

LA MARCA DEL ESTE COMUNIDAD

El Pueblo

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 0



Una caravana avanza por los lindes del bosque negro, en sus ojos esperanza por su nuevo hogar y en sus pensamientos añoranza por los momentos vividos en su anterior asentamiento, ahora abandonado por las inclemencias del gran pantano. Pero el viaje no será tan tranquilo como esperan... unos viles ojos les observan esperando el momento de atacar.





El Pueblo

Créditos

Autor: Jorge Gonzalez Conde

Maquetación: Anonimo

Ilustración de portada: Bing IA

Ilustraciones interiores: Bing IA

Dedicatoria: A TODOS LOS MIEMBROS DE LA COMUNIDAD DE LA MARCA DEL ESTE Y A MIS
COMPAÑEROS ROLEROS DE MIS MESAS HABITUALES



INTRODUCCION:

¿Qué es una aventura embudo? Es un tipo de aventura usada principalmente en otro juego de rol, CLASICOS DEL MAZMORREO, que inicia la andanza en el mundo de fantasía a los personajes.

Habitualmente todos los personajes de una aventura de rol ya son de nivel 1 (como mínimo) y tienen ya una profesión (clase) asignada o escogida por el jugador que juegue en ese momento. Pero, esos personajes antes habrán sido algo (siempre y cuando consideréis una ambientación de rol como algo "vivo"), no se despierta de la noche a la mañana siendo un PALADIN, MAGO O LADRON.

Las aventuras embudo dan respuesta a esto. El jugador lleva a uno o varios personajes de nivel 0, que se corresponderá en un mundo de fantasía a un campesino o villano (residente de una villa), que por motivos que sean se han metido en un mundo peligroso, prácticamente sin saber qué hacer y sin esperanzas de vida, si consiguen sobrevivir ya se convierten en personajes de nivel 1, siendo reconocidos oficialmente como aventureros en el mundo de fantasía que corresponda.

SOBRE LA AVENTURA:

Para la aventura necesitareis una buena cantidad de hojas de personaje, 2 por jugador, y una tercera para introducirlos en mitad de la aventura o cuando se estime necesario. Es posible que el máster decida que cada jugador tenga 3 personajes y el cuarto se añada después, es perfectamente asumible en la aventura.

La aventura se va a desarrollar en medio camino de la zona del gran pantano y la ciudad de Alameda, y a unas pocas horas del bosque negro, relativamente cerca de los caminos oficiales que hay. (Aunque lo podemos ubicar en cualquier región del bašto mundo de Valion)

El grupo, y sus personajes, son parte de un pueblo, relativamente acomodado no una aldea al uso, que por motivos azarosos han tenido que abandonar su aldea. La caravana la componen principalmente labriegos, mujeres, adolescentes y niños, aunque la encabeza el clérigo y los protegen los alguaciles que tenía la aldea, dirigidos por el alcalde.

El pueblo, es un pueblo al uso de Valion por lo que hay

humanos, elfos, enanos, halfling, gnomos... cada raza en el pueblo tenía su barrio o zona, pero realmente os lleváis todos bien, sois conciudadanos.

Llevar consigo todos sus enseres entre ellos: una tinaja mágica que siempre tiene agua (estaba en el centro del pueblo para que todo el mundo tuviese agua para beber) y una campana de oro, que avisa a quien la posea del peligro (en el campanario del templo), a efectos prácticos parecen una tinaja y una campana de oro normales. Entre los enseres de los ricos del pueblo puede haber objetos y monedas por valor de unas 8000 Mo



A.B.

COMIENZA LA AVENTURA:

Justo cuando llegáis más o menos a la mitad del camino, un grupo muy numeroso de Kobolds os atacan, avisados por la campana, pero demasiado tarde... hay caos y combate sangriento entre los alguaciles, alcalde y clérigo contra estos infames seres, pero todo se tuerce cuando llegan dos ogros y un osgo montado en un gran lobo huargo, que da las órdenes.

El combate por desgracia, o por suerte, dura poco. La llegada de esos seres inclina la balanza a favor de los Kobolds, que reducen y mal hieren al grupo de veteranos guerreros, robando todo lo que pueden que sea de gran valor, van a por la tinaja y por la campana y se llevan bastantes cosas de los ciudadanos, no se llevan todos los objetos de valor, pero si la mayoría.



Tras eso huyen riendo y festejando el botín y dejando los cadáveres de sus congéneres caídos, entre ellos el de un ogro abatido en combate singular por el clérigo, el cual acaba muy mal herido.

El alcalde, mientras está siendo curado, os encomienda a vosotros la misión de recuperar los objetos del pueblo, a la vez que manda a otras personas a la población más cercana, Alameda, con el fin de conseguir ayuda.

La escena del combate era en una zona al bosque negro, que es hacia donde se dirigieron los asaltantes. En este punto es bastante obvio por donde han ido, era una turba de enemigos con un ogro y un lobo más grande lo habitual, así que llegar hasta la zona de entrada al bosque negro no es complicado, solo que si tardan mucho puede perderse el rastro.

El problema, cuando se interna el grupo en el bosque. Se llama el bosque negro por algo... los aventureros deberán usar el ingenio para conseguir luz y no perderse...se puede conseguir, pero al no ser aventureros como tal, deberán buscarse la vida nunca mejor dicho.

Una vez consigan el rastro (en caso contrario, simplemente se ponen a andar y encontrarán el claro), tras un rato andando se encontrarán con un claro, en el que se podrán encontrar a: (tirar 1d4)

Nº	Encuentro
1	Jabalí
2	Ogro Muy mal herido (1/2 pv)
3	Patrulla de 4 Kobolds
4	El cadáver de un Explorador, prácticamente intacto

JABALÍ

El grupo entra en el claro siguiendo el rastro que han podido conseguir, o que hayan aparecido. Por otro de los extremos aparecerá un jabalí, que al verles se sentirá en peligro y cargará contra el grupo sin mediar provocación alguna.

CA 12; 2 DG (8); PV; Ataque colmillo 2d4; Salvación F; Moral 9

OGRO MUY MAL HERIDO

Entran en el claro, y ven agachado al ogro, como colocándose una venda en el costado. Está muy herido, pero al verlos dice *“mmm... os recuerdo del ataque que le costó la vida a mi hermano, ¡¡¡LE VENGARÉ Y OS COMERÉ!!!”* A la vez que lanza una piedra grande contra el grupo y se prepara para combatirlos.

CA 15; 4DG(8)/2 (está herido); PV; Ataque: o golpetazo 1d10 o arma (1d8+3). Salvación F; Moral 10

PATRULLA KOBOLD

Al entrar en el claro, por uno de los extremos opuestos oís a una patrulla Kobold entrar en el claro *“Jolín, no entiendo por qué nos toca a nosotros buscar y acabar con el Ogro, si el jefe ya le ha dao' pal pelo. Todavía, nos manda al otro barrio”*.



A.B.

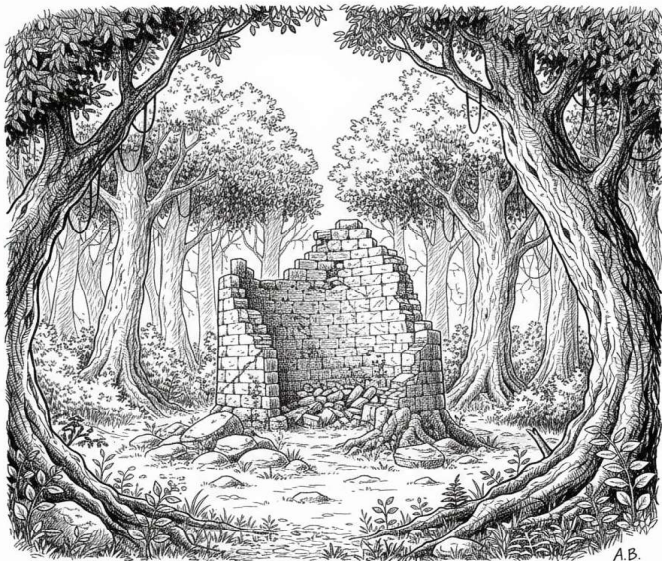
UN CADÁVER DE UN EXPLORADOR

En mitad del claro, un cuerpo tirado con claros síntomas de haber combatido contra algún ser. Si os acercáis, veréis que un impacto de flecha en el cuello y un tajo con algún arma afilada en el pecho acabó con su vida.

En el cuerpo hay cosas, como por ejemplo una daga de plata en su funda, una brújula, un collar roto pero que se ha quedado en el hueco de la camisa, su arco largo y alguna flecha. Su espada larga a su lado y en un árbol en la dirección donde está mirando el cadáver un hacha de mano clavada. Eso sí, se nota que tenía un par de anillos en las manos, ya no los tiene y debía tener alguna bolsa de monedas porque una se ha caído cerca del cadáver.

Tras el encontronazo, se debe seguir avanzando y tarde o temprano llegarán a la entrada de lo que parece la guarida, hay dos guardias vigilando...

Oyen a dos Kobolds hablando. Si tiran y sacan la tirada, entenderán que dicen que es una pena que el jefe haya desachado al Ogro, les venía bien tener musculo...



ENTRADA (1)

Es una abertura en el suelo, donde se suelen esconder estos pérfidos seres. Es lo suficientemente grande para que los kobolds entren con suficiente espacio, pero se nota que han excavado algo porque hay un par de zonas mucho más grandes y por esa zona hay unas huellas más grandes.

Se ve luz de fuego y voces agudas, las mismas que habéis oído otras veces.

VESTÍBULO CENTRAL (2)

Una vez se accede por la rampa, tras bajar unos pocos metros se llega a una gran sala con una fogata grande en medio. En las paredes hay tiradas armas y hay unas cuantas mesas, alguna tiene ruedas... hay un grupo de 5 kobolds están alrededor del fuego asando unas salchichas al fuego.

En la sala hay 3 aberturas, en la de la derecha se ve claramente una rampa que obviamente descenderá a otro nivel. La de enfrente tiene escalones, y se ve una mesa con papeles y velas en la mesa. La de la izquierda está al mismo nivel que el vestíbulo, y de esa sala viene un olor a árnica, plantas, aceites... además de unos gemidos de dolor.

ENFERMERÍA (3)

Esta sala que está a la izquierda según han entrado, desprende un olor a árnica y cataplasmas que indudablemente debe llevar a pensar que es una enfermería. Al entrar, verán una sala con varios jergones tirados en el suelo con 5 kobolds bastante heridos en ellos y una mesa con vendajes, morteros, aceites, hierbas para las curas.

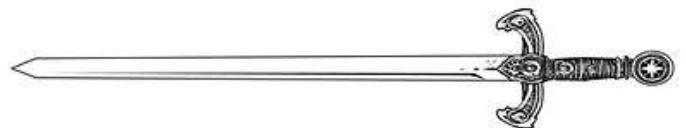
Estos enemigos no son rivales para el grupo. Si buscan de manera activa, podrán encontrar elementos para rápidamente hacer unas pociones de curación relativamente decentes (1d6 en vez de 1d8), encuentran una por personaje.

SALA DE GUERRA (4)

A esta sala se accede por unos escalones que ocupan toda la arcada. Al subir, se ve perfectamente como es una sala con una mesa en medio y una serie de mapas, peanas... y una silla grande encabezando la mesa (si se toca, sale un gas paralizante). La sala está vacía.

BAJADA (5)

Es la bajada al siguiente nivel de la guarida, simplemente es una rampa que hace una U, no hay nada reseñable más allá de un par de antorchas. Al bajar verán un pasillo, con varias puertas cerradas no se puede saber si tienen llave o no, en el pasillo hay alguna antorcha, pero no demasiadas.



COCINA (6)

La puerta está cerrada, pero no tiene llave. Se oye el típico movimiento de cacharreo de cocina. Y viene un olor, relativamente apetecible.

Si abren la puerta, verán al cocinero con un rodillo aplastando una masa, en una mesa. A su lado hay un horno, al lado un venado colgado parcialmente despiezado. También hay una pequeña estantería con diversas especias en tarros de barro. Hay un hueco en la pared, con forma de puerta.



ALACENA (7)

Está unida a la cocina, es la típica despensa, pero está muy desordenada. Hay estanterías en las paredes, alguna balda rota, barriles vacíos...

SALA DE TORTURA (8)

Al otro lado de la puerta (que se encuentra cerrada) se oyen gritos y gemidos, el crepitar del fuego y sonidos metálicos. Al entrar verán a dos Kobold, uno en una mesa que tiene una serie de elementos metálicos que se usan sin duda para torturar, y a otro rematando a un infeliz enano que estaba en una cruz de tortura, con un cuchillo pequeño y mugriento, justo a los pies de esta cruz hay manchas de sangre, de diversos momentos, algunas son frescas otras no. En las paredes hay argollas incrustadas, a la altura del cuello de los infelices, también hay dos grilletes que están colgado del techo.

Cuando acaben con la amenaza, el grupo tendrá otros

componentes (hay un Pj por cada uno de los aventureros, éstos los debe tener el máster creados para darlos sobre la marcha).

Cuando revisan la mesa hay una llave de color rojo... además de múltiples cuchillos y barras de metal, así como otros elementos que no se pueden describir sin provocar pavor en los jugadores...

SALA HUECA (9)

Básicamente la puerta cuesta abrir porque está bloqueada, que no cerrada, y al abrir descubris que no hay nada. (En este punto es interesante que te indiquen los jugadores como la quieren abrir, con cuidado o con fuerza bruta).

Hay una trampa, básicamente no hay nada solo el abismo. Si se entra forzando con violencia la puerta, esta se abrirá, pero el personaje que lo haga caerá sin remedio al abismo muriendo en el acto. Pero si se entra con cuidado, se abrirá la puerta y se descubrirá la trampa.

HABITACIÓN (10)

Tras conseguir abrir la puerta (que también está cerrada) los Ajs podrá ver que la habitación está vacía, hay una buena cantidad de literas, unas 8 de tres niveles. Si registran las camas, podréis encontrar alguna moneda suelta, alguna poción...

SALA DEL BOTÍN (11)

En la sala siguiente, (los ajs encontraran también la puerta cerrada) no hay ruido. Al abrir, se verá a un kobold contando monedas.



Obviamente es la habitación donde guardan los tesoros de los robos perpetrados. Hay sacos con objetos de diversos tamaños, hay un par de cofres pequeños, y otro que está abierto que tiene ropajes. Respecto al valor a efectos del juego. Lo robado, las 1500 Mo (entre joyería, objetos... ropa de manufactura extraña que no reconocen), pero también hay unas 3000 Mo entre (monedas, joyería de diseño exótico y no reconocible por los Aj.) Siguen faltando la tinaja y la campana...

HABITACIÓN (12)

Tras la puerta cerrada la habitación está vacía, hay una buena cantidad de literas, unas 8 de tres niveles. Si registran las camas, podréis encontrar alguna moneda suelta, alguna poción...

SALA DE LA PUERTA ROJA (13)

Es la sala que tiene una puerta roja, o bien se fuerza o se usa la llave de la sala de tortura... al abrir la llave, el kobold que estaba ahí vigilando, ataca obviamente y no hay posibilidad de evitar el combate contra este pérfido ser.

Una vez solucionado el peligro, se dan cuenta de que está vacía la sala, excepto por una puerta sin llave que hay al



otro lado de la sala. Si la abren, verán un pasadizo que tiene luz al otro lado, tendrá una duración de unos 40-50 metros.

Pero al ir acercándose y casi cuando se sale del pasadizo, se oye la campana...

La escena es bastante caótica... nada más salir del pasadi-

zo, hay un claro y a unos 12 metros hay unos restos de piedra, que claramente es parte de una torre de vigilancia, empalizada... que se ha recompuesto para hacer una casita, de la que salen dos jabalinas que van contra el grupo, y el lobo huargo carga desde dentro contra el grupo.

El lobo se enfrenta al grupo en primer lugar, y el osgo que está en el umbral de su casa lanza las jabalinas que tiene. Y una vez el lobo caiga, si lo hace claro, se enfrentará a los enemigos que le intentan asediar. La campana no ha dejado de sonar en todo momento, provocando un gran estruendo.

Si se ve que los aventureros no consiguen sobrevivir al osgo, o al lobo... aparecerá una patrulla de guerreros del consejo de vecería (la guardia de caminos). Por otro lado, encontrarán la tinaja y la campana, y una buena cantidad de monedas, hay que ver si los guerreros son corruptos y exigen un gran pago, o simplemente esperan que los ciudadanos, una vez recuperen todo, y estén en con sus conciudadanos les recompensen de alguna manera...

ANEXOS

ENEMIGOS

KOBOLD

CA 14; 1DG (4); PV 4; Armas (arcos cortos, lanzas, mazas, espadas cortas) 1d6 o (cuchillos, cachiporras) 1d4. Salvación F; Moral:5

OSGO

CA 15; 4DG(8)/2 (está herido); PV; Ataque: o golpetazo 1d10 o arma (1d8+3). Salvación F; Moral 10.

OSGO

CA 17; 3DG(8) /-4; PV; Ataque Lucero del Alba 2d4+1 y jabalinas (5) 1d4+1, salvación F, Moral 9

LOBO HUARGO

CA 13; 4DG(8)/-3; PV; ataque mordisco 2d4+1 y garras (2) 1d6; salvación F; Moral 12

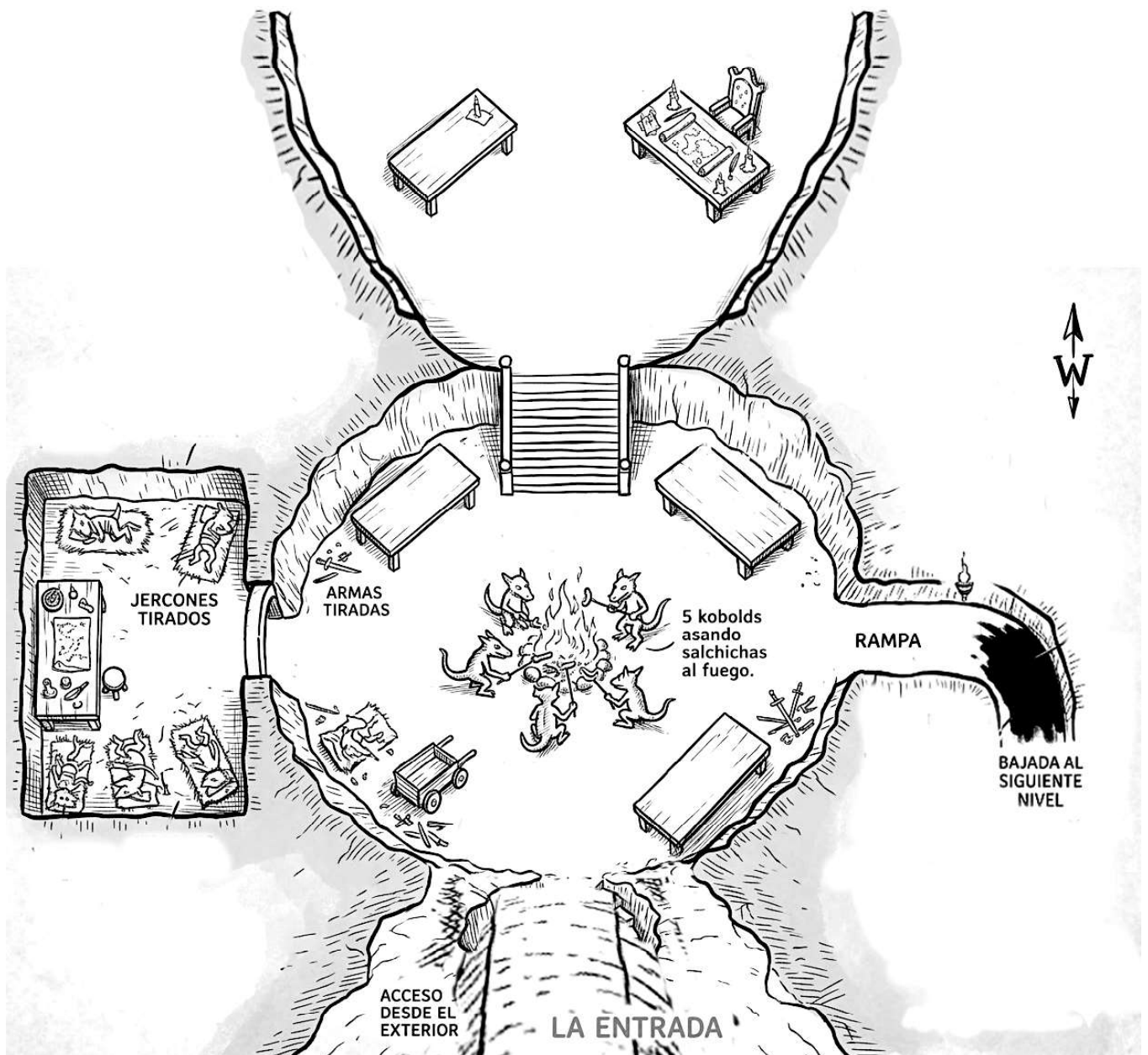
JABALÍ

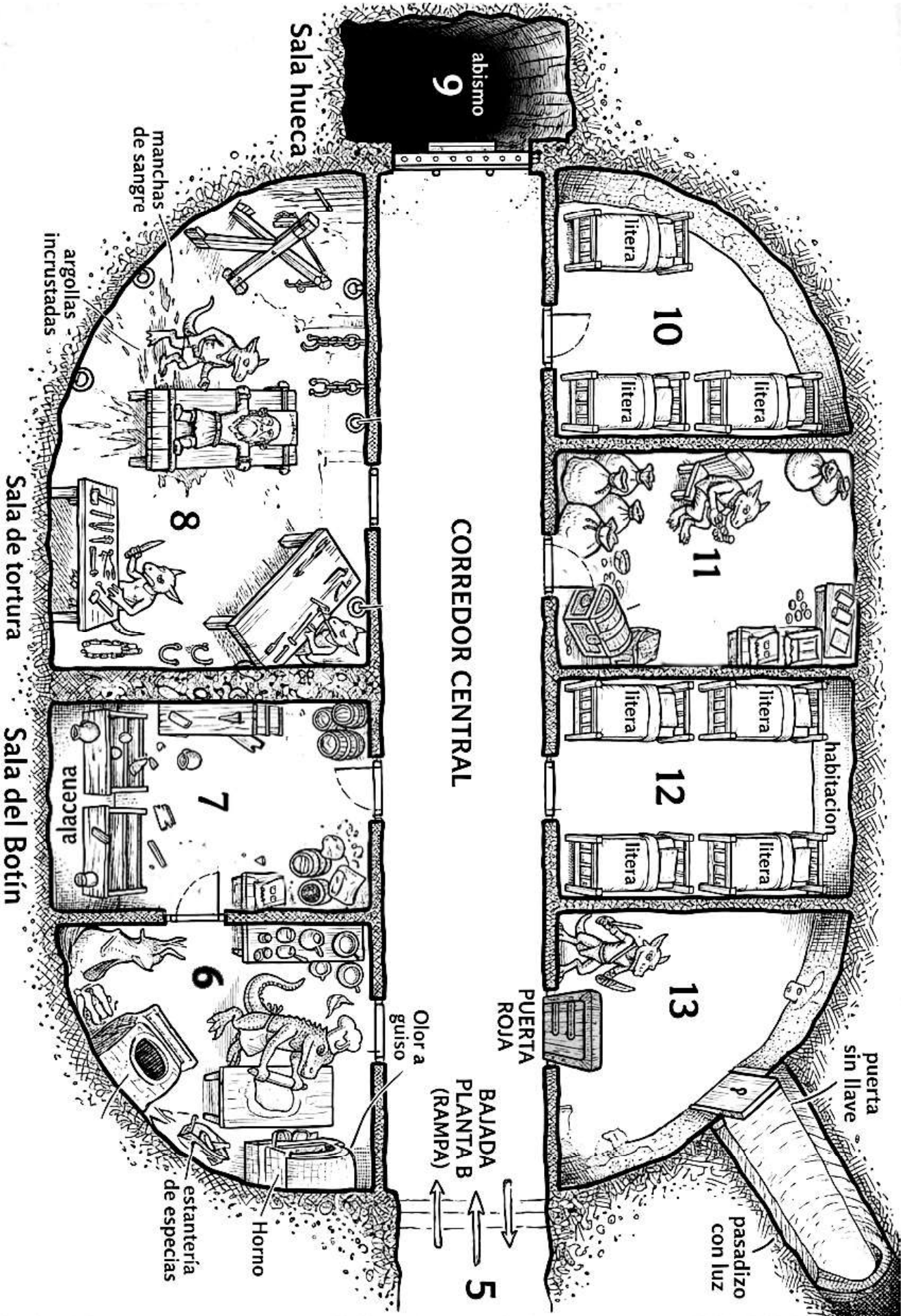
CA 12; 2DG(8); PV; Ataque colmillo 2d4; Salvación F; Moral 9



PLANOS Y MAPAS

1 PLANTA







El Pueblo

Una caravana avanza por los lindes del bosque negro, en sus ojos esperanza por su nuevo hogar y en sus pensamientos añoranza por los momentos vividos en su anterior asentamiento, ahora abandonado por las inclemencias del gran pantano. Pero el viaje no será tan tranquilo como esperan... unos viles ojos les observan esperando el momento de atacar.