de malla. 1-8 mp

Ogro:
Clase de armadura: 4
PG: 32 (DG: 4+1)
Movimiento: 9 metros
Ataque: arma
Daño: arma +2
Salvación: G4
Moral: 10
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 140
Equipo: Garrote Pesado, armadura de anillas y yelmo.

Magland (mago):
Clase de armadura: 5
PG: 32 (DG: 4+2)
Movimiento: 10 metros
Ataque: arma
Daño: arma
Salvación: M4
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 300
Equipo: Varita de Hielo (puede realizar 1 vez al día el conjuro Muro de hielo), 135 mo y dos pociónes de curación.
Conjuros: Proyectil Mágico (3), Telaraña, Acelerar

EL FINAL DE LA PESADILLA:

Tras vencer al último miembro de los bandidos el Master debe leer lo siguiente:

“El último de los bandidos cae sobre el suelo de la taberna, mientras un grito de júbilo surge de entre los aldeanos, de detrás de la barra aparece el alcalde, y entre lagrimas de agradecimiento os dice:

-En verdad sois auténticos héroes. Fuimos auténticos afortunados el día que llegasteis a esta aldea. No se como podremos pagaroslo. Estos malnacidos llegaron hace unas horas y mataron a aquellos que se les opusieron, no pudimos hacer nada contra su fuerza.... Estos días han sido muy duros para esta aldea.

La expresión del alcalde y el resto de aldeanos es de completa incredulidad cuando le contáis vuestra aventura con el Yeti y como fue el causante de que los lobos descendiesen hasta tierras más bajas.

-Entonces la deuda que hemos contraído con vosotros es mayor de lo que podríamos pagaros jamás. Pero tened en cuenta esto amigos, este siempre será vuestro hogar, y podréis contar con nosotros siempre. Es increíble como la aparición de ese maldito Yeti desencadenó todo, que los lobos vinieran aquí, que despojaran a los bandidos de su cueva, y que por esto decidieran tomar nuestras tierras.”

EL POZO RECUPERADO:

Si los jugadores rompieron la presa que habían construido los Goblins para formar el abrevadero, como consecuencia de haber deducido que era la posible causa de que el pozo de la aldea estuviese seco, el Master leerá ahora:

“Entre vuestras hazañas explicáis como destrozasteis una presa que habían construido en la caverna, y que era la causante del secado del pozo. Entonces de entre los aldeanos, se adelanta Mila, la mujer del hortelano, y con gratitud dice:

-Entonces esa fue la causa de que el pozo se quedase sin agua... Gracias a vosotros no tendremos que volver a ir al río a buscarla, no sabéis lo agradecidos que estamos.”



Cada personaje gana 200 Exp adicional.

LA DUEÑA DEL PERFUME:

Si los personajes no volvieron antes a la ciudad, pero tienen el perfume y saben a quien pertenece, aplica ahora "El perfume"

PUNTO FINAL:

Tras esto, el Master debe leer los siguientes:

"Habéis tenido éxito en vuestra primera aventura, y demostrado que sois dignos de llamaros héroes, pero aun os queda mucho camino por recorrer, y los peligros más allá de estas montañas pondrán a prueba vuestra fuerza y coraje."



La Aldea



La Taberna



