

EL APRENDIZ DE MAGO

Por: José Manuel Palacios Rodrigo

Correcciones: Ismael de Felipe Galván

Mapas Interiores: José Manuel Palacios Rodrigo.

Se trata de una aventura iniciática para 1 personaje de nivel 1 de clase Mago. Como aventura de iniciación se trata de un módulo muy sencillo que pretende ayudar a un novicio a jugar con un personaje mago en Aventuras en la Marca del Este y dotarlo de algo de experiencia antes de que inicie sus viajes con un grupo de aventureros. También puede jugarse como recuerdo o Flashback de algún personaje de nivel alto para dotarlo de un trasfondo más rico. EAdM es una aventura que sirve de tutorial para aprender algunas mecánicas de AelMdE.

De Maestros y Alumnos

Nuestro personaje será uno de los dos alumnos del mago Ignoram Ludius, un mago de conocida reputación en Robleda, con vínculos en la Orden del Libro pero independiente. El otro alumno de Ignoram será la hechicera Alastrianna, una joven orgullosa de noble cuna, que envidiando los avances del personaje, robará el libro de conjuros de Ignoram Ludius, dejando además al viejo maestro convertido en piedra con una poción. Para devolver al mago a su estado original, el personaje tendrá que recuperar el libro de conjuros robado por su antigua compañera que, celosa de sus avances, le retará a un duelo de magos.

Requisitos

Dado que el personaje jugador es un aprendiz de nivel 1, su Libro de Conjuros comenzará con 3 conjuros de nivel 1 y 1 conjuro de nivel 2. Dado que estos conjuros han sido enseñados por su maestro Ignoram, serán los siguientes:

Nivel 1

-Leer Magia

-Escudo

-Proyectil Mágico

Nivel 2

-Imagen Reflejada

EL REPARTO

- ▲ **Alastrianna.** Aprendiz de Ignoram Ludius. Una hermosa joven de noble cuna, de unos 21 años. Alta, estilizada, con una radiante cabellera negra y ojos verdes. Es una de esas mujeres que cuando entra en una habitación logra que todo el mundo se fije en ella. Alastrianna es muy inteligente, dura y orgullosa.
- ▲ **Ignoram Ludius.** Mago poderoso (nivel 15) maestro del aventurero jugador. Un hombre mayor, con el pelo cano y frondosa barba. Tiene mejillas sonrosadas y aspecto afable. Ignoram es severo pero justo.
- ▲ **Lothandar.** Mago de la Orden del Libro (nivel 13), amigo de Ignoram. Lothandar es un hombre de unos 40 años, de anchos hombros y espesa melena castaña. Tiene una barba corta y cuidada y lleva lentes. Aparece en el Epílogo.
- ▲ **Pilcam.** Un ingenuo ladronzuelo que intentó robar la bolsa a Alastrianna y ahora se encuentra bajo un Hechizo, enamorado locamente de ella. Pilcam hace una breve aparición en esta historia.

INTRODUCCIÓN

En la introducción se cuenta al personaje cómo pasó a ser aprendiz de Ignoram Ludius, su vida en la casa del mago y su relación de amistad/competición con Alastrianna.

El personaje es un aprendiz de mago, sujeto por un juramento a su maestro. El personaje se encuentra próximo a superar su Prueba del Aprendiz. De superarla, se convertirá en un mago completo, un igual entre los magos de la Marca. Ignoram es un

maestro duro, pero justo, que presiona al personaje con pruebas para que mejore.

Prólogo

“Eres uno de los dos alumnos del reputado mago Ignoram Ludius, un honor que no has de tomar a la ligera, pues es bien sabido que Ignoram sólo toma alumnos muy raramente y, siempre, tras un seguimiento muy exhaustivo.

Hace ya 7 años desde que hiciste el Juramento de Aprendiz que te compromete a obedecer a tu maestro hasta que superes La Prueba del Aprendiz y te conviertas en un mago por derecho propio.

Durante todo ese tiempo has vivido con Ignoram en su mansión en el puerto de Robleda. Tu maestro ha sido como un padre para ti, afable pero severo, perfeccionista pero justo. Te ha apoyado en todo momento y te ha hecho ser consciente de tus limitaciones y de tus poderes.

*No has estado solo, junto a ti se ha criado Alastrianna, una joven noble, de radiante belleza e inteligencia despierta, que ha sido como una hermana mayor para ti *. En los últimos meses Alastrianna y tú os habéis distanciado, vuestra relación está tensa desde que el maestro decidiera prepararte para la Prueba del Aprendiz a ti en vez de a ella, que está bastante más adelantada que tú en sus estudios de magia. Ella no te culpa, pero sabes que esto ha sido un duro revés y que se siente frustrada.*

Y es que en las últimas semanas, Ignoram te ha estado preparando para presentarte, en una fecha próxima, a tu Prueba del Aprendiz, donde se decidirá si eres un auténtico Mago o debes volver a tus estudios.”

*Nota: Si el personaje es sexualmente compatible, puedes introducir un breve romance entre el personaje y Alastrianna en su adolescencia.

La primera Prueba

En esta escena Ignoram despierta al personaje y le enseña a escoger sus conjuros con cuidado.

“Una mano callosa y fuerte te zarandea con suavidad.

–Despierta, falta poco para amanecer. –Identificas la grave voz de tu maestro Ignoram.”

El personaje puede comenzar a interpretar ahora.

Ignoram está allí portando una vela, aún no ha amanecido aunque por la ventana se filtra una tenue luz rosada que indica que el astro rey saldrá pronto. Ignoram dejará que el personaje haga sus abluciones y se ponga una túnica limpia que hay sobre su silla. Después Ignoram llamará a la puerta y volverá a entrar.

–Ya sabes que todo buen mago se levanta temprano y estudia sus libro de conjuros, pues tiene que memorizar las fórmulas que le hacen falta. ¿Ya te has olvidado?”

Si el personaje quiere que Ignoram le recuerde la teoría, lo hará como un buen maestro. Y si no le pregunta será el mismo Ignoram quién, mientras el AJ se termina de preparar, tome la palabra.

–Recuerda que la mente de un mago es como una pizarra, donde memoriza las fórmulas mágicas que le permiten lanzar su magia. Tú, que eres un aprendiz, de momento sólo puedes memorizar un conjuro de poder bajo, pero conforme vayas incrementando tu sabiduría, con la experiencia, esa 'pizarra' se hará más grande y podrás memorizar más conjuros, cada vez más poderosos. Recuerda que una vez que lanzas un conjuro, la energía canalizada lo “borra” de esa “pizarra” y para volver a usarlo tendrás que reestudiar tu libro de conjuros.– Hará una pausa. –Ya sabes que memorizar conjuros

conlleva un gran esfuerzo mental que requiere la máxima concentración. Tú que eres un aprendiz, apenas puedes memorizar un conjuro sencillo antes de agotar tu concentración. Para recuperar tu energía mental, tendrás que tomarte una buena noche de descanso, lo que te permitirá volver a estudiar tu libro de conjuros y memorizar aquellos que permita tu capacidad.”

Ignoram le dará al personaje su libro de conjuros.

“-Es muy importante que escojas bien los conjuros que vas a memorizar. Si puedes, anticipándote a aquello que te vayas a enfrentar. Muchos magos acaban pereciendo porque escogieron mal qué conjuros memorizar antes de enfrentarse a una crisis. Recuerda que hoy, para preparar tu Prueba del Aprendiz, te enfrentarás a algunas criaturas en el sótano.”

Ignoram le dará tiempo para que el personaje estudie el libro.

Obviamente el personaje no puede escoger “Imagen Reflejada”, si el personaje es novato y quiere elegir ese, Ignoram le contestará:

“-Ese conjuro está por encima de tus posibilidades, por eso está en una sección separada en el libro. Los conjuros se agrupan según el poder requerido para memorizarlos. En este momento, tu puedes memorizar uno de los de la otra sección.”

Si el personaje quiere escoger “Leer Magia”.

“-Ese conjuro te puede ser de mucha utilidad.. cuando no vas a combatir. Hoy yo te recomendaría que escogieses entre los otros dos...”

Si el personaje escoge “Proyectil Mágico”

“-Se trata de un conjuro ofensivo básico pero funcional. No tienes que preocuparte por apuntar, porque el proyectil mágico perseguirá a su objetivo. Causa daños moderados, pero nunca falla. Recuerda,

que una vez que uses el proyectil, deberás defenderte con el resto de tus medios. “

Si el personaje escoge “Escudo”

“-Se trata de un conjuro defensivo básico pero bastante útil. Te protege de forma moderada contra proyectiles mundanos y mágicos y ofrece una protección mayor contra ataques físicos. Su duración es limitada. Recuerda, si escoges un conjuro defensivo, deberás atacar con el resto de tus medios.”

Una vez el personaje haya escogido, Ignoram le dejará un rato para que se concentre y estudie el conjuro. Después de eso lo llamará al salón.

“El salón de Ignoram es una larga sala de piedra con vigas de madera vista y tejado de pizarra. Las paredes están forradas de estanterías llenas de objetos extraños, armas, armaduras, pociones, viales, etc. El suelo se viste con alfombras vistosas y exóticas. En la pared del fondo arde tenuemente un pequeño fuego. En el centro de la sala hay un atril dorado cubierto con una estola púrpura. Sobre él se encuentra el libro de conjuros de Ignoram.

Ignoram te ha dejado en alguna ocasión estudiar sus páginas y los conjuros de tu propio libro están copiados del suyo.”

Ignoram hará que el personaje se siente y seguirá con sus lecciones.

“-Nuestra manera de hacer magia nos impide vestirnos con las pesadas armaduras que nos protegerían de sufrir daño durante nuestras aventuras. Y dado que no tenemos el entrenamiento que posee un guerrero con las armas, es mejor que nos centremos en aquellas armas ligeras y fáciles de usar para defendernos.

Ignoram pone ante ti las siguientes armas. Una daga, un juego de 10 cuchillos de lanzar, una ballesta

ligeras con su carcaj con 20 saetas, un arco corto con un carcaj de 20 flechas y un bastón largo de viajero.

–Escoge dos de estas armas para defenderte. Escoge bien. Aunque mi recomendación es que lleves al menos un arma a distancia, que te permita atacar a tus enemigos desde lejos. Recuerda que no estamos tan acostumbrados al dolor y la lucha como otros aventureros, por lo que es esencial que te mantengas, en la medida de lo posible, alejado del daño.”

Tras eso, Ignoram dará al personaje una mochila con algunos objetos.

“Ignoram te entrega entonces una mochila de cuero con algunas cosas. Un farol de aceite con un frasco de aceite de recambio, una cuerda, un yesquero y una cataplasma de árnica.

–El farol de aceite es muy útil. Puedes colgarlo de tu cinto mientras exploras para tener las manos libres. En una emergencia, puedes usar el aceite como una bomba incendiaria, pero deberías reservar eso como último recurso. Un incendio incontrolado podría ser peor para ti. La cuerda puede serte útil de muchas maneras, si puedes, lleva siempre una. Un yesquero sirve para encender fuego. Si pierdes tu farol puedes improvisar una antorcha con un palo y un trozo de tela. Y una cosa que nunca debes olvidar si puedes evitarlo, es la cataplasma de aceite de árnica. Si te metes en un combate y resultas herido, una buena cataplasma reducirá el dolor, la inflamación y te ayudará a recuperarte.”

Deja que el personaje asienta o pregunte. Si el personaje pide raciones u otro tipo de herramientas Ignoram le dirá lo siguiente:

“–La prueba de hoy es corta y sencilla, no necesitarás nada más, a parte de tu ingenio.”

Por último, Ignoram sacará 2 pergaminos de una caja para mapas que lleva colgada del cinto.

“–Los pergaminos son una parte fundamental del equipamiento de un mago. Un pergamino es un objeto mágico sencillo donde se inscribe un conjuro. Normalmente se trata de un trozo de papel, aunque puede ser también un trozo de piel o incluso unas tablillas, depende de la tradición del mago y de los materiales de que disponga. El conjuro se inscribe de forma diferente a como se haría en un libro de conjuros. En un libro de conjuros vienen las fórmulas para que un hechicero memorice el conjuro y lo lance con su propio poder. Mientras que en un pergamino se almacena la energía mágica del conjuro y su efecto en el recipiente. Una vez desencadenado el conjuro que contienen, los pergaminos se destruyen y quedan inútiles. –Hace una pausa antes de continuar.–A lo largo de tus aventuras es posible que encuentres pergaminos de todo tipo, puedes guardarlos para desencadenar ese conjuro cuando lo necesites o copiar el conjuro que contienen a tu libro de conjuros, si es que no lo tienes ya. Para hacerlo necesitarás primero estudiarlos en casa mediante tu conjuro de Leer Magia. Estudiar un pergamino con un conjuro de Leer Magia no lo destruye, tan sólo prepara al mago para poder leerlo o copiarlo más adelante. Una vez los hayas estudiado podrás leerlos cuando lo necesites. Al leerlo, el conjuro se libera como si el mago que lo escribió lanzase el conjuro por ti, de este modo, tú no gastas tu propio poder. Desgraciadamente, al leerlo para copiarlo en tu libro, también quedará destruido o inutilizado. Tendrás que decidir muchas veces entre agotar un pergamino y copiarlo en tu libro o guardarlo para cuando sea realmente sea necesario. Estos pergaminos son un conjuro de Proyectil Mágico y un conjuro de Escudo. Dado que tú me has ayudado a copiar estos pergaminos, no necesitarás estudiarlos primero con tu conjuro de Leer Magia. Puedes

escoger uno de los dos para llevarlo a tu prueba. En este caso, son conjuros que ya están en tu libro, así que siéntete libre de usarlos cuando creas que lo necesitas. Es posible que encuentres más pergaminos durante tu prueba con las mismas características.”

Con esto el equipo del personaje estará completo. Antes de que Ignoram acompañe al personaje a la entrada del sótano Alastrianna hará acto de presencia.

“Saliendo de su cuarto, Alastrianna hace acto de presencia. Su cabello negro, radiante, parece flotar tras ella de forma etérea mientras avanza a grandes zancadas. Te mira fijamente con sus ojos verdes y se acerca a ti. Se inclina y te besa la mejilla con dulzura.

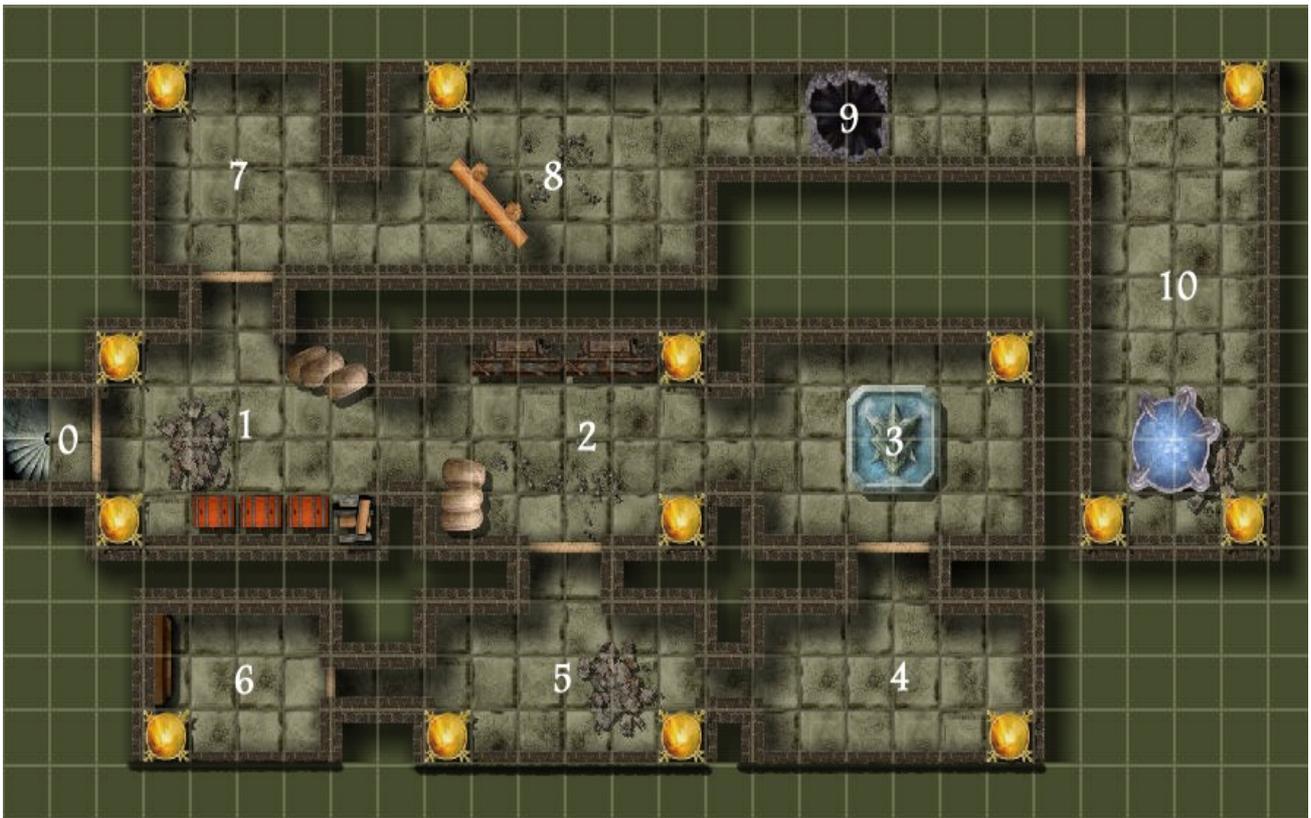
-Buena suerte. -Dice con voz baja. Y tras eso se da la vuelta y regresa a su habitación. “

Entonces será cuando Ignoram baje con el personaje al sótano y le contará en qué consiste la prueba de hoy.

“-Tu entrenamiento de hoy consiste en traerme una botella de vino de Coto del Draco del sótano. He invocado a algunas criaturas para que te pongan las cosas difíciles. Recuerda, no tienes que luchar con todas las criaturas que encuentres, algunas las puedes evitar o distraer. Tu objetivo no es luchar con esas criaturas, sino encontrar la botella y traérmela. Cuanto menos peligro corras, mejor. ¿Entendido?

Si crees que no puedes seguir, regresa hasta la escalera y llama a la puerta de la trampilla, yo estaré al otro lado”.

Con esto el personaje podrá comenzar su prueba. Si necesita que le repitan algo, repítelo, está aprendiendo. Lo que el personaje no sabe es que su



NUDO

El personaje deberá atravesar el sótano, registrarlo y encontrar la botella de vino. El sótano de Ignoram es una pequeña mazmorra con 10 estancias. En esta mazmorra sencilla y para un único jugador hay dispersas ayudas que el personaje puede usar.

La oposición

Las criaturas del sótano de Ignoram son más pequeñas de lo habitual y están “alteradas” para que no hagan daño al personaje. Con una tirada de ataque con éxito le causarán 1 PG.

0) Escalera

“Una escalera de caracol baja hasta el sótano para desembocar en una gran puerta de madera de doble hoja con tiradores de hierro batido en forma de graciosas cabezas de gárgola. Tu maestro abre una de las hojas de la puerta y con una seña te indica que puedes avanzar.

–Permanece alerta ante el peligro. Adelante. No te deseo suerte, porque creo que si usas la cabeza no te hará falta.”

En esta sala no hay nada amenazador. Es la entrada y salida del sótano.

1) Bodega

“El sótano está construido en ladrillo oscuro sujeto con argamasa. El techo tiene un par de metros de altura y es abovedado. La primera sala que encuentras parece una bodega iluminada por unos pebeteros en las esquinas noroeste y suroeste de la habitación, donde unas ascuas mortecinas bañan con un tono anaranjado y rojizo la estancia. La sala está sucia y parte del techo parece haberse desprendido un poco más adelante. No hay muebles, tan sólo algunos barriles apilados en el lado sur y unos sacos pardos, en la esquina noreste. Un arco permite vislumbrar una galería profunda hacia el este y un pasillo de techo más bien bajo, surge hacia el norte, cerrado por un portalón de madera”.

Si el personaje examina el desprendimiento del techo.

“El suelo está lleno de cascotes porque el techo de un par de metros de esta zona se ha desprendido en parte, dejando ver la roca pura en la que está excavado el sótano. Parece que no ha caído todo el escombros y parte del techo se encuentra en situación muy precaria, un fuerte golpe posiblemente lo hiciese derrumbarse del todo esa sección de techo”.

Si el personaje quiere, puede derrumbar la sección con un golpe fuerte con un bastón o similar. No servirá una flecha, aunque el personaje si puede arrojar un cascote contra el techo. Este desprendimiento puede usarse como trampa, si el personaje golpea el techo cuando está pasando alguna criatura, el techo le causará 2d6 puntos de daño por piedras.

Si el personaje examina los sacos de la esquina nordeste pídele una tirada de Sabiduría (el personaje lanza 1d20 y debe sacar menos que su valor de Sabiduría). Si tiene éxito, se percatará de que los sacos están llenos de ratas.

“Unos ruidos sospechosos, como de algo que cava, te alertan cuando te acercas a examinar los sacos. Entonces captas cierto movimiento bajo uno de ellos y puedes ver como varias ratas de pelaje oscuro escarban entre los sacos.”

Si el personaje deja en paz los sacos en este momento, las ratas le ignorarán. Si el personaje insiste en tocar, mover o registrar los sacos, las ratas le atacarán.

El personaje puede intentar asustar a las ratas con fuego, o de alguna otra forma. Si la forma de asustarlas, gritando o lanzando piedras te parece

convinciente, haz un chequeo de Moral por las ratas, de fallarlo huirán despavoridas. De sacarlo, furiosas, atacarán al personaje.

“Las ratas, furiosas por tu intromisión en su banquete, salen chillando del montón de sacos y se lanzan sobre ti. Sus ojillos rojos brillan con malignidad mientras tratan de morderte.”

Si el personaje falló su tirada de sabiduría y manipula los sacos, tendrá el mismo resultado, las ratas, furiosas, le atacarán. En este caso además tendrá que hacer una tirada de sorpresa. Lanzará 1d6, con un 1-2 quedará sorprendido y las ratas le podrán atacar a placer durante un asalto. Después lanzará iniciativa de la forma habitual. Las ratas sólo lucharán 1d3 asaltos (si el personaje no acaba con ellas antes) y luego huirán por todos los recovecos de la sala.

Ratas del Sótano (Se comportan como una única criatura)

CA: 7

PV: 2 (todo el grupo).

DG: ½

Golpear a una Armadura 0: 20

Ataque: 1 mordisco

Daño: 1 punto de Golpe

Moral: 6

Salvación: G1

PX: 5

El portalón de madera que lleva a la sala 7 no está cerrado con llave y puede abrirse con normalidad.

“Se trata de un portalón de madera oscura, con goznes de hierro batido. No tiene cerradura alguna.”

2) Almacén

“Anti ti se abre otra sala abovedada iluminada por dos pebeteros en las esquinas nordeste y sureste. La pared norte está forrada con estantes llenos de artefactos extraños cubiertos de polvo. En la esquina suroeste se apilan algunos sacos de tela basta. En la

pared sur hay una gran puerta de madera con herrajes negros cerrada a cal y canto."

En el centro de la sala, en el techo hay una enorme telaraña, que apenas se ve en la penumbra. Si el personaje cruza la sala sin precauciones, desde la telaraña del techo se desprenderá una tarántula que tratará de atacarle.

"Al cruzar la sala sientes un extraño cosquilleo cerca del cuello. Te giras para encontrar a una enorme araña que cuelga de una gran telaraña del techo."

Araña Peluda

CA: 8

PV: 2

DG: ½

Golpear a una Armadura 0: 20

Ataque: 1 picadura

Daño: 1 punto de Golpe

Moral: 6

Salvación: G1

PX: 10

Tras una picadura, el personaje tendrá que realizar una Tirada de Salvación contra "Veneno". Si falla se sentirá mareado y enfermo y tendrá un -2 a todas sus tiradas durante los próximos 10 minutos. Después de la primera picadura, si recibe alguna más, no tendrá que volver a tirar.

Si el personaje busca activamente o camina con precauciones podrá hacer una tirada de Sabiduría. De fallarla ocurrirá lo mismo que en el apartado anterior. Sin embargo, si tiene éxito detectará la telaraña.

"Mientras avanzas te percatas de que hay una gran parte del techo cubierta por una enorme telaraña, en ella, una gran araña peluda te observa con sus ojos facetados."

El personaje puede esquivarla con facilidad, quemarla, quemando a la araña sin entrar en combate. O puede atacarla si quiere.

Si el personaje registra las estanterías encontrará un pergamino con el conjuro de Mago de Nivel 2, "Abrir".

"Registrando las estanterías, enterrado entre decenas de cacharros y alambiques encuentras un viejo rollo de pergamino. Al examinarlo te das cuenta que contiene las fórmulas del conjuro Abrir".

Explica al jugador que ahora no tiene tiempo ni material para copiarlo en su libro, pero que puede llevarlo consigo y usarlo si lo necesita.

La puerta que se encuentra en la pared sur y lleva a la zona 5 se encuentra atrancada por dentro con un madero.

"La puerta de madera gruesa parece cerrada y trabada desde el interior."

Si el personaje quiere derribarla o romperla podrá intentar una tirada de Fuerza (con una penalización de -9 por el grosor de la puerta y la tranca de madera que la cierra). Si la saca, la tranca se romperá con un crujido y el personaje podrá abrir la puerta a empujones.

3) El estanque

"Esta gran sala rectangular está muy oscura, pues tan sólo la ilumina un pebetero en la esquina nordeste. En el centro de la sala hay una gran fuente de piedra clara de forma cuadrada. En su centro se alza una cabeza de dragón muy detallada. "

Una fuente con una cabeza de dragón que lanza agua. El agua es normal y corriente a menos que se lea una inscripción que se encuentra en la base en

cada uno de los lados. Para percatarse de la inscripción basta con que el personaje declare que inspeccione la fuente.

“En los laterales de piedra hay una inscripción desgastada por el paso de los años”.

Para poder leerla, necesitará una tirada de Inteligencia. También puede idear algún modo de remarcar la inscripción, con harina de los sacos de otras salas, por ejemplo. En ese caso podrá leerla sin necesidad de tirada. La inscripción dice:

“El agua de la vida”.

Si el personaje la lee en voz alta el agua de la fuente se volverá curativa.

“La fuente comienza a brillar con un resplandor cálido y agradable.”

Un trago sanará 1d4PG. Tras activarse una vez y que el personaje beba, la fuente mágica perderá sus efectos y no podrán volver a usarse. Si el personaje estaba envenenado o enfermo, también será sanado.

La puerta del sur se puede abrir con normalidad.

“Se trata de una puerta de madera de roble, con remaches de hierro. No parece cerrada.”

4) Sala vacía, en penumbra.

“Se trata de una sala vacía con una puerta en la pared norte y un pasillo estrecho al oeste que parece dar a otra cámara abovedada. La sala se encuentra prácticamente en penumbra, la ilumina un pebetero en la esquina sureste”

Si el personaje va con cuidado puedes permitirle un tiro de Sabiduría. Si tiene éxito, escuchará ruidos de la otra sala. Sabiendo esto puede intentar sorprender a sus oponentes.

“A través del pasillo te parece escuchar como si el suelo fuese arañado por patas pequeñas y duras”

5) Cámara Intermedia.

“Esta cámara abovedada tiene un pasillo estrecho al este y otro pasillo alargado hacia el oeste que acaba en una puerta de madera oscura. Un gran arco en la pared norte tiene un portalón de madera atrancado con un grueso madero. En las esquinas sureste y suroeste los pebeteros crepitan mientras el carbón arde sin llama. Cerca de la entrada del pasillo este parte del techo se ha derrumbado llenando el suelo de cascotes.”

Si el personaje escuchó los ruidos que provenían de esta sala y maniobra con cuidado o con rapidez, podrá sorprender al ciempiés gigante que corretea por la sala.

“Correteando con decenas de patas sobre el frío suelo de piedra puedes ver a un enorme ciempiés de casi un metro de largo. Sus colores amarillos y naranjas te indican que posiblemente sea venenoso.”

Haz una tirada de 1d6, con un 1-2 el ciempiés estará sorprendido y el personaje podrá atacar sin oposición. De lo contrario tirará iniciativa de forma normal.

“El ciempiés avanza hacia ti con sus fauces babeando un limo amarillento”.

Ciempiés Gigante

CA: 7

PV: 2

DG: ½

Golpear a una Armadura 0: 20

Ataque: 1 Mordisco

Daño: 1 punto de Golpe

Moral: 7

Salvación: G1

PX: 6

Si el personaje es mordido por el ciempiés deberá hacer un Tiro de Salvación contra veneno o contraer una enfermedad. El personaje comenzará a sentirse enfermo en los siguientes turnos, tendrá fiebre y un -2 a todas sus acciones durante 1d10 horas o hasta que sea sanado.

El derrumbe del techo es similar al que se encuentra en la sala 1y el personaje puede usarlo del mismo modo.

La puerta al final del pasillo, que lleva a la sala 6 no está cerrada y se abre con normalidad.

6) Almacén Pequeño

“Se trata de un pequeño almacén rectangular con una única entrada al este y la pared oeste forrada de estanterías de madera. Los estantes están llenos de artefactos, lámparas y trastos viejos cubiertos por una espesa capa de polvo. La luz proviene de un pebetero al suroeste. “

En la estantería está la llave de la sala 10 y un pergamino de "Proyectil Mágico". Si el personaje registra las estanterías los encontrará con facilidad.

“Perdidos en el caos de chatarra de los estantes encuentras una llave de bronce y un pergamino atado con un cordón rojo.”

Si el personaje examina el pergamino verá que contiene las fórmulas del conjuro de nivel 1, “Escudo”.

En esta sala no hay nada más.

7) Sala vacía

“Se trata de una sala cuadrada iluminada por un único pebetero en la esquina noroeste. A parte de la puerta sur, hay una galería ancha hacia el este.”

Esta sala no contiene peligro alguno, es un buen punto al que retirarse si el personaje tiene algún problema. Desde aquí puede echar un vistazo al contenido de la sala 8.

8) La sala con la barricada

“Se trata de una sala alargada y oscura, iluminada por un pebetero en la pared norte, cerca de la esquina. Una galería parte de la pared este hacia la oscuridad. Lo que más resalta de la sala es la barricada de madera de más de metro y medio de alto que se encuentra en el centro de la sala.”

La barricada no deja ver a los dos escarabajos tigre que hay en el interior. Si el personaje anda con cuidado podrá sorprenderlos (lanza 1d6, con 1-2 los escarabajos estarán sorprendidos).

“Tras la barricada encuentras dos escarabajos del tamaño de gatos, con terribles mandíbulas.”

Si por el contrario el personaje no va con cuidado, tendrá que lanzar él 1d6, si saca un 1-2 será él quién estará sorprendido.

“Los escarabajos agitan sus alas irritados y se lanzan hacia ti.”

Escarabajos Tigre (2)

CA: 7

PV: 3

DG: ½

Golpear a una Armadura 0: 20

Ataque: 1 Mordisco o Escupir bilis

Daño: 1 punto de Golpe / 1 Punto de golpe

Moral: 6

Salvación: G1

PX: 8 cada uno

Los escarabajos pueden escupir bilis desde unos 3 metros de distancia.

9) Pasillo

“Se trata casi de una galería, ancha y larga que se adentra en la oscuridad”.

Si el personaje no lleva su farol encendido no verá el pozo de dos metros de profundo y otros dos de largo que hay en el pasillo. En ese caso o en el caso de que vaya corriendo descuidado por el pasillo deberá hacer un tiro de Salvación contra Aliento de Dragón o caer al pozo. Afortunadamente para el personaje el pozo está lleno de agua, así que se pegará un buen susto y se dará un chapuzón.

“De pronto el suelo desaparece bajo tus pies mientras te precipitas al vacío”

Hay suficientes asideros para que el personaje trepe con facilidad, aunque tardará un par de asaltos en volver arriba. El personaje puede usar el pozo para intentar que una criatura caiga, si le persiguen a él deberán hacer la misma tirada o caer al pozo.

Si el personaje lleva la luz encendida y va con cuidado, encontrará el pozo antes de caer.

“Un poco más adelante el suelo del sótano se abre, con un pozo de unos dos metros de largo, que ocupa casi todo el pasillo.”

Hay un pequeño paso de unos 20 centímetros de ancho a cada lado del pozo. El personaje podrá cruzar sin problemas si tiene éxito en una tirada de Destreza. O puede intentar saltar con una tirada de Fuerza. Si tiene éxito en cualquiera de ellas podrá cruzar sin caer. Si falla, irá directo al pozo.

Si el personaje busca o tantea alrededor encontrará una escarpia en la pared cerca del comienzo del pozo. La escarpia tiene un ojal por el que se puede pasar una cuerda. El personaje puede usarla para asegurarse antes de intentar saltar el pozo o pasar por el lateral. En ese caso, una tirada fallida no le

hará caer, podrá quedarse afianzado con la cuerda y volver arriba en un asalto.

“Al final del pasillo encuentras una puerta de madera con una cerradura de hierro oscuro.”

La puerta está cerrada con llave, se trata de un cerrojo de seguridad y una puerta de extremo grosor. El personaje tiene dos maneras de abrirla, con la llave que hay en la sala 6 o usando el pergamino de Abrir que encontró en la sala 2.

10) La sala de la victoria

“Una larga cámara rectangular que se abre hacia el sur. Está bien iluminada con pebeteros en la esquina noreste y las esquinas de la pared sur. Cerca de esta hay una gran pila llena de un líquido plateado y metálico. La base de la pila parece una garra de dragón con los descomunales dedos sujetando los bordes del recipiente. Suspendida en el aire, flotando en el centro de la pila a unos centímetros del curioso líquido, se encuentra una botella de vino oscura con un tapón de corcho”.

Si el personaje avanza con cuidado, verá que en la base de la pila hay grabada una inscripción.

“Aún no has ganado”

La pila es una trampa mágica que lanzará sobre el personaje un conjuro de “Inmovilizar Persona”. La trampa puede desactivarse con una palanca escondida bajo la pila. Pero para encontrarla el personaje tiene que buscar activamente en la zona.

“Bajo la vasija de la pila encuentras una palanca de bronce.”

La palanca se activará con un crujido y el líquido se convertirá en agua normal y corriente.

Si el personaje trata de coger la botella, o toca el líquido, sin desactivar la trampa, desencadenará el conjuro.

“El líquido metálico, con una velocidad inusitada, toma la forma de una cabeza de dragón y sus ojos centellean con un brillo cegador.”

El personaje deberá hacer un tiro de Salvación contra Conjuros con un -2, de fallar quedará paralizado durante 10 asaltos. Una vez disparada la trampa mágica, el líquido se volverá agua normal y dejará de ser peligroso.

El personaje puede coger la botella y regresar por donde ha venido.

Si el personaje es derrotado...

Si el personaje cae inconsciente bajo algún ataque, Ignoram lo rescatará y lo llevará de vuelta a su habitación.

“Mientras caes te parece ver a tu maestro apareciendo de un remolino violeta y pronunciando en voz alta las palabras de un conjuro.

–¡Kolomar iznogar kratum!

Todo a tu alrededor se hace borroso y se hace la oscuridad”.

El personaje despertará restablecido de todas sus afecciones y con sus puntos de golpe al máximo en su cama. Se encontrará, no obstante, totalmente agotado. Junto a él estará el viejo Ignoram, sentado en su cama.

“–¿Como te encuentras?”

Tras la respuesta del personaje, le preguntará con seriedad.

“–¿Por qué crees que has fallado?”

Tras escuchar al personaje, Ignoram se levantará para marcharse. Antes de hacerlo se girará.

“–Todos lo magos son derrotados alguna vez. Es imposible vencer siempre, esa es una lección que también tienes que aprender. Lo que hace a un héroe de verdad no es como lucha... sino como se levanta cuando es derrotado...”

Dejará un momento para que el personaje piense en lo que le ha dicho.

“–Mañana lo intentaremos otra vez. ¿Sabes? Yo también fallé la primera vez.”

Y con esto el personaje quedará solo para descansar... y pasar a “La pelea”. El personaje ganará 200 PX por su intento.

Si el personaje consigue su objetivo...

Cuando el personaje salga del sótano, Ignoram le estará esperando con una sonrisa.

“–¡Lo has logrado!”

Ignoram dará una sonora palmada en la espalda al personaje y sonreirá con orgullo.

“–Pero recuerda, esta prueba, aunque peligrosa, no es nada en comparación con lo que encontrarás en el mundo exterior. No vayas de aventuras solo si puedes evitarlo. El que lucha solo... muere solo. “

Dejará que el personaje hable y después le mandará a descansar.

“Ahora ve a descansar, mañana te espera otra prueba”.

El personaje ganará 500 PX por haber completado el sótano. Y tras esto pasamos a “La pelea”.

La Pelea

Al finalizar la prueba el personaje ha quedado cansado y fatigado. Mientras descansa en su dormitorio escuchará una fuerte discusión entre Alastrianna y el maestro.

“Te encuentras en tu cuarto, descansando de la ardua prueba que has tenido hoy. Cuando en medio de tu duermevela te parece escuchar la voz de Alastrianna. Habla rápido, como cuando está enfadada. Grita alterada. Escuchas la voz del maestro, que monótona contesta. En ese momento un portazo parece finalizar la discusión y se hace el silencio. “

En la discusión Alastrianna se queja de que Ignoram piensa someter al Aventurero Jugador antes a la Prueba del Aprendiz que a ella, a pesar de que ella está mucho más adelantada. Ignoram contesta que no es únicamente una cuestión de poder, sino de buen juicio. Alastrianna muy enfadada se marchará de un portazo.

Si el personaje sale y pregunta al maestro qué ha ocurrido, lo encontrará pensativo, preocupado por su aprendiz.

“Ignoram se encuentra sentado junto al fuego, fumando en pipa. Se le nota tenso y su expresión es triste.

–Supongo que te hemos despertado...”

Dejará que el personaje pregunte. Y le contará:

“Alastrianna es muy competitiva, siempre ansiosa por demostrar que es la mejor. Es muy hábil, nunca ha fallado... y eso la ha vuelto soberbia. La soberbia es un defecto muy grave en un mago... Yo intentaba hacerla reflexionar... –hará una pausa.– Tan sólo está confusa y enfadada, pero comprenderá... Mañana hablaré con ella y lo arreglaremos todo.

Ahora vuelve a la cama. Mañana tienes un largo día por delante“.

Si el jugador quiere salir a buscarla, Ignoram le detendrá y le dirá lo siguiente

“–Volverá..., haz tus tareas y descansa, mañana proseguiremos con tu entrenamiento“.

Si el personaje desobedece y sale a buscarla, no la encontrará. Alastrianna está planeando su venganza...

Al final el personaje quedará descansando en su habitación y poco a poco se dormirá.

El Sueño

Mientras el aventurero jugador descansa por la noche cree escucha a Alastrianna que entra en la habitación un segundo.

“El sonido de la puerta al abrirse te despierta momentáneamente. Entreabres los ojos y te parece ver a Alastrianna que te observa desde el dintel.

–No pasa nada... vuelve a dormir.– Susurra mientras agita una mano. El sopor te vence... y todo parece apagarse...”

El aventurero acaba de ser víctima de un conjuro de Dormir. Cuando despierte, el personaje será consciente de que ha sido hechizado.

“Te despiertas con la cabeza embotada. La sacudes para despejarte y entonces el cabello de la nuca se te eriza... algo no va bien.”

Si el personaje sale de su habitación llegará a la sala común... Y al “Desenlace”.

DESENLACE

La traición

Cuando el aventurero vaya al salón encontrará al maestro convertido en piedra, sentado en su sillón. El libro de conjuros del maestro, que reposa normalmente en un atril, ha desaparecido.

“Cuando sales de tu habitación y entras en el gran salón te llevas una ingrata sorpresa.

Sentado en su sillón, encuentras a tu maestro inmóvil y rígido, su piel convertida en piedra. Está congelado en la posición que tenía cuando le afectó el conjuro, bebiendo un té.

El atril con el libro de conjuros del maestro ha desaparecido. Y la puerta del cuarto de Alastrianna permanece abierta de par en par.”

El personaje puede registrar si quiere la habitación de su compañera, Alastrianna no está, ni ninguna de sus cosas.

“La habitación de Alastrianna está más vacía que nunca, parece que ha recogido sus cosas de forma apresurada. Sobre su mesa hay una daga clavada al tablero que sujeta una nota.”

La nota tiene la letra de Alastrianna.

“He transformado al maestro en piedra con una poción. La clave para que vuelva a su estado normal está en el libro de conjuros. Pero si quieres recuperarlo tendrás que acudir a mediodía al callejón que hay tras La Sirena Alegre y seguir las instrucciones. Si veo aparecer a alguien que no seas tú, quemaré el libro.

Vamos a ver de una vez por todas quién es aprendiz que merece realizar las prueba...”

Parece que el personaje no tiene muchas opciones, a parte de hacer lo que le han dicho. Queda

relativamente poco para el mediodía. El tiempo justo para que el personaje se equipe como le enseñó su maestro, estudie sus conjuros y corra a la cita.

El personaje podrá coger cualquier equipo del que le ofreció anteriormente Ignoram. También conservará cualquier pergamino que no usase en la prueba del sótano. Habrá una cataplasma de árnica en un cuenco junto a la chimenea.

Insiste al personaje que no hay tiempo para registrar la casa en busca de más objetos mágicos. Aunque lo haga, los objetos mágicos están a buen recaudo en cofres cerrados con llave en el armario de Ignoram.

Una vez el personaje salga de casa, iremos directamente a *“Duelo al Sol”*

Duelo al Sol

“El Sol se encuentra casi en lo más alto cuando sales de casa de tu maestro. Tu corazón late con fuerza mientras enfilas en dirección a la Sirena Alegre”.

Cuando el personaje llegue al callejón verá que hay un individuo esperando que lo guiará a las cloacas hasta un antiguo colector. En el colector espera Alastrianna.

“El callejón es un lugar sucio con olor a orina y pescado podrido. Varias cajas y barriles se apilan junto a las paredes. De detrás de uno de ellos surge un joven de pelo oscuro, embozado en una capa raída y con un pañuelo en la cabeza a modo de bandana.

–¿Buscas a la maga?”

Este muchacho es un joven ladrón que lleva unos días bajo un conjuro de *Hechizar Persona* lanzado por Alastrianna.

El ladrón no contará nada al personaje ni estará dispuesto a dialogar con él. Hará una seña para que el personaje le siga y tras levantar una tapa de alcantarilla, se internará en las cloacas.

El ladrón no cederá al interrogatorio del personaje, si el personaje le ataca, se defenderá con contundencia. Dado que se encuentra bajo un hechizo, aunque le interroguen, o torturen no hará nada que traicione a Alastrianna.

Pilcam (Ladronzuelo)

Ladrón Nivel 1.

CA: 6

PV: 4

DG: 1

Golpear a una Armadura 0: 19 (Cuerpo a Cuerpo), 18 (Proyectiles)

Ataque: Por arma

Daño: Daga 1d4 / Ballesta 1d6

Moral: 7 (como está bajo el Encantamiento de Alastrianna 12).

Salvación: LI

PX: 20



O) Escalera de entrada

Desde la trampilla tras la Sirena Alegre se baja por unas escaleras de piedra, que llevan a las cloacas de la ciudad.

"Bajas unos metros por unas escaleras de piedra desgastadas por el paso del tiempo. Un fuerte olor a humedad y agua corrompida inunda tus fosas nasales."

1) Sala redonda

"Las escaleras dan a una amplia sala redonda, el techo de piedra es abovedado y se encuentra a unos tres metros sobre el suelo. Las paredes, piedra oscura, están llenas de moho y manchas debidas a la humedad. La sala se abre a una amplia galería al este, desde la que llega el sonido de agua corriente. En el suelo, destaca un sumidero de casi dos por dos metros tapado con una reja de hierro ennegrecido."

En esta sala no hay nada reseñable, la rejilla no está soldada ni sujeta de ninguna manera pero su peso es más que considerable. El sumidero tiene unos 3 metros de profundo y parece dar a un nivel inferior que es irrelevante para nuestra actual aventura.

2) El Túnel

"Llegas a un gran túnel con bóveda de cañón que circula de norte a sur. El túnel tiene más de 7 metros de ancho, con un canal profundo por el que circulan las aguas residuales de la ciudad, dejando dos pasarelas de piedra de algo más de un metro de ancho, a cada lado. Justo frente a ti, un puente de piedra sin barandilla alguna cruza hasta el otro lado, donde una galería se interna hacia el este, en dirección a la ciudad..."

El túnel continúa tanto hacia el norte como al sur, aunque no es el momento para que el personaje lo explore... El puente mide casi metro y medio de ancho, y a menos que el personaje quiera hacer alguna maniobra peligrosa (como iniciar una pelea),

podrá cruzar sin hacer ninguna tirada. Si realiza una maniobra peligrosa deberá hacer una tirada de Destreza. Un fracaso lo hará caer al agua infecta. El agua no lleva demasiada corriente y podrá salir de ella túnel abajo. El personaje perderá un objeto (elegido de forma aleatoria) de su equipo (excluyendo ropas y su libro de conjuros).

Si el personaje quiere, puede empujar al agua a su acompañante. Haz una tirada de 1d6, con un 1-2 el ladrón es sorprendido y no puede hacer nada para defenderse, cayendo al agua sin resistencia. Si sale otro resultado, el ladrón se dará cuenta de la treta. El personaje debe hacer una tirada con 1d20+ su modificador de Fuerza. Si el resultado supera 12 (la Fuerza de su oponente) lo lanzará al agua. Nuestro ladrón es un pésimo nadador, así que tardará un buen rato en salir del agua y seguir al personaje...

3) El Colector

"La galería se abre en una enorme bóveda circular en penumbra, que ilumina un pebetero en las manos de una grotesca estatua en el norte de la sala y las ascuas de un fuego de campamento en el sur. En el centro de la sala se encuentran las ruinas de una construcción de piedra. Y al sur, entre dos pequeñas salas, apéndices a la principal, hay unos sacos de dormir junto a una hoguera mortecina. Desde allí te observa Alastrianna."

Esta es la escena final. Alastrianna indicará al aventurero que se mantenga alejado. Deja que ambos conversen si quieren. Alastrianna se encuentra muy frustrada por las decisiones recientes.

"-Dime... ¿Por qué tú? Yo ya estudiaba magia cuando tu eras apenas un mocoso llorón. Yo soy quien ha ayudado al maestro en el laboratorio con las pociones, yo quien destaca en encantamientos y hechicerías. Y el viejo te escogió ¿A tí? ¿Por qué?"

Si el personaje es agresivo con ella, desobedece las instrucciones o no conversa, Alastrianna zanjará la conversación:

"-Está todo dicho... ¡En guardia!"

Y atacará al aventurero.

Si el personaje intenta ser comprensivo y hacer que Alastrianna recapacite, tendrás que interpretar la frustración de ella, como poco a poco parece que va cediendo a lo que le dice el personaje. Cuando parece que va a rendirse y entregarle el libro. Romperá a llorar y exclamará:

"-Ya no hay vuelta atrás. ¡Ponte en guardia!"

Y atacará al aventurero.

Alastrianna

Maga Nivel 2

CA: 8

PV: 7

DG: ½

Golpear a una Armadura 0: 19

Ataque: Por conjuro o por arma.

Daño: Por conjuro o por arma (Daga, 1d4/ Ballesta de mano 1d4)

Moral: 10

Salvación: M2

PX: 30

Conjuros diarios: 2 de nivel 1.

Libro de conjuros:

Nivel 1

-Dormir

-Hechizar Persona

-Leer Magia

-Escudo

Nivel 2

-Abrir

-Invisibilidad

La sala está repleta de ruinas que sirven de cobertura y restos que pueden arrojarse. Intenta que el combate sea movido. Alastrianna lanzará sobre si misma un conjuro de Escudo a la primera

oportunidad (porque sabe que el personaje conoce el conjuro de Proyectil Mágico) y después atacará al personaje con una ballesta de mano (1d4 de daño). Si el jugador busca el cuerpo a cuerpo, ella tratará de zafarse y poner algún obstáculo de por medio para seguir disparando. Alastrianna tiene reservado un pergamino con el conjuro de "Invisibilidad", por si va perdiendo. En ese momento se hará invisible y tratará de apuñalar al personaje por la espalda. Si el personaje la derrota antes de que ella lo use, podrá apropiárselo.

El ladrón encantado por Alastrianna no intervendrá y si Alastrianna es derrotada, huirá en cuanto tenga oportunidad (que no quiere tener que ver con asuntos de magos).

Si el personaje derrota a Alastrianna (la deja a 0 o menos PG pero por encima de -3), ella caerá al suelo, llorando.

"Alastrianna cae al suelo desmadejada. Intenta levantarse pero es incapaz. Las lágrimas corren por sus mejillas, no sabes si de dolor, de frustración o de ira.

-¿A qué esperas? ¡Acaba de una vez! - Grita."

Si el personaje acaba con ella a sangre fría, marcará su pasado para siempre y manchará sus manos de sangre. Esta acción es propia de un personaje caótico, recuerda. Si por el contrario el personaje decide perdonarla la vida, podrá arrestarla y entregarla a las autoridades o dejarla marchar. En cualquiera de las dos últimas formas. Alastrianna antes de separarse del aventurero jugador le hace el siguiente juramento:

"-Volveremos a encontrarnos."

Quién sabe lo que el destino tiene preparado para nuestro aventurero...

Junto al fuego de campamento se encuentra un cofre (no está cerrado con llave) con el libro de conjuros del Maestro y el de Alastrianna, junto con 120 monedas de oro (los ahorros de Alastrianna) y algo de ropa de ella.

Si el personaje es el derrotado... Pues Alastrianna no tendrá tanta piedad y el personaje acabará "durmiendo con los peces". A veces, la vida es así de dura... Y la carrera de aventurero es una difícil.

EPÍLOGO

"Entre las páginas del libro de conjuros del maestro, encontraste la fórmula que le devolvería a su estado normal. Aunque estaba fuera de tus posibilidades como mago, los miembros de La Orden del Libro (con los que tu maestro ha tenido buenos tratos en el pasado), te ayudaron a revertir el efecto de la petrificación. Han pasado dos días y el maestro ha estado muy pensativo ha cancelado todas las pruebas. Sabes que se culpa de lo ocurrido con Alastrianna. Mientras meditas en tu cuarto, escuchas la voz del maestro que te llama al gran salón de la casa. "

Cuando el personaje acuda a ver qué quiere, ocurrirá lo siguiente.

"En el salón encuentras a tu maestro vestido con su mejor túnica y portando su bastón de mago. Junto a él se encuentra Lothamar, un embajador de La Orden del Libro, también vestido de gala y sonriente, pero serio.

-Adelante, aprendiz, y póstrate por última vez ante tu maestro. "

El personaje debe arrodillarse frente a su maestro para completar el ritual.

"-Por la valentía y recursos demostrados durante una crisis que le ha hecho dar lo mejor de sí

mismo... Yo te libero de tu juramento. Te arrodillaste como aprendiz, alzáte como mago, y estrecha la mano de tu igual."

Con el personaje ya investido como mago, Lothamar le entregará un presente.

"-Tu maestro lo encargó para ti".

El personaje recibirá un Bastón de Mago de cedro oscuro recubierto de runas y símbolos arcanos. Se trata de un bastón +1, Defensivo. La bonificación de este bastón no se emplea en las tiradas de ataque y daño, sino en la CA y los tiros de Salvación del personaje que lo empuña. También le recompensarán con 150 monedas de oro y le permitirán quedarse con el equipo y pergaminos que hubiese elegido para su misión. Si recuperó el libro de Alastrianna, podrá quedárselo también.

Por completar su instrucción, el personaje recibirá 500PX y la eterna amistad de su maestro. A partir de ahora el personaje es un mago por derecho propio y podrá abandonar a Ignoram y salir de aventuras cuando guste.