



AVENTURAS EN UNA PÁGINA

UN BUEN VINO

POR WISKEIM

CRÉDITOS

AUTOR:

Esta aventura en una página, ha sido escrita íntegramente por **Wiskeim**¹ y publicada en el blog, del que es su autor, **Crónica Lúdica**²

SOBRE LA MAQUETACIÓN

Aunque la aventura ha sido escrita inicialmente pensando en **Savage World**, el propio autor dice explícitamente que se podría jugar sin problemas con **Crónicas de la Marca**, por lo que he optado por imitar el estilo de **Crónicas de la Marca** para su maquetación.

1 <https://www.blogger.com/profile/13896448026557863637>

2 <https://cronicaludica.blogspot.com/>

INTRODUCCIÓN

Esta aventura está diseñada teniendo como referencia ideas históricas de la Protohistoria de España, Iberia, alrededor del siglo V a.c. pero sin ser rigurosa, y teniendo en cuenta Mitos, Leyendas e introduciendo factores fantásticos. Toma con libertad esto, y disfruta de material como la última Guía de Género: Fantasía o introduce elementos. Aunque van unas recomendaciones:

Los personajes, mayormente humanos, viven en una pequeña aldea en lo que viene a ser entre la actual Sevilla y Cádiz. Una probable mezcla de Tartessos, Griegos, Íberos, o incluso Celtíberos además de Fenicios.

- Los Tartessos, de aspecto orientalizante, suelen ser mas variados culturalmente, desde guerreros, curanderos, etc.
- Griegos, comerciantes, religiosos, etc.
- Íberos, arquetipos guerreros, curanderos o religiosos.
- Celtíberos, arquetipos que usan magia o poderes divinos.
- Fenicios, comerciantes.

La pequeña aldea tiene cerca una rica Minería de oro, de la que vive la aldea además de las labores agrícolas. Os conocéis y os dedicáis a tareas de protección de la aldea y conformáis como lideres religiosos o comerciantes destacados.

Gerión, el gran y temido Rey de tres cabezas, ese dios primigenio y terrible, envía a vuestra aldea un par de lacayos buscando personal para una tarea: viajar a una cueva, Carambolo, a unos kilómetros de vuestra aldea, para haceros con unos cuantos tesorillos guardados por Fenicios tras sacrificios en honor a los dioses Baal y Astarté. Todo esto a cambio de unas ánforas de un Vino traído de Oriente al parecer tocado por los dioses con cualidades extraordinarias y curativas.

DE CAMINO A CARAMBOLO

Esta es una oportunidad de los jugadores de recuperar un Tesoro, hacerse con un nombre para el Rey y además tener un Vino que ofrezca cualidades o sirva como protección para la aldea.

Irresistiblemente, se pondrán camino a ello. El camino es pedregoso, pasando por algunas zonas de bosques densos con oscuros habitantes, donde habita almas que en otrora tiempo fueron sacrificios para diferentes dioses.

Tras los posibles peligros, a discreción del Director de Juego, deberán buscar la cueva de Carambolo, cerca de un altar y una clara zona de sacrificios, con animales despellejados, huesos o cráneos rondando en las cercanías.

EN CARAMBOLO: Y AHORA QUÉ?

Al parecer, el Tesorillo está bien custodiado. Unos pequeños seres achaparrados, de aspecto gris, taparrabos o túnicas de pieles roídas husmean la zona. Llevan una variedad de armas, pero mayormente Espadas cortas de plata y lanzas. Alguno lleva escudo.

Al verlos, recordáis a las leyendas que os contaron sobre esos seres que habitaban Atlantis, la antigua ciudad perdida en el Atlántico, frente a las costas de Gadir.

Puedes usar la entrada de Goblins y sus estadísticas, y toma la libertad de conformar la cueva como mejor veas y adecua los enemigos como mejor venga contra el grupo.

TESORO RECUPERADO: A SU ENTREGA

La entrega se haría en la gran Columna de Heracles, en el estrecho. A dos días de viaje.

Allí, al llegad al sitio que os fue indicado, junto a una gran columna que se alza al cielo, sin fin, con motivos y decoración claramente griegos, podréis esperar a que acudan para el intercambio.

Y NUESTRO VINO?

Al anoecer, llega el par de lacayos que fueron a la aldea en busca de aventureros para esta tarea....pero no llevan nada en las manos.

Os exhorta a que le déis la mercancía, o el Rey Gerión os pondrá en su lista de enemigos y además recibiréis castigo.

Cerca de allí, se puede ver a unos guerreros que os apuntan con arcos.

1, 2, 3... ACCIÓN!

Tras un posible éxito, los jugadores podrán quedarse el botín para comercial con él o usarlo para próximas aventuras. Algún enemigo podría tener algún odre con extraño vino...al menos para un pequeño sorbo.

El DJ puede usar para los guerreros que vean conveniente, como el perfil de Gnolls, Orcos o Muertos Vivientes. O una mezcla.

Y para los dos lideres, usa algún perfil Veterano de Humano practicante de Magia.

NOTAS FINALES

No se inserta perfiles para que el DJ haga lo que mejor crea conveniente, en perfil, rango, etc., y venga mejor para el sabor que quiera ofrecer de aventura a los jugadores. Tenéis una idea a grandes rasgos y hazla tuya perfilándola a tu gusto. Disfrútala.

”MARQUIFICACIÓN”

LUGAR DE LA AVENTURA

La acción transcurre en el **Poblado del Clan del Halcón**, en Vosgram (ver **La Taiga Maldita**³).

CONTRATANTES

Los emisarios que ofrecen el trabajo vendrían en nombre del earl Erik, al que le han llegado recientemente rumores de la existencia de una cueva cercana a este poblado, que según esos rumores podría contener en su interior un gran tesoro procedente del antiguo reino de Scandia.

A los aventureros que respondan a su llamada les ofrecerá un porcentaje del tesoro que recuperen.

CAMINO A LA CUEVA

Los encuentros que tendrían durante el camino a la cueva se sacarían según lo indicado en la tabla de encuentros en Vosgram del mencionado módulo.

LA CUEVA DEL TESORO

La cueva podría ser la **Cueva del Pastor** y estaría custodiada, en este caso, por un grupo de kobolds, procedentes de la **Mina Kobold** del feudo de **Sindazar**, que se han instalado en las salas de la caverna y están usando parte del tesoro para completar el pago que sus congéneres tienen que hacer periódicamente a Sindazar.

ENTREGA DEL TESORO

El lugar acordado con los emisarios de Erik para la entrega del tesoro sería un par de jornadas al sur de la cueva, en las lindes de la Taiga de Qurolas. Los jugadores avisados podrían darse cuenta que es raro que el punto de encuentro sea hacia Qurolas, en lugar de hacia el este, que es donde se encuentra Scandia, si alguno se da cuenta el DJ podría darle alguna bonificación en el encuentro final para intentar evitar verse sorprendidos (si los jugadores no se dan cuenta, y al DJ le apetece, una tirada de Sabiduría podría producir el mismo efecto)

FINAL

En el encuentro final, se descubre que los emisarios y los guerreros que les apuntan desde lejos, son realmente una partida de Ungolitas que intentan saquear todo lo posible sin arriesgarse, más allá del enorme riesgo que para ellos supone atravesar una taiga de Qurolas recorrida por grupos de enöeres (elfos montaraces) a la caza de orcos y ungolitas.

ACLARACIÓN

Esto no es una adaptación hacia ninguno de los sistemas de La Marca, simplemente es un intento de incrustar, aunque sea con calzador, la historia original en el mundo de Valion.

3 <https://codexdelamarca.com/posts/x3-la-taiga-maldita/>