



LA LEYENDA DE LA PIEDRA OSCURA I

EL ASESINO INVISIBLE



620
system

altergames

EL ASESINO INVISIBLE

LA LEYENDA DE LA PIEDRA OSCURA

Módulo de aventuras para personajes de nivel 1 a 3

Idea Original
Manolo Vilchez

Escrito y desarrollado por
Iñigo Sola

Diseño e ilustraciones
Raquel Alzate

Maquetación e infografía
Jesús Serrano

Pruebas de juego
Javi "Skaven" Garcia, Jorge Agudo, Manu Cacheiro,
Sergio Resa, Iñigo Sola, Manolo Vilchez, Willy Cruz

Colaboradores
Unai Fernandez, Xabier Ugalde, Willy Cruz (otra vez)

Negro
Fernando Tarancón

Requiere el uso del Manual del Jugador de Dungeons & Dragons© 3ª edición, publicado por
DEVIR bajo licencia de Wizards of the Coast©.

Requires the use of the Dungeons & Dragons© Player's Handbook Third Edition,
published by Devir under license by Wizards of the Coast©

Prólogo

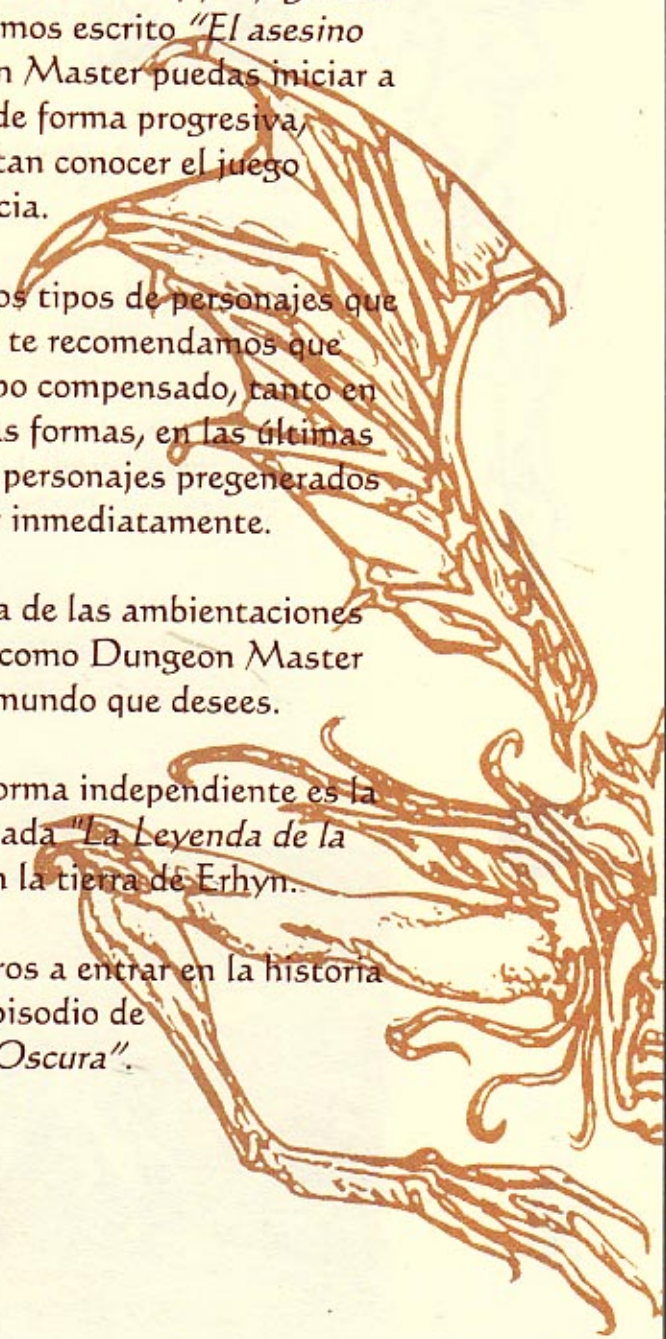
Es esta una aventura pensada para un grupo de entre 4 y 6 jugadores con personajes de niveles uno a tres. Hemos escrito "*El asesino invisible*" para que en tu papel de Dungeon Master puedas iniciar a un grupo de jugadores principiantes de forma progresiva, enfrentándoles a retos que les permitan conocer el juego y acumular experiencia.

No hemos establecido limitaciones sobre los tipos de personajes que pueden jugar la aventura. Sin embargo, te recomendamos que orientes a los jugadores para crear un grupo compensado, tanto en profesiones como en habilidades. De todas formas, en las últimas páginas del módulo puedes encontrar seis personajes pregenerados que os permitirán comenzar a jugar inmediatamente.

Esta aventura no está situada en ninguna de las ambientaciones oficiales de D&D®. Quedas libre pues, como Dungeon Master para adaptar la partida a cualquier mundo que desees.

Aunque esta aventura se puede jugar de forma independiente es la primera parte de una campaña, denominada "*La Leyenda de la Piedra Oscura*" que se desarrollará en la tierra de Erhyn.

Explicado esto, nada resta más que animaros a entrar en la historia y divertirlos con el primer episodio de "*La Leyenda de la Piedra Oscura*".





La isla de Kandrás está situada al noroeste del gran continente de Erhyn, aunque no tan al norte como las regiones heladas.

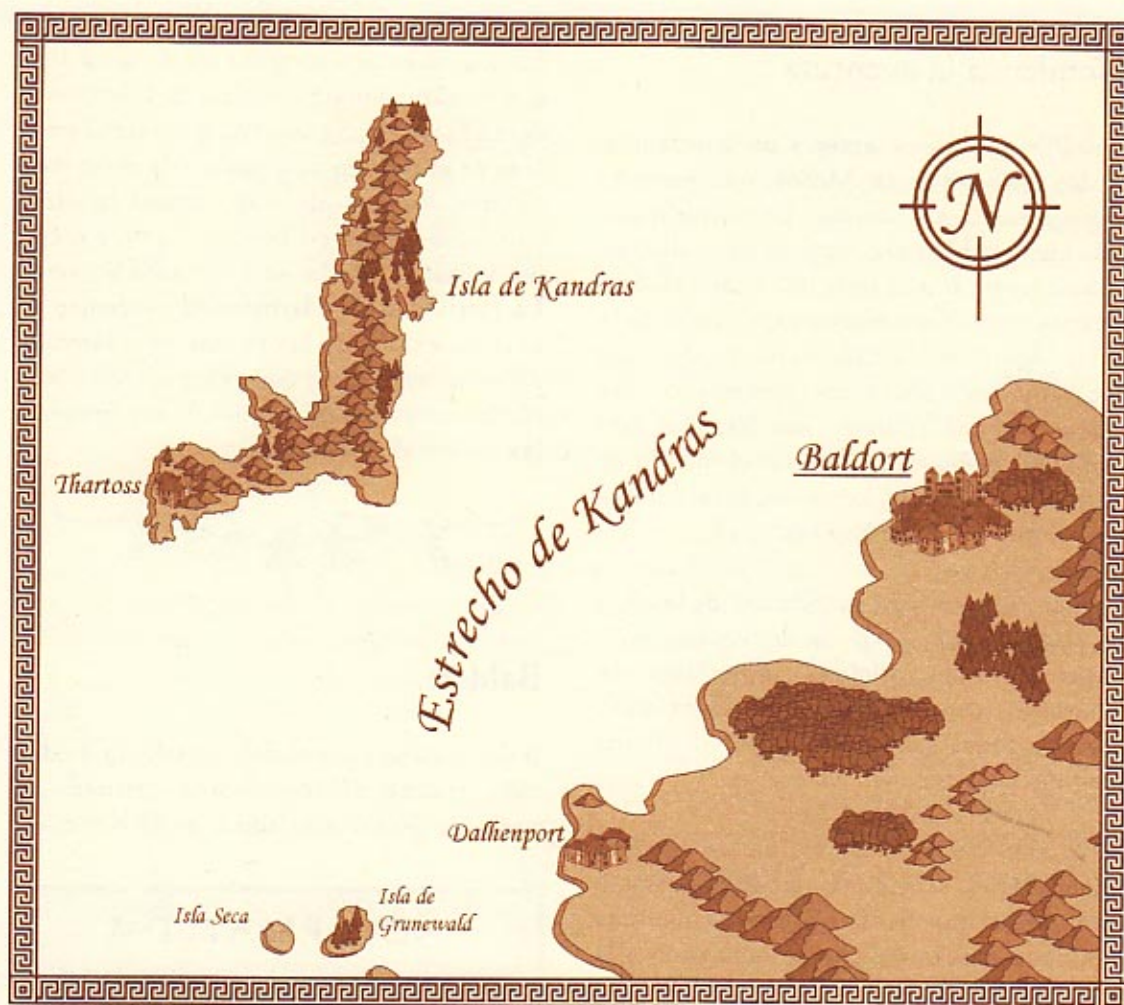
Kandrás es una **pequeña** isla con una forma que recuerda vagamente a un zapato. De norte a sur hay poco más de **cuarenta kilómetros**, en su parte más ancha apenas tiene diez. El **terreno** es bastante **abrupto**, pequeñas montañas cubiertas de una hierba muy corta y gruesa lo rodean todo. Insignificantes arroyos bajan de las montañas más altas (con picos de hasta ochocientos metros). El clima húmedo hace que llueva con mucha frecuencia, prácticamente a diario.

Los Kandrenses se dedican fundamentalmente a la **ganadería** y al **comercio**. De hecho son conocidos en todo el continente por el magnífico queso de Kandreta que producen. La Kandreta es una cabra enana que sólo vive en Kandrás y que se alimenta del pasto que crece con abundancia en la isla. La gran mayoría de los Kandrenses viven de la cría de Kandretas o del comercio de su queso con el continente.

Al Sur está **Thartoss**, la ciudad más importante de la isla con casi **dos mil habitantes**, donde se celebra una feria cuatro veces al año. Además de la ciudad (más bien pueblo) los demás núcleos de población son pequeñas aldeas diseminadas a lo largo de toda la isla.

6



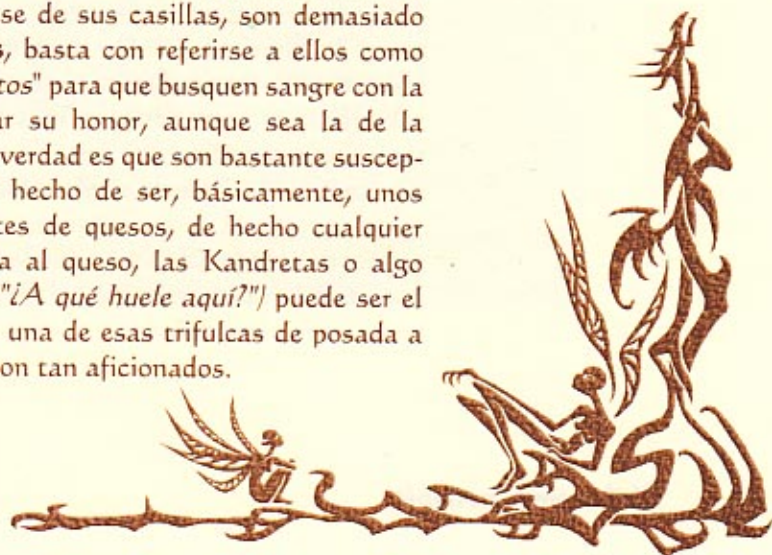


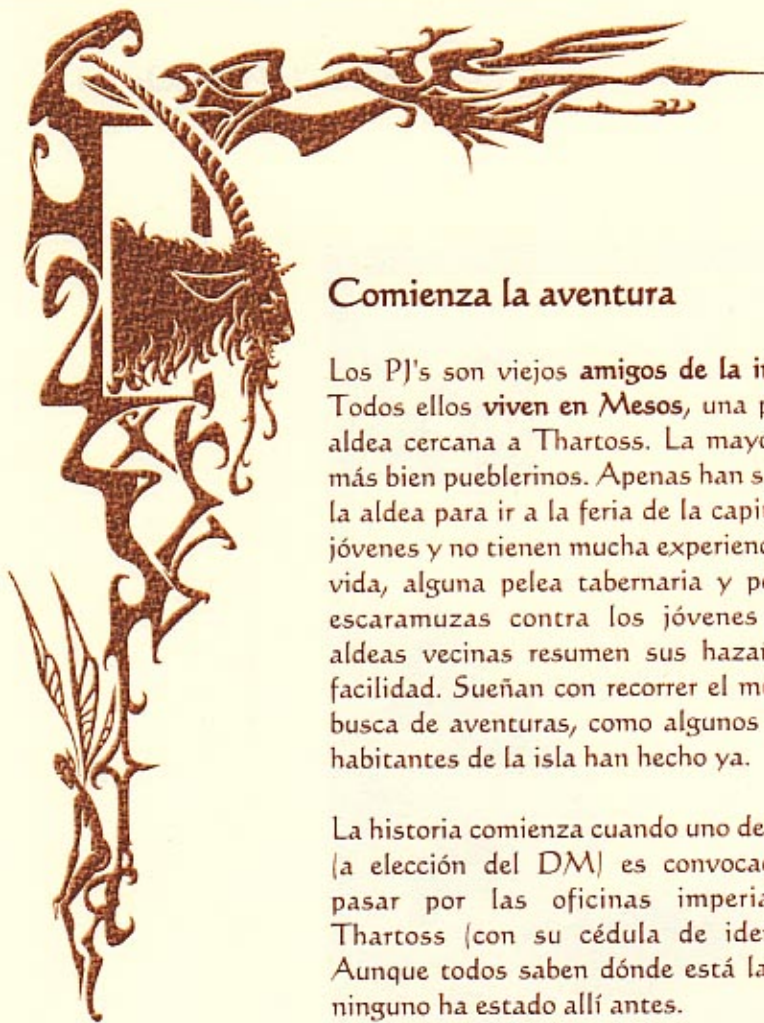
A pesar de que son su fuente de prosperidad, los habitantes de Kandras están un poco avergonzados de las Kandretas y de su rústica forma de vida. Cuando viajan al continente tienen siempre un importante **complejo de inferioridad**, se sienten un poco pueblerinos sin embargo cada vez que se les presenta la ocasión aprovechan para visitar Erhyn. Luego, de vuelta en sus hogares, relatarán durante meses sus grandes aventuras en el continente.

Los Kandrenses viven una **existencia rutinaria** y aburrida, muchos son los que han ido al continente en busca de aventuras y bastantes los que no han vuelto. En el con-

tinente, a pesar de todo, son **respetados**, tenidos por hombres **simples, rudos** y algo **pendencieros** pero leales, **fieles a la palabra dada**.

De todas maneras es muy fácil sacar a un Kandrense de sus casillas, son demasiado **irritables**, basta con referirse a ellos como "Kandretos" para que busquen sangre con la que lavar su honor, aunque sea la de la nariz; la verdad es que son bastante susceptibles al hecho de ser, básicamente, unos fabricantes de quesos, de hecho cualquier referencia al queso, las Kandretas o algo similar ("¿A qué huele aquí?") puede ser el inicio de una de esas trifulcas de posada a las que son tan aficionados.





Comienza la aventura

Los PJ's son viejos amigos de la infancia. Todos ellos viven en Mesos, una pequeña aldea cercana a Thartoss. La mayoría son más bien pueblerinos. Apenas han salido de la aldea para ir a la feria de la capital. Son jóvenes y no tienen mucha experiencia de la vida, alguna pelea tabernaria y pequeñas escaramuzas contra los jóvenes de las aldeas vecinas resumen sus hazañas con facilidad. Sueñan con recorrer el mundo en busca de aventuras, como algunos ilustres habitantes de la isla han hecho ya.

La historia comienza cuando uno de los PJ's (la elección del DM) es convocado para pasar por las oficinas imperiales en Thartoss (con su cédula de identidad). Aunque todos saben dónde está la oficina ninguno ha estado allí antes.

El camino hacia el edificio de las oficinas imperiales es sencillo. Cuando se encuentran ante el imponente edificio los guardias de la entrada les indican la habitación a la que deben dirigirse. La puerta de la habitación está cerrada, pero en cuanto llamen una voz desde el interior les dirá que entren.

Una vez allí y tras certificar su identidad mediante la cédula familiar (documento que indica los miembros de la familia, su linaje, título nobiliario y escudo de armas si lo hubiere) se le hace entrega de un elegante sobre lacrado a su nombre. Tras firmar el recibo correspondiente (o poner una cruz si no sabe escribir) puede abrirlo. Dentro del sobre encontrará la carta que tienes en la página de al lado. El escriba que le ha entregado el sobre permanecerá en la habitación por si tiene alguna duda.

La noticia es una sorpresa total, hacía años que no había ninguna noticia de Chathan el dentado, su tío. Se suponía que estaba enrolado en el ejército de algún noble como mercenario. Aunque algunos rumores le situaban como clérigo en Baldort (la muy noble, pía y casta...) nadie se lo tomaba en serio. La festividad de Hermandad es dentro de 20 días, es una de las fiestas más famosas del continente en la que todas las religiones ofician ceremonias conjuntas sin importar las creencias de cada una.



Baldort

Baldort es la capital del imperio, la ciudad más grande del continente. Situada al norte, no está demasiado lejos de Kandras.

NOTA PARA EL DM

Saliendo de Viaje: Los sentimientos de alegría y miedo a lo desconocido se mezclan en los PJ's. Han tenido una vida aburrida pero apacible en su pueblo, saben que en el continente todo cambiará. Si bien es verdad que los viajeros narran historias maravillosas hay algo en todos, una sombra de tristeza en la mirada, una mueca de dolor en el rostro, algo de lo que nunca se habla pero que todos aceptan en silencio. Como DM, debes hacer especial hincapié en estos hechos.

En realidad no son más que unos pueblerinos asustados y deslumbrados, con ganas de ver un mundo que sólo conocen de oídas.

Por si esto fuera poco se dirigen a Baldort, capital del Imperio y centro de multitud de religiones, la más rutilante estrella del Imperio. Tal vez sea más de lo que puedan asimilar.

Nos, primer secretario administrativo de la Muy Noble, Pía y Casta Ciudad de Baldort. Baldort la Santa, la Primera entre las Ciudades Santas, la Sagrada, la Casa de Todos los Peregrinos, Cuna y Residencia del Emperador y Capital del Imperio más grande que ojos algunos hayan visto jamás.

Por la presente hacemos saber que debido a la desgraciada muerte de Chatham de Ekatonía, más conocido como Chatham el dentado, le ha sido transmitido en régimen de Herencia el inmueble que se detalla a continuación:

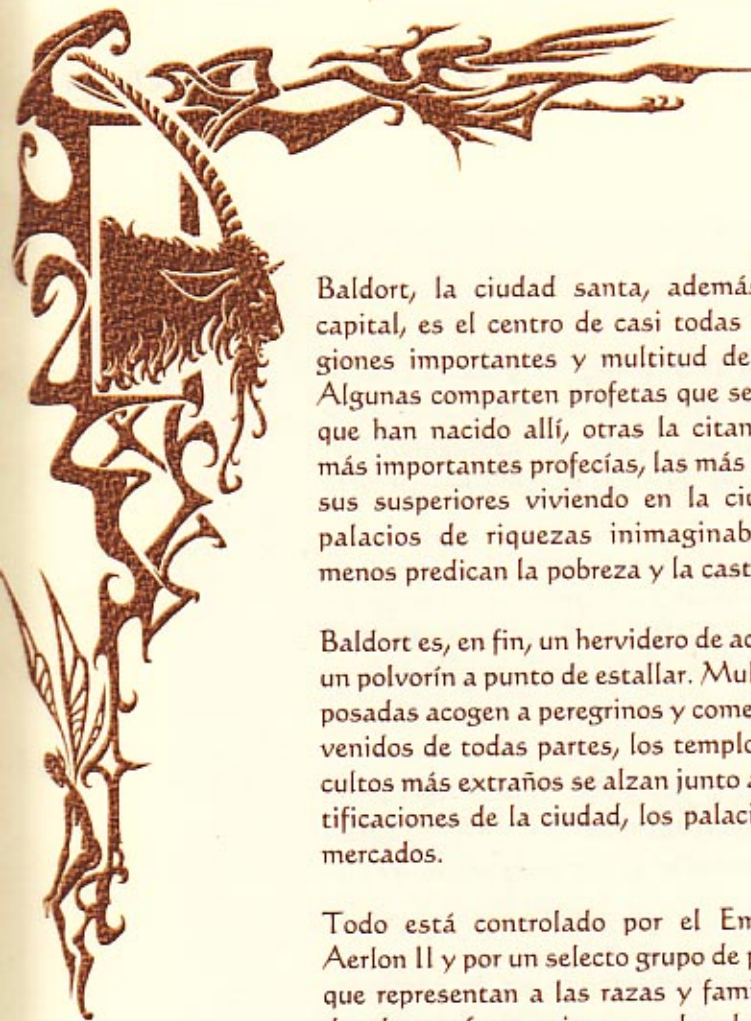
Posada "El descanso del Peregrino", sita en la plaza del Profeta Lapidable. Compuesta de taberna, dos plantas para huéspedes, cocina, establo, licencia para cinco años de ejercicio de las actividades que le son propias y cuatro trabajadores bajo sus ordenes.

Se le recuerda que, al ser el único sujeto mencionado en la herencia, recibirá tanto el inmueble citado como las pertenencias del finado. Debiendo pagar las costas del sepelio, que incluyen los necesarios y obligatorios rituales para la purificación del alma del sujeto (50 monedas de oro)

Se le recuerda asimismo que de no satisfacer dicha cantidad antes de la festividad de Hermandad, el inmueble será subastado para así hacer frente a dichos gastos. Entendiendo de esta manera que no está interesado en la herencia esta pasará al ayuntamiento de la Muy Noble, Pía y Casta ciudad de Baldort, Cuna y Residencia del Emperador y Capital del Imperio, que dispondrá de ella como mejor conveniere.

En la Muy Noble, Pía y Casta Ciudad de Baldort, Cuna y Residencia del Emperador y capital del Imperio el tercer día del mes de las brumas del decimocuarto año del Emperador Aeron II





Baldort, la ciudad santa, además de la capital, es el centro de casi todas las religiones importantes y multitud de sectas. Algunas comparten profetas que se supone que han nacido allí, otras la citan en sus más importantes profecías, las más tienen a sus superiores viviendo en la ciudad en palacios de riquezas inimaginables, las menos predicán la pobreza y la castidad.

Baldort es, en fin, un hervidero de actividad, un polvorín a punto de estallar. Multitud de posadas acogen a peregrinos y comerciantes venidos de todas partes, los templos de los cultos más extraños se alzan junto a las fortificaciones de la ciudad, los palacios y los mercados.

Todo está controlado por el Emperador Aeron II y por un selecto grupo de personas que representan a las razas y familias que de alguna forma tienen poder dentro del imperio. El ejército lo dirige un Paladín de Heironious, mano derecha del emperador.



Los preparativos

La formación del grupo: El resto de los PJ's podrán unirse al heredero en su viaje con mil excusas distintas pero sin dificultad, son grandes amigos y ninguno ha estado en el continente.

El dinero: Lo primero que necesitan es dinero para pagar las costas del sepelio del tío. Hay que tener en cuenta el background de los personajes. Si el heredero necesita un **préstamo** de los otros PJ's conseguimos por un lado que el grupo esté más unido y que

tengan además un motivo adicional para acompañarle.

Cada jugador empezará con unos **ahorros de 4d10 Monedas de oro**, es todo lo que tienen para comprar las armas y el equipo.

Material que pueden llevar: Se puede tener manga ancha al dejar que se aprovisionen (para lo que les va a servir...), aunque siempre siendo coherentes con los PJ's y su ambiente, hay que recordar que viven en un pequeño pueblo ganadero. Por lo tanto cualquier cosa que no se obtenga con facilidad en su aldea deberán comprarla en Thartoss, que es el único pueblo de la isla donde se puede encontrar una tienda con materiales que no sirvan exclusivamente para la manutención de las Kandretas o el cultivo de pequeños campos. Hay que tener en cuenta que, al estar aislados y no tener competencia los precios son un 25% más caros que en una tienda normal del continente.

Objetos valiosos: Los bienes más preciados que obtendrán provienen de herencias familiares muy valoradas y pueden ser objetos con ciertas cualidades mágicas no muy poderosas. Necesitan pasar una **tirada de Engañar, a dificultad 15** para convencer a su

TABLA DE OBJETOS ESPECIALES 1D6

- | | |
|-----|---|
| 1.- | Espada corta de gran calidad |
| 2.- | Cota de malla |
| 3.- | Armadura de cuero tachonado de gran calidad |
| 4.- | Daga +1 |
| 5.- | Anillo protección +1 |
| 6.- | Poción curativa 1D8+4 (tira otra vez omitiendo otro resultado de 6) |

familia de que el viaje merece la pena, si la superan consiguen una tirada en la tabla adjunta.

Si no consiguen superar la tirada no conseguirá nada de sus familias.

Si a pesar de todo están empeñados en llevarse algún objeto familiar valioso pueden tratar de robarlo, o simplemente cogerlo prestado para devolverlo posteriormente cuando regresen (aunque el DM nunca sugerirá esta opción). Si deciden hacer esto tirarán directamente en la tabla anterior.

Si el robo lo realizan la madrugada antes de irse, para cuando descubran lo que falta el PJ estará muy lejos.

Si en cambio el robo es realizado antes de esa noche, la familia puede descubrirlo (a discreción del DM) y recuperar el objeto. Además el PJ sufrirá un castigo adecuado (también a discreción del DM), una buena tunda puede ser la solución.

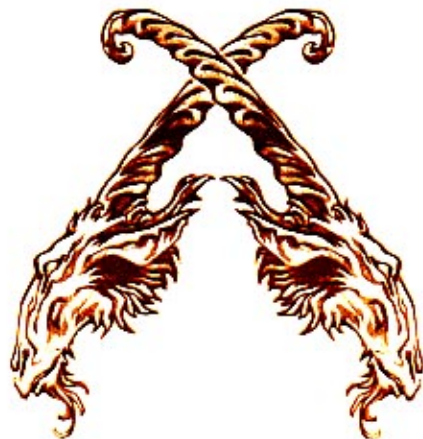
El viaje a Baldort: La única forma de salir de la isla es en barco, por lo que deberán dirigirse al puerto.

El puerto de Thartoss

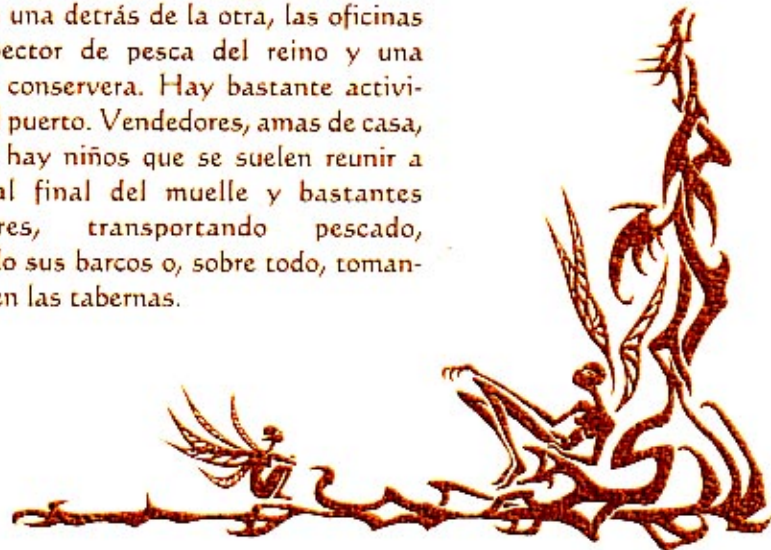
El puerto de Thartoss es el más importante de la isla, aunque eso no es decir mucho. Es el único con un tráfico regular con el continente, los demás puertos de la isla son más bien calas en las que hay atracadas algunas barcas de pesca.

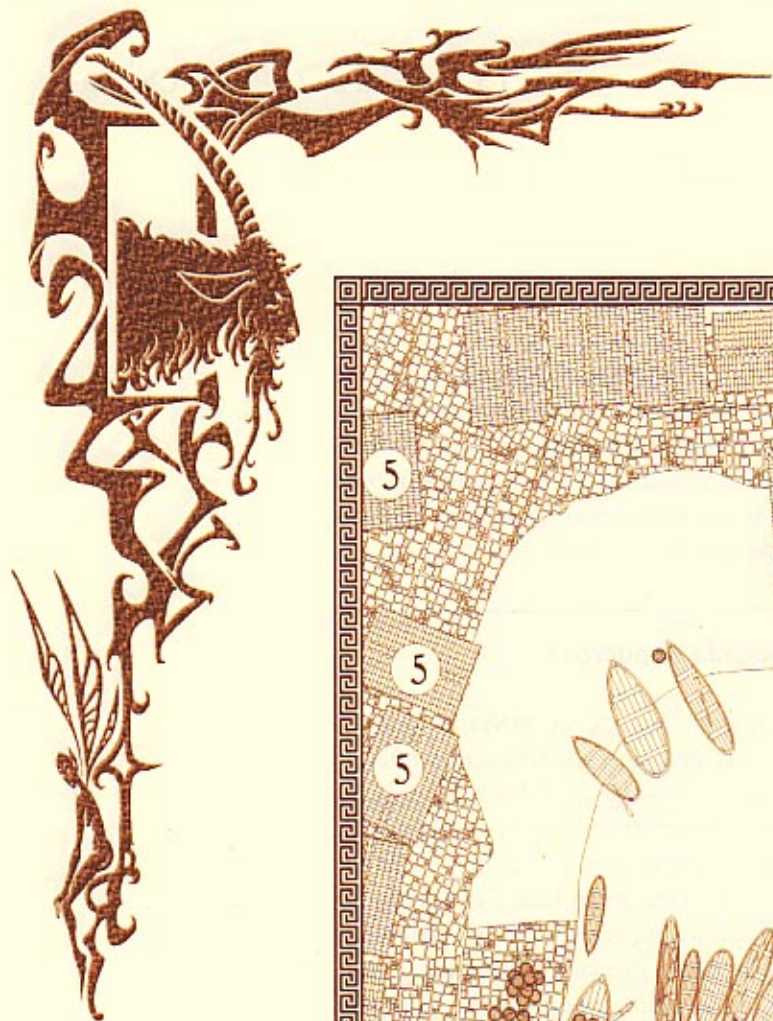
La llegada al puerto:

A primera hora de la mañana, con una fina capa de escarcha cubriendo los montes, salís de Mesos con la incertidumbre de no saber si alguna vez regresareis a vuestro hogar. El camino se hace corto hasta el pueblo de Thartoss, una vez allí os dirigís hacia la plaza principal del puerto, a estas horas está infestada de gente que pulula por todas partes llevando cajas de pescado, redes y todo tipo de enseres típicos de un puerto de pescadores.

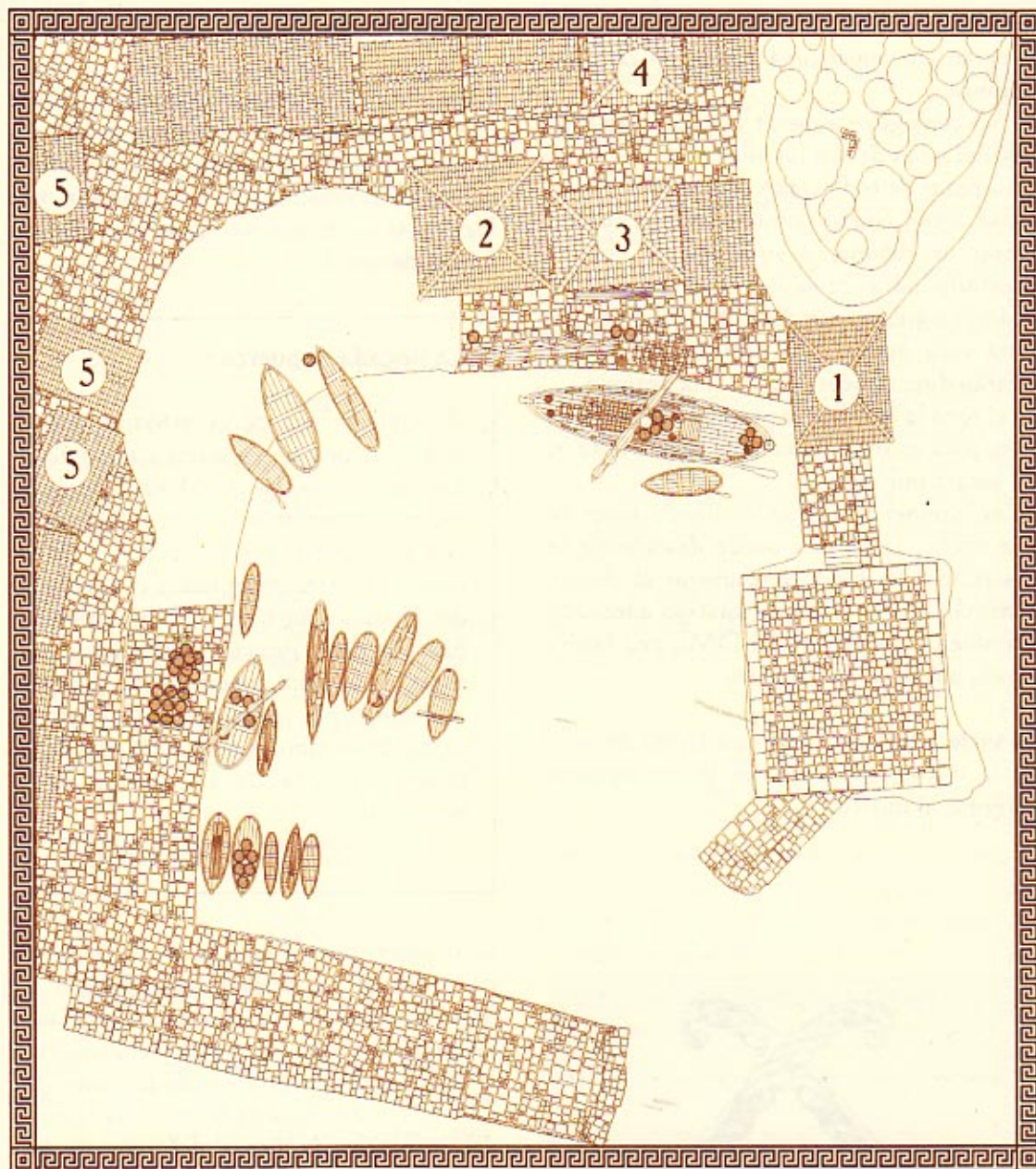


El pequeño puerto está al final del barrio marino de la ciudad, se reduce a un pequeño muelle. A un lado están atracados los pequeños barcos de pesca y el Erika IV y al otro hay algunas lonjas de pescado, dos tabernas una detrás de la otra, las oficinas del inspector de pesca del reino y una pequeña conservera. Hay bastante actividad en el puerto. Vendedores, amas de casa, también hay niños que se suelen reunir a pescar al final del muelle y bastantes pescadores, transportando pescado, limpiando sus barcos o, sobre todo, tomando algo en las tabernas.





12



1.- Oficinas del inspector de pesca: antes de comercializar el pescado los empleados del inspector lo cuentan y marcan las cajas con el sello imperial. Al finalizar el día el pescado que no se ha vendido es devuelto al inspector que lo lleva a la conservera.

2.- Conservera: en esta lonja salan el pescado que no se ha vendido para convertirlo en conservas. Una parte se guarda en la propia ciudad para situaciones de escasez o guerra, el resto se manda a Baldort por el mismo motivo.

3.- **Taberna de "La Foca Dormida":** una agradable y tranquila posada donde los marineros descansan de sus viajes. La taberna no es muy ruidosa y la usan los capitanes de los pesqueros como oficinas para contratar tripulación o alquilar sus barcos. La noche que los PJ's van a pasar en Thartoss esta posada no tendrá alojamientos libres y no podrán conseguir una habitación donde dormir.

4.- **Taberna de "La Foca Borracha":** mucho más bulliciosa que la anterior. Lo que en la "Foca Dormida" era paz y sosiego aquí es juerga y ruido. A esta taberna vienen los marineros a emborracharse relatando sus hazañas en la mar. Las dos tabernas tienen el mismo dueño, Attikus Honestior, un avispado comerciante que ha dividido así a su clientela en dos grupos claramente diferenciados. En esta posada pueden encontrar alojamiento y comida por 1 moneda de plata al día.

Nota para el DM

Si los personajes quieren diversión esta noche, en "La Foca Borracha" se organizan grandes timbas de dados, y se hacen fuertes apuestas. Como entretenimiento alternativo, hay una gitana en un rincón que dice la buena ventura a los aventureros por un módico precio. Cosas poco habituales en Mesos, por cierto.

5.- **Lonjas de pescado:** se usan para despachar el pescado, no sólo a los vendedores ambulantes, sino también a algunas amas de casa que prefieren comprarlo directamente. Son muy grandes, los pescadores

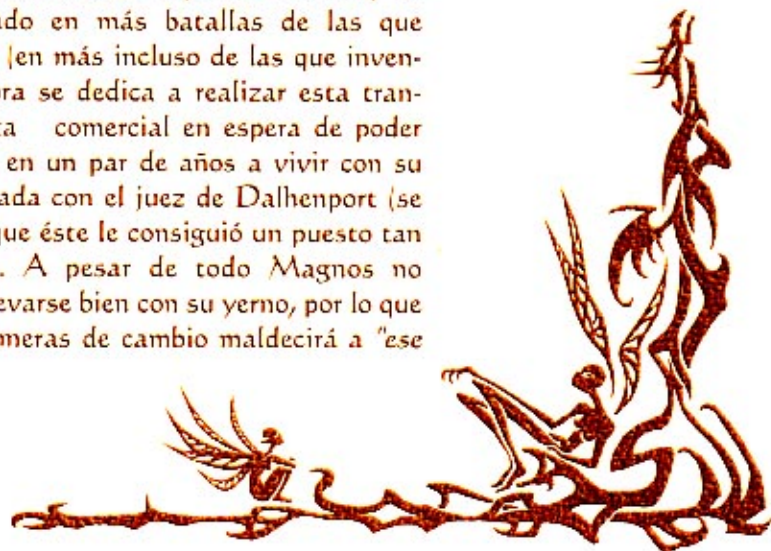
exponen su mercancía en ellas y negocian directamente con los compradores.



Información que pueden obtener en el puerto:

Del puerto de Thartoss salen barcos comerciales todas las semanas hacia el puerto de Dalhenport, una pequeña ciudad marinera al noroeste del continente, y hacia Baldort. Los barcos, cargados de quesos, también son usados por los Kandrenses como el medio de transporte más corriente y barato hacia el continente de Erhyn. Tardan generalmente tres días en completar el viaje hacia Baldort, con malas condiciones climáticas puede retrasarse un par de días más. Hay dos barcos que realizan la línea en la actualidad. Si preguntan les indicarán que el próximo que va a zarpar sale al día siguiente por lo que habrán de pernoctar en Thartoss. Es el "Erika IV", capitaneado por Magnos el tuerto. También se enterarán de que si no cogen éste tendrán que esperar una semana al siguiente. El capitán está en la taberna de la "Foca Borracha".

Magnos el tuerto es un viejo marino a punto de retirarse. Viejo lobo de mar, ha participado en más batallas de las que recuerda (en más incluso de las que inventa). Ahora se dedica a realizar esta tranquila ruta comercial en espera de poder retirarse en un par de años a vivir con su hija, casada con el juez de Dalhenport (se supone que éste le consiguió un puesto tan cómodo). A pesar de todo Magnos no parece llevarse bien con su yerno, por lo que a las primeras de cambio maldecirá a "ese





14

picapleitos, bueno para nada que me ha robado a mi linda Erika". Es un magnífico marino.

Cuando hablen con Magnos descubrirán que no es difícil conseguir una plaza en su barco (todo lo que cobra es dinero extra para su bolsillo). El trato con él es correcto, aunque seco. Recalcará bastante que saldrán al amanecer, estén o no los PJ's (no parece fiarse demasiado de los jovenzuelos). El precio del pasaje es de 5 monedas de oro por barba, el precio incluye pasaje y comida, aunque deberán realizar dentro del barco las tareas que indique Magnos.

Encontrando a Magnos

Un hombre ya entrado en años se encuentra en medio de un corro de marineros y niños contando historias de barcos piratas y asaltos a fortalezas. Tiene un aspecto hosco con un parche de cuero en su ojo derecho. Viste una camisa raída con una chaqueta de cuero muy usada y unas botas altas, la empuñadura de una espada larga asoma de su cintura. En su mano derecha tiene una gran jarra de cerveza de la cual bebe entre carcajada y carcajada, no hay duda que este es el capitán Magnos.

Mapa falso: Cuando estén en las tabernas preguntando por Baldort, Dalhenport y todo eso, se les acercará un simpático marino que tratará de venderles un mapa del Imperio. El mapa lleva muchas indicaciones hechas a mano, señala los lugares peligrosos, las distancias... parece bastante útil. El marino pedirá 5 monedas de oro, pero

Magnos el Tuerto

Marinero 5º Nivel

Dados Golpe: 5d10 (39)

Iniciativa: +5 (+1 Des, Iniciativa mejorada)

Velocidad: 30 Pies

CA: 14 (+1 Des, +3 Armadura de cuero tachonado)

Ataques:

Espada larga +9 cuerpo a cuerpo

Ballesta pesada +6 ataque a distancia

Daño:

Espada larga 1d8+6

Ballesta pesada 1d8

Salvaciones: Fort +6, Ref +2, Vol +1

Características:

Fue 16, Des 13 Con 14

Int 13 Sab 10 Car 15

Habilidades:

Nadar +10, saber (mar) +4,

saber (estrellas) +4, Profesión

(marinero) +8, Tregar +4, Uso de

cuerdas +4, Montar +5

Dotes:

Iniciativa mejorada, Soltura con el arma (Espada larga),

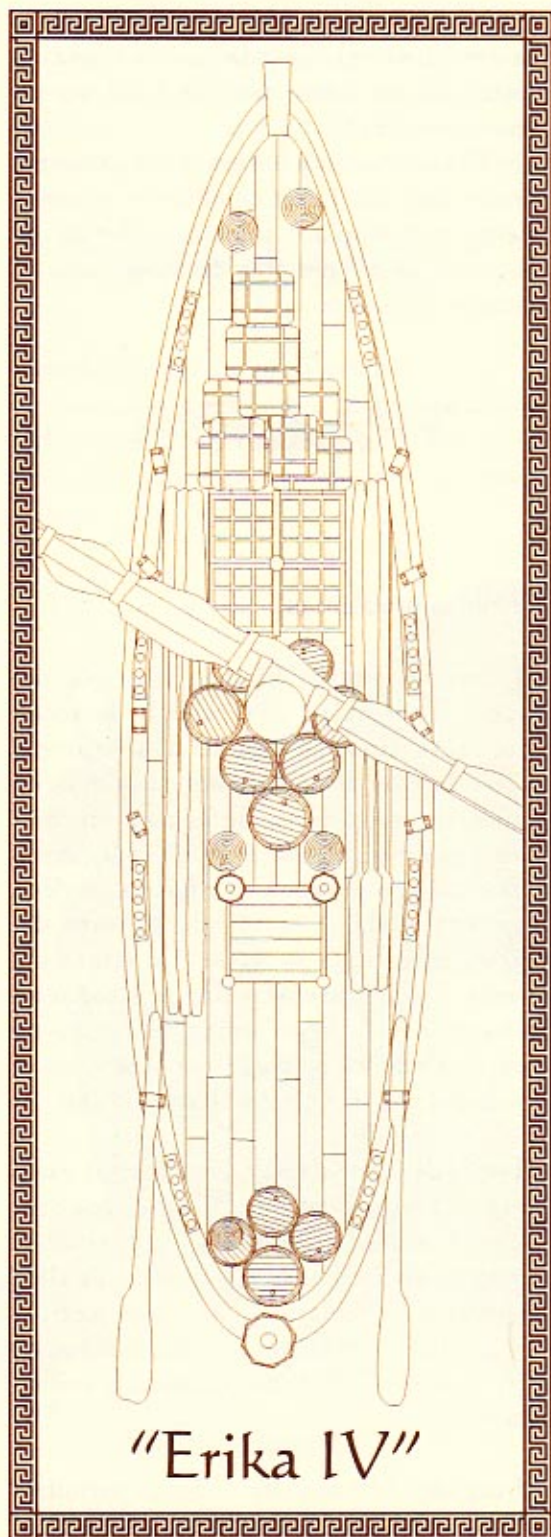
Especialización en Arma (Espada

larga), Pericia, Impacto sin arma

mejorado, Esquiva

Valor de Desafío: 3

Alineamiento: Neutral Bueno



Marineros (4)

Dados de golpe: 2d8 (12)
 Iniciativa: +1 (+1 Des)
 Velocidad: 30 Pies
 CA: 11 (+1 Des)

Ataques:

Espada corta +4 cuerpo a cuerpo

Daño:

Espada Corta (1d6+1)

Salvaciones: Fort +3, Ref +1, Vol +1

Características:

Fue 13, Des 12, Con 10
 Int 11, Sab 10, Car 10

Habilidades:

Nadar +5, Profesión (marino) +2,
 Uso de cuerdas +2

Dotes: Esquivar

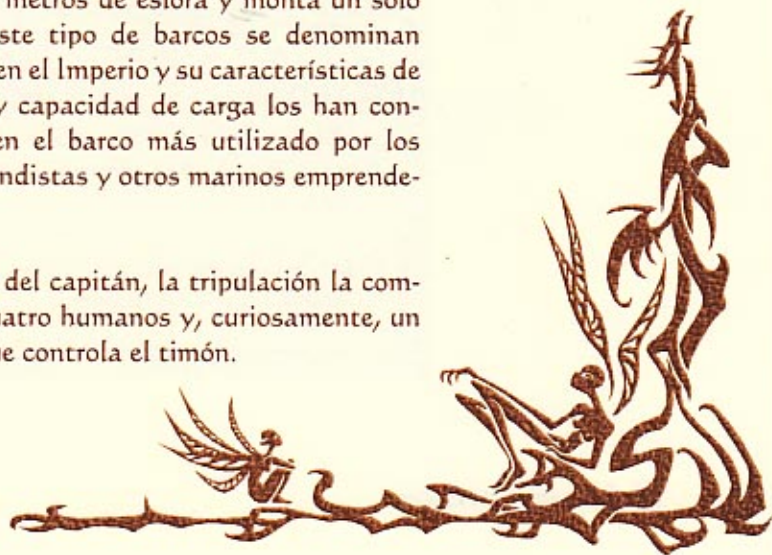
Valor de Desafío: 1

Alineamiento: Neutral

regateando (engañar 13) lo podrán conseguir por tan sólo 2, aunque si regatean demasiado el marino se puede ir ofendido. El mapa es evidentemente falso, pero los PJ's no tienen porqué averiguarlo cuando lo vean.

El barco de Magnos: el "Erika IV", mide dieciséis metros de eslora y monta un solo palo. Este tipo de barcos se denominan Kratoss en el Imperio y su características de rapidez y capacidad de carga los han convertido en el barco más utilizado por los contrabandistas y otros marinos emprendedores.

Además del capitán, la tripulación la componen cuatro humanos y, curiosamente, un enano que controla el timón.





El viaje en el barco será tranquilo los dos primeros días. Dentro del barco, como les recordará el capitán cuando suban a bordo, están prohibidas las armas en cubierta, por lo que deberán guardarlas en sus camarotes. Además, por el bien de los pasajeros, no es aconsejable permanecer con cualquier tipo

Gronik el Timonel
Guerrero 4º Nivel

Dados de golpe: 4d10 (42)
Iniciativa: +6 (+2 Des, Iniciativa mejorada)
Velocidad: 30 Pies
CA: 12(+2 Des)

Ataques:
Gran hacha +8 cuerpo a cuerpo; 6
Ballesta pesada +6 ataque a distancia
Daño:
Gran hacha 1d12+5
Ballesta pesada 1d8

Salvaciones: Fort +10, Ref +3, Vol +1

Características:
Fue 16 Des 15 Con 22
Int 12 Sab 10 Car 7

Habilidades:
Nadar +10, Profesión (timonel) +8,
Tregar +4, Uso de cuerdas +4

Dotes: Iniciativa mejorada, Soltura con el arma (Gran hacha), Especialización en Arma (Gran hacha), Ataque poderoso, Hendedura.

Valor de Desafío: 3
Alineamiento: Neutral Bueno

de armadura más pesada que una cota de cuero, ya que flotar con ella suele ser un tanto complicado.

Los PJ's se aburrirán bastante, los pasajeros tienen poco que hacer en el barco, generalmente molestan en cubierta, además no disponen de ningún área de recreo, sólo su estrecho camarote.



Posibles problemas

El timonel enano: El más irascible del grupo. Comenzará una pelea si le tocan mucho las narices. Puede ser a puñetazos o tratarse de un duelo si es por cuestiones de honor. En ningún caso se iniciará un combate con armas ya que al PJ no se le permitirá estar con un arma en cubierta, si tiene una escondida y la blande delante del enano, este tirará la suya y le retará sin armas. Es de sentido común para todos en el barco las peleas sin armas. Si aun así no tira el arma, es probable que acabe en el fondo del mar con las conchas y el coral.

El resto de la tripulación: Los marinos van a lo suyo. Desprecian a los PJ's a los que consideran niños y palurdos. No tendrán empacho en decirles lo que piensan de ellos si insisten en hablarles. Esto puede motivar un conflicto similar al anterior, aunque en este caso será difícil que la pelea la inicien los marinos.

El capitán: El bueno de Magnos permitirá alguna escaramuza a puñetazos si se da el caso y no pasa a mayores, sirve para que la tripulación se desfogue. En cambio tratará

de evitar cualquier duelo o reto al honor, aunque si el desafío está lanzado deberá dejar que se realice. En cualquier caso siempre tratará de evitar cualquier situación grave.



Resolución de los problemas:

Pelea a puñetazos: Ya sea generalizada o entre dos personas. Los marinos la encon-

trarán muy divertida, en cuanto comience se lanzarán al ataque con los puños por delante. Si los PJ's se batan con bravura se ganarán el respeto y la amistad de la tripulación y el combate finalizará por orden del capitán o al estallar algún marinero en risas, felicitando a su contrincante. Si los marinos ganan y los PJ's se rinden o caen inconscientes los marineros seguirán despreciándoles. Si algún jugador trata de usar armas será inmediatamente amonestado por el capitán y encerrado en su camarote.



17



Duelo: La situación es más grave y el honor está en juego. Al ser inevitable, si el reto está lanzado el capitán tratará de minimizar las consecuencias, para eso impondrá las condiciones para acabar el duelo (primera sangre). De todas maneras si la cosa va a mayores podrá parar el duelo y dar él mismo el nombre del ganador, obligando al otro a reconocer el resultado. La cosa finalizará con un tenso apretón de manos entre los contendientes.



El abordaje

Al amanecer del segundo día de travesía una vela aparece en el horizonte. Aunque el Erika navega a buena velocidad el barco desconocido acorta distancias de forma constante. Finalmente cuando queda claro que el barco se dispone a abordarlos el timonel da la alarma.

¡Abordaje!

Al amanecer os despiertan los gritos del timonel enano, subís medio dormidos y descubrís que vais a ser atacados por un barco mayor que el vuestro y que se acerca con gran rapidez desde estribor. Apenas os da tiempo a verlo y coger vuestras cosas cuando los primeros garfios empiezan a caer sobre la cubierta del Erika IV, criaturas esqueléticas se encargan de lanzar los garfios, mientras que otras se mueven torpemente detrás de las primeras esperando su turno, tras ellas una figura grande y peluda sobresale de otras dos encapuchadas que parecen observar la situación sin decir nada.

Barco del nigromante: con el doble de eslora que el Erika IV, se acerca rápidamente por un costado y se aferra con garfios. Su tripulación está compuesta por **ocho zombies**, **seis esqueletos**, un **Bugbear** que irá a por el capitán, un **wraith** que permanece en el barco del nigromante como su guardaespaldas y el propio nigromante que dirige la operación desde el barco. Estos dos últimos no entrarán en combate.

Tras un encarnizado combate, que puede acabar con la muerte de uno de los marineros, los esqueletos y zombies (si es que queda alguno vivo) empiezan la retirada, ésta coincidirá con la muerte del bugbear a manos del capitán.

NOTA PARA EL DM

El combate: Para todos los PJ's será muy posiblemente su primer combate serio, en el que se juegan la vida. Los enemigos son sobrenaturales, no parece que hayan visto a muchos esqueletos y zombies por Mesos. El enfrentamiento del capitán con el Bugbear puede utilizarse como indicador de la refriega. Si ves a los PJ's muy apurados, que el capitán acabe pronto con su rival, si tus muchachos se apañan bien alarga el combate lo que quieras, pero ten en cuenta que siempre acabará con la victoria del capitán, en ese momento el nigromante se retirará tras convocar nuevos esqueletos.

Victoria de los PJ's y los marineros: el ataque es rechazado, el nigromante invoca nuevos esqueletos como tripulación y se marcha.

Cuando está a cierta distancia lanza un poderoso hechizo que hace crujir las

Esqueletos

Dados de golpe: 1d12 (6)

Iniciativa: +5 (+1 Des, Iniciativa mejorada)

Velocidad: 30 Pies

CA: 13(+1 Des, +2 Natural)

Ataques:

2 garras +0 Cuerpo a cuerpo

Daño:

Garra 1d4

Especial: No muerto*, Inmunidad*

Salvaciones: Fort +0, Ref +1, Vol +2

Características:

Fue 10, Des 12, Con -

Int -, Sab 10, Car 11

Dotes: Iniciativa mejorada

Valor de Desafío: 1/3

Alineamiento: Neutral

***No muerto:** Inmune al control mental, veneno, sueño, parálisis y enfermedades. No está sujeto a las reglas de impactos críticos, daño atenuado, consumición de energía o muerte por daño masivo.

***Inmunidad:** Los esqueletos tienen inmunidad al frío. Como no tienen carne ni órganos internos, sólo reciben la mitad de daño realizado con armas de filo o punta.

Zombies

Dados de golpe: 2d12+3 (16)

Iniciativa: -1 (Des)

Velocidad: 30 Pies

CA: 11(-1 Des, +2 Natural)

Ataques:

Garra +0 Cuerpo a cuerpo

Daño:

Garra 1d6+1

Especial: No muerto*, Acciones parciales*

Salvaciones: Fort +0, Ref -1, Vol +3

Características:

Fue 13, Des 8, Con -

Int -, Sab 10, Car 1

Dotes: Dureza

Valor de Desafío: 1/2

Alineamiento: Neutral

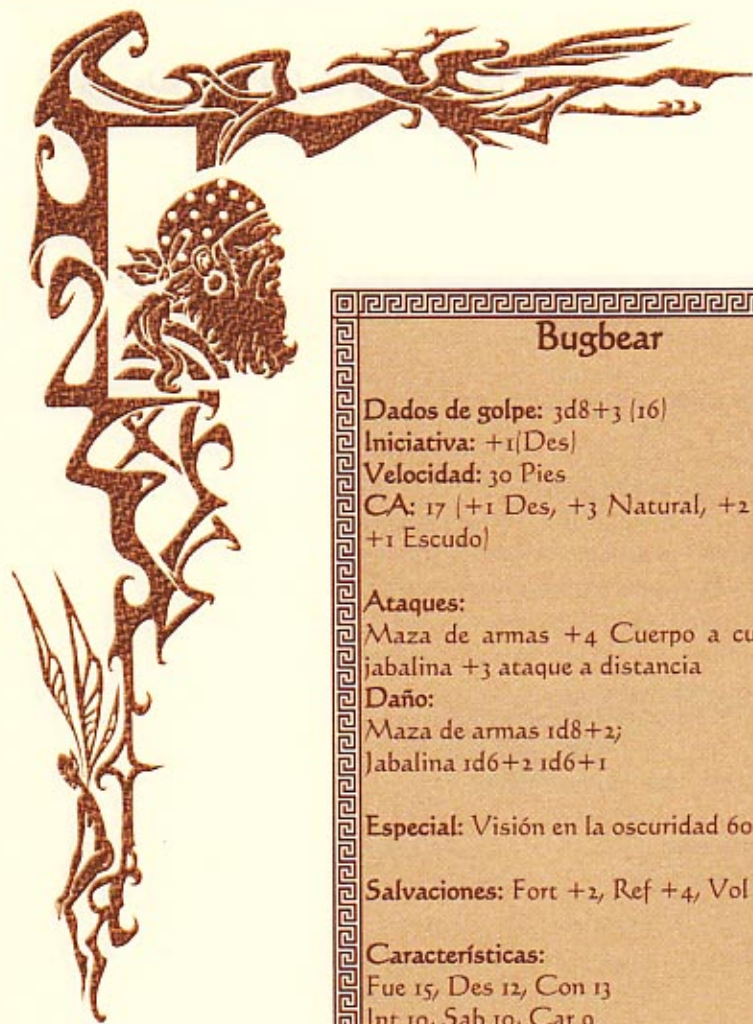
***No muerto:** Inmune al control mental, veneno, sueño, parálisis y enfermedades. No está sujeto a las reglas de impactos críticos, daño atenuado, consumición de energía o muerte por daño masivo.

***Acciones parciales:** Los zombies tienen unos reflejos muy pobres, pudiendo hacer sólo acciones parciales. De este modo ellos pueden mover o atacar, pero sólo pueden hacer las dos cosas si están cargando.

maderas del Erika IV, uno de los marineros avisará a su capitán de que la madera del barco en su línea de flotación está deteriorándose por momentos y el hundimiento del barco es inminente. Los marinos se montan en un bote salvavidas y los PJ's en el otro.

Tras unas horas de remar: Una tormenta de mediana intensidad les desorienta y les aparta del bote de los marineros. A pesar de todo tratan de dirigirse hacia el sur. Dos días después, hambrientos y ateridos de frío ven tierra, reuniendo sus últimas fuerzas llegan a una pequeña cala y caen extenuados.





20

Bugbear

Dados de golpe: 3d8+3 (16)

Iniciativa: +1(Des)

Velocidad: 30 Pies

CA: 17 (+1 Des, +3 Natural, +2 Cuero, +1 Escudo)

Ataques:

Maza de armas +4 Cuerpo a cuerpo; 6 jabalina +3 ataque a distancia

Daño:

Maza de armas 1d8+2;

Jabalina 1d6+2 1d6+1

Especial: Visión en la oscuridad 60 Pies

Salvaciones: Fort +2, Ref +4, Vol +1

Características:

Fue 15, Des 12, Con 13

Int 10, Sab 10, Car 9

Dotes: Alerta

Valor de Desafío: 2

Alineamiento: Caótico malo

solo día en llegar a la posada fortificada, siguiendo esos rastros cada vez más claros. Si no superan la tirada vagarán durante tres días por el bosque hasta dar con la posada. Ten en cuenta que sólo disponían de 20 días para llegar a Baldort, recuérdales de vez en cuando el tiempo que les queda para presionarles en el viaje.

La Posada

La jornada ha sido realmente dura, el cansancio y la fina lluvia caída desde primera hora de la mañana os ha desgastado tanto física como mentalmente. Es entonces cuando en lo alto de una colina vislumbráis lo que puede ser una empalizada. Tras ella hay un edificio, al fondo una columna de humo sale de una de sus chimeneas. En lo que parece ser la puerta principal permanecen encendidas dos antorchas, junto a ellas un enorme cuerno cuelga de una cadena a modo de timbre.

Perdidos

Los PJ's despiertan en una pequeña playa rodeada por un gran bosque.

El bosque: La cala está rodeada por un espeso bosque de grandes árboles. Es imposible encontrar un camino, parece que ha pasado mucho tiempo desde la última vez que lo visitó alguien. Si algún PJ decide investigar, puede encontrar marcas dejadas por hombres tiempo atrás (ramas cortadas, restos de huellas) si supera una **tirada de supervivencia a 17**. En ese caso tardarán un





La posada se encuentra en un desvío de la ruta de Dalhenport a Baldort. Está a pocas horas del camino principal, junto a Betral, un pequeño pueblo abandonado que hace años tuvo alguna actividad minera. Al cerrarse la explotación los habitantes abandonaron el pueblo, aunque "La Ardilla de Cinco Patas" permaneció abierta. Debido a la fama de su cocina muchos viajeros de la ruta Dalhenport-Baldort la eligen para pasar la noche. Lo que hizo su dueño Ibrahim Abdel Rahin fue fortificarla para poder defenderse de salteadores y similares. La posada se encuentra a poco más de una

semana de Dalhenport y a dos días a caballo de Baldort

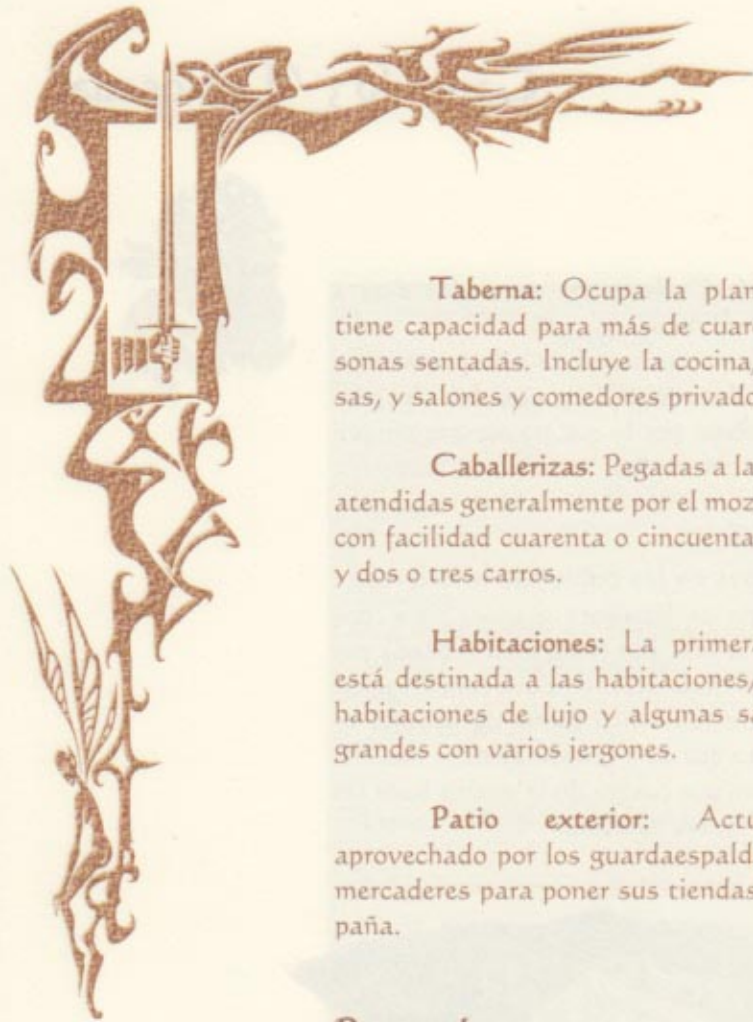
Todos estos datos son de sobra conocidos por los trabajadores de la posada y los viajeros de paso, por lo que no supone ningún problema obtenerlos.

Estancias:

(ver planos en las cubiertas interiores)

La posada es bastante grande, tiene dos pisos de altura. Por fuera está rodeada por una empalizada defensiva que funciona perfectamente. La única forma de acceder es una puerta que da a la entrada de la posada. Un cuerno que cuelga de la puerta hace las veces de timbre de aviso.





Taberna: Ocupa la planta baja, tiene capacidad para más de cuarenta personas sentadas. Incluye la cocina, despensas, y salones y comedores privados.

Caballerizas: Pegadas a la taberna, atendidas generalmente por el mozo, entran con facilidad cuarenta o cincuenta caballos y dos o tres carros.

Habitaciones: La primera planta está destinada a las habitaciones, hay dos habitaciones de lujo y algunas salas más grandes con varios jergones.

Patio exterior: Actualmente aprovechado por los guardaespaldas de los mercaderes para poner sus tiendas de campaña.

Personal:

A pesar del número de viajeros que pasa por la posada Ibrahim consigue que ésta funcione a satisfacción de sus clientes únicamente con la ayuda de su familia y un par de empleados.

Ibrahim Abdel Rahin: El dueño de la posada es de origen oriental. Es un experto cocinero exótico. Comenzó con una pequeña casa de comidas en Betral y pronto alcanzó el éxito con sus platos. Al cabo de unos años construyó su sueño, la posada de "La Ardilla de Cinco Patas" (un animal mitológico, símbolo de la buena suerte para su pueblo). Cuando el pueblo decayó, él seguía teniendo visitantes por lo que decidió fortificar la posada y seguir con el negocio. La verdad es que no le va nada mal. Ibrahim es un hombre feliz, que ha conseguido realizar su sueño. A pesar de todo

es un tipo bastante irritable y con poca paciencia, aunque pone todo su empeño en realizar bien su trabajo. De todas maneras, cada vez está menos en la cocina, ya que dirigir la posada le quita mucho tiempo.

Berta: Nacida en Betral, es la mujer de Ibrahim, está casi siempre trabajando en la barra y desde allí controla el trabajo de todos, bastante gruñona, en una primera impresión parece que tiene sojuzgado a Ibrahim, aunque en realidad el que manda es él.

Illiana y Ginevra: Las hijas de Berta e Ibrahim, se encargan de ayudar a su madre en la barra y de servir las mesas. Siempre están a la vista de su madre que las controla mucho.

Raglan: Se trata de un ex soldado que tuvo la mala fortuna de quedar cojo en una escaramuza. Actualmente vive en la posada. A cambio de una habitación y de la comida se encarga de cazar para ellos, ya que es un excelente arquero.

Fitzpatrick: El mozo del establo, encargado de la limpieza y cuidado de los animales, está secretamente enamorado de Ginevra, la más joven de las hermanas. Cuando tiene mucho trabajo le ayuda Raglan. Es el único de la posada que conoce a los gnomos (ya se verá más adelante quienes son estos gnomos)





Eberek

Dados de golpe: 9d10 (78)

Iniciativa: +1 (Des)

Velocidad: 30 Pies

CA: 19 (+1 Des, +18 Armadura completa)

Ataques:

Espada larga +12/+8, Cuerpo a cuerpo

Daño:

Espada larga 1d8+2

Salvaciones: Fort +9, Ref +4, Vol +5

Características:

Fue 15, Des 13, Con 16

Int 13, Sab 15, Car 17

Habilidades:

Empatía animal +5, Diplomacia

+8, Sanar +9, Intuir dirección

+3, Saber (religión) +9,

Escuchar +5, Montar +10,

Buscar +5, Avistar +5,

Nadar +10.

Dotes:

Soltura con arma (espada

larga), Ataque poderoso,

Hendedura, Pericia,

Expulsión incrementada.

Valor de Desafío: 5

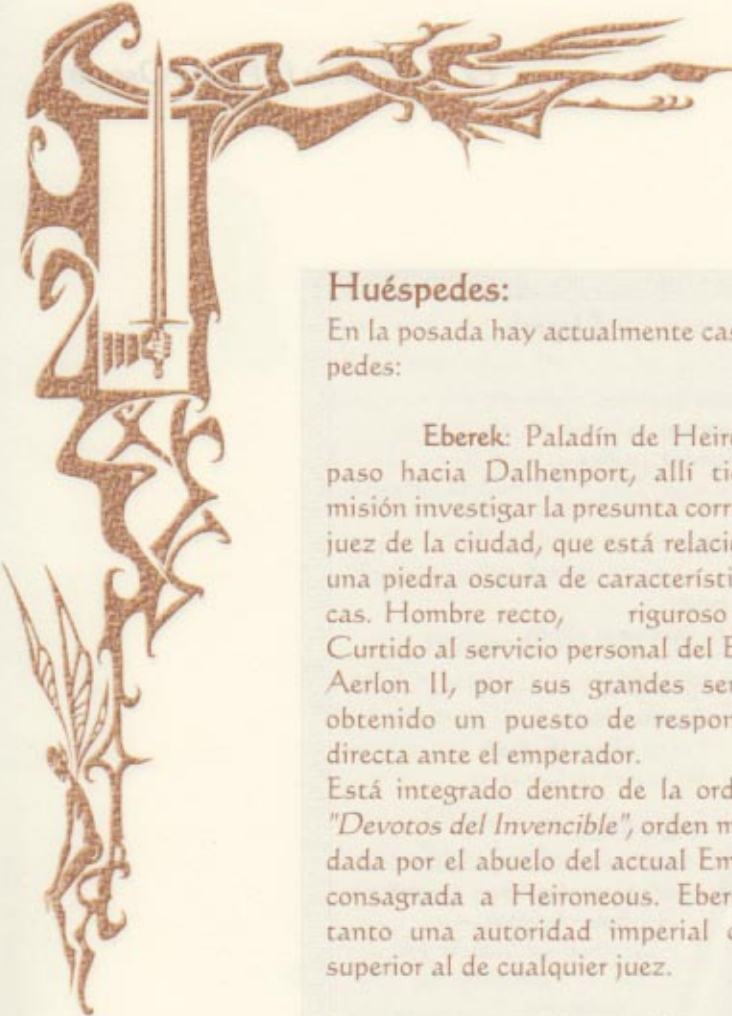
Alineamiento: Legal Bueno

Número de hechizos:

2 de Nivel 1

1 de Nivel 2





Huéspedes:

En la posada hay actualmente casi 30 huéspedes:

Eberek: Paladín de Heironeous de paso hacia Dalhenport, allí tiene como misión investigar la presunta corrupción del juez de la ciudad, que está relacionado con una piedra oscura de características mágicas. Hombre recto, riguroso e íntegro. Curtido al servicio personal del Emperador Aerlon II, por sus grandes servicios ha obtenido un puesto de responsabilidad directa ante el emperador.

Está integrado dentro de la orden de los "*Devotos del Invencible*", orden militar fundada por el abuelo del actual Emperador y consagrada a Heironeous. Eberek es por tanto una autoridad imperial con poder superior al de cualquier juez.

Los "*Devotos del Invencible*" son casi más monjes que guerreros (lo que no quiere decir que no sean luchadores prodigiosos), conocidos en todo el continente y muy respetados. Sus sobrias vestimentas se asemejan a las de un caballero cualquiera, aunque un aire de poder y sabiduría les rodea. El único símbolo de su rango está en la empuñadura de su espada, que no se distingue fácilmente.

Seguidores de Eberek: Por su posición Eberek lleva siempre siete seguidores, aunque generalmente cabalga con un destacamento mayor. Su pertenencia a los Elegidos le otorga el mando de todo un regimiento de soldados imperiales, pero va a realizar su misión en calidad de juez, no de general, por lo que ha decidido que le acompañen tan sólo un puñado de miembros de élite perfectamente disciplinados y adiestrados. Es un honor servir a Eberek y

sólo son escogidos los mejores de entre sus destacamentos.

Thadeus: Más conocido por Thadeus el manco. Es natural de Mesos y por lo tanto, conoce a los personajes y viceversa.

Baldric, de Limestone: Miembro de una familia de mercaderes de Baldort. Viaja junto a su esposa y media docena de guardaespaldas hacia Dalhenport, para ocuparse de sus negocios familiares.

Rashid Ibn Jaffar: Procedente de lejanas tierras del Este, este extravagante mercader de telas y otros productos exóticos viaja hacia Baldort con el propósito de introducir sus mercancías en la clase alta de la ciudad. Le acompañan su mujer, su bella hija y nueve guardaespaldas pertrechados con enormes hojas curvas.



En la posada

La entrada a la posada: Al anochecer, siguiendo un camino que han logrado encontrar (antes o después), descubren en lo alto de una colina lo que parece una posada fortificada, los muros que la rodean no permiten el acceso a cualquiera. A medida que se van acercando perciben el humo que sale de la chimenea, luego los ruidos del interior e incluso creen apreciar cierto calor que desprende el edificio.

Cuando llegan junto a la puerta del muro ven el cuerno. Un minuto después de que lo toquen se asomará Fitzpatrick, el mozo de cuadras, un chico que cuida de las

caballerizas y que al ver a esos forasteros con tan mal aspecto (agotados, sin afeitar y con las ropas rotas) huirá hacia el interior de la taberna. Cinco minutos después se asomará el dueño, flanqueado por dos hombres de Eberek. Tras un pequeño interrogatorio les dejará pasar.

En el interior de la posada: A esas horas la posada bulle de actividad, la mayoría de las personas se dispone a cenar. En la mesa de los comerciantes algún guerrero ha comenzado a tocar mientras sus compañeros cantan a voz en grito. En la mesa de Eberek, los soldados comen sin hacer apenas ruido y sin hablar entre ellos. En una mesa apartada se encuentra Thadeus.

Cuando entra el grupo, todos callan durante unos momentos y les miran de arriba abajo, parecen pordioseros. Enseguida Thadeus les ve y les anima a acercarse a su mesa. Thadeus parece muy contento y les llama a voz en grito por sus nombres, toda la taberna le ha oído.

Thadeus parece feliz de verles. Les invita a una copa y les deja que le cuenten su historia, lo que les ha pasado. Luego habla él, está bastante excitado, ríe sin parar y les da codazos cómplices, les guiña los ojos... continuamente habla con sobrentendidos (que él cree que todos comprenden pero los PJ's no captan).

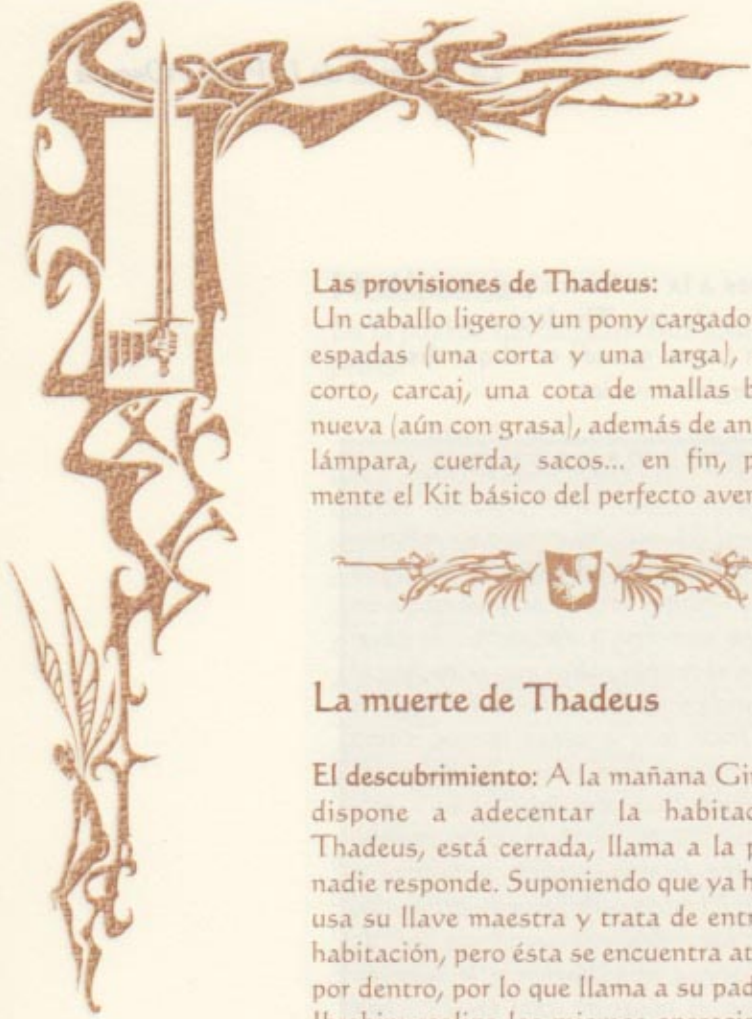
Les cuenta que, casualmente, dispone de las provisiones necesarias para que puedan proseguir el viaje. Insiste, mientras ríe en voz bastante alta, en que deberán pagarle de alguna manera, aunque también aclara que no deben preocuparse, que siempre se llega a algún acuerdo. Después de la cena que paga Thadeus y que dice que también se la deben, afirma estar bastante cansado y queda con los Jugadores para mostrarles las

provisiones a la mañana siguiente. Al rato se retiran a dormir, Thadeus a su cuarto y ellos a un cuarto grande en el que disponen de unos jergones vacíos

NOTA PARA EL DM

Thadeus el Manco: Su mote hace referencia a su especial predilección por las cosas ajenas, un manos largas, aunque nadie en Mesos se atrevería a decírselo a la cara. Todos en el pueblo saben que se dedica al contrabando y no faltan los que aseguran que no hace feos a cosas peores, como asaltos y asesinatos. Para los niños de Mesos representa otra cosa, es un personaje que cuando aparece por el pueblo, cada cierto tiempo, reparte golosinas e inventa mil historias de héroes y princesas. Cuando los niños van creciendo ven de forma distinta la situación y le rehuyen temerosos. A pesar de todo los PJ's han tenido más tratos con él de los que quisieran, han llevado mensajes suyos a extraños hombre en Tharsos e incluso le han comprado alguna cosa de contrabando a buen precio. Puede incluso que algún PJ le admire secretamente. De todas formas en estos momentos Thadeus está pasando un mal momento, acaba de matar a un noble y a su acompañante gnomo para robarles, vino a descansar hace un par de días a la posada a disfrutar de su buena suerte, pero apareció el paladín y compañía y teme que le descubran. No se cree la versión oficial del paladín y piensa que le buscan por asesino. Los PJ's le vienen de perlas para venderles las pertenencias robadas y salir con ellos sin llamar la atención. Así, se mostrará seco y esquivo con todo el mundo menos los PJ's, tratando de rehuir en todo momento al paladín.





Las provisiones de Thadeus:

Un caballo ligero y un pony cargado con dos espadas (una corta y una larga), un arco corto, carcaj, una cota de mallas bastante nueva (aún con grasa), además de antorchas, lámpara, cuerda, sacos... en fin, prácticamente el Kit básico del perfecto aventurero.



La muerte de Thadeus

El descubrimiento: A la mañana Ginevra se dispone a adecentar la habitación de Thadeus, está cerrada, llama a la puerta y nadie responde. Suponiendo que ya ha salido usa su llave maestra y trata de entrar en la habitación, pero ésta se encuentra atrancada por dentro, por lo que llama a su padre. Ibrahim realiza las mismas operaciones que su hija, pero cuando no puede abrir la puerta carga contra ella. Al segundo intento logra forzar la puerta, entra en la habitación seguido por su hija que comienza a chillar presa del pánico. Encuentran el cadáver de Thadeus, degollado.

Las reacciones: Antes incluso que su guardia, Eberek llega a la habitación y ve lo sucedido. Algunos de sus soldados a duras penas le siguen. Inmediatamente se hace cargo de la situación.

Mientras, los curiosos van llegando. Los PJ's pueden o no estar entre ellos. De todas maneras nadie puede entrar en la habitación, custodiada ahora por dos hombres de Eberek. También coloca guardias en la puerta de salida, nadie puede salir de la posada hasta que él lo indique.

Los comerciantes se quejan porque están demorándose, pero ante la autoridad de Eberek callan rápidamente. Sin embargo,

Baldric seguirá refunfuñando. Si es preguntado, no intentará disimular su falta de aprecio por cualquiera que represente al actual Emperador de Baldort. De todas maneras, los mercaderes no se preocupan mucho porque son inocentes.

Qué ha pasado realmente

El asesino es Ungridh Tisidor Mancktsheimen V, un gnomo que habita bajo (y a costa de) la posada, y del que nadie, salvo el mozo de cuadras, conoce la existencia. El gnomo vive en un entramado de túneles que existen bajo la taberna, de esta manera el gnomo puede acceder a las más diversas estancias sin ser descubierto.

Historia de los Mancktsheimen:

Ungridh Tisidor Mancktsheimen V: el único superviviente de la familia. Es un alquimista completamente volcado en el estudio de las fuentes energéticas. Concretamente se ha especializado en la aplicación de los restos orgánicos depositados por las bestias de tiro para la fabricación de un líquido negro oleaginoso muy inflamable. Resumiendo, mediante una máquina adaptada a la salida del pozo negro del establo (que Fitzpatrick alimenta generosamente) trata el detritus para trasformarlo en "gas-o-tisidor", nombre con el que ha bautizado la sustancia. En los túneles tiene almacenados varios bidones del líquido, que de momento sólo usa en sus experimentos.

Alicdes Crophentauros Mancktsheimen VI: Hijo del anterior. Este joven gnomo llevaba una vida aburrida, no estaba muy interesado en los experimentos de su padre y tampoco tenía nada con lo que entretenerse. Conocía a Fitzpatrick, el mozo del establo,

aunque apenas se relacionaba con él, en cambio Marcus Práxides Morekai, un joven humano de familia rica que vivía en las cercanías era su gran amigo.

Marcus le llenó la cabeza de pájaros, proponiéndole irse juntos a vivir aventuras, no tardó demasiado en convencerle. Partieron juntos una semana antes en busca de aventuras. Acamparon a poca distancia de la posada con tan mala suerte que paso por ahí Thadeus, al verles dormidos y darse cuenta de las posibilidades del botín les mató en el momento para robarles. Thadeus se quedó con lo que consideró de más valor y ahora trataba de desprenderse del resto del botín vendiéndoselo a sus paisanos.

La razón por la que mató a Thadeus es la venganza. En una de sus salidas el gnomo le vió con el pony de su hijo junto con el caballo de su mejor amigo, así Ungridh comprende que algo le ha ocurrido a su hijo. Entra en la habitación de Thadeus por un pasadizo secreto y al registrarla en silencio descubre la varita mágica de su hijo de la que nunca se hubiera desprendido. De esta manera comprende que Thadeus había matado a su hijo y, entre lágrimas, acaba con el asesino.



La investigación

Eberek toma el control de la situación: Como ya hemos dejado escrito prohíbe entrar y salir de la posada y prohíbe también la entrada en la habitación de Thadeus.

Se coloca en una mesa con papel y pluma y, escoltado por dos de sus soldados, comien-

za a interrogar a todo el mundo.

En cuanto les toca el turno a los Pj's les deja claro que son los principales sospechosos. De hecho son los únicos sospechosos, son los únicos que conocían a Thadeus y además tenían un móvil, robarle las provisiones. Hay muchos testigos que lo corroboran.

Eberek es un hombre práctico y con prisa, tiene unos sospechosos y tiene un móvil, aunque no pueda decir cómo lo han hecho está dispuesto a condenarlos rápidamente. Les comunica que si la investigación no aclara algo más las cosas, serán llevados a Dalhenport a juicio al día siguiente.

Nota del DM

Durante el interrogatorio Eberek dejará bien claro dos cosas:

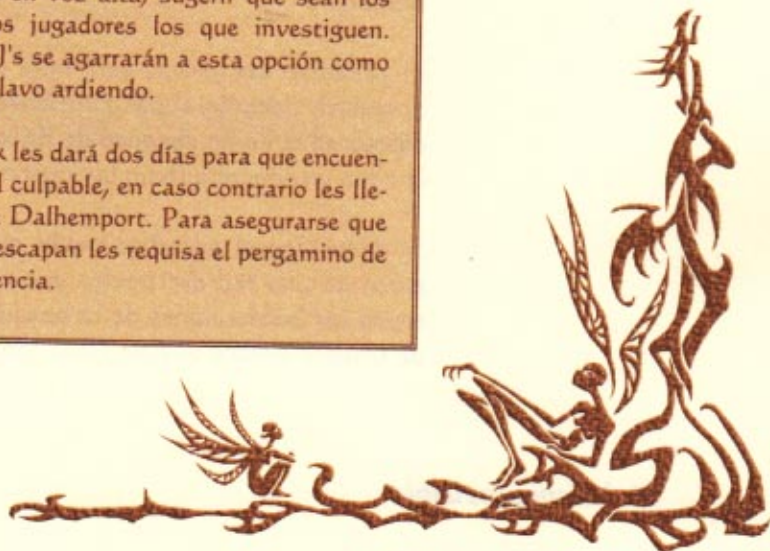
- Los Pj's son los únicos sospechosos
- Eberek necesita un culpable. Es un hombre justo que se debate entre condenarlos rápidamente y llevarlos a Dalhempport o darles una oportunidad (que investiguen ellos).

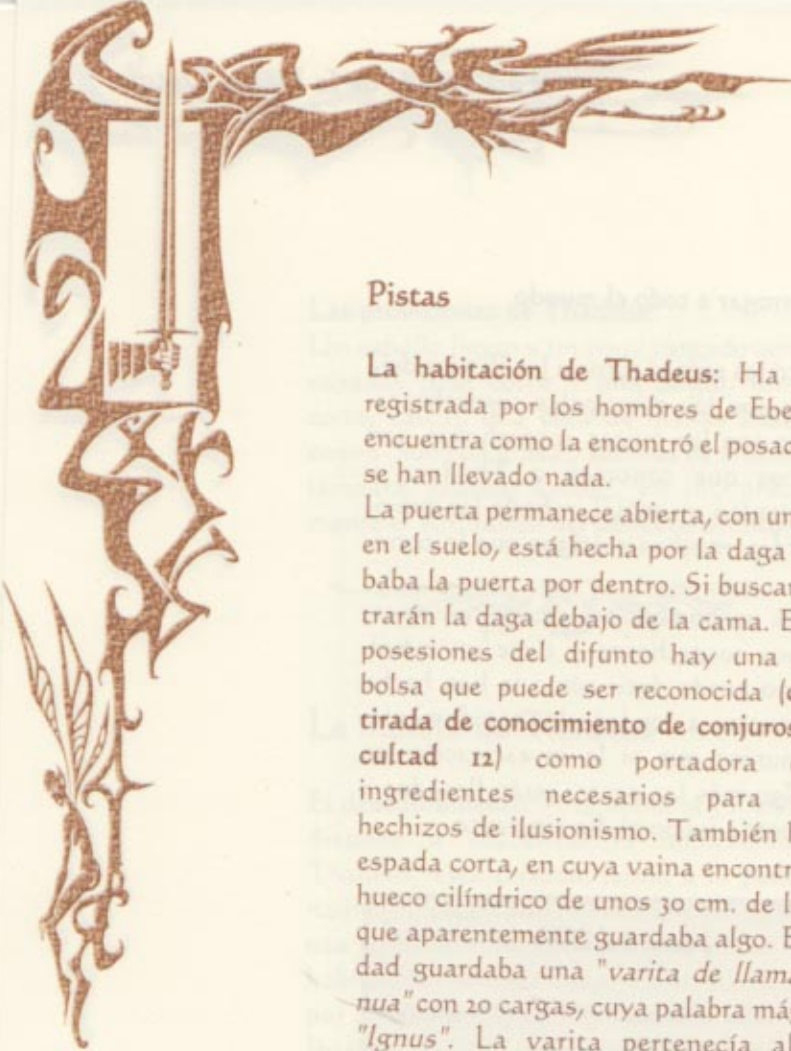
Debes dejar bien claro que la ÚNICA opción de los Pj's es investigar, luchar o fugarse no es posible.

El momento ideal para que los Pj's se impliquen en la investigación es durante el interrogatorio. El paladín puede, pensando en voz alta, sugerir que sean los propios jugadores los que investiguen. Los Pj's se agarrarán a esta opción como a un clavo ardiendo.

Eberek les dará dos días para que encuentren al culpable, en caso contrario les llevará a Dalhempport. Para asegurarse que no se escapan les requisa el pergamino de la herencia.

27





Pistas

La habitación de Thadeus: Ha sido ya registrada por los hombres de Eberek y se encuentra como la encontró el posadero. No se han llevado nada.

La puerta permanece abierta, con una marca en el suelo, está hecha por la daga que trababa la puerta por dentro. Si buscan encontrarán la daga debajo de la cama. Entre las posesiones del difunto hay una extraña bolsa que puede ser reconocida (**con una tirada de conocimiento de conjuros a dificultad 12**) como portadora de los ingredientes necesarios para realizar hechizos de ilusionismo. También hay una espada corta, en cuya vaina encontrarán un hueco cilíndrico de unos 30 cm. de longitud que aparentemente guardaba algo. En realidad guardaba una "varita de llama continua" con 20 cargas, cuya palabra mágica era "Ignus". La varita pertenecía al joven gnomo, pero su padre se la llevó tras matar a Thadeus.

También encontrarán un pequeño anillo de jade negro con una insignia, una especie de cara, valorado en 100 monedas de oro. La insignia es la de la familia Morekai (el símbolo lo conoce tanto Eberek como el posadero o los comerciantes, es bastante famoso, pertenece a una de las casas de comerciantes con más influencia de Baldort).

El pasadizo del gnomo será muy difícil de descubrir, deberán superar un **chequeo con dificultad 23** en un **chequeo de Buscar** sobre la zona en concreto (bajo las ventanas).

Si descubren el pasadizo verán que forma parte de una red de túneles que comunica todas las habitaciones de la posada, la red de túneles parece que no tiene ningún otro

fin que el de unir todas las habitaciones entre sí. Por su tamaño no parece hecho para un humano, sino para un ser más pequeño, de hecho un ser de tamaño Medio no podrá moverse dentro con cualquier tipo de armadura puesta, e incluso sin ella tendrá un penalizador de -4 a cualquier chequeo basado en Destreza, mientras esté dentro. Nadie en la posada dice conocer de la existencia de los túneles.

El posadero: Interrogando al posadero sabrán cómo descubrió el cadáver, aunque no les dará ninguna pista. Si le preguntan aclarará que tuvo que forzar la puerta.

El resto de los personajes: No saben nada.

En el Establo: Se encuentra el caballo de la víctima. Un caballo de categoría, cualquiera de los comerciantes les dirá que es un caballo muy caro, de pura raza. En la manta debajo de la silla lleva la marca de Morekai que hemos visto en el anillo. También están allí el resto de monturas de los huéspedes de la posada, así como un pony (lo que puede llegar a extrañar a los PJs).

Fitzpatrick: Se mostrará muy nervioso en el interrogatorio, no en vano lleva cuidando y alimentando a los ponys de los gnomos a costa de su jefe. Es el único que sabe de la existencia de los gnomos, aunque ignora dónde viven concretamente.

Si es registrado se le encontrará un extraño juguete en forma de piedra que al ser agitado produce efectos luminosos de colores. Fue un regalo de los gnomos, que además le pagan regularmente en oro por sus favores. Si registran sus ropas de cama le encontrarán 20 monedas de oro difíciles de justificar.

Vigilando el establo: Si los jugadores deciden vigilar el establo porque no se fían mucho de Fitzpatrick no descubrirán nada fuera de lo común. Fitzpatrick trabaja mucho y no hace nada extraño. El gnomo no pasará por ahí porque no tiene ningún motivo para hacerlo. Lo más extraño que hace el mozo es lanzar los desperdicios a una especie de pozo negro que se encuentra fuera del establo tapado por una trampilla. El pozo mide tres metros de diámetro y unos diez de profundo, además huele que apesta. Si preguntan se enterarán de que no es vaciado por nadie de la posada, aunque su nivel se mantiene constante (está claro, por tanto, que es un constante suministro para los experimentos del gnomo).

Conclusión: Los jugadores verán que la mejor pista que tienen es la mansión Morekai, deberán intentar ir, o que alguien vaya a investigar. Consultando el tema con Eberek y una vez expuesta la situación convincentemente, éste les dejará ir a investigar.

Para asegurarse que no tratan de huir Eberek les deja unos caballos lentos, y les informa de que si tardan más de dos días en volver, los considerará prófugos e irá en su búsqueda.

Información sobre los Morekai: Recogiendo datos de Eberek, los comerciantes y el posadero, podrán averiguar que la familia Morekai es una de las cuatro familias que forman el Consejo del Emperador, el órgano de gobierno supremo, sólo por debajo del emperador. Son muy influyentes. El posadero les informará que hay una mansión a media jornada de la posada que pertenece a una rama de la familia Morekai, o eso se dice, de todas maneras cree que es familia lejana, sin poder y sin relación con

los Morekai de la capital, aunque esto no lo sabe con certeza.

NOTA PARA EL DM

La realidad sobre los Morekai. Aun siendo una de las cuatro familias del consejo imperial, los Morekai siempre han tenido mala fama. La mansión familiar en la capital es uno de los edificios más misteriosos y temidos de la ciudad, lo que no es de extrañar teniendo en cuenta los rumores sobre la familia. Dichos rumores cuentan que la familia Morekai está gobernada por vampiros. La maldición de la sed de sangre pasa de una generación a otra. Cuando el gobernante del clan cree que alguno de sus descendientes es lo suficientemente valioso e inteligente como para heredar el puesto le convierte en vampiro. Esto significa que muy pocos de la familia son vampiros. Sin embargo, estos rumores son falsos. En próximos módulos se explicará quienes son realmente

Las hijas del posadero les dirán que la mansión está encantada, aunque cada una dará una versión completamente distinta de la otra. Sólo coincidirá en que vive en ella una loca con su hijo, el resto de los datos variarán de una versión a otra. El resto de la gente de la posada negará esta versión y se reirá de ella.

Ibrahim, el posadero, les dibujará un pequeño mapa que les será muy útil para encontrar la mansión. No parece que sea muy difícil encontrarla.





30

El viaje a la mansión Morekai

La mansión se encuentra muy alejada de cualquier camino. Una hilera de árboles a cada lado de lo que hace mucho tiempo fue un camino es la única guía de que van en buena dirección. Por lo demás el viaje se desarrollará sin demasiados problemas.

Tras unas cuatro horas de viaje una densa niebla lo empieza a cubrir todo. No se puede ver a 25 metros de distancia, aunque sí se oyen perfectamente las manadas de lobos que merodean por la zona.

La presencia de los lobos certifica que van bien encaminados, porque tanto ellos como la niebla son defensas de la familia Morekai encaminadas a alejar a cualquier tipo de visitante.

Lobos

Dados de golpe: 2d8+4 (13)
Iniciativa: +2 (Des)
Velocidad: 50 Pies
CA: 14(+2 Des, +2 Natural)

Ataques:
Mordisco +3 Cuerpo a cuerpo
Daño:
Mordisco 1d6+1

Salvaciones: Fort +5, Ref +5, Vol +1

Características:
Fue 13, Des 15, Con 15
Int 2, Sab 12, Car 6

Dotes: Sutileza con un arma (mordisco)

Valor de Desafío: 1
Alineamiento: Neutral

Capítulo 4: "La mansión Morekai"

Si continúan el camino comenzarán a ver los ojos de los lobos brillando en la niebla. A pocos metros verán un cartel que dice:

***"Propiedad privada,
no pasar bajo ningún concepto. Los
transgresores serán
castigados"***

Cuanto más avancen más se oirán los aullidos y más ojos de lobos verán, hasta que en un momento dado serán atacados por dos lobos.

Tras este pequeño encuentro con los lobos verán la mansión a lo lejos (la niebla se ha despejado un poco).

Llegando a la Mansión

En lo alto de una escarpada colina, se eleva la sombría Mansión Morekai. En la parte baja se encuentra lo que parece el cementerio familiar, un sin fin de tumbas reposan dentro de unos muros bastante dañados por el paso del tiempo. Un serpenteante sendero asciende hasta lo que os imagináis que será la entrada a la mansión...

Cementerio: En el cementerio descansan antiguos miembros de la familia Morekai, alrededor de los enterramientos se levantó un sello mágico para evitar que las almas de los enterrados retornaran para molestar a los vivos. La mayoría de las tumbas no tienen lápida, y las existentes están muy mal cuidadas y no se pueden leer las inscripciones (si es que alguna vez las hubo). Si los PJ's deciden revolver en las tumbas no tar-





P. Alzate

darán en encontrarse con sus ocupantes. Por cada tumba perturbada hay un 50 % de posibilidades de que se encuentren un no-muerto poderoso. El primero que aparecerá será un *Wight*, si siguen hurgando en las tumbas se las verán con un *Wraith*, y así sucesivamente. Cada nueva aparición será más poderosa que la anterior. Hay que tener en cuenta que en cada tumba en la que busquen existe un 75 % de posibilidades de encontrar un objeto mágico a elección del DM.

De esta manera llegarán hasta la puerta principal de la mansión que tiene encima el emblema de la familia Morekai. El edificio está rodeado por un foso lleno de un líquido oscuro y maloliente. En realidad no supone ningún peligro físico, excepto que quieran beberlo o se ahoguen en él, aunque tiene el inconveniente de que funciona como el hechizo de Agua Sacrílega.

La mansión

Una enorme puerta se levanta ante vosotros, del centro cuelga una garra metálica de lo que parece ser un animal que sujeta una enorme bola de hierro, la mansión en sí no es más que una fortaleza sin muralla exterior construida al borde de un acantilado, sólo se ven luces en las estancias más bajas, aunque cristales opacos impiden la visión de cualquier movimiento en el interior de la mansión.



Sello de los Morekai

La Mansion por dentro:

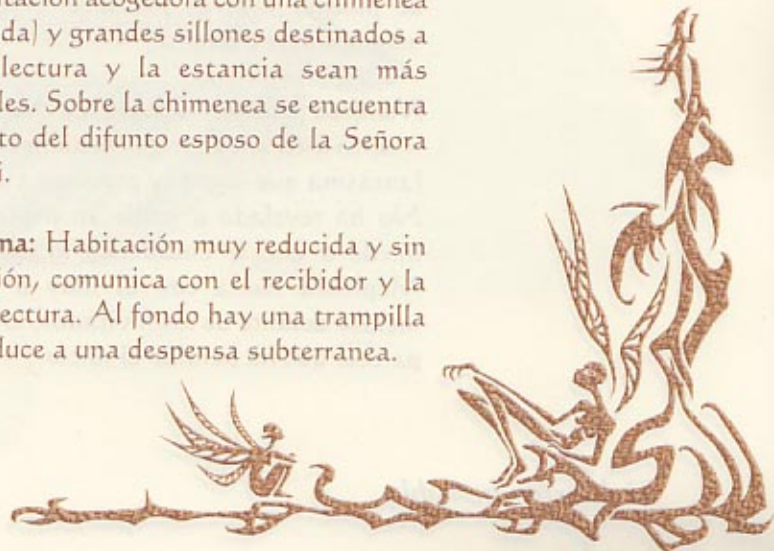
La mansión no se debe convertir en un "dungeon", ya que es solamente el lugar para establecer contacto con Mephista. A continuación describimos las estancias en las que se resolverá la escena (aunque la mansión sea mucho más grande de lo aquí mencionado).

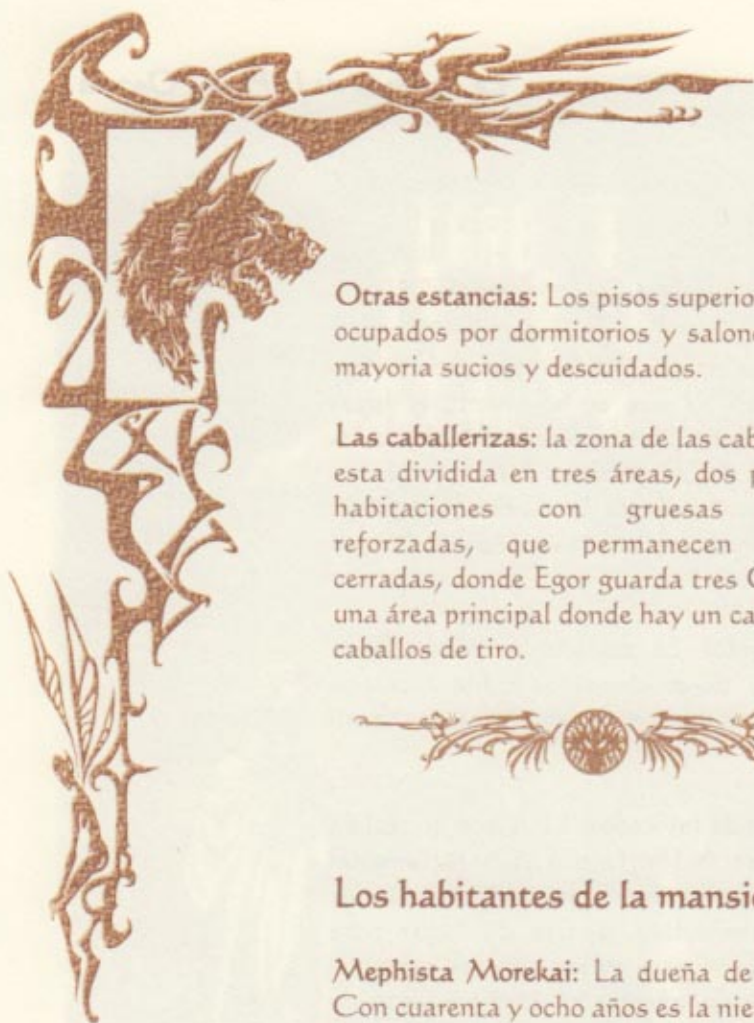
1.- Recibidor: El recibidor es una estancia cuadrada desde donde se tiene acceso a otras tres habitaciones, y a los pisos superiores.

2.- Salón de invitados: El acceso se realiza desde el recibidor. Es una salón rectangular con una enorme mesa rodeada de numerosas sillas, aparte de lugar para recibir las visitas (ellos son los primeros desde hace 10 años), también hace las veces de comedor. Las paredes están repletas de retratos de lo que parecen ser antiguos habitantes de la casa, la mayoría de los cuales se encuentra ahora mismo en el cementerio por el que han pasado. Aquí será donde tengan una primera conversación con la Señora Morekai, después Mephista les conducirá a su salón de lectura, donde se siente más tranquila.

3.- Salón de lectura: hay puertas que lo comunican con el recibidor y la cocina. Es una habitación acogedora con una chimenea (encendida) y grandes sillones destinados a que la lectura y la estancia sean más agradables. Sobre la chimenea se encuentra un retrato del difunto esposo de la Señora Morekai.

4.- Cocina: Habitación muy reducida y sin ventilación, comunica con el recibidor y la sala de lectura. Al fondo hay una trampilla que conduce a una despensa subterránea.





Otras estancias: Los pisos superiores están ocupados por dormitorios y salones, en su mayoría sucios y descuidados.

Las caballerizas: la zona de las caballerizas está dividida en tres áreas, dos pequeñas habitaciones con gruesas puertas reforzadas, que permanecen siempre cerradas, donde Egor guarda tres Ghouls y una área principal donde hay un carro y dos caballos de tiro.



Los habitantes de la mansión:

Mephista Morekai: La dueña de la casa. Con cuarenta y ocho años es la nieta menor del Señor de la casa Morekai. Su marido murió hace diez años. Oficialmente en un viaje de negocios, en realidad asesinado por oponerse a los métodos de la familia. Aunque Mephista dice haberse creído la versión oficial, su abuelo la tiene bajo vigilancia porque sospecha algo, acertadamente. Mephista nunca creyó a su abuelo, le odia con toda su alma y si pudiera haría cualquier cosa para hundirle. De momento no ha intentado nada por miedo a que lo pagara con su hijo. Lleva un enorme collar de platino y joyas preciosas (ver objetos mágicos más adelante)

Manfred Sidōw: Marido de Mephista y muerto diez años atrás. Actualmente es un fantasma que sigue (y protege) a su mujer. No ha revelado a nadie su presencia por miedo a que le encadenen al cementerio. Mephista habla con él muy a menudo, incluso delante de los invitados, lo que hace parecer que ha perdido el juicio.

Egor Tudman: Encargado por el señor de Morekai de vigilar a su nieta. Aunque a primera vista actúa como su mayordomo en realidad ambos saben cuál es su verdadera misión en la mansión. Tiene aterrorizada a Mephista. Su aspecto es el de un cincuentón estirado y ceñudo pero en realidad se trata de un demonio menor multiforme atado por el Señor de Morekai por un periodo de mil años. Durante dicho periodo debe cumplir sus instrucciones fielmente (le quedan todavía cuatrocientos cuarenta años por cumplir).

Ghouls: Egor tiene a 3 Ghouls en las caballerizas, nadie sabe que están allí, aunque si la situación se pone peligrosa no dudará en llamarlos.

Lisa y Adrian Woellër: Estos dos antiguos campesinos de Betral llevan más de veinte años al servicio de Mephista. Tienen mucho aprecio por su señora, aunque piensan que está medio loca porque habla con su difunto marido. También querían mucho a Marcus, el hijo de Mephista, según ellos la única persona normal de la mansión. Egor les da miedo, le obedecen siempre, pero le rehuyen cuando pueden.



Reacciones ante los jugadores

Mephista: Aunque ella nunca abrirá la puerta, se precipitará a la entrada para darles la bienvenida. Cualquiera que venga le puede ser de ayuda, ya sea porque traiga noticias del exterior o por la posibilidad de escape que pueda representar. Así pues, hará pasar a los personajes para poder



charlar un rato con ellos y les ofrecerá un pequeño refrigerio. La reacción de Mephista hacia la visión de cualquiera de las pertenencias de su hijo será de absoluta desolación, incluso ordenará a su mayordomo que la deje a solas con sus invitados.

Aprovechando este corto momento sin la presencia de Egor, les implorará que se la lleven de allí. Su plan es, primero escapar de la casa, y luego encontrar el cuerpo de su hijo y llevarlo donde alguien pueda resucitarlo.

Si le enseñan el anillo se echará a llorar. Ese anillo se lo han tenido que arrancar a su hijo muerto, jamás lo hubiera entregado. Les dirá que huyó de casa con un gnomo amigo suyo.





R. Alzate

Demonio menor multiforme

Dados Golpe: 3d8 (23)
Iniciativa: +7 (+3 Des, Iniciativa mejorada)
Velocidad: 30 Pies
CA: 16 (+3 Des, +3 armadura natural)

Ataques:
 2 garras +3 cuerpo a cuerpo
Daño:
 Garras 1d4+2 veneno*
***Ataque especial:**
 Veneno (Salvación 14, pérdida de 1d4 Fuerza temporal)

Salvaciones: Fort +6, Ref +6, Vol +6

Características:
 Fue 14, Des 16, Con 13
 Int 14, Sab 14, Car 16

Habilidades:
 Concentración +7, Escondarse +7, Moverse en silencio +5, Avistar +7, Escuchar +8, Buscar +8.

Propiedades Especiales:
 Invisibilidad (Dos veces al día)

Dotes:
 Iniciativa mejorada, Esquivar.

Clima:
 Cualquier tierra y bajo tierra

Valor de Desafío: 3
Tesoro: Ninguno
Alineamiento: Legal malo

Egor Tudman: Cuando los PJ's llamen a la mansión será él quien abra. De manera fría les comunicará que no son bienvenidos y tratará de echarles de la casa. Sólo la presencia de Mephista se lo impedirá.

Egor tratará, en su forma humana, de impedir que se queden y que se comuniquen con la señora. En su papel de mayordomo se opondrá a que la señora salga, les dirá a los PJ's que está loca, que habla sola, que hay que vigilarla siempre... en fin, que no puede dejarla sola. Si ella comenta que quiere

resucitar a su hijo lo usará como prueba de su chifladura.

En caso de que no logre convencerlos de que no la ayuden, se retirará unos minutos para prepararse y soltará a los ghouls que están encerrados en las caballerizas. Si aún así tiene las de perder, tomará su verdadera forma y les atacará.

Ghouls

Dados de golpe: 2d12 (13)
Iniciativa: +2(Des)
Velocidad: 30 Pies
CA: 14(+2 Des, +2 Armadura natural)

Ataques:
 Mordisco +3 Cuerpo a cuerpo; 2 Garras +0 cuerpo a cuerpo
Daño:
 Mordisco 1d6+1 y parálisis; Garras 1d3 y parálisis

Especial: No muerto*

Salvaciones: Fort +0, Ref +2, Vol +5

Características:
 Fue 13, Des 15, Con -
 Int 13, Sab 14, Car 16

Habilidades:
 Trepar +6, Escondarse +7, Moverse en silencio +7, Avistar +7, Escuchar +7, Buscar +7, Saltar +6.

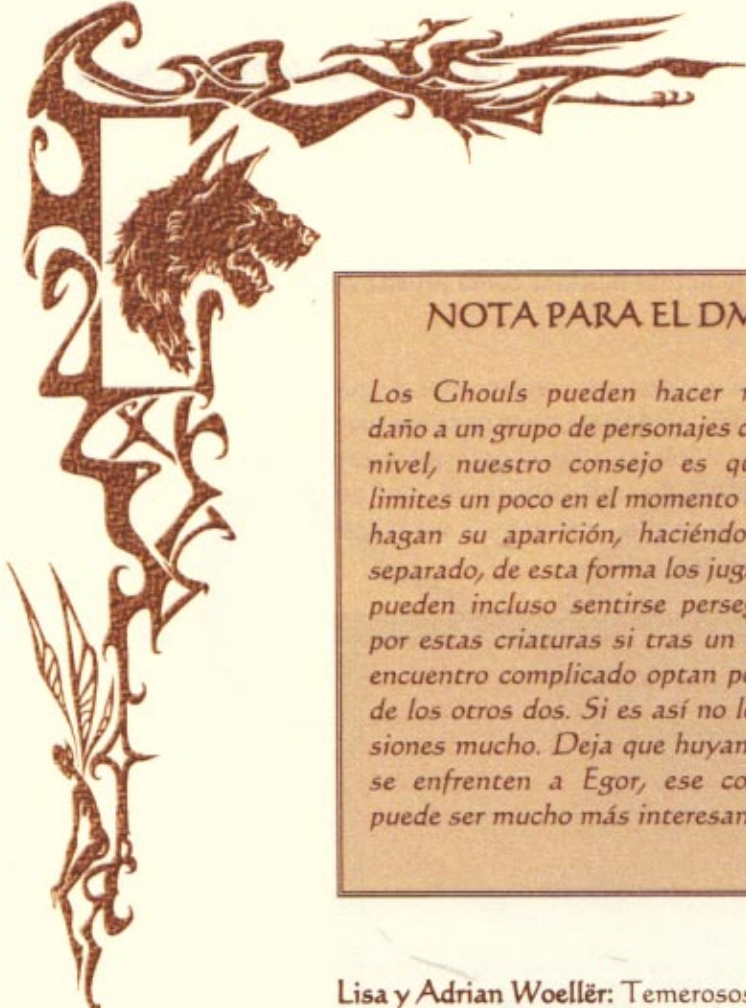
Dotes:
 Ataques múltiples, Sutileza con un arma (mordisco)

Valor de Desafío: 1
Alineamiento: Caótico malo

***No muerto:** Inmune al control mental, veneno, sueño, parálisis y enfermedades. No está sujeto a las reglas de impactos críticos, daño atenuado, consumición de energía o muerte por daño masivo.

Parálisis: Todo el que sea mordido o golpeado por la zarpa de un ghoul deberá realizar una tirada de salvación a dificultad 14 o será paralizado durante 1d6+2 minutos. Los elfos son inmunes a este tipo de ataques.





NOTA PARA EL DM

Los Ghouls pueden hacer mucho daño a un grupo de personajes de bajo nivel, nuestro consejo es que los limites un poco en el momento en que hagan su aparición, haciéndolo por separado, de esta forma los jugadores pueden incluso sentirse perseguidos por estas criaturas si tras un primer encuentro complicado optan por huir de los otros dos. Si es así no les presiones mucho. Deja que huyan y que se enfrenten a Egor, ese combate puede ser mucho más interesante.

Morekai (500 monedas de oro) y un collar de gemas engastadas (30.000 monedas de oro) que protege contra el plano negativo.

Mephista insistirá en acompañarles a la posada para buscar pistas para encontrar el cuerpo de su hijo.



Lisa y Adrian Woellër: Temerosos, se mantendrán todo lo al margen que puedan. Rondarán por la mansión realizando sus tareas cotidianas. Si los personajes consiguen hablar con ellos en algún momento confirmarán que su ama está chiflada, pero también que Egor es malvado (sólo si él no está delante).

Saben que el gnomo era muy amigo del Joven Señor y que se solían ver en los alrededores de la posada "La Ardilla de Cinco Patas". De hecho ayudaron a Marcus Práxides a escaparse de la mansión para reunirse con el gnomo.

Tras el combate

Si los jugadores vencen Mephista les recompensará. Tiene dos pociones de curación (1d8+2 puntos de golpe sanados por cada una), además les dará dos regalos, un anillo de jade negro con el sello de la casa

Capítulo 5: "Otra vez en la posada"

El camino de vuelta

No supone ningún problema. Al morir el demonio desaparecerá la niebla. De los lobos no se sabe nada, ni se les ve, ni se les oye. Mephista viajará en el carruaje de los Morekai.

Informando a Eberek: Cuando lleguen a la posada Eberek les estará esperando. Exigirá que le narren lo sucedido. Mephista corrobora los hechos. Es el momento de sacar conclusiones:

Parece claro que Thadeus mató a Marcus, el hijo de Mephista (o al menos colaboró en su muerte). También parece evidente que había otra persona con Marcus, el gnomo. De esta manera el gnomo se convierte en la pieza clave del rompecabezas. O murió con Marcus (se suponen que eran amigos), o colaboró en su muerte. Por lo tanto además de los PJ's también puede ser sospechoso el gnomo.

Para demostrar su inocencia es evidente que deben encontrar al asesino, Eberek estará de acuerdo en ayudarles en lo posible.

Vigilando a Mephista:

Tras prestar declaración continuará la búsqueda del cuerpo de su hijo. Según dice, conoce la forma de hallarlo, aunque los PJ's no saben si es verdad o simplemente continúa delirando. De cualquier forma ella se despide y prosigue su camino.

Los PJ's verán que al irse de la posada una pequeña figura le entrega una nota mientras le ayuda a subir al carro, (si superan un chequeo de **Avistar a dificultad 15**, se percatarán que se trata de Fitzpatrick). Si interrogan a Fitzpatrick confesará que la nota se la había dado el gnomo, aunque no conoce su contenido, ya que es analfabeto.

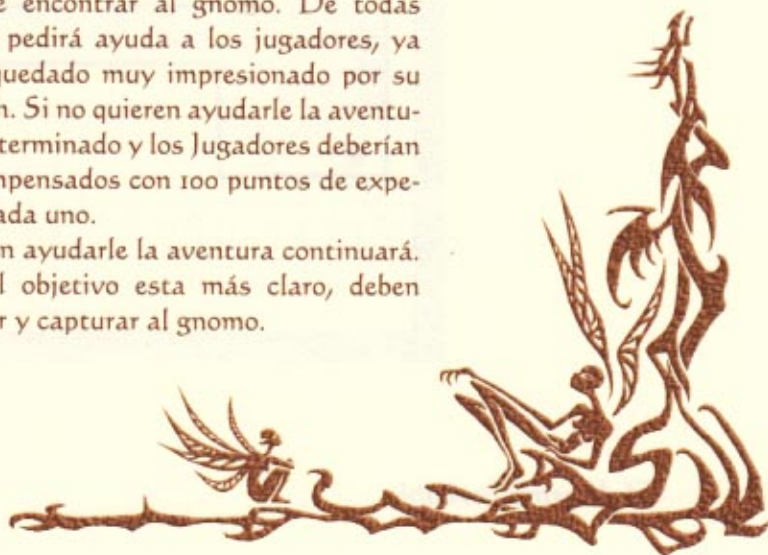
Si persiguen a caballo a la señora no será difícil que le den alcance. Si son los PJ's los que le preguntan por la nota ella no tendrá ningún problema en contarles lo sucedido, es más, se ofrecerá a entregarles la nota, ya que les está muy agradecida, si es otro el que la pide se negará y continuará su viaje.

Estimada señora Morekai, comparto su dolor por la pérdida de un hijo ya que me encuentro en la misma situación. Como habrá supuesto soy el padre del pequeño Alicdes Crophentauros Mancktsheimen VI. Por la amistad que nuestros hijos compartieron le hago saber que el miserable asesino que acabó con ellos ha pagado su crimen. No ha sido justicia, porque nunca se podrá reparar el mal que hizo, pero al menos ese maldito no volverá a ver nunca más la luz del día. A sus pies:

UTM

Descubriendo la nota: Si los PJ's logran leer la nota han resuelto todos sus problemas. Es una prueba exculpatoria clara. Eberek la tendrá en cuenta e incluso se disculpará ante ellos. El problema es ahora de Eberek, que debe encontrar al gnomo. De todas maneras pedirá ayuda a los jugadores, ya que ha quedado muy impresionado por su actuación. Si no quieren ayudarle la aventura habrá terminado y los jugadores deberían ser recompensados con 100 puntos de experiencia cada uno.

Si quieren ayudarle la aventura continuará. Ahora el objetivo está más claro, deben encontrar y capturar al gnomo.



Situación en la posada:

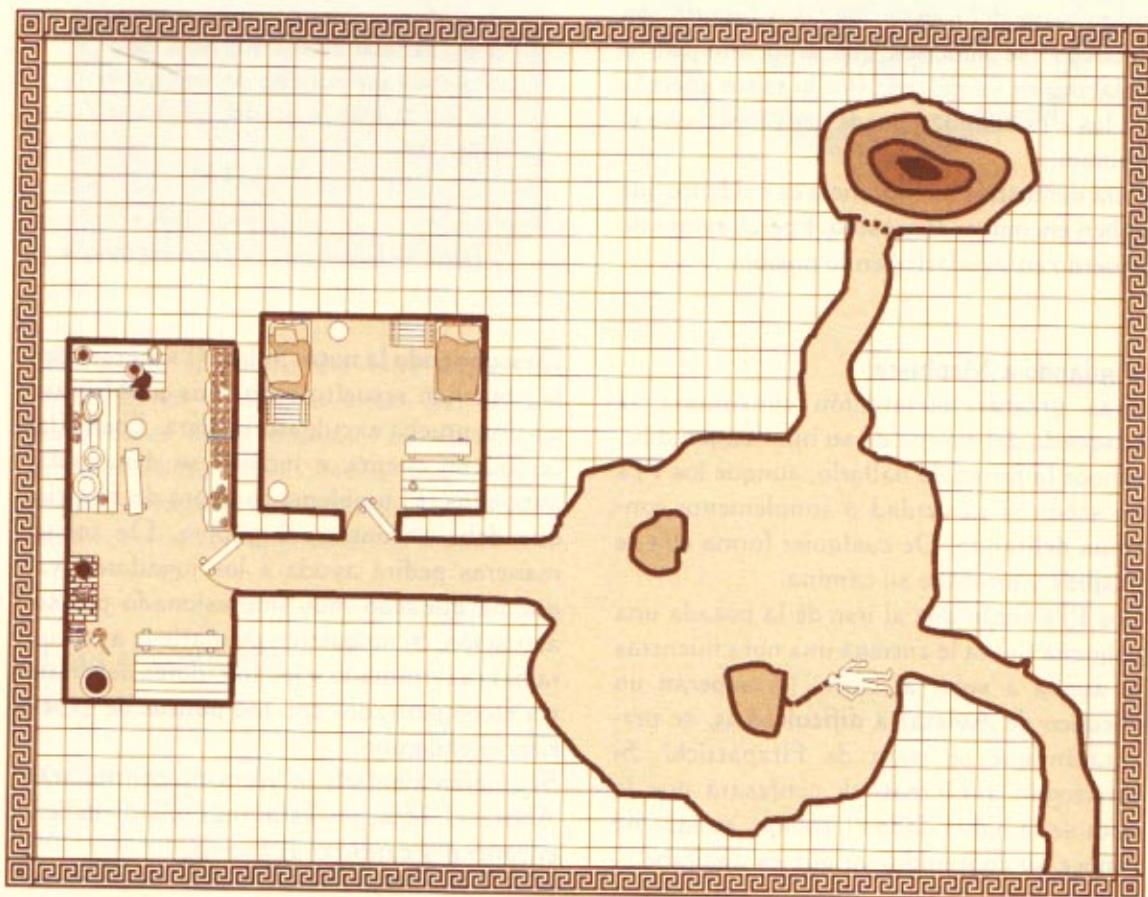
Los comerciantes han convencido a Eberek de que ellos no tienen nada que ver y reciben permiso para abandonar la posada.

Si los PJ's vuelven a registrar la habitación, sabiendo lo que están buscando, la posibilidad de encontrar los túneles será mayor. Deberán superar un tirada de **buscar a dificultad 18**. Si superan esta tirada hayarán la entrada a los túneles (ver apartado de pistas en la posada).

Si ya conocen la existencia de los túneles pero vuelven a entrar para comprobar si se han dejado algo por registrar verán una puerta secreta abierta que conduce a la habitación del gnomo (ver mapa).

Fuera de la posada

Si registran los alrededores de la posada descubrirán unos pequeños agujeros que salen del suelo. Si los examinan verán que son pequeñas chimeneas, si permanecen demasiado tiempo allí o tiran algo por alguna de ellas el gnomo subirá para ver lo que pasa, si encuentra a los jugadores allí intentará ahuyentarlos por medio de magia, para alejarlos de la entrada a su complejo de cuevas. Si los PJ's registran las cercanías cuidadosamente encontrarán una entrada a las cuevas camuflada como el acceso a una mina clausurada.



Hombre-rata

Dados de golpe: 1d8 (5)

Iniciativa: +0; +3 (Des)

Velocidad: 30 Pies; 40 Pies, trepando 20 pies en forma de rata.

CA: 12 (+2 Armadura Natural); 16 (+3 Des, +3 Armadura natural, como) como híbrido; 17 (+1 Tamaño, +3 Des, +3 Armadura natural) como rata

Ataques:

Impacto sin arma +0 cuerpo a cuerpo;
Estoque +3 cuerpo a cuerpo, Mordisco
+1 cuerpo a cuerpo como híbrido;
Mordisco +3 Cuerpo a cuerpo;
Mordisco +4 cuerpo a cuerpo como rata.

Daño:

Impacto sin arma 1d3 de daño atenuado;
Estoque 1d6; Mordisco 1d4

Especial:

Reducción de daño 10/Armas plata,
mientras sea híbrido o rata.

Salvaciones:

Fort +5, Ref +5, Vol +4

Características:

Fue 10, Des 10(17), Con 13
Int 10, Sab 10, Car 10

Habilidades:

Trepar +14, Escondarse +11 como rata o
+7 como híbrido, Moverse en silencio
+6, Avistar +7, Escuchar +8, Buscar
+8

Dotes:

Ataques múltiples, Sutileza con un arma
(mordisco), sutileza con el arma
(Estoque) como híbrido.

Valor de Desafío: 2

Alineamiento: Legal malo

Cualquier jugador que se acerque a menos de un metro de las chimeneas por las que sale humo, tendrá que realizar una tirada de salvación de **Fortaleza a nivel 13**, para evitar los vómitos y la pérdida temporal de 1d4 puntos de Constitución (recuperables al ritmo de un punto por hora).



Estructura de las cuevas:

Entrada a las cuevas: Es un pequeño pasadizo excavado en la piedra, de apenas metro y medio de alto, que tras avanzar unos cuantos metros gira suavemente a la izquierda. En interior de la cueva no hay ninguna fuente de luz. El pasillo desemboca en una sala abovedada de grandes dimensiones tanto de alto como de ancho.

Primera cueva o cueva principal: La cueva tiene aproximadamente 10 x 10 metros y una altura de 4 metros. Al contrario que la entrada, la cueva no está excavada, sino que es natural. En el suelo y atado con una cadena se encuentra un hombre con demacrado y con grandes ojeras. Cuando les vea suplicará clemencia y que sean compasivos con el liberándolo de su cautiverio (está atado por un pie con una cadena larga que le permite moverse por toda la habitación). El sujeto en cuestión es un hombre-rata. Si le sueltan aprovechará para atacarles a traición en cualquier momento. Si le piden ayuda dirá que la habitación del gnomo se encuentra al fondo del pasillo de la derecha. Si no le han soltado, cuando regresen les atacará convertido en rata gigante.





P. Anate

Segunda Cueva o foso de desperdicios:

Tras unos metros, el pasillo acaba en una pared que en realidad es una ilusión. Si es traspasada sin cuidado, el que lo haga caerá al fondo de un pozo sufriendo 2d6 puntos de daño.

NOTA PARA EL DM

Ten en cuenta que la puerta secreta que comunica el entramado de túneles con las galerías principales ha sido mal cerrada y es muy fácil de descubrir ahora (ya que el gnomo ha huido para resguardarse a toda velocidad tras dar la nota a Fitzpatrick).

Pasillo de acceso a las habitaciones: En el pasillo de acceso a las habitaciones el gnomo ha dispuesto una trampa muy bien oculta. Si los PJ's están buscando trampas podrán hacer una tirada de **Buscar 18**, si la encuentran, la tirada de **Desactivar Mecanismo** será de 16.

La trampa es un pozo de cuatro metros de fondo, dos de ellos llenos de agua, el ancho es de un metro escaso. Valor de desafío 2.

Si la trampa no les detiene en este punto será donde el gnomo se enfrentará al grupo.

Habitación del Gnomo: Un sucio y desvenecijado habitáculo con lo que se puede suponer son dos camastros y montones de cacharros, el 99 por ciento inservibles. Aquí se encuentra la puerta secreta que va a dar a los túneles de la posada. En caso de que los personajes accedan a la habitación por los túneles, aquí será donde el gnomo se enfrente a ellos. Para encontrar desde aquí la puerta secreta deberán superar una tirada de **Buscar a 19**, y para abrirla **Abrir Puertas Secretas a 12**.

Ungridh Tisidor Mancktsheimen V

Dados de golpe: 7d4 (30)

Iniciativa: +1 (Des)

Velocidad: 20 Pies

CA: 12 (+1 Des, +1 Tamaño)

Ataques:

Daga +3 Cuerpo a cuerpo

(Si le obligan, si no prefiere rendirse)

Daño:

Daga 1d4

Especial: Visión en la penumbra.

Salvaciones: Fort +4, Ref +3, Vol +5

Características:

Fue 10, Des 13, Con 15

Int 23, Sab 10, Car 10

Habilidades:

Alquimia +15, Tasación +5, Concentración +7,

Escondarse +10, Saber (arcano) +15, Moverse en

silencio +10, Profesión (Alquimista) +7,

Conocimiento de conjuros +15.

Dotes:

Apresurar conjuro, Conjurar en silencio.

Valor de Desafío: 4

Alineamiento: Caótico Bueno

Hechizos:

Especialización en hechizos de Ilusionismo, tiene prohibido los hechizos de encantamiento

En el libro de hechizos del Gnomo se encuentran todos los hechizos de ilusionismo hasta nivel 4º Nivel.

Los **hechizos favoritos** del Gnomo son.

Nivel 0: Luces danzantes, sonidos fantasmales.

Nivel 1: Cambio de aspecto, Imagen silenciosa, Ventriloquia

Nivel 2: Imagen menor, Invisibilidad.

Nivel 3: Imagen mayor. Desplazamiento.

Nivel 4: Muro ilusorio, Terreno alucinatorio.

Número de hechizos:

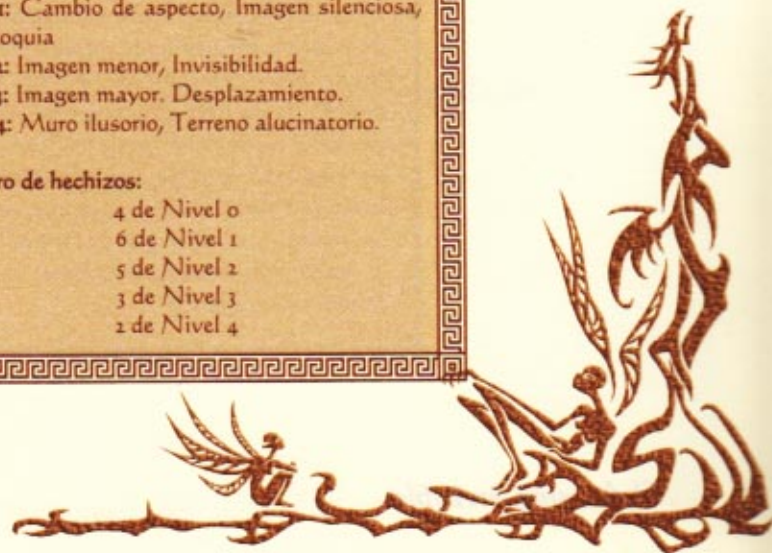
4 de Nivel 0

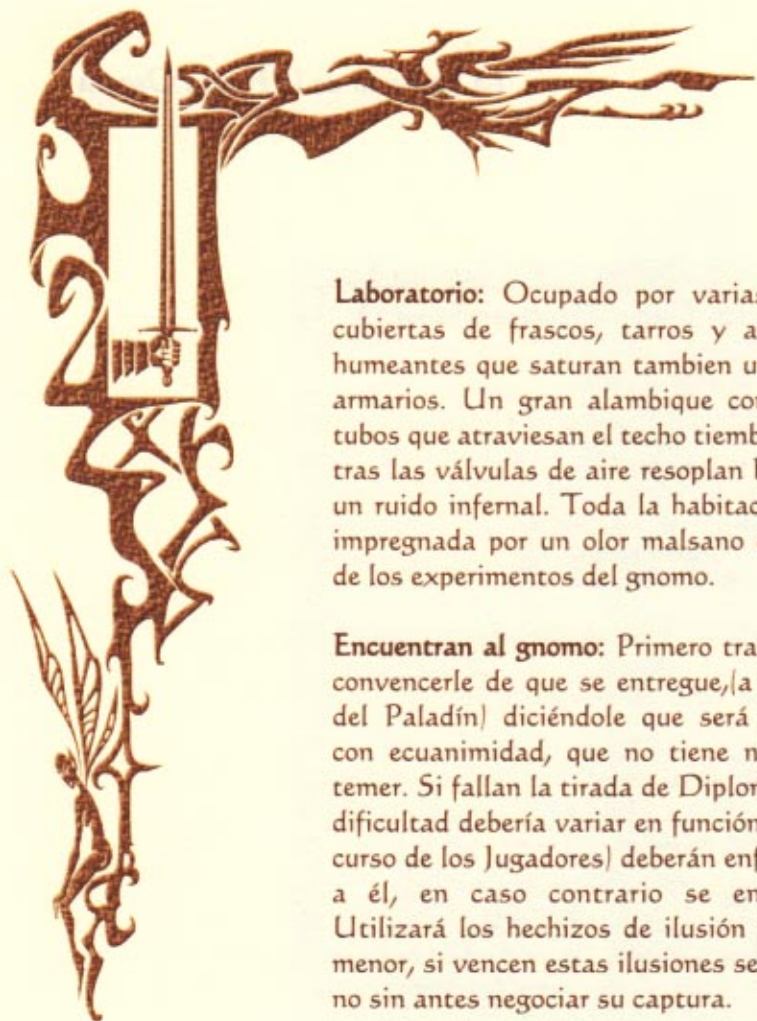
6 de Nivel 1

5 de Nivel 2

3 de Nivel 3

2 de Nivel 4





Laboratorio: Ocupado por varias mesas cubiertas de frascos, tarros y artilugios humeantes que saturan también un par de armarios. Un gran alambique con cuatro tubos que atraviesan el techo tiembla mientras las válvulas de aire resoplan haciendo un ruido infernal. Toda la habitación está impregnada por un olor malsano derivado de los experimentos del gnomo.

Encuentran al gnomo: Primero tratarán de convencerle de que se entregue, (la petición del Paladín) diciéndole que será juzgado con ecuanimidad, que no tiene nada que temer. Si fallan la tirada de Diplomacia (la dificultad debería variar en función del discurso de los Jugadores) deberán enfrentarse a él, en caso contrario se entregará. Utilizará los hechizos de ilusión mayor o menor, si vencen estas ilusiones se rendirá, no sin antes negociar su captura.



Conclusiones

Si el gnomo muere: Eberek les felicita por su ayuda y los Jugadores reciben 50 puntos de experiencia cada uno.

Si el gnomo es capturado: Eberek les felicita por su ayuda y por haberlo capturado vivo, además les entrega en agradecimiento una carta de recomendación que les abrirá muchas puertas en Baldort. Los Jugadores recibirán 100 puntos de experiencia cada uno.

Juicio del gnomo: Eberek escuchará la declaración del gnomo entendiéndolo que ha obrado con justicia. Temiendo en consideración que el gnomo mató a un asesino doble, que había asesinado a su hijo y a un heredero de una de las familias más nobles del Imperio (los Morekai), Eberek decidirá que la actuación del gnomo ha sido justa, pues tenía derecho a reclamar esa sangre. A pesar de todo Eberek le condenará por poner en peligro la vida de los PJ's (acusados injustamente) y por los frecuentes robos en la posada.

La única forma de evitar la condena es el perdón de los PJ's (o una compensación). Si los jugadores no le perdonan, será encarcelado por diez años. Si le perdonan no habrá delito pendiente y el gnomo en agradecimiento les entregará la varita de llama continua que tenía su hijo.

Reparación al posadero:

Con el posadero Ungridh llegará a un acuerdo, le pagará todo lo que ha robado, cerrará los túneles que infestan la posada y tratará de poner en marcha (con el posadero de socio) un negocio para vender su combustible.

NOTA PARA EL DM

El encuentro con Ungridh Tisidor Mancktsheimen V ha de hacerse con cuidado. No tiene nada en contra de los PJ ni del Paladín, si este les acompaña, pero de entregarse nada, él no cree haber hecho nada malo, está dolido por la muerte de su hijo y ha realizado su venganza aunque no le consuela demasiado ante la gran pérdida que ha sufrido. No usará la violencia a no ser que se vea muy atosigado, y si acepta la opción del juicio se mostrará siempre orgulloso y con la conciencia tranquila.

EPÍLOGO

Así finaliza "El Asesino Invisible",
aunque "La Leyenda de la Piedra
Oscura" continuará en el próximo
módulo:

Investiga qué terrible secreto se oculta
tras la familia Morekai.

Descubre quién maneja realmente los
hilos del imperio.

Consigue llegar a tiempo para obtener
la herencia de la taberna "El Descanso
del Peregrino".

Recorre las calles de la Muy Noble,
Pía y Casta Ciudad de Baldort, cuna
y Residencia del Emperador y Capital
del Mayor Imperio que jamás han con-
templado los siglos.

Averigua el terrible y misterioso poder
de la Piedra Oscura.

Todo esto y más en "La Leyenda de la
Piedra Oscura II"





Jonius Humano Explorador 2º Nivel

Dados Golpe: 2d10 (16)
Iniciativa: +3 (+3 Des)
Velocidad: 30 Pies
CA: 15 (+3 Des, +2 Armadura de cuero)

Ataques:

Espada Larga +6, espada corta +6 cuerpo a cuerpo;
ó Arco Largo +3 ataque a distancia

Daño:

Espada Larga 1d8+2; Espada corta 1d6+2; Arco
largo 1d8

Especial:

Rastrear, Enemigo predilecto (Goblinoides)

Salvaciones:

Fort +6, Ref +3, Vol +1

Características:

Fue 14, Des 16, Con 12
Int 12, Sab 12, Car 10

Habilidades:

Nadar +6, Trepar +4, Saltar +4, Escondarse +4,
Moverse en silencio +4, Avistar +4, Escuchar +4,
Supervivencia +4, Intuir dirección +4

Dotes:

Soltura con el arma (Espada larga)

Valor de desafío: 1

Alineamiento: Caótico Bueno



Sokrar Enano Guerrero de 2º Nivel

Dados Golpe: 2d10 (19)
Iniciativa: +1 (+1 Des)
Velocidad: 20 Pies
CA: 14 (+1 Des, +2 Armadura de cuero, +1 escudo
pequeño)

Ataques:

Hacha batalla +5 cuerpo a cuerpo; ó Arco corto
+3 ataque a distancia

Daño:

Hacha batalla 1d8+2; Arco corto 1d6

Especial:

Visión Nocturna

Salvaciones:

Fort +6, Ref +1, Vol +2

Características:

Fue 14, Des 12, Con 16
Int 10, Sab 10, Car 8

Habilidades:

Nadar +6, Trepar +4, Saltar +4, Arte (metal)
+5, Avistar +2

Dotes:

Soltura con el arma (Hacha batalla), Golpe
poderoso, Voluntad de Hierro

Valor de desafío: 1

Alineamiento: Neutral Bueno



Kuesa Halfling Ladrón 2º Nivel

Dados Golpe: 1d6 (10)
 Iniciativa: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa mejorada)
 Velocidad: 20 Pies
 CA: 16 (+3 Des, +2 Armadura de cuero, +1 Tamaño)

Ataques:
 Espada corta +2 cuerpo a cuerpo; ó Arco corto +4 ataque a distancia
Daño:
 Espada corta 1d6; Arco corto 1d6

Especial:
 Ataque furtivo, Evasión

Salvaciones:
 Fort +2, Ref +7, Vol +2

Características:
 Fue 10, Des 16, Con 12
 Int 10, Sab 12, Car 12

Habilidades:
 Nadar +6, Tregar +6, Avistar +5, Escuchar +7,
 Moverse en silencio +7, Escondarse +9,
 Inutilizar Mecanismo +5, Abrir puertas +5,
 Robar bolsillos +5, Descifrar escrituras +5, saltar +5

Dotes: Iniciativa mejorada

Valor de desafío: 1
Alineamiento: Neutral



Zonic Humano Clérigo 2º Nivel

Dados Golpe: 1d8 (13)
 Iniciativa: +1 (+2 Des)
 Velocidad: 30 Pies
 CA: 15 (+2 Des, +2 Armadura de cuero, +1 escudo pequeño)

Ataques:
 Maza Pesada +2 cuerpo a cuerpo; ó Ballesta ligera +3 ataque a distancia
Daño:
 Maza Pesada 1d8+1; Ballesta ligera 1d6

Salvaciones:
 Fort +3, Ref +2, Vol +6

Características:
 Fue 12, Des 14, Con 10
 Int 12, Sab 16, Car 12

Habilidades:
 Curar +5, Saber (religión) +5, Diplomacia +4,
 Conocimiento de conjuros +4, concentración +5,
 Avistar +4, Escuchar +4

Dotes: Alerta

Valor de desafío: 1
Alineamiento: Legal Bueno



Tisalia

Maga Elfa 2° Nivel

Dados Golpe: 2d4 (8)
 Iniciativa: +2 (+2 Des)
 Velocidad: 30 Pies
 CA: 12 (+2 Des)

Ataques:

Bastón +1 cuerpo a cuerpo; 6 Arco corto +3
 ataque a distancia

Daño:

Bastón 1d6; Arco corto 1d6
 Especial: Visión en la penumbra,

Salvaciones:

Fort +0, Ref +2, Vol +6

Características :

Fue 10, Des 14 Con 12
 Int 16 Sab 12 Car 12

Habilidades:

Concentración +4, Conocimientos de conjuros
 +5, Saber (arcano) +5, Escondarse +3, Moverse
 en silencio +3, Buscar +5, Avistar +5, Escuchar
 +5

Dotes: Voluntad de hierro

Valor de desafío: 1

Alineamiento: Caotico Bueno

Libro de magia:

Nivel 0: Todos

Nivel 1: Sueño, Armadura de mago y Proyectiles
 mágicos

Nivel 2: Oscuridad y Telaraña



Klunger

Humano Guerrero 2° Nivel

Dados Golpe: 2d10 (19)
 Iniciativa: +1 (+1 Des)
 Velocidad: 30 Pies
 CA: 14 (+1 Des, +2 Armadura de cuero, +1
 escudo pequeño)

Ataques:

Espada Larga +6 cuerpo a cuerpo; 6 Arco
 corto +3 ataque a distancia

Daño:

Espada larga 1d8+3; Arco corto 1d6

Salvaciones:

Fort +6, Ref +1, Vol +0

Características:

Fue 16, Des 12, Con 16
 Int 8, Sab 10, Car 12

Habilidades:

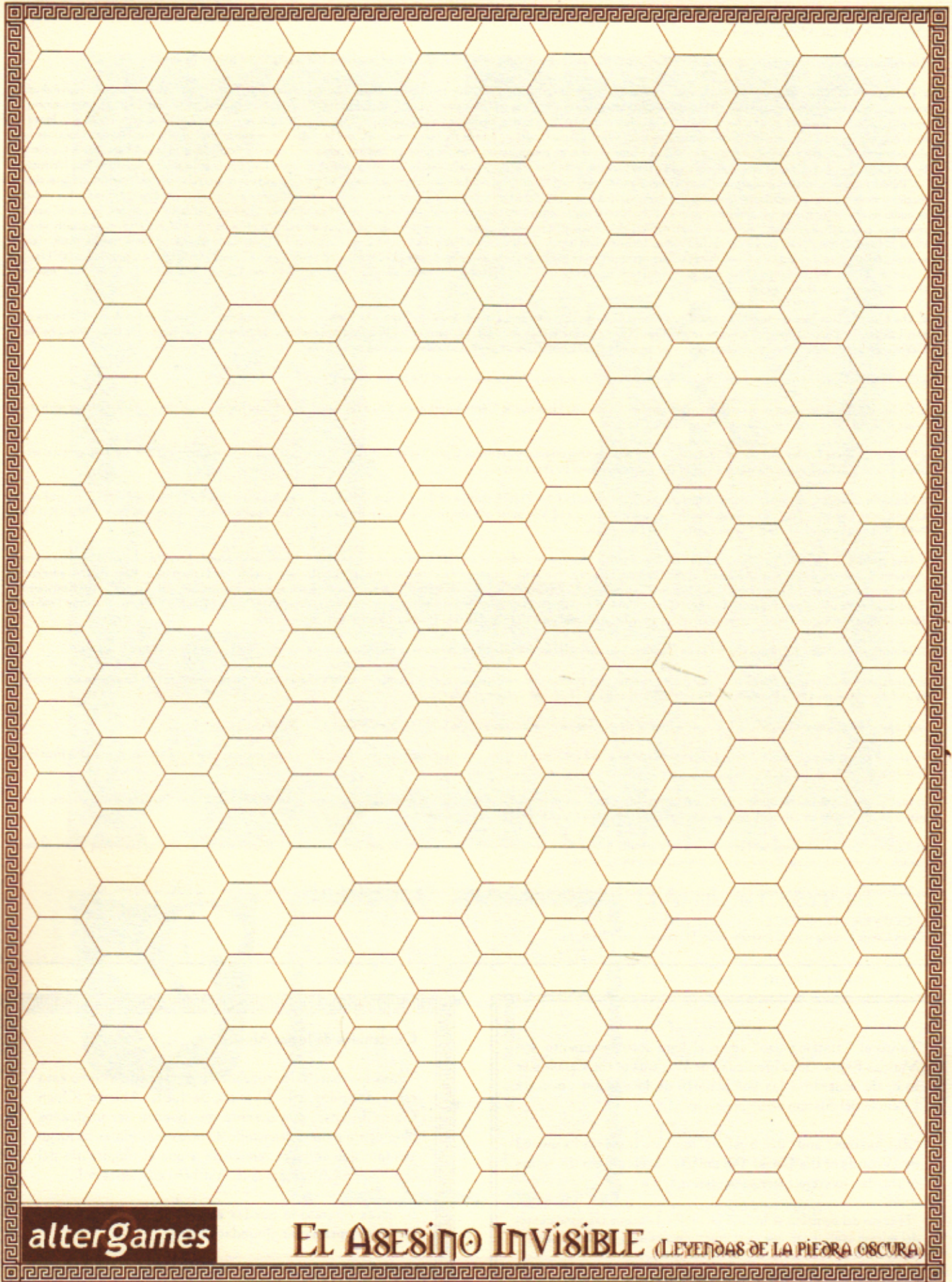
Nadar +6, Trepar +6, Saltar +6, Avistar
 +4, Montar a caballo +4

Dotes:

Soltura con el arma (Espada larga), Golpe
 poderoso, Hendedura

Valor de desafío: 1

Alineamiento: Neutral Bueno



altergames

EL ASESINO INVISIBLE (LEYENDAS DE LA PIEDRA OSCURA)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Tanto el "Sistema d20" como el logo correspondiente son Marcas Registradas propiedad de Wizards of the Coast y se usan de acuerdo a las condiciones de la versión 1.0 de la Licencia del Sistema d20.

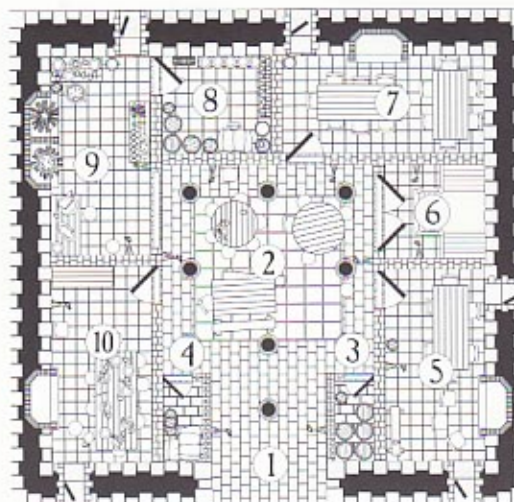
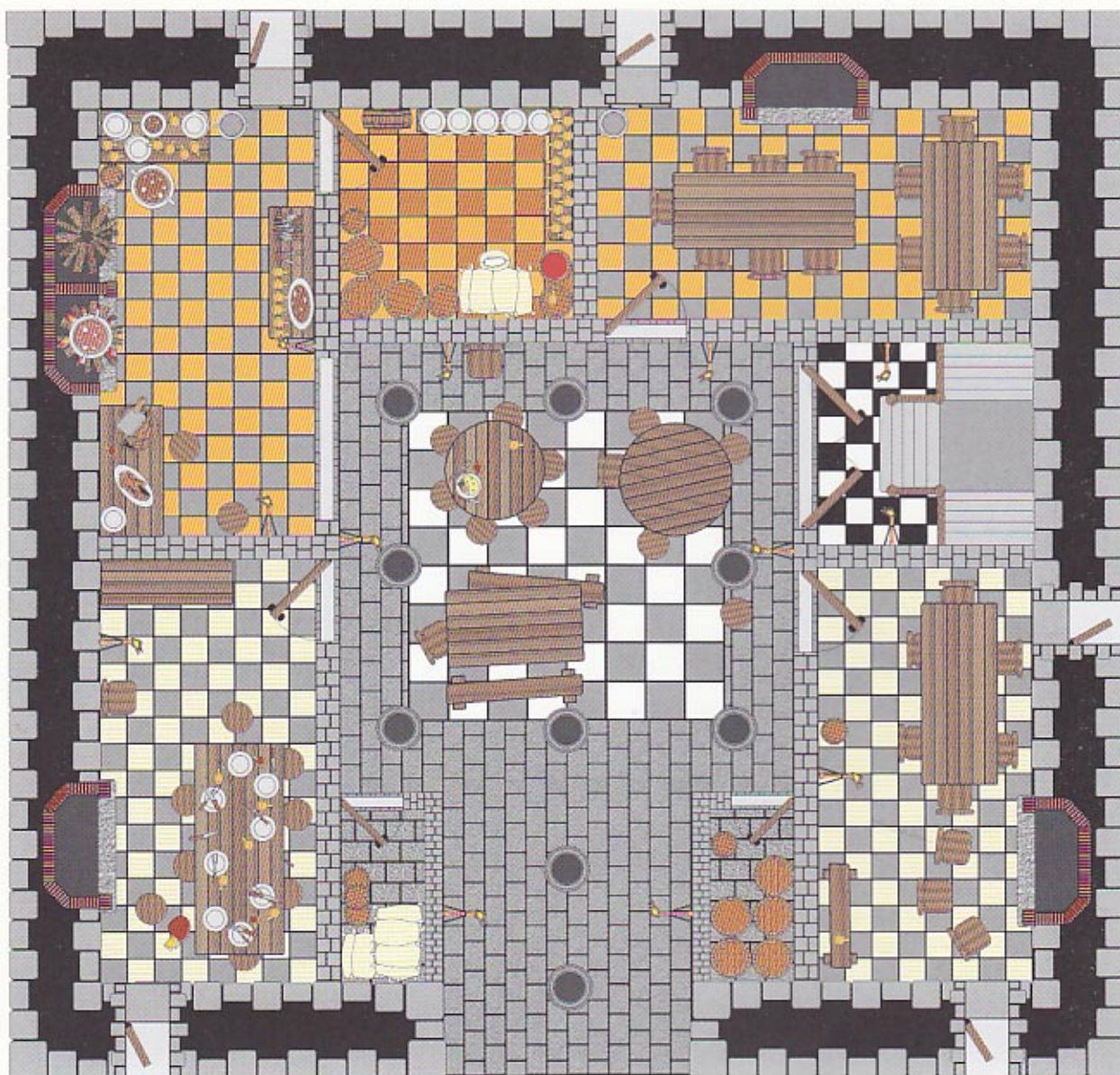
"d20 System" and "d20 System" logo are trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0.

* El texto del contrato se incluye en inglés dado que las condiciones del mismo especifican que es el único vinculante a efectos legales.

Contenidos de Juego Abierto:

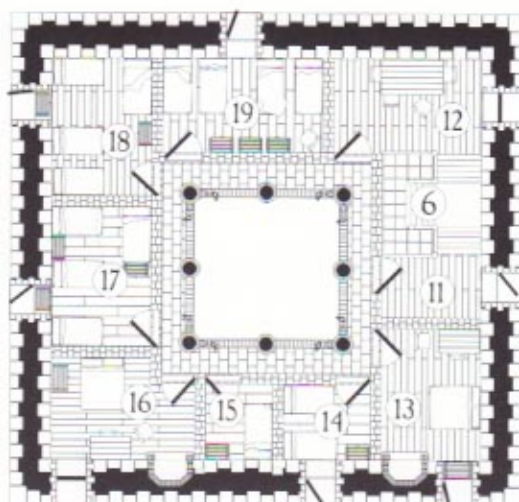
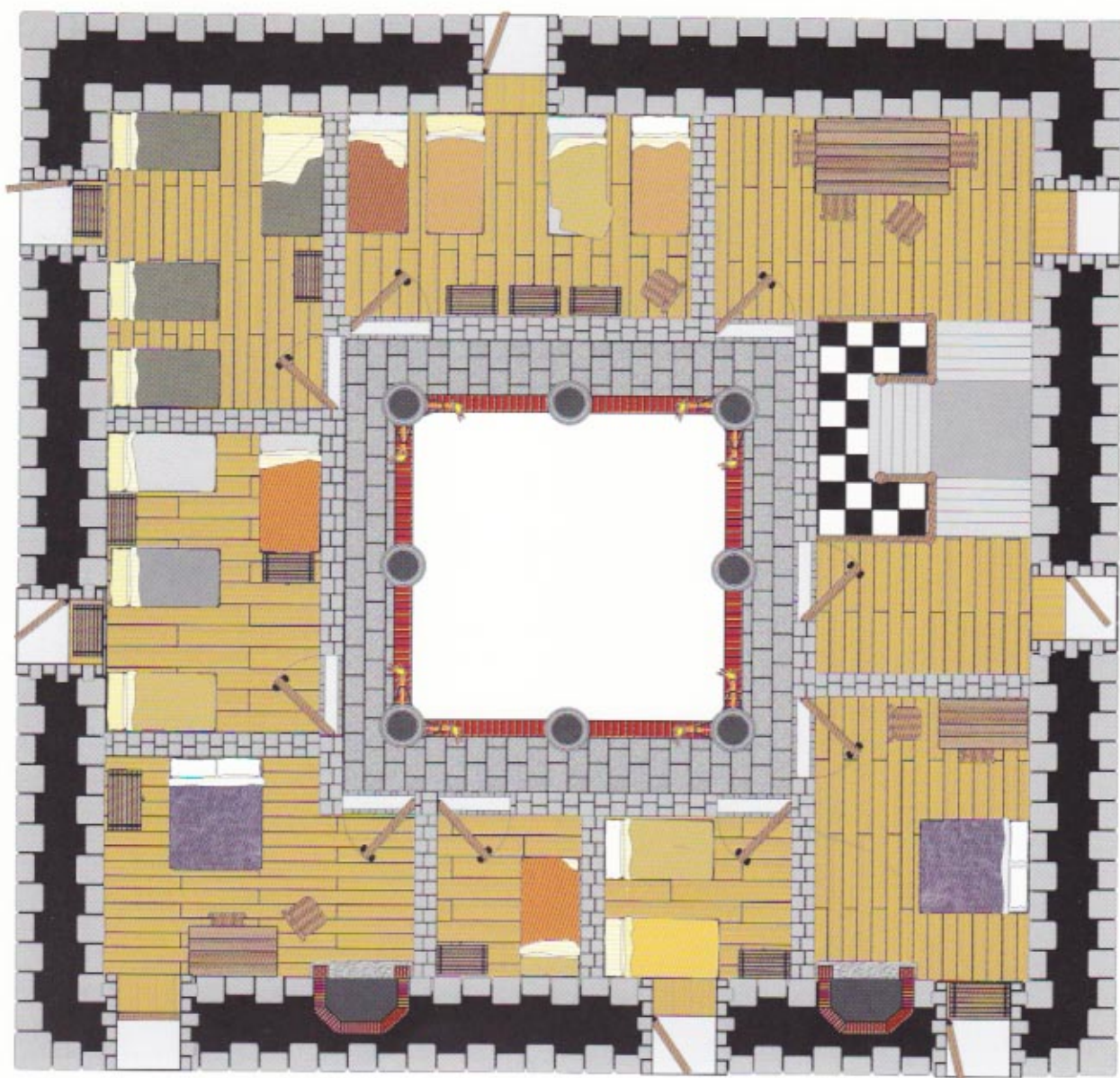
Todos los materiales rodeados por una cenefa como esta están acogidos a la Licencia de Juego Abierto (Open Game License) que permite que puedan ser utilizados libremente para el desarrollo de otros materiales de juego siempre que se haga referencia a que el propietario del copyright es Altergames [©Astiberri ediciones S.L.]

Si estas interesado puedes encontrar más información en: www.opengamingfoundation.org



La Ardilla de Cinco Patas (Planta baja)

- 1 Entrada
- 2 Comedor del patio
- 3 y 4 almacenes
- 5 Salón
- 6 Escaleras al primer piso
- 7 Salón
- 8 Despensa
- 9 Cocinas
- 10 Salón



La Ardilla de Cinco Patas
(1ª Planta)

- 6 Escaleras al primer piso
- 11 Descansillo
- 12 Descansillo
- 13 Dormitorio de lujo
- 14 Dormitorio
- 15 Dormitorio
- 16 Dormitorio de lujo
- 17 Dormitorio común
- 18 Dormitorio común
- 19 Dormitorio común

"El Asesino Invisible"

Primera parte de la campaña
"La Leyenda de la Piedra Oscura"
una aventura de fantasía medieval



Para personajes de niveles 1 a 3



altergames

1650 Pts./ 9,90 Euros

R. Atzke