

# RuneQuest



## Cuatro Días en Bahía Reposo

Aventura para RQ por Diego Vivo.

# Cuatro Días en Bahía Reposo

La siguiente aventura trata de ser un pelín diferente a lo que estamos acostumbrados en RQ. Se trata de una aventura de investigación donde los jugadores estarán privados de sus preciadas armas (que de tantos apuros los sacan) y tendrán que confiar más en su intelecto (que en tantos apuros les mete). Como reza el título de la aventura, esta tiene un tiempo límite para su desarrollo, ya que en el plazo indicado por el título tendrá que estar resuelta, para bien o para mal.

La introducción a la aventura es la llegada a la Ciudad Bahía Reposo. Se trata de una pequeña ciudad de unos 670 habitantes, muy tranquila y apacible, de ahí su nombre. La ciudad está amurallada por todo su perímetro excepto por la zona sur que da al mar. Esta ciudad se puede ubicar en cualquier lugar de Glorantha, siempre y cuando sea un sitio costero, por lo demás da lo mismo.

## Breve Historia de la Ciudad.

En el año 1451 T.S. un grupo de humanos procedentes de distintas regiones del Cinturón Bárbaro formaron este asentamiento costero. Pronto descubrieron el gran potencial de la explotación marítima y crearon un asentamiento permanente. Este primer proyecto de ciudad se llamó Agua Clara.

En el año 1526 T.S. la ciudad sufrió una revuelta que terminó con la vida de casi la mitad de la población. A partir de ese momento cambió radicalmente la política del gobierno de la ciudad, quedando terminantemente prohibida la entrada de armas y objetos mágicos potencialmente peligrosos en la ciudad. Esta, además, fue amurallada y solo dispone de dos entradas (Norte y Oeste) en cuyo punto hay dos puestos de guardias que controlan la entrada de viajeros y ciudadanos. Los objetos incautados son registrados y puestos bajo custodia en el almacén correspondiente al punto de entrada del visitante, que podrá recoger sus enseres una vez abandone la ciudad.

Esta nueva forma de dirigir la vida de los ciudadanos fue un gran éxito, ya que en más de un siglo no ha habido ni un solo homicidio. En toda la ciudad es imposible encontrar un arma mayor de un cuchillo de cocina o una porra, con lo que las posibilidades de un ataque mortal se reducen considerablemente.

Tal es el bienestar de esta pequeña comunidad que decidieron cambiarle el nombre por Bahía del Reposo.

## Capítulo 1: La Llegada.

Los aventureros pueden aproximarse a la ciudad por cualquiera de sus dos entradas o por barco. A cierta distancia puede observarse una ciudad fortaleza. Está rodeada por un muro de piedra de unos tres metros de alto sobre el que se eleva un segundo muro de estacas de unos cinco metros. Junto a las puertas de ambos accesos hay una torreta de vigilancia para observar a los recién llegados con suficiente antelación. Desde la entrada Oeste se controla perfectamente la bahía por lo que esta torre cumple una doble función.

Al llegar serán recibidos por un grupo de diez soldados y el capitán de la guardia, el Ctan. Lockbar (éste último montado a caballo). Todos irán perfectamente pertrechados. Solo el Capitán se dirigirá al grupo y en todo momento será educado y cortés.

*“Buenos días (tardes o noches) caballeros. Bienvenidos a Bahía Reposo. Soy el Sr. Lockbar, Capitán de la guardia. Por motivos de seguridad y cumpliendo con las órdenes de nuestro alcalde, debo rogarles que me entreguen sus armas y el resto del equipo de batalla. Aquí no les servirán salvo para incomodarles. Serán depositadas y devueltas en perfecto estado cuando abandonen la ciudad.”*

Dos soldados se aproximarán con un cajón de madera y un tercero con una tablilla con papiro y pluma para registrar todo lo que los aventureros vayan depositando en el cajón. Los soldados son muy meticulosos y están acostumbrados a que todos traten de esconder algún arma u objeto mágico. Si lo hacen ambos guardias tendrán hacer una tirada de buscar al 75% al que habrá que restar el porcentaje de ocultar o trucos de manos del aventurero.

Si son descubiertos el Capitán les dirá “Esta ciudad es un lugar tranquilo, algunos dirían que incluso aburrido, pero a mi me gusta así. Y me pagan para que siga así”

Finalizado el registro se les entregará a los aventureros copia sellada de lo depositado y el cajón será clavado, lacrado y llevado al almacén correspondiente. Si se oponen a entregar sus armas les negarán la entrada.

Si consiguen entrar le dará la bienvenida en nombre del Alcalde Heraclio y les recomendará la posada La Herradura Carmanita.

## SOLDADOS

FUE	15	Mov.3
CON	12	PG: 13
TAM	13	PF: 27
INT	11	PM: 14
PER	14	MR-DES: 2
DES	14	MR-TAM: 3
ASP	12	Mod Daño: +1d4

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	6/3	5
Pierna I	05-08	04-06	6/3	5
Abdomen	09-11	07-10	6/3	5
Pecho	12	11-15	6/3	6
Brazo D	13-15	16-17	6/3	4
Brazo I	16-18	18-19	6/3	4
Cabeza	19-20	20	6/3	5

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Espada Ancha	7	53	1d8+1	35	10
Escudo Heraldo	8	15	1d6	60	12
Porra	8	62	1d6	35	6

Armadura y equipo: Armadura de anillos, espada ancha y escudo heraldo en las entradas y cuirboulli y porra en el interior de la ciudad. El resto de sus efectos personales estarán depositados en los respectivos cuarteles.

Magia Espiritual 74%: Curación 2; Protección 2; Extinguir 1; Rielar 2; Vista lejana 1.

Habilidades: Esquivar 44%; Arrojar 40%; Montar 37%; Buscar 75%; Reparar 40%; 1º Auxilios 45%; Escuchar 40%; Otear 58%;

*Nota: No los pongas como unos pendencieros. Estarán algo recelosos al ver a un grupo tan pertrechado y mantendrán una postura prudente de la forma menos ofensiva posible. Hay un total de 40 guardias en toda la ciudad distribuidos en cuatro grupos: Diez en cada puerta, diez en la ciudad y otros tantos de día de descanso.*



#### CAPITAN LOCKBAR

FUE	16	Mov.3
CON	15	PG: 14
TAM	13	PF: 31
INT	15	PM: 13
PER	13	MR-DES: 2
DES	17	MR-TAM: 2
ASP	14	Mod Daño: +1d4

<u>Localización</u>	<u>CaC</u>	<u>Proy.</u>	<u>PA</u>	<u>PG</u>
Pierna D	01-04	01-03	8/3	5
Pierna I	05-08	04-06	8/3	5
Abdomen	09-11	07-10	8/3	5
Pecho	12	11-15	8/3	6
Brazo D	13-15	16-17	8/3	4
Brazo I	16-18	18-19	8/3	4
Cabeza	19-20	20	8/3	5

<u>Arma</u>	<u>MR</u>	<u>AT%</u>	<u>Daño</u>	<u>D%</u>	<u>PA</u>
Espada Bastarda	6	64	1d10+1	46	12
Escudo Heraldo	7	21	1d6	67	12
Porra	7	69	1d6	42	6

Armadura y equipo: Porta una excelente armadura de coraza, espada bastarda y Escudo cuando está en la puerta y cuirboulli y una porra cuando patrulla el interior de la ciudad.

Magia Espiritual 71%: Curación 3; Disrupción 2; Protección 3; Extinguir 1; Confusión 2; Vista lejana 2.  
Magia Divina: Destrozar x2

Habilidades: Esquivar 56%; Arrojar 46%; Montar 63%; Buscar 83%; Trepar 45%; 1º Auxilios 56%; Escuchar 43%; Otear 52%;

*Nota: Parece un buen tío, pero en realidad es el jefe local de los Colmillo Negro. Tratará de hacer sentir a la gente confianza en él. Es un falso acólito de Yelm el Guerrero pero en realidad sirve a los Dioses de los ladrones.. Evitará un sangriento combate, pero si esto es inevitable procurará*

hacerlo a caballo para aprovecharse de la ventaja que ello le supone.

Una vez en el interior los aventureros podrán comprobar que se trata de una ciudad realmente activa y pacífica. Nadie lleva armas o armaduras. Las calles están limpias y la gente es educada y servicial y saluda a los forasteros sacándose el sombrero y con una sonrisa. La ciudad dispone de cuatro tabernas, un templo público para todos los dioses, altares menores para Orlanth, Yelm, Dios invisible y Dormal, además de uno de Uleria bastante popular. También dispone de una herrería donde no se fabrican armas ni se trabaja con metales exóticos (solo bronce gloranthano) que pertenece al padre de uno de los guardias por lo que si recibe algún encargo que pueda suponer una amenaza lo pondrá en conocimiento de la soldadesca.

## Capítulo 2: La Canción de los Enanos.

Para pasar la noche todo el mundo recomienda una posada llamada La Herradura Carmanita. Un amplio local que luce una enorme herradura de madera colgada en la puerta. El precio de la pensión completa son 6 peniques por día. Y normalmente siempre hay habitaciones disponibles. La gente se reúne por las noches en el salón para relajarse del quehacer diario y algunas veces la fiesta se alarga.

El público es bastante concurrido esa noche: Un grupo de enanos (número de jugadores +2) que cantan estrepitosamente mientras se emborrachan; 3 hombres con la cabeza rapada (miembros del culto lunar); algunos grupos de pescadores; dos hombres en un reservado hablando en voz baja; y cuatro hombres con aspecto de ser de Carmania (CON Mundo) con largas melenas y bigotes; un hombre que porta un laud, probablemente un bardo esperando su turno; un par de iniciadas de Uleria buscándose la vida entre la clientela y un hombre de aspecto tosco sentado en un rincón.

El tabernero y sus dos ayudantes apenas dan abasto para atender a la clientela. Los enanos se lo pasan en grande cantando a voz en grito y tocando las narices a todo el que pasa a su lado.

### **La Canción de los Mostalís.**

Repetitiva hasta la saciedad y simple hasta el más no poder cantan siempre la misma canción, que varía dependiendo de quien ande cerca. Se meten con todo el mundo excepto si se toparan con otro enano. Uno de ellos dice (por ejemplo) "¡Un orlanthí!" y empiezan a cantar todos

"Un Orlanthí se balanceaba sobre los cuernos del khan de las tempestades, y como veía que no se caía fueron a llamar a otro orlanthí". (música canción infantil)

"Un troll de las cavernas se balanceaba colgado de las tetas de su madre, y como veía que no se caía...."

"Malkionita dime tu, donde esta ese dios que solo ves tu, Malkionita dime tu, porqué eres tan feliz, dime que hace tu dios por ti, si hasta Bagog se rie de ti, capullito, vete a rezarle a un dios de verdad."(música de Heidi)

"En la puerta de mi mina, hay un charco y no ha llovido, son las lagrimas del Yelm por que Humak ya ha venido...."

Si es necesario, para calentar más la situación, uno de ellos puede subirse a la mesa a bailar y a hacer gestos obscenos. A la primera que tengan oportunidad empezarán

una pelea de bar, ya sea con el grupo de jugadores, con los lunares, los orlanthis o con los pescadores, pero en un momento va a estar media posada a piños. Recuerda a tus jugadores que si lo desean pueden no aplicar su modificador al daño o utilizar dados mas pequeños restando así fuerza al golpe, como se describe en la sección de reglas avanzadas de RQa. Se trata de una pelea de bar, no de una lucha a muerte. Dale pistas tales como: *"El enano te estampa la jarra de cerveza en la cabeza y esta estalla en mil pedazos cubriéndote del dorado néctar pero percibes que si hubiera querido te hubiera podido pegar mucho mas fuerte". En cualquier caso haz que entre la milicia a poner orden antes de que haya alguna víctima mortal.*

### Armas Improvisadas.

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Puño	3	30%	1d3	30%	3
Patada	3	30%	1d6	30%	3
Lucha	3	35%	1d6	30%	3
Botella de Vino*	3	25%	1d4	10%	4
Jarra Cerveza*	3	25%	1d3	05%	2
Taburete	2	25%	1d6	25%	6
Silla	2	35%	1d4+1	40%	5
Plato*	3	30%	1d3	05%	1
Barril pequeño*	4	35%	1d4+2	10%	8
Antorcha o leño	2	25%	1d6	15%	6

\* Se puede utilizar también como arma arrojadiza, en cuyo caso se utilizará el porcentaje de la habilidad de arrojar a la que habrá que restar la PA del objeto (Como si fuera CAR).

Deja que intervengan todos los presentes en la pelea mientras el tabernero y sus dos camareros tratan de poner orden (recuerda, escena western); mesas que se rompen, alguno persiguiendo a las fulanas, gente que vuela por los aires y un todos contra todos, caótico y sin sentido.

Cuando todo acabe la posada estará hecha un auténtico desastre y habrá hecho falta la intervención del turno completo de la guardia para contener la pelea. En el momento en que entra por la puerta el capitán Lockbar a poner orden una de las acólitas de Uleria da un escalofriante grito desde el

piso de arriba. El capitán sube las escaleras como una flecha para encontrarse con un hombre asesinado, con un puñal clavado en la espalda. Si algún jugador sube podrá encontrar a un hombre tumbado en el pasillo de la habitación con un puñal clavado en la espalda, y una ventana del corredor del segundo piso abierta.

El capitán no da crédito a sus ojos, manda despejar el pasillo y hace llamar al turno de descanso de la guardia mientras retiene a todo el mundo en el interior de la posada y toma nota de sus nombres.

### LOS ENANOS

FUE	15	Mov.3
CON	14	PG: 12
TAM	9	PF: 29
INT	12	PM: 12
PER	12	MR-DES: 3
DES	13	MR-TAM: 2
ASP	11	Mod Daño: +1d4

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Lucha	8	44	1d6	40	3
Puño	8	51	1d3	30	3

Habilidades: Esquivar 32%; Arrojar 51

### LOS HUMANOS

FUE	12	Mov.3
CON	13	PG: 13
TAM	13	PF: 25
INT	14	PM: 12
PER	13	MR-DES: 3
DES	14	MR-TAM: 2
ASP	12	Mod Daño: +1d4

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Lucha	8	38	1d6	38	3
Puño	8	42	1d3	33	3

Habilidades: Esquivar 41%; Arrojar 45



### Capítulo 3: A Cal y Canto.

La primera medida adoptada por el capitán lockbar ha sido reforzar la guardia, cerrar las dos puertas de acceso a la ciudad y vigilar los muelles mientras dure la investigación. Antes de despedir a la clientela y a los trabajadores de la posada el Capitán se dirigirá a ellos diciendo:

*“Todos ustedes son sospechosos potenciales de la muerte de este ciudadano. La ciudad estará cerrada a cal y canto hasta la resolución de este crimen para evitar la fuga del autor. Si alguno intenta salir de la ciudad se le dará muerte en el acto.”*

*En ese momento aparece a todo correr el alcalde Heraclio con la cara descompuesta. Muy disgustado e interesado por las medidas a tomar. Quiere asegurarse de que se captura al responsable.*

Por orden del alcalde, esa misma noche sale de la ciudad un mensajero a caballo con la misión de localizar y traer a la ciudad a un sacerdote de Humakt, para que mediante el conjuro divino Detectar Mentiras interrogue a los sospechosos, halle al asesino y probablemente le deje caer encima una separación del Alma.

Deja que cada jugador haga una tirada de Otear. Si alguno saca un éxito especial o crítico podrá darse cuenta que la trampilla que da acceso al sótano de la posada está mal cerrada, cosa que antes no era así. Una vez hecho esto la guardia expulsa a todo el mundo de la posada y deja un par de guardias en la entrada. Hazles hacer una tirada de INTx2, si alguno acierta echarán en falta al bardo.

A la salida hay un nuevo encuentro con el capitán que se dirige al grupo diciendo *“En el momento que os vi, con todas esas armas sabía que me traeríais problemas. Espero que aparezca pronto el culpable, por vuestro bien.”* Esto debería darles pie para iniciar una investigación por su cuenta, de lo contrario deja que se aburran cuatro días hasta que llegue el sacerdote Espada de Humakt y resuelva el entuerto.

#### **La Nueva Seguridad.**

A partir de este punto de la aventura habrá en todo momento algo de psicosis en la ciudad. La gente desconfía de todo el mundo y desaparece la hospitalidad anterior. Ahora todos los soldados patrullan las calles armados, y no solo con porras como anteriormente.

### Capítulo 4: La Investigación.

A partir de ahora podrán deambular libremente por la ciudad y preguntar a quien quieran. La información que obtengan en cada lugar vendrá desglosada por separado en las siguientes sub-secciones. Decide tu las tiradas que deben realizar para encontrar pistas sobre la marcha. Dales un par de días para investigar antes de que se desencadene el siguiente capítulo.

En algún momento del segundo día serán llamados a declarar en el cuartel de la torre Norte donde serán interrogados por Lockbar.

El tercer día encontrarán el cadáver del bardo con una barba falsa a medio arrancar tumbado en el suelo de su habitación en la posada Ojos del Mar. Los enanos y los Lunares serán declarados no sospechosos y se les expulsará de la ciudad hasta que todo quede resuelto. La mirada de lockbar vuelve a tornar hacia los aventureros.

#### LA POSADA (PLANTA BAJA).

Una buena idea sería comenzar por aquí a investigar. Recuerda que hay dos vigilantes a la entrada por lo que podrán o bien entrar por una ventana trasera sin hacer ruido o intentar colarse por el piso superior haciendo una tirada de Trepar y otra de Deslizarse en Silencio.

Lógicamente y a no ser que alguno de los jugadores tenga alguna habilidad para ver en la oscuridad todas las tiradas de percepción en el interior de la posada serán a la mitad de porcentaje (a no ser que prefieran encender alguna luz y alertar a los guardias).

Todo está tal y como lo dejaron, hay copas y platos a medio comer y todavía queda algún rescoldo en la chimenea. Los estragos de la pelea han sido enormes y el local está bastante dañado. Tras el mostrador del tabernero hay una trampilla que conduce al sótano.

#### LA POSADA (EL SOTANO).

Oscuro y húmedo, como todos. Algo de licor se ha escurrido por el suelo mojando la tierra del suelo. En ella hay marcadas unas huellas que se dirigen al fondo del sótano, donde hay amontonados unos toneles tumbados contra la pared y luego desaparecen. Huellas de dos personas.

Una de las tapaderas de los toneles es una puerta secreta que conduce a un pasadizo bastante angosto que comunica con una cueva natural. El rastro de las pisadas se pierde en el interior. La cueva se alarga durante casi 4 kms y termina en una abertura natural que da a las afueras de la ciudad. (podrían escapar pero se irían con lo puesto).

#### LA POSADA (PLANTA SUPERIOR).

Aún Está el cadáver en el suelo, pero lo han movido y tendido boca arriba, sacándole el puñal que aún está en el suelo. Dicho puñal tiene un diseño muy poco común, con un mango muy elaborado que forman unas especies de espinas. El puñal está envenenado con un veneno POT 21.



El cadáver es un hombre de mediana edad con barba y bigote. Un estudio exhaustivo del cuerpo revelará que tanto su barba como su bigote son falsos. Pelo natural pegado con

sabia de árbol. En sus bolsillos encuentran una pequeña bolsa con 37 peniques. Un examen mas detallado revelará que en un bolsillo interior del pantalón lleva una extraña llave con forma de cruz.

#### TEMPLO DE ULERIA.

La noche ha sido muy movida pero el templo de Uleria no cesa en su actividad. Si deciden hablar con la chica que encontró el cadáver tendrán que pagar por estar con ella y por un poco mas podrán además acceder a un trato mas "estimulante" (Habilidad de cortesanes de 73%).

La chica revelará que cuando subió a las habitaciones para escapar de la pelea y se encontró a el hombre barbudo tirado en el suelo con un puñal asomándole por la espalda y a un tipo encapuchado registrándole los bolsillos. No recuerda haberlo visto nunca y no reconoció al encapuchado. Seguramente Colban el posadero sepa algo más, es un hombre tremendamente astuto y observador.



#### EL POSADERO (Colban)

Podrán encontrarlo en su casa. No es difícil dar con el ya que es una persona bastante conocida. Les recibirá desde la puerta pero sin llegar a abrirla del todo. Está preparado detrás con un gran cuchillo de carnicero por si se tratase del asesino.

Si se le menciona al bardo dirá que lo había visto alguna vez anteriormente pero en casos muy esporádicos. Nunca dio problemas. Cree que se llama Gavin y suele parar en la posada Ojos del Mar, que está cerca de los muelles.

Si preguntan por el cadáver dirá que estuvo en un rincón junto a la chimenea charlando casi en susurros con otro hombre al que tampoco conocía.

Si preguntan por el hombre siniestro de osco aspecto dirá que le pareció muy raro porque no se relacionaba con nadie y parecía estar mas pendiente de los dos de la esquina que de la acólita de Uleria que le estaba enseñando el culo.

Los carmanitas tienen un barco de pesca propio y llevan algo más de una estación pescando por la zona.

Los enanos vinieron hace dos días y están al parecer interesados en hacer prospecciones en las colinas del noreste.

El pasadizo ya estaba allí cuando el compró la taberna. Lo han utilizado alguna vez para meter contrabando en la ciudad pero el no sabe nada de asesinos.

Si le enseñan o describen el puñal se pondrá muy serio y dirá en voz baja: "En mis tiempos jóvenes fui un ladrón. Eso fue antes de encontrar una mujer que me parara los pies. Este puñal es muy popular entre los seguidores de la Hermandad del Colmillo Negro. Una organización de ladrones y asesinos que tiene su origen en las ruinas de la ciudad de Pavis, en Prax. Aunque últimamente se les puede encontrar en cualquier parte del mundo. Se les puede reconocer por un pequeño tatuaje en forma de colmillo en alguna parte de su cuerpo. Tened cuidado, si os pillan con eso encima nadie os librará de la muerte. El capitán lockbar os tiene enfilados."

Si le enseñan o describen la llave dirá: "Es una llave de un cerrojo de seguridad, sea lo que sea lo que guarda está diseñado a prueba de ladrones."

#### POSADA OJOS DEL MAR

Durante el primer día no encontrarán a Gavin (El bardo) les dirán que salió de allí acompañado de un hombre rubio con barbas el día de los sucesos antes del ocaseo.

Al segundo día Gavin estará en su habitación. Tendrá muy mal aspecto y estará tremendamente enfermo. Lo han envenenado y se está muriendo. Tiene una fea cicatriz en el costado izquierdo. De una puñalada del día anterior que pudo curar mediante magia, pero que no eliminó los efectos del veneno. Está postrado en su cama y apenas puede moverse.

Si le preguntan por el hombre barbudo responderá: "Ese falso barbudo, al igual que yo —dice mientras se quita su también postiza barba— pertenecemos a la sociedad de los Lamsabi. Seguidores de uno de los grandes dioses de los ladrones. A diferencia de los Colmillo Negro nosotros nunca hemos matado a nadie. Llevamos en esta ciudad muchos años. Nos conformamos con pequeños robos para ir viviendo y nunca matamos, es nuestro credo. Los Colmillo son muy diferentes. Sanguinarios. Esa noche acompañé al sacerdote de mi templo a una reunión con el líder del otro grupo para delimitar nuestros territorios. Estaba a cierta distancia pero cuando se armó la pelea lo perdí de vista porque un enano empezó a patearme. Pude ver como subía las escaleras hacia el segundo piso y cuando se armó el revuelo uno de ellos me asió una puñalada y salió por la trampilla del sótano. Le seguí para detenerle pero al final me fallaron las fuerzas."

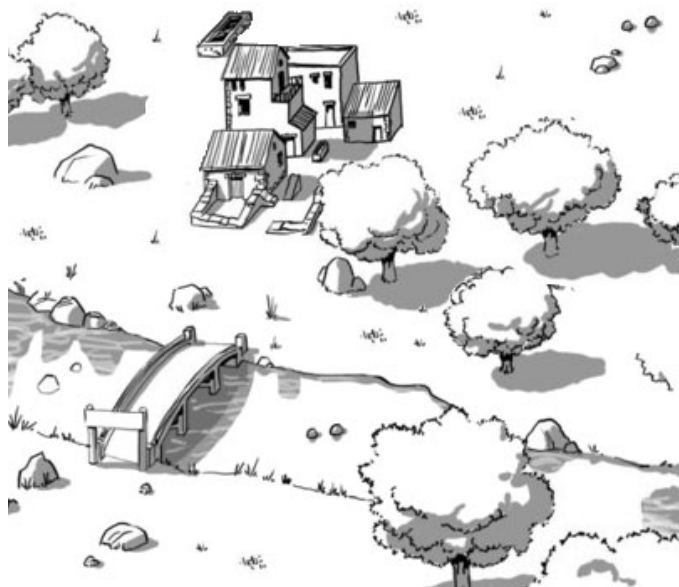
Si preguntan que buscan, responderá que buscan el altar de su templo para destruirlo, pero lo que en realidad



necesitan es un frasco que contiene una esencia sagrada. Bajad al sótano y cruzad las cuevas, luego id al noroeste hasta que lleguéis a una pequeña loma. Desde allí veréis una granja abandonada tras un pequeño riachuelo. Diciendo esto morirá.

## Capítulo 5: Cabezas de Turco.

Siguiendo por las cuevas y con las indicaciones del difunto Gavin podrán encontrar la granja. Para lo cual habrá que volver a colarse en la posada sin ser vistos. Mas bien es lo que queda de la granja, ya que está abandonada y muy descuidada.



La construcción esta formada por cuatro pequeños edificios muy juntos. Una especie de establo, un cobertizo y dos viviendas. A excepción del cobertizo, está todo casi derruido. Este tiene una puerta de madera muy vieja y frágil, pero detrás solo hay un muro de piedra. En la parte trasera hay un pequeño agujero por el que solo se puede entrar a rastras cubierto parcialmente por un arbusto. Si se entra a gatas por ella estarán en una pequeña estancia con una puerta de metal en el suelo sujeta férreamente al mismo. Esta puerta está cerrada por un candado con una cerradura en forma de cruz.

Estando en el agujero oirán un caballo relinchar y el trote de los cascos acercarse. Es el capitán Lockbar y otro hombre más montados a caballo. Se detienen junto a las construcciones y empiezan a charlar (Tirada de oír para enterarse):

- ¿Es aquí? – pregunta Lockbar.
- Creemos que si, Maestro. - responde el otro hombre.
- Si para el anochecer no has encontrado la puerta y la llave te ahogará en este mismo arroyo.
- ¿Qué pasa con los guardias Maestro? Nuestra gente no puede moverse con libertad?
- No pienses más en eso. Capturaremos a un grupo de extranjeros que estuvo en la posada durante el asesinato y los pasaremos a cuchillo antes de que llegue el Humaktí. –Continúa diciendo- ¿Estas seguro que nadie te vió matar al viejo?
- Solo me vio una fulana y Garvin, pero ya no podrán contárselo a nadie. ¿Qué pasa con el alcalde Maestro?
- Ese baboso no es problema. Quiere unos culpables y los tendrá. Buscad la llave –Continúa Lockbar agarrándolo del cuello.- Voy a la ciudad. Diré que

hemos encontrado armas en la habitación de la posada y los detendremos.

Dicho esto, dará la vuelta al caballo y pondrá rumbo a la ciudad, mientras el otro hombre irá hacia el norte.

### LA PUERTA.

Además de lo resistente de la puerta tiene encima un encantamiento condicionado de modo que solo se puede abrir con la llave. Si la tienen podrán bajar por las escaleras de piedra que hay tras la puerta. De lo contrario tendrán que arrancarla o buscar otro medio, como por ejemplo utilizar elementales de tierra para cavar un túnel.

La escalera descende unos veinte metros bajo el suelo hasta llegar a un corredor oscuro y de unos treinta metros de longitud. En este corredor hay una sombra que guarda la entrada con orden de atacar a todos aquel que pase salvo que el sacerdote se lo impida. Al final del pasillo hay una losa de piedra con un bajorrelieve.

### SOMBRA 3m<sub>3</sub>

FUE	15	Mov: 18
PER	14	
PG	13	

Nota: La sombra llevará a cabo su ataque de terror en el MR en que toque a su víctima y el daño por frío se contabilizará en el MR 10. Para mas información RQa Pgs 97 y 98.

Si estudian el relieve verán que se trata de una escena del folklore de los algunos dioses de los ladrones que representa adoradores rindiendo culto a un hombre con los brazos extendidos y las palmas hacia delante. De estas sale un halo circular que parece representar luz. En los muros laterales del pasillo cerca relieve hay multitud de agujeros del ancho de un dedo aproximadamente repartidos por todo el muro.

Se trata de unos interruptores ocultos. Si se activa la mano izquierda girándolo hacia la izquierda el relieve descenderá perdiéndose en el suelo y dejará paso a la sala de rituales. Si se gira hacia la derecha o se activa el pulsador de la mano derecha saldrán disparadas un aluvión de flechas procedentes de los agujeros a los lados del relieve. A cada persona cerca del relieve le impactarán 1d3-1 de estas flechas (puede que alguno tenga suerte y le pasen rozando). Las flechas hacen 1d8+1 de daño.

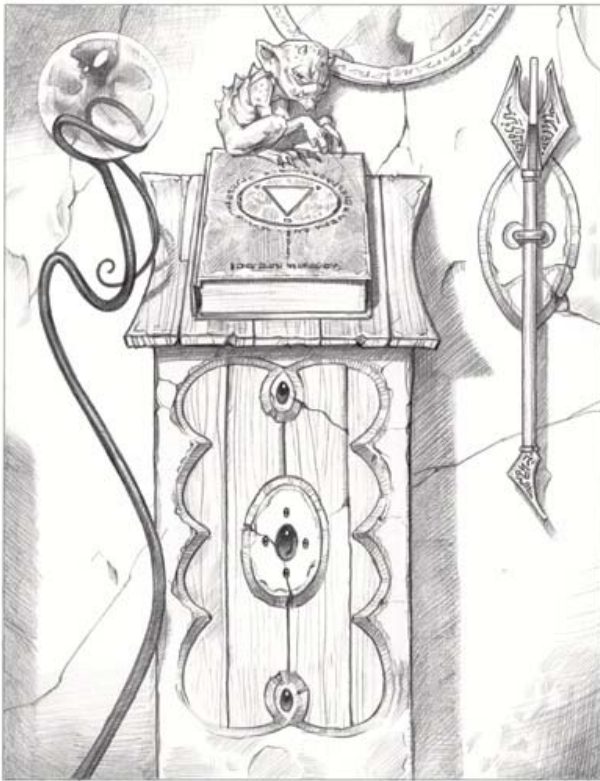
Si consiguen entrar se encontrarán en una sala octogonal. Se trata de una sala de rezos con un pequeño altar para quemar ofrendas en el centro (no hay nada de interés). Al fondo hay una puerta simple de madera cerrada con un simple pestillo. Tras ella una pequeña habitación presidida por un atril sobre el que hay un libro. A cada lado del atril hay dos objetos sagrados: Una maza y una esfera. Sobre el libro está acucillado un pequeño demonio de aspecto humanoide y voz chillona.

El demonio protege los objetos sagrados y atacará con magia a cualquiera que trate de arrebatárselos. Debido al carácter variable e imprevisible de los dioses de los ladrones este demonio se mostrará amable pero firme y se dirigirá al grupo de la siguiente manera:

“Vaya, al fin algo de compañía. ¿Qué queréis?”

El no sabe nada de asesinatos y le da todo igual, solo responderá a preguntas referentes a los objetos sagrados. Si

quieren cogerlos tendrán que superar una pequeña prueba. Un acertijo.



#### DEMONIETO DEL APALUDI

FUE	6	Mov.3
CON	23	PG: 13
TAM	3	PF: 29
INT	35	PM: 21
PER	21	MR-DES: 2
DES	16	MR-TAM: 3
ASP	1	Mod Daño:

<u>Localización</u>	<u>CaC</u>	<u>Proy.</u>	<u>PA</u>	<u>PG</u>
Pierna D	01-04	01-03	5	5
Pierna I	05-08	04-06	5	5
Abdomen	09-11	07-10	5	5
Pecho	12	11-14	5	6
Brazo D	13-14	15-16	5	4
Brazo I	15-16	17-18	5	4
Cola	17-18	19	5	2
Cabeza	19-20	20	5	5

Armadura y equipo: No porta objeto ni ropa alguna. Sobre si mismo hay un encantamiento que le proporciona una armadura de 5 puntos.

Magia Divina: Destrozar x4; Relámpagox4; Miedox2; Ordenar Humanox1.

Habilidades: Esquivar 67%; Trepar 71%; Saltar 64%;

*Nota: El demonieto es un ser esquivo y burlón. Atacará con su magia divina si es agredido o insultado y luchará por defender las reliquias.*

“Así que queréis coger las reliquias. Bien, serán vuestras si adivináis la resolución del siguiente dilema”. Frente al grupo aparece mágicamente una balanza de platillos y 12 monedas iguales colocadas en fila. El demonieto plantea el acertijo: Tenemos doce monedas aparentemente iguales, pero una de ellas es falsa y tiene un peso ligeramente superior a las demás. Con solo tres pesadas tenéis que adivinar cual es

la moneda falsa. Solo tenéis una oportunidad”. Si ves que los jugadores tienen dificultad para entenderlo o resolverlo dibújale la báscula y las monedas e indícales de que lado se inclina la balanza en cada caso.

La forma de solucionar este acertijo es la siguiente: Se agrupan las monedas en tres montones de cuatro monedas cada uno. Se pesan dos de ellos al azar. Si pesan igual es porque la moneda falsa está en el tercer montón, de lo contrario la balanza se inclinará hacia el lado donde esté la moneda mas pesada. Sabiendo ya en que montón está la moneda falsa lo dividimos en dos y lo volvemos a pesar. Nos dará como resultado dos monedas que volveremos a pesar por separado y así sabremos cual es la moneda falsa.

#### **Las Reliquias.**

##### El Libro.

El libro está escrito en Peloriano, Ralinano, Carmanita o cualquier idioma que te conste que puedan utilizar tus jugadores (o no, según te interese). En el se describen las fórmulas rituales de los actos sagrados y además sirve como manual de estudio. Cualquiera que estudie la totalidad del libro podrá hacer 5 tiradas de incremento por estudio de Ceremonia.

##### La Maza.

Es una maza muy elaborada fabricada en plata. Está muy bien equilibrada y su daño es de 1d8+2 en lugar del 1d8 habitual. Además, cualquiera que la porte verá incrementada su habilidad de habla fluida y valoración de objetos en +15% (mientras la lleve).

##### La Esfera.

Es una esfera de cristal transparente de unos 30 cms de diámetro. En su interior están los fantasmas de los tres primeros sacerdotes, fundadores de la orden local de ladrones. Si se rompe la esfera los fantasmas atacarán al objetivo más próximo tratando de poseerlo.

Fantasma	Fantasma 2	Fantasma 3
INT 15	INT 16	INT 14
PER 16	PER 19	PER 15

Si los aventureros responden el enigma se retirará sin más, trepando por la pared y desapareciendo en las sombras. Podrán coger las reliquias sin oposición alguna.

## Capítulo 6: Encuentro Desafortunado.

A la salida del subterráneo se encuentran con un grupo de hombres que debe superar al de jugadores en una proporción de 1,5/1. Si no confías en las posibilidades de tu grupo puedes reducir esta cantidad. Ni son guerreros ni van armados. Se trata de unos cuantos ladrones vestidos normalmente y equipados con herramientas para excavar.

Llevan varios picos, palas y un par de mazos. Si encuentran a los aventureros se producirá la pelea, esta vez si que será un combate a muerte.

#### LADRONES

FUE	12	Mov.3
CON	11	PG: 12
TAM	13	PF: 23
INT	12	PM: 10
PER	10	MR-DES: 2
DES	14	MR-TAM: 2
ASP	9	Mod Daño:



Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	8/3	5
Pierna I	05-08	04-06	8/3	5
Abdomen	09-11	07-10	8/3	5
Pecho	12	11-15	8/3	6
Brazo D	13-15	16-17	8/3	4
Brazo I	16-18	18-19	8/3	4
Cabeza	19-20	20	8/3	5

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Lucha	8	40	1d6	38	3
Puño	8	44	1d3	33	3

Armadura y equipo: Además de sus ropas de lino alguno llevará un puñado de peniques, nunca mas de 2d6.

Magia Divina: Destrozar x1;

Magia Espiritual 50%: Curación 2; Rielar 3; Protección 2.  
Habilidades: Esquivar 25.

*Nota:* Recuerda que son ladrones. Utilizarán trucos sucios y si se ven que van perdiendo no dudarán en huir. Algunos podrían llevar los conjuros enumerados, pero no necesariamente todos.

#### Mas Armas Improvisadas.

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Piedra *	3	25%	1d4	-	8
Palo o Rama	2	20%	1d4+1	15%	5
Pala (2m)	2	20%	1d6	15%	8
Pico (2m)	2	20%	1d6+1	15	8
Mazo (2m)	2	15%	1d8+1	10%	10

\* Se puede utilizar también como arma arrojada, en cuyo caso se utilizará el porcentaje de la habilidad de arrojar a la que habrá que restar la PA del objeto (Como si fuera CAR).

¿Y si no ganan la pelea? Seguramente si les den una paliza lo suficientemente grande como para dejarlos fuera de combate (si no muere alguno). Serán conducidos a la ciudad y encarcelados en el edificio de la guardia, donde serán puestos a disposición del Alcalde el cual, aunque reticente a una sentencia de muerte la dará si lo convence Lockbar suficientemente. Por otro lado también querrá escuchar el testimonio de los aventureros, hecho que Lockbar tratará de asegurarse de que no ocurra. Si los encuentran culpables serán ahorcados al amanecer, o lo antes posible, ya que al capitán no le interesa que el Espadas de Humakt y pueda interrogarlos.

Por otro lado, si vencen en la pelea los aventureros deberían volver a la ciudad, hablar con el Alcalde y tratar de desenmascarar al capitán de la guardia (cosa que no será fácil). También podrían escapar (sin su equipo) por lo que se convertirían en proscritos en la región.

Si bien el final es un poco ambiguo, lo dejo así a sabiendas de la gran cantidad de posibles finales que pudiera tener esta aventura. Utiliza tu sentido común como Master para hallar el final que mas te satisfaga, pero trata de no frustrar a tus jugadores.

Si los ves perdidos y no saben por donde tirar puedes probar con el siguiente final:

El grupo de enanos de la taberna se planta en el camino con aire chulesco cuando los ladrones traen a rastras a los aventureros y les dan una soberana paliza. Ellos han hecho su investigación por su cuenta y han reunido pruebas

de la traición de Lockbar. También podrían rescatarlos de la prisión a última hora o bien con la fuerza de la razón o bien por las armas.

Si alguno de los enanos resultó herido grave en la pelea del bar puedes sustituirlos por los humanos del imperio Lunar, por ejemplo.

## Capítulo 7: Alegre Desenlace.

Si no acaban muertos en la horca, reventados a palos en unas ruinas ni prófugos de la justicia es posible que logren llegar a la ciudad y entrevistarse con el Alcalde. Tendrán que contar toda la historia y no solo eso, sino que tendrán que hacerla creíble. Hazles elegir a un representante del grupo que será quien hable con él. Este tendrá que superar una única tirada de Oratoria. Será más fácil si logran reunir pruebas del complot. El cuchillo, la maza, la esfera y el libro son pruebas, además de algún testimonio que hubieran podido reunir. Cada prueba que aporten incrementarán las posibilidades de éxito en un 10%. Si lo logran convencer les ordenará que no salgan de la ciudad y permanecerán bajo vigilancia. El capitán será arrestado hasta que llegue el Espada de Humakt el cual mediante sus habilidades podrá corroborar o desmentir los hechos.

Si salen bien parados, el alcalde les recompensará por el daño sufrido con 500p a cada uno; la posibilidad de permanecer durante 3 semanas hospedados en una posada a su elección y contarán con su simpatía por haberle ayudado a desenmascarar al corrupto capitán.

¿Y después que? ¿Qué ocurrirá con el capitán? Puede que lo condenen a muerte, o puede que no. Quizás logre escapar de la cárcel algún día ayudado por los suyos que quedan fuera y buscar venganza. Haz que jure venganza para hacerles ver a los aventureros que han ganado la amistad del Alcalde y la enemistad del líder de un culto de ladrones y asesinos... No iba a ser todo un mar de rosas.

