

Aventuras
en
LA MARCA DEL ESTE



Una aventura para 4 aventureros de niveles 3 a 5

TOWER OF DOOM

CAPÍTULO 1

AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE TOWER OF DOOM

Un poco de historia antes de empezar.

Corría el año 1993 cuando Capcom maravillaba al mundo con su última apuesta, un videojuego del género *Beat'em Up* (lo que podríamos apodar como “avanza y mata”) que bebía directamente de la cosmología del juego de rol por antonomasia: *Dungeons & Dragons*.

Heredando el sistema de juego del *Final Fight*, en el que mediante scroll lateral avanzabas mientras acababas con oleadas de enemigos, éste videojuego daba la oportunidad de que hasta 4 jugadores cooperasen para librar al mundo del temible mal que lo asolaba. Pudiendo elegir a un Guerrero, una Elfa, un Clérigo y un Enano, los personajes avanzaban por los escenarios más prototípicos que un rolero podía imaginar: cuevas, fortalezas, bosques, pantanos... todo para enfrentarnos, cara a cara, a los enemigos que pueblan las páginas de cualquier bestiario: kobolds, gnolls, necrófagos, trolls, dragones e incluso un contemplador (si tomábamos la elección adecuada).

Aquel juego fue un éxito, posiblemente una de las recreativas más jugada en todos los tiempos (con permiso del *Tetris*). Y aunque el juego tuvo una segunda parte, lo que nos interesa ahora es centrarnos en esta primera (ya veremos si hay tiempo de ver una segunda parte en las mesas de juego). En el juego se nos daba la posibilidad de gestionar un inventario que comprendía armas arrojadas (dagas, flechas, martillos o aceite inflamable), hechizos y anillos mágicos. Lógicamente cada tipo de personaje estaba limitado a un tipo de objetos, siendo los pergaminos de los hechizos los más identificables (rosas para la Elfa, azules para el Clérigo), mientras que los anillos podían ser usados por todos y las armas arrojadas por casi todos (los Clérigos no podían usar ni las dagas ni las flechas).

Otra gran baza para el juego era la posibilidad de escoger entre diferentes caminos, a lo largo de la historia los pñj's nos ofrecían la opción de ir por una fortaleza o un pantano, una aldea o unas cuevas, atacar a un dragón en su cueva o adentrarnos en los peligros del bosque... y eso permitía que el juego tuviera una buena rejugabilidad, además de ofrecernos diferentes recompensas dependiendo el camino que escogiéramos. Y como buen juego de rol en el que se basa, nuestros personajes aumentaban de nivel según los Px's que tuvieran (y las monedas y tesoros que recogíamos, nos sumaban también Px's... buen detalle), pudiendo terminar más allá del nivel 12.

La verdad que este juego siempre me llamó la atención, lo he rejogado cientos de veces, ya fuera en recreativa, ordenador o consola. Y cuando tuve a mano mi primer manual me planteé el poder pasar el módulo a papel para jugarlo... pero ya fuera por una cosa o por otra, aquello quedó en una idea y nada más. Hoy, sin embargo, tomé la decisión; *Aventuras en la Marca del Este* sería el sistema que me facilitaría la labor puesto que es simple, directo y refleja el espíritu de aquellas aventuras que inspiraron en su día al equipo de Capcom para que creasen aquel videojuego.

Sin más rodeos, dejo de divagar y te dejo que pases la página y disfrutes de la aventura que, desde 1993, lleva conviviendo con nosotros. ¡¡Bienvenido a *Tower of Doom*!!

Beliagal, abril 2012

Notas para el Director de Juego.

Los recuadros sombreados son textos que puedes leer en voz alta a tus jugadores. Antes de dirigir la aventura te recomiendo que la leas con calma para saber qué tienen por delante los Aj's. La aventura se divide en capítulos, cada uno correspondiente a una de las pantallas del videojuego; los nombres de los Anj's se han mantenido, no así las localizaciones que han variado para adaptarlas al mundo de La Marca del Este. Algunos escenarios han sido adaptados para su juego en mesa, ya sea alargando una cueva o simplificando una fortaleza; no te sorprendas cuando a lo largo de la partida los jugadores encuentren cofres en mitad de una cueva o sobre la cubierta de un barco... ¡¡en el videojuego era así!!

CAPITULO 1. CAMINO A MARVALAR.

Abandonáis la posada cercana a las Lomas Brunas, el posadero os despide con una sonrisa. Es un hombre recordete que nunca ha dejado de sonreír en los dos días que habéis estado alojados; pidió vuestros nombres al entrar y os contó la historia de cómo dejó la vida de aventuras para abrir el establecimiento en el que estáis.

Por el camino hacia Marvalar, unos gritos de auxilio llaman vuestra atención. A lo lejos véis los restos humeantes de una carreta; un grupo de Kobolds que se percatan de vuestra presencia se lanzan al ataque, espoleados por unos Gnolls con cara de pocos amigos.

Tras derrotar a las criaturas, un guardia herido que pertenece a la caravana atacada se derrumba ante vosotros.

Por favor, ayuda. Hemos sido emboscados por unos monstruos que han huído con las pertenencias de la caravana. Se dirigen al norte... pero... algunos están planeando atacar la aldea.

El guardia señala en dirección a un camino secundario antes de caer desmayado, un cartel indica que una pequeña aldea tiene su asentamiento allí. Os llama también la atención un anuncio que hay colgado al lado del cartel: <<Se buscan aventureros. Corwyn Linton.>>

¿Qué harán los aventureros? Las opciones son claras, acudir a la aldea para detener el ataque de las criaturas o seguir el rastro de la caravana

Si siguen el rastro de la caravana.

Es difícil no seguir el rastro dejado. Las marcas de las carretas y de los cofres dejan una estela que conduce, inequívocamente, hacia las montañas.

Una tirada de **Rastrear** delatará la presencia de una criatura de gran tamaño acompañando a los Kobolds: un ogro.

El rastro lleva hasta una cueva, de su interior surge el ominoso rugido de una criatura que, de seguro, no os espera con los brazos abiertos. Al adentraros en la cueva un grupo de murciélagos sobrevuelan por encima de vuestras cabezas, directos al exterior, enganchándose en vuestro pelo y causándoos más molestia que daño. Un grupo de Kobolds os da la bienvenida con las armas en la mano, dispuestos a combatir.

La cueva se abre en una gran galería con un foso en el centro, el agujero da a un lago subterráneo en el que no hay más que frío y oscuridad. Por el camino, los Aj's encontrarán un cofre de gran tamaño que guarda:

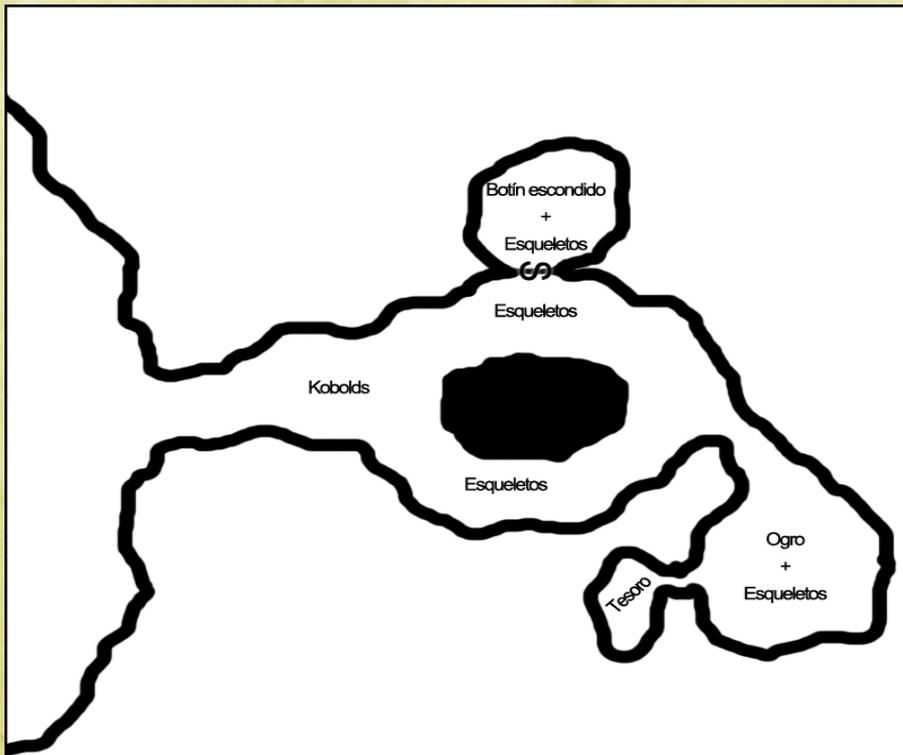
- Ropas de buena calidad. (30 mo)
- Armadura de cuero. (20 mo)
- Saco con dinero. (150 mo)
- Martillo ligero. (1 mo)
- Virotas x5. (2 mo)

Según avancen por la cueva, varios enemigos se alzarán en armas contra ellos.

De imprevisto, del interior de la tierra surgen las esqueléticas manos de aquellos que se adentraron en la oscuridad hace años y perecieron en ella. Cinco esqueletos, equipados con sus desgastadas espadas y armaduras, os toman por enemigos y os atacan.

AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE

TOWER OF DOOM



Contenido del cofre 3. [Cofre montado con trampa de Gas Venenoso]

- Poción de Curar Heridas Leves x2.
- Saco con dinero. (650 mp)
- Gargantilla de oro. (200 mo)

Para desactivar las trampas se debe superar una tirada de **Encontrar / Desactivar trampas**, si no se desactivan, las trampas harían 1D6 PG por las flechas (salen 6 flechas en direcciones diferentes, pudiendo impactar a varios enemigos) y 2D4 PG por el Gas Venenoso (se permite una tirada de **Salvación contra Venenos**, si se supera el daño se ve reducido a la mitad) en un radio de 5 metros.

Una vez eliminados los enemigos, si algún Aj supera una tirada de Detectar puertas secretas encontrarán una roca que oculta el acceso a una gruta secundaria. Allí hay varios cofres abandonados hace muchos años por un grupo de saqueadores que usaron la cueva como refugio; alguno de los cofres contiene trampas, por lo que el peligro no deja de estar presente. Además, un grupo de 6 esqueletos se levanta nuevamente contra los Ajs.

Contenido del cofre 1.

- Saco con dinero. (350 mo)
- Catalejo. (1000 mo)
- Pergamino. (4 mp)
- Vial vacío x2. (2 mo)

Contenido del cofre 2. [Cofre montado con trampa de Flechas]

- Daga enojada. (500 mo)
- Anillo "Bola de Fuego" x1 carga. (8000 mo) [Permite al portador el uso del conjuro como si fuera lanzado por un conjurador de nivel 4]
- Flechas x10. (3 mo)

El acceso hasta el final de la cueva está limpio de enemigos, al adentraros en el último paso en esta búsqueda, os percatáis de la luz emitida por una fogata que ilumina el ancho paso que comunica con la parte más profunda del lugar. Véis el rastro de los cofres, y a una altura considerable, las marcas dejadas por alguna criatura que tuvo problemas para acceder allí.

Cuando entráis en esta parte de la cueva véis que frente al fuego hay sentado un Ogro que, con un garrote en su mano, no duda en cargar contra vosotros.

En la cueva hay una pila de cofres con el símbolo de un mercader grabado en ellos, son el material robado de la caravana. Junto a ellos hay varios cofres más que las criaturas robaron en diferentes momentos y dejaron allí



AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE TOWER OF DOOM

almacenados. Estos últimos cofres pueden ser abiertos por los Aj's, conteniendo en su interior:

- Saco con dinero. (670 mo)
- Medallón de plata con el símbolo de Valion. (500 mo)
- Flechas (x 20). (6 mo)
- Pergamino "Bendecir". (Hechizo de Clérigo de nivel 2)
- Poción de Curar Heridas Leves x 3.



único que deberán tener en cuenta es que no hay nadie que pueda ayudarles. Están solos contra el enemigo. Además, algunos de los Gnolls (3 criaturas) se han refugiado en la taberna de la aldea, y desde dentro se escuchan gritos de mujer.

Una vez habéis vencido a las criaturas, procedéis a liberar a las personas cautivas. Uno de los hombres capturados es el alcalde de la aldea.

— Caballeros, señoritas, me encantaría poder agradecerles lo que han hecho por nosotros. Permítanme invitarles a pasar la noche aquí y agradecerles, como se merecen, su heroísmo.

Esa misma noche, tras haber limpiado los restos del combate, enterrado a los caídos e incinerado los cuerpos de las criaturas, se celebra una cena en la plaza del pueblo y el alcalde, con su hija, os hacen entrega de la posesión más valiosa de la aldea: un conjunto de armas mágicas que, en cuanto sostenéis en las manos, sentís su increíble poder.

A efectos de juego, han recibido armas mágicas +1. El tipo de arma queda a elección de los jugadores. En la aldea podrán adquirir equipo con un 50% de descuento sobre su precio, aunque al ser una aldea no todo estará disponible. Si entablan conversación con la tendera, ésta les contará el rumor de que una bestia que controla las ilusiones ronda la zona del fuerte que hay en dirección a Castamir, les advierte que tengan cuidado en su camino. Los

Al acabar con el Ogro llegarán un grupo de guardias de la caravana. Atacarán a los esqueletos si quedase alguno en pie; tras esto avisan a los Aj's que el pueblo ha sido librado del ataque de las criaturas y que, por orden de su superior (el guardia herido del comienzo), les escoltarán hasta la aldea para que puedan descansar (todo pagado por la casa propietaria de la caravana). ha sido librado del ataque de las criaturas y que, por orden de su superior (el guardia herido del comienzo), les escoltarán hasta la aldea para que puedan descansar (todo pagado por la casa propietaria de la caravana).

Ya en la aldea, se les agradece la labor prestada y se enterarán que la caravana pertenece a Corwyn Linton, un rico mercader Visirtaní que posee tiendas por toda la Marca del Este. En la aldea, en un cartel, comprueban además que el señor Linton busca aventureros en la ciudad de Marvalar, ofreciendo una jugosa recompensa.

[Fin del capítulo 1.]

Si acuden a la aldea para detener el ataque.

Nada más acercaros a la aldea escucháis el ruido del combate, a la entrada véis los cuerpos sin vida de los milicianos que protegían el asentamiento y que han intentado evitar el ataque. Unas pocas personas que se han librado de las criaturas salen a vuestro encuentro pidiendo ayuda.

— ¡¡Por favor!! ¡¡Ayudadnos!! — exclama una mujer anciana que protege a un bebé entre sus brazos.

Desde donde estáis véis que en la plaza central un Ogro mantiene retenidas a varias personas, a su alrededor se congregan Kobolds y Gnolls que recogen los bienes que han conseguido saquear, amontonándolos junto al Ogro.

Los Aj's podrán efectuar el ataque a su gusto, pero lo

AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE TOWER OF DOOM

Aj's podrán pasar la noche y sanar sus heridas, a la mañana siguiente un grupo de soldados se presentará en la aldea, han dado caza a las criaturas y recuperado el material robado.

Antes de partir un anuncio llamará la atención de los Aj's, éste se encuentra en la taberna de la aldea, "La Sombra del Dragón" y dice: *Se buscan aventureros. Pregunten por Corwyn Linton en Marvalar.* El propio tabernero les informará que ese tal Linton es un mercader que posee tiendas por toda la Marca del Este, la caravana asaltada era suya.

[Fin del capítulo 1.]



Hasta aquí llega el capítulo 1, que engloba la primera parte del videojuego. Con los personajes puestos en camino un enemigo mayor irá tomando forma poco a poco; para los que hayan jugado sabrán de qué hablo, pero si no has probado el videojuego... ya estás tardando en conseguir un emulador y hacerme el favor de jugar. Me lo agradecerás.

Las estadísticas de las criaturas no figuran aquí puesto que las tienes en el manual básico de juego, pero más adelante iré añadiéndolas puesto que los monstruos irán variando de los que figuran en el libro.

Espero que hayas disfrutado con la lectura, dirigiendo o jugando la aventura. Yo al menos, he disfrutado transcribiéndola y volviendo a jugar para recordar todos los datos posibles. Nos vemos dentro de un tiempo en el capítulo 2.

Beliagal.

Descarga esta y más aventuras en:
www.laibibliotecadelcalamar.blogspot.com