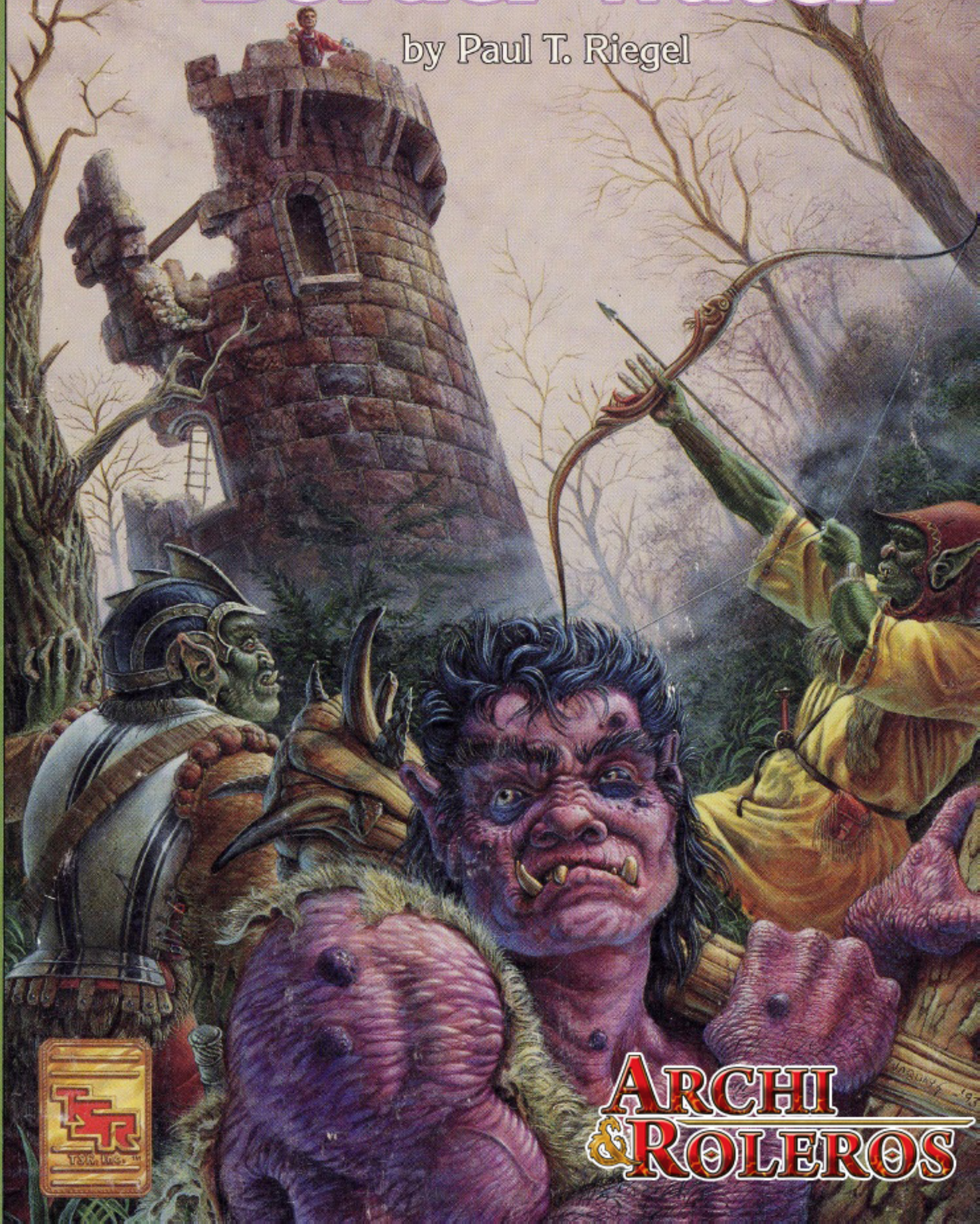


DUNGEONS & DRAGONS

GREYHAWK[®] adventures

Border Watch

by Paul T. Riegel



ARCHI
& ROLEROS



Border Watch

Border Watch (Vigilancia fronteriza) es una aventura para 4-5 personajes de nivel 1 aparecida originalmente en 1993 de la mano de TSR para AD&D2 edición.

Está ambientada entre las fronteras del Reino de Furyondia y el Imperio de Luz. Este fue un módulo siguiendo la estela de la Caja "From the ashes" (desde las cenizas) que relataba el fin de las guerras del Falcongris y constituía una actualización del escenario de campaña.

Es una aventura que conjuga intrigas, diplomacia, y por supuesto, un escenario de guerra en el que unos personajes de relativo bajo poder e influencia, pueden decidir el destino de Furyondia, el Imperio de Luz y por ende el equilibrio de poder en todo Falcongris.

Todos los nombres propios del módulo han sido conservados en su inglés original. La intención ha sido mantener una maquetación y estilo fiel al original en inglés. Unos pocos cambios han sido introducidos para mejorar la presentación de la aventura. Imágenes y textos de quinta edición han sido añadidos.

En su edición original, se perdió en su edición la famosa página 26, que ha sido incluida aquí gracias a la página <http://www.acaeum.com>.

En el momento de realizar la adaptación de la aventura los monstruos utilizados son monstruos oficiales de D&D5 que aparecen en el manual de monstruos de Dungeons & Dragons y/o aventuras oficiales.

Junto al documento principal de la aventura, se ha adjuntado otro con más trasfondo, las características de los monstruos y el sistema de creación de encuentros llamado *Guía del Dungeon Master de Borderwatch*. En esta Guía se dan algunos consejos e indicaciones en relación a dirigir esta aventura en el entorno de Dungeons & Dragons quinta edición.

Diseño: Paul T. Riegel

Edición: Andrew Steven Harris

Ilustración de portada: Paul Jaquays

Ilustraciones interiores: Eric Hozt

Cartografía: Chris Ferris

Producción: Robert Repp

Adaptación, maquetación y traducción: Tel Arin

Mapas: acróbata2000

Introducción

La guerra ha finalizado... pero no para Luz.

Detrás de sus nuevas tierras conquistadas, Luz trama un plan para golpear al verdadero corazón de Furyondia.

Lo que empieza para los personajes como un simple asignamiento a una fortaleza en la frontera se transforma en una aventura de guerra, espionaje e intriga que puede sacudir a la nación a sus más altos niveles.

Esta aventura, diseñada actualmente para entre tres a cinco personajes de nivel 1 a 3, tiene lugar en las tierras fronterizas del territorio entre Luz y Furyondia, tras la estela de las recientes Guerras de Falcongris. En esta adaptación la aventura asumirá que los personajes comienzan a primer nivel, y realizarán el final de la misma a nivel 3. Otros métodos de subida de nivel están contemplados en la *Guía del DM de Borderwatch*.

El DM debería familiarizar a los jugadores con la actual situación en Furyondia, las Tierras Escudo, y el imperio de Luz detalladas en este mismo módulo (brevemente) y fundamentalmente en la caja From the ashes y The Marklands. Los personajes comienzan la aventura en la fortaleza de Greatwall, en algún momento durante el mes de Pachtwall (octubre).

Greatwall

La guerra ha transformado Greatwall de una simple villa de granjeros a una fortaleza que se mantiene contra las oscuras fuerzas de Luz. Las defensas de la fortaleza se han continuado expandiendo durante los meses de verano, y ahora cerca de un cuarto de la población del pueblo que consta de 3900 personas, son miembros del ejército.

La población restante trabaja 14 horas al día en los campos, para poder mantener a la fortaleza autosuficiente, pero no puede sobrevivir sin el comercio de los mercaderes de la zona. Los mercaderes que realizan el viaje lo encuentran extremadamente provechoso, normalmente recibiendo hasta un 300% del precio normal de mercado por sus mercancías, pero a pesar del atractivo, pocos toman el riesgo. Greatwall se mantiene como una de las barreras clave en mantener las fuerzas de Luz y a los grupos incursores que cruzan el río Veng.

Aún con una pequeña población civil, e incluso con una gran cantidad de recursos naturales, Greatwall

necesita mucho más de esos mercaderes de lo que incluso el conde Artur Jakartai estaría dispuesto a admitir. Esto significa que Jakartai debe encontrar la manera de convencer a los mercaderes que comerciar con Greatwall puede ser posible y beneficioso, y aquí es donde entran los personajes.

En el documento adjunto llamado la **Guía del Dungeon Master de Borderwatch** encontrarás más información del escenario donde se desarrolla la aventura, también, en la zona de descargas de estos archivos, encontraras una **carpeta con imágenes** y mapas que pueden resultarte de utilidad.

La misión

Jakartai necesita las rutas de comercio restablecidas, pero también tiene una segunda misión secreta para los personajes que tendrán que realizar sin tener noticia de ella. El conde sospecha (correctamente) que Luz está preparando una nueva ofensiva y que debe por lo tanto fortificar rápidamente Greatwall antes de que las fuerzas de Luz se lancen al ataque. Para hacer esto, sin embargo, debe mandar una gran cantidad de oro a Willip donde los dirigentes podrán proveer a Greatwall con las mercancías necesarias para sobrevivir al ataque de Luz y al próximo invierno. Jakartai no puede enviar el oro en pequeñas partes repartido en muchos envíos puesto que llevaría demasiado tiempo. Debe mantener el envío en secreto puesto que Luz sin duda cruzaría el río y atacaría el cargamento para aprovecharse de tal cantidad de oro.

El Conde, por lo tanto, ha decidido ocultar el envío bajo el disfraz de una necesaria misión más (la ruta comercial) y ha elegido varios desconocidos aventureros (los personajes) para evitar que parezca sospechoso. La ruta comercial que toma el grupo les llevará a un tiro de piedra de las fronteras de Luz, donde los enemigos de Jakartai nunca sospecharían transportaría tan importante carga. Y mientras tanto, Jakartai mandará otras muchas falsas caravanas, con aventureros mucho más conocidos para despistar.

Además, debido a que Jakartai sospecha que Luz está planeando un ataque sorpresa, ha mandado a un agente secreto, llamado Jetero, que vaya en la caravana disfrazado de comerciante para reunir información a lo largo del camino. Debido a que la ruta sigue el río Veng, Jetero tendrá la oportunidad de seguir el rastro cercano del movimiento de tropas de Luz y dar un informe de vuelta a Jakartai una vez la misión haya sido finalizada.

Por lo tanto, aunque los personajes quizás no lo sepan, tienen el futuro de Greatwall, y quizás de toda Furryondia, en sus manos.

Los aventureros

Los personajes no llevan precisamente una excitante vida en Greatwall; quizás han crecido en el pueblo y han visto cómo se transformaba de una pequeña villa de granjeros a una gran fortaleza de guerra. Quizás se hicieron aventureros para luchar en la guerra, o quizás vinieron a Greatwall como parte de una de las muchas caravanas de mercaderes que una vez pasaron a través o desde la villa de Willip.

Pero ahora, sin embargo, los personajes tienen una oportunidad de explorar todo lo que Greatwall tiene que ofrecer, lo cual no es mucho. Pueden elegir entre unirse a la milicia local, trabajar los campos o trabajar como un artesano. Si los personajes se unen a la milicia conseguirán la excitante tarea de hacer guardias durante ocho horas por la noche sin ningún tipo de reconocimiento por su trabajo. No hay gloria en trabajar los campos y las habilidades de aventurero no se prestan normalmente a usarse en la profesión de artesano.

Los personajes tienen, sin embargo, manera de conseguir alguna experiencia práctica ayudando a rechazar algunas de las incursiones enviadas contra la fortaleza en los finales de la guerra. Esas incursiones en las fronteras rompen la monotonía de la vida en la fortaleza, pero son demasiados erráticos y poco espectaculares para proveer ningún tipo de emoción continua. Después de una expedición menor, los personajes se encuentran sentados en la única taberna de Greatwall, el Behir y el Contemplador, en la que por fin comienzan las emociones reales.

Sumario de la aventura

Esta es la sinopsis de como la historia se desplegará probablemente ante los aventureros:

El grupo, se encuentra en una silenciosa noche en Greatwall cuando de repente se encuentran con el capitán Gillmore, jefe de la guardia de Greatwall. Gillmore les dice que les necesita para una importante misión al levantar el alba, una caravana en dirección a Willip va a transportar suministros cruciales a los puestos diseminados a lo largo del río Veng. La expedición volverá y traerá suministros similares de vuelta a Greatwall.

Sin embargo, algo que no conoce el capitán de la guardia es que hay traidor entre sus tropas; su sargento Krayquer se ha vendido a Luz, y cómo será el sargento que les proporcionará las instrucciones, lo que hará en realidad será proporcionarles falsas informaciones. Después, el traidor les dirá a las fuerzas enemigas que un agente secreto Furryondiano llamado Jetero acompaña a la caravana y establecerá un plan para asesinarlo.

El grupo, mientras tanto, se encontrará con los comerciantes de la caravana para discutir sobre el viaje, y después quedaran con ellos a la mañana siguiente. La primera etapa del viaje transcurrirá sin incidencias, pero durante la segunda etapa el grupo encontrará unas carretas destruidas, similares a las que están usando.

Investigando, encontrarán el cuerpo del hermano gemelo de Jetero, un comerciante llamado Jasmalus que viajaba por la misma ruta y a quien Jetero suplantaba para este viaje. Los incursos orcos tropezaron desafortunadamente con la caravana de su hermano, y pensando que su hermano era el agente secreto, le atacaron. Los incursos se dieron cuenta de su error cuando no pudieron encontrar los importantes documentos gubernamentales que la caravana debía haber traído, y establecieron trampas para otra emboscada.

Después de derrotar la emboscada, el grupo sigue hacia fuerte Belvor, el cual se encuentra cruzando el río en medio de la ruta de una de las más poderosas fortalezas de luz, Molag. Aquí los personajes comienzan a ver algo de la verdadera naturaleza de Jetero cuando una catapulta orca ataca justo en el momento que Jetero se encuentra con su contacto.

Desde Belvor, la caravana sigue hasta la villa de Batlet, una pequeña aldea guardada por el puesto fronterizo llamado Fuerte Desastre. Los personajes pronto se dan cuenta del porqué de este alias, el cual es debido a que normalmente se encuentra bajo ataque. De hecho, otro intento de romper el fuerte comienza durante su estancia, y los personajes verán otra vez como su compañero Jetero es más de lo que parece.

La cuarta etapa del viaje lleva al grupo hasta el río Cristal, donde tropiezan con una caravana orca que se encuentra vadeando el río con una carreta llena de suministros: alimentos, y otras mercancías, una carga peculiar para los orcos, los cuales normalmente toman simplemente lo que necesitan de las incursiones. Este retazo de información le indica a Jetero el hecho de que luz está construyendo una fortaleza secreta dentro de la misma Furyondia, y le convence de que debe alertar a Jakartai lo antes

posible. Al llegar a Barduk, Jetero se revela a los personajes y les pregunta si pueden llevar su diario personal a un contacto cercano, un explorador que le llevará la información de inteligencia a Jakartai.

Los personajes se encuentran con el extraño contacto de Jetero. Un explorador hombre lagarto, inusualmente inteligente para su raza y que se ha alineado con el lado del bien. El hombre lagarto vive en los bosques cerca del río Cristal con una druida, protegiendo a un grupo de niños refugiados de las Tierras Escudo cuyas familias murieron durante la guerra. Los personajes le dan la información al hombre lagarto, y descubren en la conversación con él, que el sargento Krayquer en Greatwall ha traicionado a Furyondia. Dándose cuenta de que la vida de Jetero puede estar en peligro los personajes vuelven a toda prisa a Barduk para avisarle.

De vuelta en Barduk sin embargo, las fuerzas de luz han lanzado un ataque por sorpresa. El propósito del ataque no es tanto dañar la ciudad como cubrir un asesinato: el de Jetero. Los personajes vuelven justo a tiempo para encontrar a los incursos orcos retrocediendo después de que Jetero muera ante sus ojos.

Una investigación de los personajes revela al asesino de Jetero, un drow agente de luz. El drow, bajo interrogatorio, confirma que luz ha levantado una base secreta dentro de Furyondia y pide canjear su vida a cambio de la localización de

esta.

Los personajes se dirigen a esa localización y lanzan un ataque contra la fortaleza, ayudados por algunos de los hombres de Barduk. Después de una batalla campal con el líder de la base secreta, el grupo quiebra los planes de luz y salva a Furyondia de un mortal ataque desde dentro. La caravana continúa hacia Willip bajo la protección de los hombres de Barduk, para después volver a Greatwall siendo aclamados como héroes.



Greatwall

Lee lo siguiente a los jugadores:

Estáis sentados en el Behir y el Contemplador, la única taberna en Greatwall, resguardándoos del frío de las noches de otoño. De repente, la puerta de la entrada principal se abre y tres guardias de Greatwall entran. Los reconoceréis como el sargento y dos hombres de armas de la guardia de la ciudad. A medida que se aproximan a vosotros, veis otros tres guardias de Greatwall entrando a través de la puerta trasera y yendo en dirección a vuestra mesa. En el momento en que llegan, el sargento, un humano de aspecto duro con una larga cicatriz en el lado izquierdo de su cara, os señala con su dedo apuntándoos.

Tú... y tú... y tú. Os identifica a cada uno por turnos y después ladra una orden:

Vuestra presencia es requerida por el capitán de la guardia de Greatwall, venid conmigo.

Los personajes que se nieguen o demanden una explicación son sumariamente arrestados. Si alguien se resiste recuérdales a los jugadores que luchar contra la guardia de la fortaleza en tiempos de guerra podría ser considerado un acto de traición. Si los personajes persisten, se producirá un combate en el cual el sargento (un guerrero de nivel 6) y cinco guardias (cuatro guerreros de nivel 2) intentan someterlos y no matarlos. En el improbable caso de que las cosas vayan mal para el sargento y sus hombres, haz que los ciudadanos en la taberna llamen a más guardias hasta que los personajes se rindan. (Por supuesto, los personajes en este momento tendrán que dar algunas explicaciones).

El sargento os escolta junto a los guardias al salón principal de la fortaleza de Greatwall, una gigantesca habitación conteniendo un enorme hogar que cubre la completa extensión de uno de los muros. Un furioso fuego calienta el mármol de los muros y suelo, e ilumina una gran y larga mesa de roble cubierta de mapas y pergaminos.

Después de 10 minutos de espera, las puertas dobles al final del gran salón se abren. Por ella entra Gillmore, capitán de la guardia de Greatwall, un hombre fuerte con una cara endurecida por la guerra, pero de maneras mucho más cordiales que el sargento que los escoltó hasta aquí.

Debo pedir disculpas por las maneras en las que el sargento Krayquer os ha traído hasta aquí -os dice el

capitán con voz profunda resonando por la vasta cámara. Pero nuestro tiempo se acaba. Por favor, tomad asiento y relajaos puesto que tengo algo que necesito discutir con vosotros. Aplaudes dos veces y dos sirvientes aparecen con jarras de vino y comienzan a servirlos. Después ordena a todo el mundo excepto a vosotros y a Krayquer que salgan de la habitación.

Cuando todo el mundo se ha ido, Gillmore dice:

Como supongo ya sabréis, luz y sus malvadas fuerzas continúan presionándonos aun después del tratado de paz. Esto pone en peligro la posición estratégica de Greatwall, dependemos casi enteramente de los recursos y suministros externos, y la violencia ha hecho del viaje hasta aquí poco rentable para muchos comerciantes. Incluso nuestros tradicionales socios comerciales en Willip rehúsan tomar el riesgo.

Necesito probarles que pueden hacer el viaje a salvo y rentable. Aquí es donde entráis vosotros.

Deseo que escoltéis una caravana de tres carretas de mercaderes a Willip y que volváis. La caravana se marcha mañana al amanecer y debe volver lo más rápidamente posible, antes de que el invierno nos golpee con toda su furia. Las carretas portarán las mercancías típicas para ser cambiadas por comida y suministros que necesitaremos para sobrevivir al inminente invierno. Las incursiones de luz han mantenido completamente ocupadas a mis fuerzas y por lo tanto os debo pedir ayuda a vosotros

Tendréis que usar el antiguo camino Grabford-Critwall-Willip para llevarle suministros a los puestos fronterizos y mostrarle a los mercaderes y comerciantes de Willip que todavía puede ser usado sin peligro. Entiendo que esto os llevará a lo largo del río Veng, a un tiro de piedra de las tierras de luz. No tengáis miedo, las patrullas fronterizas vigilan las riberas de los ataques e incursiones de luz.

Por vuestro heroico servicio, Greatwall os recompensará a cada uno con 1000 piezas de oro a vuestro regreso. Aplaudes sus manos otra vez y el sargento sale, para entrar esta vez con muchos sacos, cada uno conteniendo 250 piezas de oro (uno por PJ). Este pago adicional debería ser suficiente para cubrir cualquier gasto que tengáis antes de partir. Hace una pausa y os mira a cada uno con confianza. Bien amigos ¿qué decís?

Gillmore rehusará regatear la recompensa y parecerá ofendido ante la noticia de que la codicia personal de los personajes se antepone a la seguridad de Greatwall. Si los personajes rehúsan la oferta del capitán, este los encarcelará por traición y con el

tiempo serán ejecutados a menos que cambien de opinión. Si están de acuerdo concluye su diálogo.

El sargento Krayquer os informará sobre la misión. El mercader Malin y sus dos compañeros se encontrarán con vosotros a las puertas de la fortaleza mañana al amanecer. Podéis encontraros con ellos esta noche en El Behir y el Contemplador si así lo deseáis.

Gillmore entonces se despide, dejando a Krayquer que informe al grupo sobre las especificaciones de su misión. Lo que no sabe Gillmore sin embargo, es que Krayquer es un agente secreto que ha vendido su lealtad a las fuerzas de luz. De hecho, Krayquer ha elegido a los personajes para esta misión, debido a su inexperiencia y espera que no sobrevivan para desvelar su traición.

Para garantizar esto, el sargento les dará a los personajes información inexacta. No les dirá nada claramente falso, pero lo distorsionará lo suficiente para poner al grupo en peligro. Les dará tiempos de viaje incorrectos entre los puestos fronterizos, información inapropiada sobre el terreno y descripciones inexactas de las tácticas de incursión orcas.

Se seguirá comportando de manera grosera y desagradable durante la sesión de información; esto se cimentará (con suerte) en la mente de los jugadores lo suficiente como para qué recuerden quien se lo dijo cuando las cosas comiencen a ir mal.

Todavía más importante sin embargo, es que Krayquer les dará instrucciones a los personajes de matar cualquier hombre lagarto que vean. Krayquer sabe del contacto secreto de Jetero en los bosques y que este hombre lagarto ha estado cerca de desvelar su verdadera lealtad muchas veces. Krayquer sospecha que Jetero intentará contactar con el hombre lagarto a lo largo del camino, y no quiere que los jugadores realicen ningún vínculo entre lo que el hombre lagarto diga y su propio comportamiento.

Si los personajes piden una explicación, les dirá que luz usa hombres lagartos como espías que viajan ocultos entre las aguas del río Veng. En realidad esto es falso puesto que apenas hay hombres lagarto en toda el área.

Eso sí, Krayquer les dará un preciso mapa de su ruta. Muestra a los jugadores el mapa a color y permite que lo vean como referencia durante la aventura.

Contactando con los mercaderes.

Después de encontrarse con Krayquer los jugadores se encuentran con el trío de mercaderes: Malin, Esmeralda y Jetero asumiendo el rol publico de

Jasmalus. Los personajes los reconocerán puesto que habían entrado a la taberna para comer poco antes de que el sargento y sus hombres aparecieran. Malin y Esmeralda beben ahora en una mesa, mientras Jasmalus permanece sentado en una esquina en silencio con una taza de té.

Los personajes tienen la oportunidad de discutir el viaje con los mercaderes, incluyendo cualquier preparación especial que quieran realizar. Los mercaderes sugerirán a los personajes usar el oro que han recibido de Gillmore para comprar caballos, aunque piensen que la caravana viajará lentamente; los personajes podrán comandar mejor a caballo y podrán enfrentarse a las crisis mucho mejor montados que si fueran en las carretas.

Ninguno de los mercaderes entrará en combate a menos que sea absolutamente necesario, están pobremente armados, y después de todo, para esto es por lo que los personajes fueron contratados en este viaje. Cuando el combate comience, ellos ayudarán en controlar los caballos, apagar las carretas que sean impactadas por flechas incendiarias (la táctica favorita de los orcos), y generalmente ocultarse dentro o detrás de las carretas.

Los orcos mientras tanto harán pocos esfuerzos en atacar a los mercaderes; no son totalmente estúpidos, y saben que los guardias de las caravanas son el verdadero peligro. Una vez los guardias hayan muerto, los carreteros y los débiles mercaderes serán una presa fácil.

Malin es un bullicioso hombre que ronda la mediana edad, de 1,75 m. y que pesa sobre unos 20 kg más de lo que debería. Su gran barba y marrones bigotes le proporcionan una cara algo cómica, pero el gris ha comenzado a clarear algunas zonas. De igual manera, cuando su comportamiento es gruñón, su cara tiñe su exuberancia, como cuando bebe (como ahora). Una vez un trato comienza, el hombre exuberante y gruñón desaparece, y Malin se convierte en un frío negociador.

Esmeralda es una bella e inteligente semielfa de sólo 1,50 m de altura y poco más de 40 kg. Su largo y ondulado pelo castaño contrasta con sus penetrantes ojos verdes, y aunque sólo tiene 24 años mantiene una inusual posición de estatus en su comunidad. Ella usa tanto su belleza y edad como argumentos para desarmar las negociaciones de sus oponentes. Ha viajado muchas veces con Malin el cual ha sido una figura paterna para ella. Ha sido su tutor en el arte de hacer tratos y ella a cambio ha evitado que él se convierta en un gruñón.



Jasmalus es un humano ya en la década de los 50, de 1,80 m de altura y unos 70kg de peso dándole un aspecto frágil y cansado. Un denso pelo blanco se funde en una barba y bigote muy bien recortados, pero sus ropas sugieren más a un mendigo harapiento que las de un mercader bien arreglado. Esta inconsistencia en su apariencia proporciona una pista de que no es lo que parece, de hecho, él no es Jasmalus. Es el hermano gemelo de Jasmalus trabajando como agente secreto para el Conde. Jetero frecuentemente toma la identidad de su hermano como mercader para viajar a diferentes lugares sin levantar sospechas; que es lo que planea hacer ahora.

Jetero (como Jasmalus) debe garantizar la seguridad del oro y recopilar información de inteligencia de los movimientos de tropas de luz en un esfuerzo para determinar dónde golpeará. Jakartai sospecha que las incursiones en las fronteras ocultan una agenda y un plan mucho mayor y es la tarea de Jetero descubrirla.

Ni Malin ni Esmeralda han tenido mucho contacto con Jasmalus durante estos años así que no sospechan el engaño.

Si el grupo parece estar en peligro, Jasmalus puede lanzar conjuros para ayudarles, pero intentará permanecer oculto, quizás lanzando conjuros detrás de una carreta, o cuando los personajes estén demasiado ocupados en medio del combate. Jasmalus, no tiene ninguna habilidad mágica que se sepa, y Jetero no quiere levantar ninguna sospecha de Malin o Esmeralda.

Ocasionalmente en el viaje, los miembros del grupo podrán ver Jasmalus tomando notas en un pequeño libro, principalmente cuando el camino se acerque al río. Éstas notas son para el conde, constituyendo el informe de tropas de luz, de sus movimientos y de observaciones similares. Jasmalus guarda este libro

siempre cerca, y prefiere mantener su existencia totalmente oculta. Sin embargo, reconoce la imposibilidad de hacerlo cuando se viaja en compañía cercana de tanta gente durante tanto tiempo.

Si se le pregunta sobre ello, lo describirá cómo su diario personal, y le pedirá a la persona curiosa que respete

su privacidad. Fingirá sentirse ofendido por cualquier intento de descubrir el contenido de su diario.

Ha protegido su libro con dos conjuros de Alarma, uno que grita **¡Alarma!**, cuando el libro sea cogido por cualquiera que no sea él, y otro que grita **¡Alarma!**, cuando alguien que no sea él lo abra.

Tres carretas llegan a las puertas de la fortaleza al amanecer. Cada una lleva un carretero y a uno de los mercaderes. Los carreteros son hombres de apariencia dura, como si hubieran empujado sus carretas por sí mismos más que haberlas conducido.

Duras lonas cubren las cajas de las carretas. Los mercaderes les comunicarán a los personajes curiosos que las cajas contienen suministros generales, pero mantendrán en secreto algo mucho más importante: un tesoro de cerca de 50.000 piezas de oro, en barras de oro y plata, recolectadas por el conde Jakartai del tesoro de Greatwall, junto a importantes documentos gubernamentales sobre la fortaleza. Las carretas llevan algunos suministros, la mayor parte para cubrir las necesidades de los puestos fronterizos, los cuales serán vendidos por los mercaderes durante el camino.

El desuso ha permitido, en la primera parte del viejo camino, que haya sido tapado por la flora circundante pero aún se pueden apreciar las marcas y grietas de un comercio que una vez floreció a lo largo de la ruta siendo lo suficientemente claras para seguir las. Abiertos y llanos campos dominan la primera parte del camino hasta que la carretera gira en dirección Este siguiendo el curso del río Veng

Encuentros en el camino

El camino es un lugar peligroso; los encuentros amistosos son pocos y distantes entre sí. Los encuentros aleatorios son opcionales (particularmente para un grupo novato). El DM que quiera darle al grupo un desafío extra puede tirar por encuentros.

Si el grupo se encuentra en un camino adyacente al río Veng tira por encuentros cada día. Un encuentro se produce con un 17+ en 1d20.

Si el grupo **no** se encuentra en un camino adyacente al Río Veng, tira encuentros cada dos días con 19+ en 1d20.

Eres libre de aumentar la frecuencia de tiradas de encuentros o colocar encuentros arbitrariamente en el camino.

Tirada de 1d10	Encuentro
1	<i>Lobos.</i>
2-3	<i>Grupo incursor orco.</i>
4-5	<i>Grupo incursor hobgoblin.</i>
6	<i>Demonio</i>
7	<i>Tejones gigantes.</i>
8	<i>Escarabajos de fuego.</i>
9	<i>Estirges.</i>
10	<i>Carreta destruida</i>

1. Lobos (1-6): estas bestias atacan solo si perciben una ventaja en el grupo aventurero u olor a comida u alimento.

2-3. Grupo incursor orco: los orcos se encuentran en camino a una incursión (encuentro de dificultad Media de orcos incursores si es antes de medianoche) o de vuelta de una incursión (encuentro de dificultad Difícil después de medianoche). Todos los orcos incursores llevan un arco corto. Orcos incursores, orcos y orcos.

4-5. Grupo incursor hobgoblin: los hobgoblins se encuentran de camino a una incursión (encuentro de dificultad Difícil antes de medianoche) o de vuelta de una incursión (encuentro de dificultad Media de bandidos incursores si es después de medianoche). Todos los bandidos llevan ballestas ligeras y cimitarras. Hobgoblins y goblins.

6. Demonio: algunos de los más caóticos demonios del ejército de luz, se dedican a disfrutar del asesinato en tierras furyondianas. Este puede ser un encuentro en el que la mejor táctica sea huir.

7. Tejones gigantes. Estos tejones se mueven por la campiña buscando algo con lo que mover el bigote.

8. Escarabajos de fuego. Los escarabajos de fuego son fáciles de cazar de noche, por razones obvias. Son una buena fuente de luz para cualquier aventurero.

9. Estirges. Un grupo de estirges (de dificultad a elegir por el DM) aprovechan que los personajes duermen para intentar darse un festín.

10. Carreta destruida: los personajes llegan a los restos de una carreta y de varios cuerpos devastados. Desde el punto de vista de los cadáveres, parece que el ataque ocurrió hace un día, una pequeña familia de granjeros se aventuró al camino para huir del número creciente de incursiones cerca de su pueblo y a lo largo de la frontera, cuando una banda de hobgoblins acabó con ellos.

El viaje a Morsten.

Los carreteros conducen las carretas a su máxima velocidad (velocidad lenta debido a lo cargados que van los carros, unas 15-18 millas al día), por lo que los mercaderes esperan un viaje de poco más de un mes. El viaje a Morsten debería ser de unos cinco días; una escolta de 10 hombres a caballo de Greatwall acompañará al grupo en la primera mitad del primer día, pero después volver a la fortaleza, dejando a la caravana a su suerte.

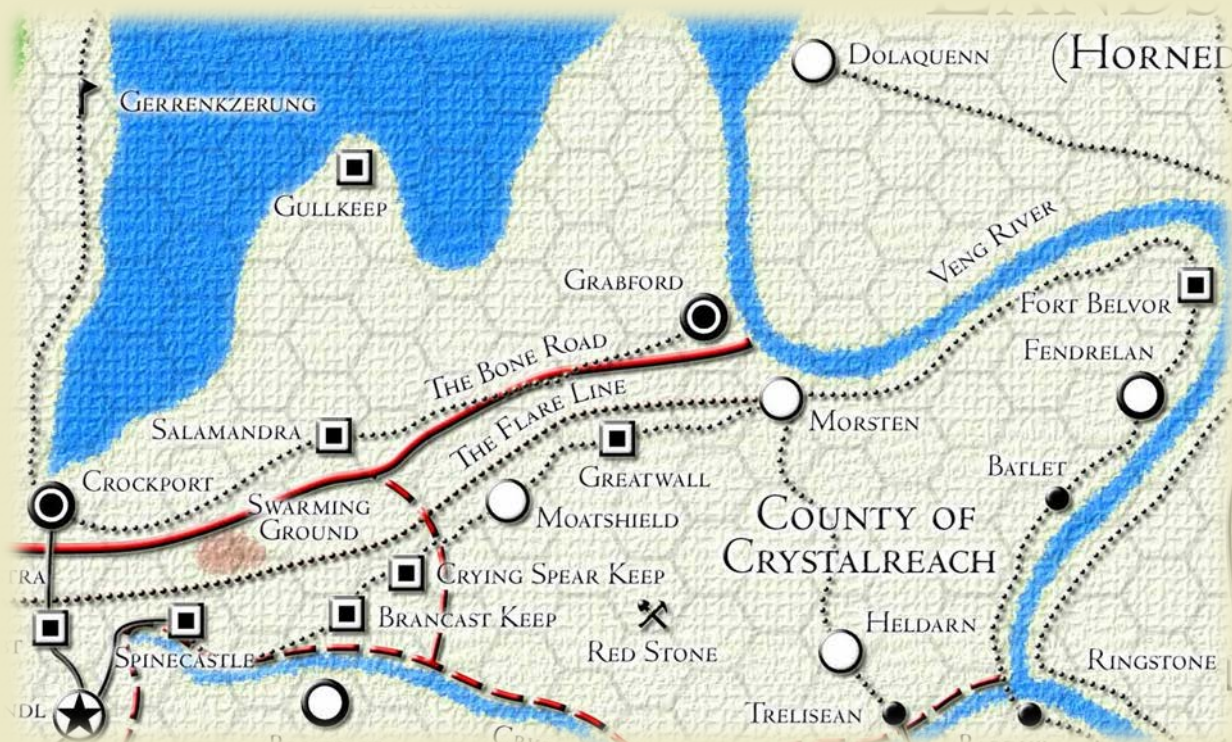
Una vez los hombres a caballo se marchen, el DM debería transmitir un sentido de vulnerabilidad a los jugadores; los personajes se encuentran ahora solos contra las incursiones de hordas orcas y hobgoblins. A pesar de la tensión, la caravana llega a Morsten sin incidentes (a menos que el DM haya elegido tirar encuentros aleatorios).

Los personajes tienen una pequeña oportunidad de explorar Morsten; llegan al anochecer y deberían estar preparados para marcharse otra vez con las primeras luces del alba.

La villa de Morsten

Aunque la caravana no permanecerá en Morsten, es posible que los PJs quieran estirar un poco las piernas y hacer algunas compras.

Este pequeño pueblo sirvió a un importante propósito durante la guerra, sirviendo como puerto y como fondeadero en el esfuerzo defensivo. Actualmente, el pueblo se ha transformado en el hogar del huraño mago suelio Schyzer y su aprendiz Cupara. Los dos magos viven en una torre de piedra con varias criaturas mágicas encantadas (incluyendo un wyvern y dos leones de montaña).



El viaje a Fuerte Belvor.

La inquietud aumenta durante la segunda etapa del viaje en tanto la caravana comienza a seguir el curso del río, la única barrera que separa a Furyondia de los varios miles de tropas sedientas de sangre de luz. La etapa toma ocho días, y durante el principio del último día tanto los carreteros como los mercantes van viendo incrementado significativamente su nerviosismo. Los carreteros conducen las carretas tan rápido como pueden, pero debido a que fuerzan demasiado la marcha, una carreta pierde una rueda a las últimas horas de la mañana. Arreglar la rueda llevará unas cuatro horas, y retrasa a la caravana considerablemente. Malin esperaba alcanzar fuerte Belvor al anochecer, pero ahora la caravana tendrá que viajar en la oscuridad, o encontrar un lugar seguro para acampar. Aun así, Malin insiste en forzar la caravana lo más lejos que pueda antes de tener que hacer noche en el exterior.

Si fuerzan la caravana, lee lo siguiente.

La tensión se incrementa a medida que el anochecer se aproxima y veis claramente fuegos en la distancia en las fronteras de luz de su lado del río. Entonces, poco a poco os vais dando cuenta de que uno de los fuegos no se encuentra al otro lado del río sino en el sinuoso camino de delante. Cuando el camino se endereza, el origen del fuego se revela; un carromato ardiendo volcado en el medio del camino, parte de una caravana de tres carretas.

En cuanto los personajes se aproximen, lee lo siguiente

Veis que parte de la mercancía de las tres carretas permanecen volcadas y virtualmente destruidas en el camino. La de la derecha todavía arde lentamente. La de la izquierda aún está en pie, aparentemente sin daños pero manchada de sangre. Largos charcos de sangre rodean toda la zona, pero sin signos de cuerpos en ningún lado. La carga de las tres carretas permanece desparramada y dispersa a lo largo de la senda, pero sin que parezca que se haya cogido nada. Podéis ver numerosas flechas clavadas en las mercancías, carbonizadas cercas de sus puntas.

Los personajes que rastreen el área circundante verán algunos apilamientos de troncos de árboles; en los cuales se pueden encontrar los nueve cuerpos de los miembros de la caravana que murieron en la incursión.

Uno de los cuerpos proporcionará una sorpresa inesperada: es Jasmalus, el hermano gemelo de Jetero, muerto por una daga clavada en la espalda. Una prueba de Inteligencia (Investigación) de CD 10 o similar, permitirá reconocer inmediatamente la daga como la marca de la Hermandad escarlata, y fácilmente notarán el compartimiento de veneno escondido en la hoja, ahora vacío.

El descubrimiento será un golpe y una sorpresa para Jetero, pero no revelará su disfraz; para continuar llamándose Jasmalus, Jetero le dará a su hermano su propio nombre y lo describirá como un mercader que

frecuentaba también esta ruta (en el módulo, se enfatiza este doble rol, continuaremos refiriéndonos al agente secreto que acompaña a los personajes como Jasmalus cuando hablé de sí mismo a los jugadores). Mantener las apariencias será difícil para Jetero/Jasmalus, pero decidirá llorarle en privado después. Como agente de Jakartai se ha visto enfrentado incontables veces con las penurias de la guerra, y reconoce que las necesidades de Furyondia deben prevalecer sobre su propio dolor personal.

Aun y todo, insistirá en que los miembros de la caravana atacada, reciban un entierro digno, lo que tomará varias horas más. Malin parecerá reacio pero accederá decidiendo permanecer algún tiempo en las inmediaciones de la carga de la caravana para encontrar algo de valor.

Cuando los personajes comiencen a cavar las tumbas, lee el siguiente texto. (Los personajes pueden decidir no mirar los cuerpos, si esto ocurre simplemente lee esto a alguien que esté hurgando en los restos de la carga).

De repente escuchas un fuerte “snap” que viene de los bosques cercanos. Cuando miras, ves a un orco espíandote, que de repente parece alarmado al haber realizado tal ruido, y en un gesto de pánico, se da la vuelta y sale corriendo, desapareciendo en los bosques.

Esta es una táctica intencionada para alejar a los personajes de la caravana. Un grupo de incursores orcos permanecen emboscados, con órdenes de matar a Jetero. Los orcos originalmente habían atacado la caravana de Jasmalus, confundiendo con Jetero (que había sido retrasado por la pérdida de una rueda). Fue una simple coincidencia que Jasmalus, un mercader de esta área viajara desde Belvor a Morten al mismo tiempo que su hermano Jetero viajaba en la dirección opuesta.

Los orcos pronto se dieron cuenta de su error cuando no pudieron localizar los documentos especiales que Jetero lleva en la caravana. Han esperado en los bosques cercanos colocando trampas para capturar a cualquiera que entre en ellos.

El orco que hace de señuelo, por supuesto, conoce donde están colocadas las trampas, e intenta llevar a sus perseguidores directamente a ellas; cualquiera a punto de capturarlo tiene más posibilidades de caer en una trampa en ese asalto; el DM puede elegir una trampa o tirar aleatoriamente por ella (1d3).

Detectando las trampas

Según como narren los jugadores como los personajes se lanzan en persecución del orco, puedes utilizar varios métodos para establecer dificultades. Podrías

comparar la Percepción Pasiva de los personajes contra las dificultades en ser detectadas de las trampas. Puedes pedir pruebas de característica, normalmente Sabiduría (Percepción) contra la dificultad de las trampas, otorgar ventajas o desventajas a esta tirada o puedes decidir otorgar éxitos o fallos automáticos. Ten en cuenta que hacen o dicen los jugadores en su narración, y si no dicen nada, pregúntales.

Trampa del pozo: los orcos han cavado estos pozos de 10 pies de lado y cinco pies de profundidad. Cada pozo contiene un fondo de afiladas estacas. Detectar esta trampa requiere una percepción de 20 si el personaje es un jinete a caballo, o una CD de 15 si va a pie. Aquellos a pie tienen más posibilidades de evitar caerse en los pozos puesto que los orcos diseñaron estas trampas para colapsarse por el paso de un caballo.

Los caballos que caigan dentro sufrirán 1d6 + 2 de daño penetrante y deben realizar una tirada de salvación de CD 10 de Constitución o quedarse cojos. Aquellos jinetes a caballo deben realizar una tirada de salvación de CD 11 (Fuerza o Destreza podrían ser las más adecuadas), o caerse al suelo del pozo. Aquellos que caigan dentro del pozo sufrirán 1d3 + 1 de daño penetrante (los caballos, siendo más grandes, sufren más daño de las estacas).

Trampa de red: estas redes se encuentran ocultas y enterradas a pocos centímetros de la superficie y se activan si el casco de un caballo o un pie se enredan en una cuerda-trampa. La red sólo puede atrapar una pata de un caballo, provocando la posibilidad de desmontar a su jinete (las redes no pueden capturar a un caballo entero, no son lo suficientemente grandes). Detectar esta trampa requiere una percepción de 18 si el personaje es un jinete a caballo, o una CD de 13 si va a pie. Los personajes competentes en las herramientas de vehículo (terrestre) pueden sumar su bonificador de competencia a la prueba de característica si buscan activamente. Aquellos que no detecten las trampas y fallen una tirada de salvación de CD 12 de Fuerza serán Tumbados (ver condición); aquellos que la pasen permanecerán montados pero deberán gastar el siguiente asalto en volver a poner el caballo en pie. Aquellos jinetes desmontados sufrirán 1d6 de daño contundente por caída.



Los individuos a pie puede ser cogidos por la trampa de red si no detectan la trampa y fallan una tirada de salvación de CD 13 de Destreza; les tomará el gasto de 3 acciones (propias o en conjunción con otro personaje) escapar de la red durante los cuales se les considera Neutralizado (ver condición). Si algún aliado o el propio afectado por la trampa intentan cortar la red, esta es inmune al daño contundente, resistente al penetrante, tiene CA 10 y 10 PG

Trampas de tronco: un tronco suspendido lo suficientemente alto para caer con fuerza cuando la trampa se active y se balancee impactando al jinete. Tienen una CD de 15 para ser detectadas con Percepción. Las víctimas sufren 1d10 de daño contundente en caso de fallar una tirada de salvación de CD 10 de Destreza y son desmontados (la caída infringe 1d4 de daño contundente). Esa trampa no tiene efecto en personajes que no vayan a caballo, el tronco se balancea por encima de sus cabezas.

Una vez las trampas han golpeado a cualquier perseguidor, los orcos atacan. El grupo de orcos 1 se lanza fuera del bosque delante de la caravana y abre fuego con arcos cortos usando flechas incendiarias para quemarlas. Una vez las carreteras están incendiadas, los arqueros vuelven su atención al grupo. Una carreta una vez incendiada, se vuelve completamente en llamas en 1d4 asaltos a menos que alguien intente controlar el fuego (los mercaderes y los carreteros pueden hacer esto automáticamente, pero les tomará entonces un D6 asaltos extinguir el fuego completamente).

Un asalto después de que los arqueros del grupo uno lancen su primera andanada, el grupo de orcos 2 y 3 lanzarán su ataque al camino desde los bosques detrás de la caravana. Un grupo atacará de cada lado para cortar la retirada. Los orcos primero atacan a cualquier personaje que haya decidido no perseguir al orco solitario a los bosques; si todos los personajes siguieron al orco, entonces ambos grupos convergen en Jetero.

Los orcos luchan hasta que sus fuerzas se reduzcan considerablemente (entre un 60%-70%), entonces huyen a través del área de trampas de los bosques.

Existe la posibilidad, por supuesto, de que los personajes no intenten perseguir al orco solitario. Si esto ocurre, los orcos simplemente lanzan su ataque pero huirán cuando entre un 50% - 60% haya sido derrotado.

Si los personajes capturan cualquier orco con vida pueden interrogarlo, pero deben hablar la lengua orca. Los orcos durante unos cuantos minutos lanzarán peroratas y demostraran una falsa valentía, pero son sólo tropas de emboscada y no son realmente muy valientes. Después, a los pocos minutos de amenazas por parte de los personajes, los orcos se vendrán abajo y pedirán clemencia, diciéndole al grupo todo lo que desee saber. Les contarán que recibieron órdenes de atacar a una caravana de tres carretas que pasó unas horas antes, con un mercader que parecía Jetero. Cuando la caravana que atacaron no tenía los documentos (los orcos simplemente dicen "escritos")

se dieron cuenta que habían emboscado la caravana incorrecta y se prepararon para hacer otra emboscada. No saben quién originariamente dio la orden de atacar, sólo que un comandante orog les transmitió la orden.

Si preguntan sobre la daga, dirán que un humano se la trajo al comandante orog hace ya varios días (el sargento Krayker, de hecho). Si les presionan para que den una descripción del humano, los orcos simplemente se encogen de hombros y dicen que todos los humanos parecen iguales.

Los orcos también pueden informarles sobre las incursiones locales, y un poco sobre las fuerzas que las componen, pero no saben nada de la base secreta dentro del reino de Furyondia.

El grupo puede partir al amanecer y alcanzar fuerte Belvor antes del mediodía. Cinco hombres a caballo provenientes del fuerte se encontrarán con la caravana a cinco millas del mismo y los escoltarán dentro.

Encuentro de dificultad Difícil (5 personajes de nivel 1) 500 PX

Grupo de orcos 1: 2 orcos incursores

Grupo de orcos 2: 3 orcos incursores

Grupo de orcos 3: 2 orcos incursores y 1 orco

Más un orco incursor solitario que actúa de cebo.

Fuerte Belvor.

Lee lo siguiente los jugadores.

A medida que os vais aproximando al fuerte, podéis ver que se sitúa justo enfrente, directamente a través del río, de la capital de la Sociedad Astada de Molag, ahora bajo control de luz. Es un fuerte viejo, con un muro intacto pero deteriorado de 10 m de altura rodeándolo. Dos torres en el muro se encaran hacia el río Veng, con unos masivos portales encarándose al oeste.

Pasáis a través de un pueblo abandonado en las afueras del fuerte; la gente todavía viene aquí durante el día para atender los campos y hacer pastar al ganado, pero todos han dejado el pueblo por la seguridad del fuerte. Muchos de los edificios permanecen incendiados o derruidos: daños causados por la guerra, asaltos de incursores, o canibalizados por sus recursos. La caballería os escolta a través de un par de gigantescas puertas de madera, guardadas por cuatro guardias armados de alabardas que permanecen fuera. Al aproximarse las carreteras, las masivas puertas se abren, y la caravana entra dentro del fuerte.

Malin y Esmeralda nada más entrar comienzan a vender sus productos a los habitantes del fuerte. Jetero ayuda a desplegar las cosas pero poco después desaparece, para encontrarse con su contacto en Belvor. Si más tarde se le pregunta sobre su desaparición, simplemente dirá que fue visitar a un viejo amigo, para decirle que su hermano "Jetero" había muerto. En realidad se ha reunido con Mikinus, jefe de la guardia de Belvor, para informarle sobre la emboscada del camino. Ha deducido que Greatwall debe tener un traidor en su interior, puesto que los orcos de la emboscada sabían de su presencia.

En cuanto los personajes paseen por el fuerte, lee lo siguiente.

Fijándoos en el fuerte, veis que la guarnición parece agotada cuando se la compara con las tropas que había en Greatwall. Juzgando por el tamaño del fuerte, este podría contener más de 250 hombres, pero sólo tiene la mitad de estos efectivos. Es imposible no fijarse en los signos de los ataques de flechas incendiarias, y la gran cantidad de cubos de agua estratégicamente colocados para anticiparse al próximo ataque. A medida que paseáis por dentro de sus muros, los habitantes del fuerte os reconocen como extranjeros y os atosigan con preguntas del mundo exterior. Parece claro que han tenido pocas oportunidades de ir más allá de la seguridad del fuerte y, al menos para ellos, la guerra es todavía muy real.

El DM debería interpretar con los jugadores, el cómo los lugareños les bombardean a preguntas sobre esta y aquella aldea, quien sobrevivió a la guerra, y se han visto a su hermana/hermano/primo de tal villa y así sucesivamente. Un bardo será especialmente popular aquí. Cuando los personajes hayan tenido suficiente de esto, permíteles explorar el fuerte y reabastecerse a sí mismos con cualquier cosa que necesiten para la siguiente etapa de su viaje.



Los suministros generales son limitados (200% de los precios listados en el manual del jugador, y no hay nada poco usual en el fuerte), pero los personajes pueden bajar los precios si tienen noticias adecuadas del mundo exterior. La guardia del fuerte puede reemplazar armas y armaduras (a unos límites razonables) gratuitamente, y los clérigos pueden curar también gratuitamente a los miembros del grupo. Los residentes del fuerte todavía se consideran en tiempo de guerra y ayudarán en cualquier cosa que puedan. El capitán de la guardia, Mikinus, se reunirá con los personajes después de que vuelvan de la caravana y les ofrecerá bebida y comida. Expresará su gratitud por los suministros que han traído y dirá que quiere discutir el ataque orco que han visto en el camino.

En realidad, lo que quiere es cerciorarse de si alguien de la caravana ha traicionado a Furyondia en lo concerniente a la información que Jetero le ha dado.

Lee el siguiente texto a los jugadores.

Parece que los orcos tenían algún tipo de plan para mantenernos inmovilizados aquí, y parece que han hecho un buen trabajo. Y no están solos, hemos visto más y más incursiones de bandidos humanos, probablemente de los antiguos Reinos Bandidos. También es extraño que hayamos visto cada vez más orcos, esta área es la que sufre la mayor parte de los ataques de los hobgoblins, por lo que supongo que significa que luz está moviendo sus tropas. Nos han

dicho que la guerra ha acabado, pero eso no es lo que parece desde aquí.

Si los personajes hablan con él extensamente sobre la zona, de lo cual Mikinus estará complacido para contrastar la información, podrán tener más información precisa sobre los tiempos del viaje, terreno, y tácticas enemigas. El DM puede usar a Mikinus para contradecir la información del sargento Krayquer, y darles a los jugadores una oportunidad mejor de enfrentar los peligros del camino.

Mikinus no sabe nada de Krayquer, y si es preguntado sobre la diferencia entre las informaciones, se reír y dirán “eso os pasa por escuchar a un sargento de retaguardia que no se acercará a la lucha”. Mikinus no tiene razones para dudar de un soldado Furyondiano, sin embargo sí que tiene sospechas de que los personajes han distorsionado deliberadamente la información para los mercaderes.

Si es preguntado sobre hombres lagarto, Mikinus niega con su cabeza y dice que no ha oído nada sobre esta raza en el área.

Después de que los personajes se hayan retirado, alrededor de medianoche, **lee lo siguiente a los jugadores.**

Lo que esperabais sería una silenciosa noche fuera del camino, se transforma en un estallido de gritos y sonidos de guardias corriendo. Cuando despertáis, escucháis el sonido de un disparo de catapulta ardiente que sobrevuela por encima del río Veng y cae golpeando la

base del fuerte con una estridente explosión. Los muros se estremecen con el impacto y trozos de yeso y polvo caen del techo. Corréis a la ventana para ver que el ardiente disparo cae finalmente en el río, extinguiéndose en un chisporroteante silbido. Cuando os dais cuenta con alivio de que el disparo ha fallado en su propósito de romper los muros del fuerte, veis a continuación otra bola de fuego que viene a toda velocidad sobre el río, sobrepasa el muro e impacta dentro del patio de la fortaleza, destruyendo un pequeño edificio e incendiando parte del muro. Los guardias corren con cubos para extinguir las llamas, mientras otros corren a sus puestos para fortalecer las defensas del fuerte.

Aunque esto parece ser una emergencia para el fuerte, actualmente ocurre casi cada noche, y los soldados ya están la mayor parte del día siguiente arreglando los daños de la noche anterior. Iuz podrá algún día en el futuro lanzar un ataque a gran escala para tomar Fuerte Belvor, pero por ahora debe contentarse sólo con tener las fuerzas dentro de él fatigadas y ocupadas, mientras trama otros planes.

El ataque se prolonga sobre una hora, con un ataque de la catapulta cada 10 asaltos. Ninguno de ellos daña a la fortaleza significativamente, puesto que el ataque sólo quiere mantener a las fuerzas del fuerte ocupadas. Durante este ataque, los personajes pueden descubrir a Jetero discutiendo con Mikinus en una esquina cercana al muro del fuerte. La pareja ha intentado encontrarse en secreto, pero han sido interrumpidos por el ataque orco. Debido a que los disparos de la catapulta iluminan el patio los personajes pueden ver en un destello a Jetero y Mikinus en una acalorada discusión. Es poco probable que los personajes puedan ser capaces de alcanzar a las dos figuras antes de que se marchen y desaparezcan dentro del fuerte, pero si lo hacen sólo escucharían pedazos de conversación ahogados por el caos en el fuerte. Si es el caso escucharán como Mikinus intenta convencer a Jetero de que los personajes no son de fiar, debido a que sus sospechas se alimentan de la información imprecisa que le han dicho antes, mientras Jetero le discute, convencido de la lealtad de los personajes por su valentía en la lucha del camino.

Si los personajes le preguntan después a Jetero sobre esta discusión, él la niega, sugiriendo que lo han confundido con otro en el tumulto del ataque. Si los personajes pillan a la pareja en la reunión, Mikinus se retira a sus habitaciones y Jetero explica que sólo intentaba atraer la atención del capitán para que pusieran a un guardia vigilando la carga de las carretas. Niega que la conversación tuviera como tema los personajes, afirmando qué deben haber escuchado mal entre el ruido. Los personajes podrían

querer ayudar a los soldados del ataque apagando fuegos, atendiendo a los heridos, o manteniendo la vigilancia contra la incursión orca. Si lo hacen, la opinión de Mikinus sobre ellos cambiara considerablemente, y les vestirá con el acero que necesiten antes de su salida a la mañana siguiente.

En el nuevo día, los mercaderes comprobarán su carga (sin daños) y se dirigirán hacia Batlet.

El camino gira hacia el suroeste, hacia un terreno de ondulantes colinas y pequeñas parcelas de árboles. El viaje a Batlet lleva ocho días, y Malin ordena a la caravana desviarse de Fendrelan para recuperar el tiempo perdido. El DM puede tirar para encuentros normalmente, o si a los personajes les ha ido bien hasta este punto, podría insertar el encuentro opcional listado abajo. El ataque ocurre justo después de que el grupo haya descendido una colina hacia un pequeño valle y comience a ascender otra colina.

La emboscada

Tres grupos de orcos, junto a sus líderes, se han posicionado estratégicamente en el área. Un grupo se esconde en el camino delante, justo encima de la cresta de la colina siguiente. Otro se esconde detrás de la colina que el grupo acaba de descender, siguiéndole silenciosamente en su paso. Un tercero está al acecho en posiciones “tortuga” a lo largo del camino preparados para atacar (una posición tortuga es una en la cual cada individuo está enterrado con un pequeño tubo de respiración a la superficie).

La caravana avista al grupo de emboscada 1 cuando aparece en la cresta de la colina delante de las carretas. Estos orcos lanzan una lluvia de flechas incendiarias a la caravana. Después de un asalto de flechas incendiarias el grupo de emboscada 2 aparece en la colina detrás de la caravana y carga colina abajo. El grupo de emboscada 3 se levanta de sus posiciones de tortuga al comienzo del asalto tres. Los arqueros en el grupo uno entonces, cesan su fuego y se lanzan al ataque.

Esta es una simple incursión de orcos en la frontera; no saben nada del contenido de la caravana, de Jetero, o del secreto de la base de Iuz dentro de Furyondia.

Encuentro de dificultad Difícil (5 personajes de nivel 2) 750 PX

Grupo de emboscada 1: 3 orcos incursores.

Grupo de emboscada 2: 2 orcos incursores y 1 orco.

Grupo de emboscada 3: 4 orcos.

Fendrelan

La caravana parará en Fendrelan sólo si es absolutamente necesario, sino proseguirá hacia Batlet.

En caso de que paren en Fendrelan, la descripción del lugar es la siguiente:

Fendrelan es una pequeña población semifortificada de unas 1500 personas. Esta población es uno de los asentamientos defensivos más importantes y punto de posta a lo largo del camino que discurre a lo largo de río Veng. Durante la guerra fue gravemente dañada, y se encuentra sin suministros para realizar la profunda reconstrucción que necesita. Tiene una guarnición que podría albergar a unos 100 hombres de infantería ligera.

Fuerte Desastre

Lee el siguiente texto a los jugadores cuando sus personajes se aproximen a la villa de Batlet, pidan información de lo que ven, o si le preguntan a Mikinus en Fuerte Belvor o a los carreteros en el camino.

La villa de Batlet consiste en varias docenas de pequeñas tiendas diseminadas alrededor de una fortaleza en ruinas. La pequeña aldea de sólo 100 personas de Batlet consiste mayormente en granjeros y pescadores, que tienen como única protección el puesto fronterizo número tres. Los lugareños sin embargo tienen un nombre distinto para él: Fuerte Desastre. A diferencia de Fuerte Belvor, en el cual los mandos lo construyeron para oponerse a la capital de la Sociedad Astada, Molag, el puesto fronterizo nº3 fue un intento de mantener una pequeña guarnición para la defensa local y para proveer algunos puntos de posta para los mercaderes que viajaban en la ruta Grabford-Critwall-Willip. Debido a esto, a los puestos fronterizos no se les dieron nombres y tuvieron que ser convertidos sin orden ni concierto en fuertes militares cuando la guerra comenzó.

El puesto fronterizo número tres es uno de esos fuertes, y deja bastante que desear. Sufrió graves daños durante la guerra y desde entonces no ha sido reparado. Las defensas del puesto consisten en una torre de 10 m de alto, con numerosas mellas y golpes cubriendo su superficie. Aun así, no hay signos de que se haya penetrado en ella todavía. A las almenas de la torre no les ha ido tan bien. Al menos la mitad de ellas se encuentran caídas y desperdigadas en el suelo alrededor de la torre. Notáis un cierto sentido de desesperación sobre vuestra misión cuando os acercáis al destartado

fuerte: esta es la mejor protección que Furyondia puede proporcionar a los mercaderes a lo largo de esta ruta comercial, el comercio ha alcanzado un nuevo mínimo de hecho.

Permite a los jugadores unos instantes para reaccionar a la escena, y quizás los personajes hablen con unos cuantos de los aldeanos (los cuales se encuentran relativamente divertidos de que estén planeando restablecer la ruta comercial aquí).

Después lee el siguiente texto.

Tres anchas y usadas escaleras os llevan a una gran puerta de entrada a la torre, a pesar de que ahora se encuentra abierta y sin guardia. Cuando entráis veis el sucio y desordenado interior de la torre, que parece que no ha sido limpiado por meses. Esto es sólo un síntoma de la ruptura en la moral y disciplina entre las tropas que conciernen al puesto fronterizo. Cerca de la torre están las ruinas de una casa fortificada de piedra, en la cual la segunda planta se colapsó en la primera. El fuerte parece capaz de albergar a unos 65 hombres, pero ahora mismo estimáis que manteniendo las defensas no parecen haber más de 40 aproximadamente. Sin embargo el fuerte ha conseguido mantener a raya a los sucesivos ataques orcos y continúa en pie.

A pesar de la decrepita condición del fuerte, Malin insiste en hacer parada en el puesto fronterizo, puesto que la otra alternativa sería pasar la noche en el camino. Esto se probará como una desafortunada decisión para el grupo, puesto que las fuerzas de luz han decidido montar una ofensiva cada noche para destruir la fortaleza de una vez por todas.

El DM puede simplemente describir el ataque de manera resumida a los jugadores, o permitir a los personajes entrar en combate si así lo desean (recuerda que los personajes son de nivel bajo). El DM debería intentar evitar hacer un combate a gran escala con todos los guardias y con todos los atacantes; esto podría ser demasiado para la mayor parte de DMs. Sería mejor escoger unas pocas criaturas atacantes, en relación a las habilidades de los personajes y permitir a los guardias enfrentarse al resto. Quizás los personajes podrían enfrentarse a un grupo mixto de orcos y hobgoblins, o quizás podrían enfrentarse al grupo atacante del ogro. Quizás podrían unirse a un contingente de guardias en enfrentar algunos bandidos. El DM tendrá que usar su criterio para determinar qué tipo de lucha son capaces los personajes de enfrentar.

Los atacantes golpean una hora después de medianoche, con tres grupos de 10 humanoides orcos incursos lanzando flechas incendiarias a la

guarnición a medida que cruzan en lanchas el río Veng. Una vez alcancen las orillas, harán un ataque a gran escala. Las fuerzas de los bandidos, mientras tanto, permanecerán fuera de la torre preparadas para atacar a cualquier incauto que intente huir.

Los humanoides luchando en esta batalla están muy motivados, luz se ha vuelto impaciente con los fallos del ejército en acabar con este decrepito fuerte, y ha ordenado que vuelvan victoriosos o no vuelvan en absoluto. El DM debería crear el ambiente para los jugadores de una gran desesperación y anarquía en la batalla durante el ataque, pues puede ser la última batalla de Fuerte Desastre.

Los bandidos humanos no tienen una lealtad real a luz, y luchan de lado de los orcos sólo por conveniencia, para lucrarse de sus incursiones. Así que no tienen ninguna modificación a la moral, y es fácil rendirlos si se encuentran sobrepasados.

Cuando la invasión comienza, parte de la gente entra en pánico y sale corriendo, sólo para verse atrapados por los bandidos que esperan fuera del fuerte. Muchos otros simplemente se esconden en sus casas, esperando escapar de la barrera de flechas incendiarias. Algunos forman una brigada para apagar los fuegos causados por la incursión. Unos pocos cogen armas y luchan como una milicia de defensores cuando los orcos rompan las defensas.

Toda la guarnición está en alerta en cinco asaltos comenzando con 10 guardias que se encontraban de guardia el primer asalto y después seis guardias desde la torre cada asalto que el combate progresa. Los humanoides rompen las defensas en el asalto seis entrando en el patio de la fortaleza y desencadenando un asalto a las defensas de la torre.

Guarnición de Fuerte desastre (40 guardias de puesto fronterizo). Solo aquellos que estén de guardia, disponen además del arma que portan, de un arco corto.

Los personajes que observen la torre durante la batalla podrán ver a un mago lanzando conjuros a los invasores. Aquellos que logren una prueba de CD 13 de Sabiduría (Percepción) pensarán que se parece a su compañero mercader Jasmalus, pero entre la oscuridad, la distancia y la confusión de la batalla sería difícil decirlo con certeza. No encontrarán a Jasmalus hasta el final de la batalla, momento en el cual lo descubrirán escondido en su habitación, alegando supuestamente que se refugiaba del combate. Niega cualquier participación en la batalla intentando mantener su disfraz intacto.

El DM debería permitir a los guardias rechazar eventualmente a los invasores, a menos los personajes hayan hecho algo remarcablemente estúpido que acabe accidentalmente ayudando a los orcos. En ese caso, permite a los personajes huir con la caravana mientras la torre cae, atravesando la línea de bandidos en su escape. Después del ataque los soldados de la guarnición recogerán los restos de la batalla, un trabajo que continuará hasta bien entrada la mañana y que evitara que los personajes puedan tomar cualquier descanso del sueño; un adecuado final para su estadía en Fuerte Desastre.

Encuentros de Dificultad Media o Difícil. Pueden ser varios encuentros que simulen la batalla nocturna. Los jugadores pueden enfrentar a varios grupos de atacantes o una mezcla de ellos.

Orcos incursores (24)

Orcos (3)

Ogro (2)

Ogro (1)

Bandidos (20)

Hacia Barduk

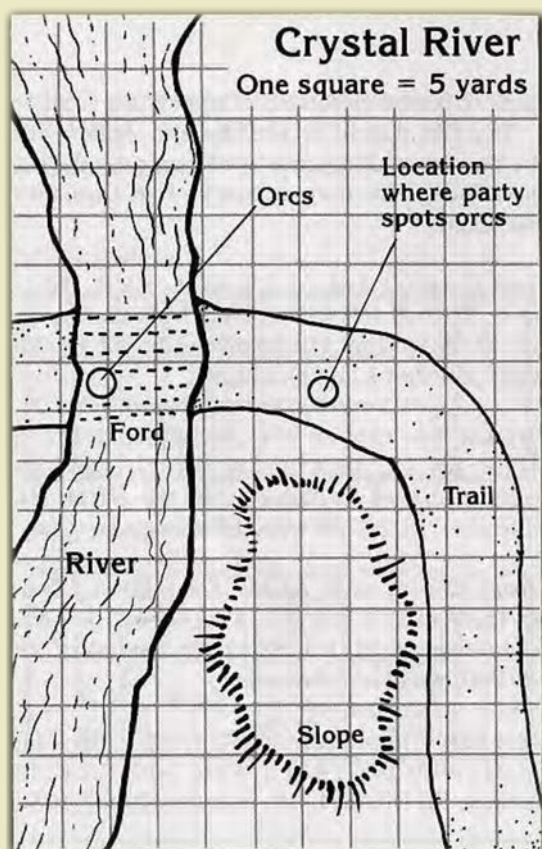
La cuarta etapa del viaje, durará ocho días más, llevando al grupo a través del río Cristal y hacia la villa de Barduk. El DM puede tirar por encuentros aleatorios durante el viaje, pero no debería haber encuentros hasta que el grupo llegue al río Cristal.

Cuando los personajes se encuentran cerca del río lee lo siguiente a los jugadores.

La noche ya caído, pero Malin insiste en forzar la marcha hasta haber alcanzado la siguiente villa, Barduk se encuentra pasado el río Cristal, y ya podéis oír la cercanía del río. El camino transcurre bordeando un pequeño montecillo y gira hacia un vado, momento en el cual podéis ver las oscuras aguas del río Cristal. También podéis ver, ¡orcos! Dos carretas, dirigidas por humanoides vadean el río en vuestra dirección y hacia Furyondia. Parecen estar demasiado ocupados cruzando el río para haberos visto. ¡Tenéis la sorpresa!

Las lluvias recientes han hecho crecer el río por lo que los humanoides están todavía demasiado ocupados con la tarea de cruzar las aguas y no se han dado cuenta del grupo, por una vez los personajes pueden lanzarse hacia los orcos. Después del asalto gratuito, los orcos responderán al ataque posiblemente encontrándose los dos grupos en medio del río. Esto podría proporcionar un combate muy dramático, con los personajes luchando con los sorprendidos orcos bajo el cielo nocturno, y el rugiente río entre ellos.

Si los personajes no se lanzan a la carrera, los orcos tomarán refugio detrás de sus carretas (cobertura) y



responderán lanzándole al grupo flechas incendiarias. Si los personajes retroceden, los orcos harán lo mismo dejando a sendas caravanas en una tensa situación. Los orcos pueden esperar hasta que se haga de noche, momento en el cual intentarán ocultarse y cruzar otra vez la próxima noche.

El agua cubre hasta las rodillas y se mueve rápidamente. Cualquiera que combata en el agua tiene **desventaja** en cualquier prueba de Fuerza o Destreza (los arqueros no son afectados) y debe realizar una tirada de salvación de CD 10 de Fuerza cuando sean golpeados, o caerán al agua.

Aquellos que caigan al agua se encuentran Tumbados (ver Condiciones) sin poder arrastrarse o gatear. Aquellos golpeados cuando estén en el agua serán arrastrados por la corriente del río. Serán arrastrados río abajo (60 pies por asalto) siendo dañados por 1d4 de daño cortante adicional cuando la corriente les golpee contra las afiladas rocas. Una criatura puede intentar ponerse de pie en cualquier momento con una prueba de CD de 10 de Fuerza (Atletismo), aunque esto le tomará todo el asalto para hacerlo. Las criaturas arrastradas por el río permanecerán Tumbadas, y continuarán río abajo (1d4 de daño cortante por asalto).

Individuos montados a caballo puede luchar sin problemas (los caballos son suficientemente fuertes para vadear sin riesgos), pero los orcos reconocerán

rápidamente su desventaja e intentarán desmontar al jinete, normalmente matando al caballo. Aquellos desmontados de sus caballos por cualquier razón son automáticamente arrastrados por la corriente para 1d4 de daño cortante (adicional al 1d4 de daño contundente por caerse del caballo). Tanto caballos como criaturas a pie consideran el agua terreno difícil.

Después del combate, los jugadores encontrarán las carretas (dos carretas en total) llenas de suministros incluyendo alimentos, armas y armaduras orcas, y 1000 piezas de oro en unos rudos lingotes de oro. Los orcos capturados no darán explicaciones de por qué transportan tales suministros dentro de Furyondia, y preferirán una muerte rápida ahora que enfrentar lo que luz les tenga preparado por traicionar su confianza.

Aun así, la existencia de la caravana en dirección a Furyondia en la oscuridad de la noche es suficiente para alertar a Jasmalus, que se da cuenta que los movimientos de tropas que ha estado siguiendo indican la existencia de una base secreta de luz dentro de la misma nación. La caravana, repleta con suministros, confirma su asistencia. Aun así permanecerá en silencio, pero tomará la decisión de alertar a Jakartai una vez el grupo alcance Barduk.

Encuentro de dificultad Difícil (5 personajes de nivel 2) 750 PX

Orcos cruzando: 6 orcos incursores, 6 Orcos.



Una hora de viaje después, el puesto fronterizo número cuatro aparece a la vista.

Lee lo siguiente a los jugadores.

El puesto de Barduk consiste en un muro de tierra rodeando una maltratada torre de unos 10 m de alto, con poca cosa más. Un pequeño pueblo que ha visto días mejores rodea al fuerte, pero la villa de Barduk aparece mayormente desierta.

Dos jinetes del fuerte se encuentran con vosotros a las afueras del pueblo. Os escoltan a través del vacío pueblo hacia dentro de la fortaleza. Cuando pasáis a través del pueblo, notáis que la mayor parte de los edificios parecen dañados, tanto por daño físico como por fuego. La mayor parte de las tiendas, almacenes y graneros muestran evidencias de incursiones orcas muy graves, flechas, escudos rotos y hachas, permanecen desperdigados por el suelo.

La villa de Barduk

Debido a los acontecimientos importantes de la aventura que ocurren en Barduk, el módulo describe el pueblo en profundidad.

Barduk se enorgullece de haber sido una vez un próspero pueblo, ayudado por su localización cerca de los vados del río Veng y del río Cristal. Cuando el pueblo creció, se decidió establecer el puesto fronterizo número cuatro. La torre ha visto pasar a incalculables caravanas antes de la guerra.

El pueblo está situado en un pequeño valle entre dos colinas, con el fuerte encima de la colina que vigila el río Veng. Esto le proporciona a la torre una visión dominante de todo el territorio circundante. Un acantilado cae abruptamente desde una de las paredes exteriores de la fortaleza frente a la orilla del río, dándole una posición defensiva muy fuerte.

Desde la guerra sin embargo, el pueblo ha empezado a desintegrarse. Muchos de los hombres del pueblo se hicieron soldados y no sobrevivieron a la guerra, y muchas familias se trasladaron para encontrar trabajo a Willip. El último invierno trajo una epidemia al pueblo, que también redujo su población, y ahora el incremento de incursiones orcas amenaza con reducirla aún más.

El cercano castillo del Venado, que se encuentra al otro lado de la orilla del río Cristal, se encuentra con casi todos sus caballeros dispersos por Furyondia, por lo que no puede proporcionar ninguna ayuda. Solo los criados y un senescal demasiado mayor para combatir, han quedado en el castillo y no participan en la aventura, a no ser que los personajes tengan interés en saber que es la Orden del Venado (ver Manual del jugador de Falcongris)

Pero la plaga y las incursiones no sólo han reducido la población del pueblo, sino que también han diezmando a su milicia. El complejo militar alguna vez pudo mantener a 65 hombres, ahora mantiene a 12. Si no fuera porque las bandas de incursores orcos también contrajeron la plaga, el fuerte hace tiempo que habría caído.

Un oriundo de las Tierras Escudo llamado capitán Rildilliam es el líder de la restante chusma del puesto fronterizo, todos veteranos de la reciente guerra. En general la población de Furyondia es reticente a los refugiados de las Tierras Escudo, pero aquí los residentes los aceptaron como luchadores por una causa mayor. De hecho tuvieron que hacerlo puesto que si no fuera por los refugiados de las Tierras Escudo, Barduk no tendría milicia alguna. Por casualidad toda la guarnición superviviente proviene de la misma ciudad dentro de las Tierras Escudo, por lo que le dieron al puesto fronterizo número cuatro el alias de Fuerte Critwall, aunque se encuentre a 100 millas de las fronteras de esa ciudad capturada. Durante la guerra, el puesto sirvió como el final de las defensas de la frontera sur contra la Sociedad Astada. Antes de la guerra no compartía una frontera común con la Sociedad Astada, por lo que se convirtió en el lugar donde Furyondia mandaba sus tropas menos capaces. Por lo tanto ni fue bien construida ni bien mantenida puesto que se le destinó poco dinero y recursos.

Fuerte Critwall

En el momento que lleguen al Fuerte, lee lo siguiente:

Un muro de tierra, de 6 m de alto, rodea al fuerte, aparentemente de nueva construcción. El muro tiene unos 3 m de ancho, con su superficie exterior cubierta aleatoriamente de estacas y picas. Una trinchera de 1,80 m de profundidad y 3 m de lado, rodea al muro, rodeando completamente al fuerte, excepto por la avenida principal que conduce a la entrada.

Pasáis a través de la custodiada entrada a una pequeña y abierta plaza. Además de la torre, el muro de tierra rodea una posada de dos plantas, junto a una forja y un establo.

La forja y los establos.

Cuando los jugadores entren a la forja o a los establos, lee lo siguiente.

La forja y los establos están en una misma construcción de 10 m de ancho por 20 m de largo, construida en madera. Unas puertas dobles indican la entrada principal a las dos mitades de la estructura (una a la forja, la otra a los establos)

La sección de la forja en el edificio consiste en un fuego, un yunque y una buena cantidad de utillajes y herramientas para hacer pertrechos. Carbón y recipientes de hierro permanecen dentro al otro lado de las puertas.

Los establos consisten en un pequeño corral con 15 caballos propiedad del ejército. Los caballos vagan entre

los corrales durante el día, y a la noche permanecen en sus cuadras.

Un enano de las montañas llamado Morin dirige las forjas, y pasa la mayor parte de su tiempo trabajando el metal para la guarnición del fuerte. Es un veterano de las guerras contra luz, pensando incesantemente que ha perdido a toda su familia.

Sin embargo, tiene a su cargo a un adolescente disminuido psíquico llamado Frakus, por lo que Morin tiene ahora una poderosa razón para permanecer en Barduk antes que volver a su tierra natal.

Frakus es quien se ocupa de los establos y cuida los caballos del fuerte. Nadie en el fuerte sospecha que Frakus es realmente un semiorco, simplemente piensan que es un adolescente humano excepcionalmente grande que perdió a sus padres en la guerra. A sus 14 años ya mide 1,80 m y pesa 100 kg, aunque tiene la mente de un niño de 7 años y se trastorna fácilmente cuando Morin no está cerca.

La Posada del Hacha Sangrienta.

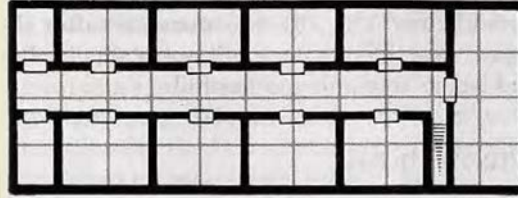
Lee lo siguiente a los jugadores cuando lleguen a la posada:

La Posada del Hacha Sangrienta domina todo el interior del fuerte. Una vez, reclamó ser la posada más grande de la ruta Grabford-Critwall-Willip. El frente del edificio, tiene dos grandes ventanales de cristal, todavía intactos, con una usada puerta batiente de madera entre ellos.

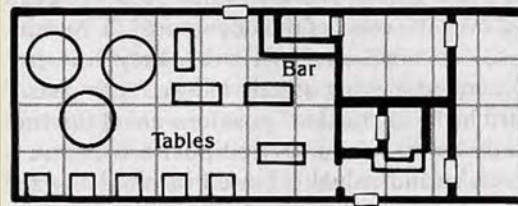
Detrás de la barra, permanece un enano de 1,37 m de alto llamado Borik. Borik, igual que Morin, es un vestigio de la guerra. El único objetivo en la vida de Borik es dirigir un gran bar. Un cálido y amistoso

Bloody Axe Inn One square = 10 yards

Second Floor



First Floor



barman, también está muy versado en los clásicos de los Reinos enanos y no lo hace mal actuando como el bardo de la taberna. Se emociona ante la oportunidad de cantar canciones de heroísmo y amor, y aun siendo enano, tiene una melódica y limpia voz.

Borik es también un maestro cervecero, y hace muchas de la cervezas y cervezas fuertes que se sirven en el bar. Ha transformado una sección de los almacenes en cervecería.

Una pequeña oficina se encuentra al lado del mostrador de la entrada de la posada. La oficina tiene un escritorio (normalmente repleto de pergaminos) y

una gran caja fuerte con el dinero de la posada (sobre unas 1000 po) bajo él.

La cocina está muy bien construida y es excepcionalmente bien llevada por su cocinera, Squarin. La especialidad de la casa es un exquisito estofado de cordero, pero también es conocida por su faisán cuando está en temporada. Una puerta en el lado más alejado conduce al almacén, y otra puerta en el muro trasero del mismo conduce al exterior. Una puerta en el almacén conduce a la habitación de Morin.

Squarin es una humana con una gran presencia dirigiendo la cocina. Pide respeto a las chicas que sirven en la posada, y lo consigue.

Squarin mide 1,62 m y pesa 100 kg. Tiene el pelo corto de color marrón oscuro y ojos marrones a juego. Está muy orgullosa de la comida que se sirve en la posada y por el servicio que en ella se da.

El almacén está dividido en dos secciones, la



cervecería y la zona de almacenaje. La cervecería tiene grandes barricas de cerveza y cerveza fuerte envejeciendo. El área de almacenaje consiste en los suministros necesarios para la posada.

Escaleras arriba hay un gran pasillo con numerosas puertas que conducen a las habitaciones de la posada. La primera habitación de la derecha conduce a las habitaciones del personal femenino. La primera puerta de la izquierda lleva a las habitaciones del personal masculino. Al final del pasillo está la habitación de Celini, un semielfo que juega un importante rol en esta parte de la aventura. La habitación a la derecha de las escaleras es usada como otro espacio para almacenar cosas.

La torre.

La torre de 10 m de altura está realizada en piedra. Los muros muestran signos de muchos ataques importantes, con grandes mellas y grietas en el mortero, así como un gran agujero de 15 pies en el muro. La puerta se abre a una sala de 10x10 m (30x30 pies). Un gran hogar domina el muro más lejano. Unas escaleras abiertas en el lado derecho ascienden a las plantas superiores. El resto de los muros se usan para guardar los armeros de las armas de la guarnición. En el centro de la sala hay una mesa, de 3 m de diámetro, rodeada de 10 sillas de madera.

La sala de la segunda planta contiene otra habitación de 10x10 m (30x30 pies). Estos son los alojamientos de la guarnición. Está repleta de camastros, pero es idéntica a la del piso de abajo. Un cofre de madera permanece debajo de cada cama, y unas mantas extra cubren un agujero de 90 cm en el muro de la torre, guardando la estancia del frío viento exterior.

La tercera planta tiene otra habitación de 10x10 m (30x30 pies) y sirve como almacén para el fuerte. Contiene comida, vino, armas y armaduras para la guarnición del fuerte. Estas provisiones son lo único que han podido conseguir antes del invierno.

La planta superior y final de la torre contiene las almenas de la misma. Mirando desde aquí, los personajes pueden atisbar los vados bajo la protección del fuerte. También tienen unas vistas predominantes sobre los territorios de las Tierras Escudo al otro lado del río Veng. Fuegos, dentro de las Tierras Escudo pueden ser vistos en la lejanía, incluso durante el día. El capitán de la guarnición es un oriundo de las Tierras Escudo llamado Rildilliam. Rildilliam es un joven soldado pero ya veterano por las duras luchas a las que ya se ha enfrentado. No hay nada que quiera más que ver sus tierras natales libres del mal de luz.

La misión secreta.

Tan pronto como el grupo llegue a la posada de El Hacha Sangrienta, Jasmalus les dirá a los personajes que necesita hablar con ellos a solas. Se vuelve inusualmente agresivo, e insiste que los personajes se registren rápidamente en la posada y vayan a su habitación a verle. Si los jugadores parecen reacios, les señalará que la caravana se encuentra en peligro y que desea encontrarse con ellos para hacer nuevos planes.

Jasmalus dejara a Malin y Esmeralda establecerse para los negocios del día siguiente. Después conducirá a los personajes escaleras arriba.

Lee la siguiente información a los jugadores:

Jasmalus parece que os estudia intensamente con la mirada a medida que entráis en la pequeña habitación. Cerrando la puerta detrás de vosotros, comienza a hablar.

Se lo raro que os debe resultar esto. Lo comprendo.

No he presentado mi cara más amistosa al mundo, pero mi privacidad tenía sus razones. No obstante, la muerte de mi hermano, y otros eventos en el viaje, me fuerzan a revelarme.

Os dije que el nombre de mi hermano era Jetero, y que era un mercader que viajaba en estas rutas. Mi nombre es Jetero, y soy un agente especial del Conde Arthur Jakartai. El Conde me envió con esta caravana, disfrazado de mi hermano, para explorar secretamente las fronteras y rastrear los movimientos de las tropas de luz.

Veis como coge un pequeño libro que le habéis visto escribiendo durante el curso del viaje.

La información recabada de esas tropas está contenida aquí. No hay duda de la conclusión: luz ha estado manteniendo una base secreta de criaturas humanoides dentro de Furyondia. Moviendo tropas y suministros al anochecer, ha estado usando las incursiones como una cortina de humo para ocultar sus verdaderas intenciones. La caravana con la que tropezamos hace unas horas no puede significar nada más.

Una base secreta de luz dentro de las fronteras podría ser el fin para Furyondia. Debo alertar a Jakartai inmediatamente y hacer que corra la voz a Belvor. Para hacer esto, debo entregar este libro.

Tengo un problema, sin embargo. Alguien ha delatado mi situación, alguien dentro del mando Furyondiano. Los orcos atacaron la caravana de mi hermano porque

creyeron que él era yo. Solo unos pocos sabían de mi disfraz, ello solo puede significar que tenemos un traidor entre nosotros.

Pero también significa que no puedo entregar este libro yo mismo. Con el destino de Furyondia pendiendo de un hilo. No puedo poner en peligro esta información.

He contactado con uno de los exploradores de Jakartai en la zona. Lo podréis encontrar en un refugio seguro en los bosques cercanos. Él os dará instrucciones allí. El... bueno, lo reconoceréis cuando lo veáis

Jetero responderá a cualquier pregunta sobre el encuentro, pero hará énfasis en que los personajes deben ser los que entreguen el libro, puesto que como simples guardias de caravana, pasaran desapercibidos y atraerán poca atención cuando dejen el fuerte. Se negará a dar a los personajes una descripción de Jeremiah, pues aún existe la posibilidad de que sean capturados, y no quiere correr el riesgo de que comprometan la identidad de un agente tan valioso. El grupo se encontrará con el contacto en las orillas del río Cristal. Jetero les describirá un par de rocas planas que se inclinan una frente a la otra, formando la figura de una V invertida al lado del río. El contacto, dirá, se encontrará allí.

Después de que los PJs se marchen, lee lo siguiente:

Viajáis cerca de una hora a través de pequeñas sendas que corren por entre los arbustos, paralelos a la ribera del río; esta senda sigue el río en dirección sur, y es la única manera de ver algunas de las marcas y señales de la ribera, que viajando por el camino serían invisibles. Aunque no tenéis una senda clara, viajáis sin embargo sin pausa, al lugar de encuentro.

Después de una hora de viaje, veis dos rocas formando una V invertida, justo como Jetero las había descrito. A continuación mientras rastreáis la zona para poder encontrar un camino a las rocas en la ribera del río, escucháis un crujido en los matorrales de vuestra izquierda

El ruido proviene de una pequeña niña de cara pecosa llamada Sarah Jean. De solo 6 años de edad, Sarah ha estado vagando lejos de su casa, para perderse

finalmente en los bosques. Ella obviamente tiene miedo de los extraños PJs, pero le tiene más miedo aun a vagar por los bosques sola.

Aunque los PJs no lo saben aún, Sarah es uno de los niños huérfanos provenientes de las Tierras Escudo adoptados por Jeremiah y su compañera druida, Alexia. Los niños perdieron a sus familias en la guerra. Ahora el explorador y la druida, los protegen en una cabaña de madera, lejos de la violencia que plaga los pueblos fronterizos cercanos.

Sarah Jean se alejó cuando ambos adultos se encontraban discutiendo en privado sus asuntos (estaban discutiendo el encuentro con los PJs, de hecho). Sarah Jean, por supuesto, no sabe nada del encuentro, simplemente quiere que los PJs le ayuden a encontrar al “señor Iggy” y a “The Leaf Lady” (la dama de las hojas).



Suponiendo que los PJs no serán hostiles con ella, esta empezará a hablar con ellos, aunque evidentemente es solo una niña de 6 años. Sarah se encogerá de temor si los PJs llevan armas al descubierto cerca de ella; los horrores de la guerra han dejado una profunda huella en ella, y los PJs harían bien en mantener sus armas alejadas.

Podrían intentar mantener su mente alejada de estas cosas hablándole de temas en las que una niña de 6 años pueda estar interesada, flores y mariposas son

particularmente apropiadas, o simplemente intentado que ella encuentre su camino a casa.

Permite a los jugadores interpretar con Sarah Jean durante unos minutos, después lee el siguiente texto.

Léelo inmediatamente si los PJs hacen cualquier acción hostil hacia ella.

De repente, una figura humanoide entre las sombras de los arbustos aparece surgiendo aparentemente de la nada. Sus irregulares dientes destellan a la luz de la luna a la vez que con un movimiento de su poderosa y escamosa cola barre los arbustos circundantes. Los músculos se adivinan por debajo de su piel de reptil, y oís un fuerte silbido de su lengua. Antes de que os deis cuenta, la criatura tensa la cuerda de un arco con una flecha apuntándoos a quemarropa. Solo tenéis unos

segundos para mover, pero la criatura os ha pillado in fraganti.

Dale a los jugadores un momento para actuar, y después el hombre lagarto dice en un largo siseo: Sssoltad a la chica, bandidosss, -jella esssta bajo mi protesssion!

Jeremiah disparará la flecha a cualquiera que tome una acción ofensiva. Si esto ocurre, sin embargo, Sarah para prevenir un combate en toda regla, se lanzará a abrazarse a la pierna del hombre lagarto mientras grita: “¡señor Iggy!”

Jeremiah dejara caer su arco y la aupará, confiando que los PJs no le atacaran mientras tenga a una niña en brazos. Entonces él le contesta alegremente:

“Te dije que dejarasss de llamarme asssí, pequeña escurridisssa, mi nombre esss Jeremiah”

Esto debería permitir a los PJs y al explorador desvanecer cualquier hostilidad inicial entre ellos. Una vez hechas las presentaciones adecuadas, Jeremiah acepta el libro de Jetero, y les invita a acompañarle a su cabaña. Si los personajes le acompañan, **lee el siguiente texto a los jugadores.**

Cogiendo a Sarah de la mano, Jeremiah os conduce a una senda casi imperceptible al otro lado del camino cercano. Pronto veis una cabaña de troncos, virtualmente indetectable detrás de una espesa maraña de arbustos. Una estrecha franja de tierra separa la cabaña de su camuflaje.

Una vez dentro, veis la luz de un pequeño fuego en el interior de la cabaña, proveniente de una chimenea en el muro enfrente de la puerta. Cerca de la chimenea, una mujer vestida de verde claro le sonríe a Jeremiah y después asiente en vuestra dirección.

Sarah Jean corre hacia la mujer y pronto veis que hay muchos otros niños que giran sus cabezas saliendo de sus escondites. Os miran cautamente por un momento, luego se giran hacia la joven niña con preguntas entusiasmadas de vosotros y su aventura en el bosque.

Jeremiah sonríe a los niños y después os indica hacia unos pocos bancos cercanos “por favor, tomad asssiento” –dice “Debo preguntaross algunasss cosssssasss sssssobre esssto”.

Pone uno de sus dedos sobre el libro, y después se sienta para leerlo rápidamente.

Mientras Jeremiah lee el libro, Alexia se presenta y ofrece a los PJs comida y bebida. Responderá a

cualquier pregunta sobre Jeremiah, sobre si misma o los niños, y ofrecerá curación a cualquier PJ herido.

Durante este tiempo, los niños comenzaran a acercarse a los PJs. El DM debería intentar que cada niño tuviera una personalidad diferente, usando las descripciones a continuación como guía. Los habitantes de la cabaña.

Los habitantes de la cabaña

Jeremiah es un hombre lagarto muy inteligente para los estándares de su raza, que se ha alineado con el bien. Trabaja para el conde Jakartai como explorador y agente especial, usando su habilidad de viajar bajo el agua e infiltrarse en las defensas enemigas.

Jeremiah nunca encajó con sus compañeros hombres lagarto. Tendía a ser más respetuoso con las tierras y aquellos que las habitaban que sus agresivos compañeros de raza. Cuando las guerras de Falcongris empezaron, la tribu de Jeremiah lo expulsó. Durante la guerra, aprendió a sobrevivir en los bosques, y pasó muchos meses ayudando a Furyondia en su lucha contra las fuerza de luz.

Las acciones de Jeremiah, le proporcionaron muchos amigos al finalizar la guerra. Uno de ellos, la druida Alexia, le pregunto si la ayudaría a rescatar y proteger a los jóvenes refugiados de las Tierras Escudo, supo entonces que había encontrado un nuevo hogar.

Por sus acciones en la guerra, y las que le siguieron, atrajo la atención de Jetero. Tras la guerra, Jetero convenció a Jeremiah a que le ayudará a vigilar a las fuerzas de luz. Jeremiah actúa vigilando y protegiendo las fronteras a lo largo de esta sección del río, y usa a la mascota de Alexia, un halcón, para mandar informes al Capitán Rildilliam en Fuerte Critwall, de cualquier movimiento de tropas que pueda descubrir.

Alexia es una druida de gran fuerza de voluntad que tiene un platónico cariño hacia Jeremiah. Aunque detesta la guerra, le dio su apoyo moral en la decisión del hombre lagarto de trabajar contra las fuerzas de luz. Sabe que las personas deben elegir cada uno su propio camino.

Los niños

Sarah Jean. A esta pecosa niña de 6 años le gustan todas las cosas bonitas, y su reacción con los PJs dependerá de cómo la hayan tratado en su encuentro previo.

John y Mathew: Estos gemelos idénticos tienen solo 11 años, pero ambos ya han decidido seguir el camino del guerrero. Idolatran a Jeremiah, y miraran con asombro las brillantes armas de los PJs. El dúo demostrara con alegría sus progresos como

luchadores con un par de “palos de duelo” (ramas de un árbol) con los que suelen practicar.

Luke: este chaval de 8 años siempre tiene un aire pensativo en la cara. Más que ningún otro de los niños, parece entender exactamente que horrores ha causado la guerra. Aunque normalmente callado, suele encontrarse espionando en las conversaciones ajenas, como una sombra, un hábito que le ha proporcionado su sobrenombre entre los otros chicos, “Luke el espía”

Gregory, Carrie y Heather: estos tres niños pequeños mantienen una prudente distancia entre ellos y los PJs, aunque un trato adecuado puede atraer su atención.

Interpreta a los niños tanto tiempo como los jugadores parezcan interesados, después Jeremiah habrá acabado de leer el libro. **Lee el siguiente texto a los jugadores.**

Por desgracia, dice Jeremiah, cerrando el libro. Creo que las conclusioness de Jetero son correctasss. No puedo pensar en ninguna otra razón de porque los orcosss están llevando suministross hacia el interior de Furyondia, masss que están abasssteciendo a una fortaleza en sssu interior.

Y por supuessto, parece que hay un traidor dentro de nuestras filasss. ¿Tenéisss alguna idea de quien pueda ssser?

Si los jugadores no parecen tener sospechas de nadie, Jeremiah les preguntara que hagan un repaso de la misión para él. Si los PJs no mencionan al sargento Krayquer, el DM debería hacer que Jeremiah les pregunte quien les dio las instrucciones de la misión, mezclado con otras preguntas de otros temas. Esto debería hacer que los PJs piensen en Krayquer.

Cuando la discusión vuelva a Krayquer, Jeremiah mencionará que el sargento le acompañó ocasionalmente a alguna misión, y que por lo tanto está bien familiarizado con el área. Esta información debería avisar a los jugadores del hecho de que Krayquer debería haberles dado la información correcta que tan groseramente les dio durante la sesión de información.

Estas consideraciones deberían hacer que los jugadores recuerden como Krayquer les urgió a matar a cualquier hombre lagarto que vieran, una orden que nunca debería haber dado, sabiendo que la caravana podía pasar cerca de la cabaña de Jeremiah.

Esto debería ser suficiente para permitir a los jugadores determinar la identidad del traidor. En el

caso de que no sea así, haz que el joven Luke aparezca dando la siguiente información en un momento apropiado.

Sorpresivamente, el pequeño Luke de repente habla, su calmada voz interrumpiendo la sonora discusión.

“Señor Iggy, estás hablando sobre el hombre de la cicatriz en la cara que se encontró con los hombres cerdo (los orcos)? Lo vi dándoles un libro como este –dice señalando al diario de Jetero. Sé que los hombres cerdo son malos –añade, mirando en dirección a sus zapatos, pero no dije nada porque pensé que te enfadarías conmigo por ser un lisgon”

Luke, por supuesto, quiere decir “fisgón”, algo por lo cual Alexia suele regañarlo (realmente él quiere ser parte de la conversación)

Cuando es preguntado, Luke explica lo que vio. La última vez que el hombre de la cicatriz en la cara (Krayquer) vino a encontrarse con Jeremiah, Luke lo siguió fuera de la casa porque le quería preguntar cómo era vivir en una fortaleza. Antes de que el chico pudiera alcanzarlo, lo vio encontrarse con 3 orcos y un “niño oscuro de orejas puntiagudas” (un drow) y darles el libro.

Esto tuvo lugar unas dos semanas después de que los PJs dejaran Greatwall. Aunque él no lo sepa, Luke fue testigo de cómo Krayquer proporcionaba información sobre Jetero a los orcos, y contrataba a un elfo oscuro para asesinar al agente secreto cuando la caravana llegara a Barduk.

Si los jugadores no necesitan ninguna ayuda a la hora de deducir quien es el traidor, deja que Luke se meta en la conversación para confirmar sus sospechas.

A continuación de esto, Jeremiah se volverá muy aprensivo y recogerá sus cosas a toda prisa. Urgirá a los PJs a hacer lo mismo, él debe llevar el libro a Jakartai, y ellos deben volver a Barduk a alertar a Jetero sobre Krayquer.

Alexia lanzara un conjuro sobre el libro para protegerlo del agua, y seguidamente el grupo irá hacia la orilla.

En la linde del río, Jeremiah coloca el libro en una bolsa de cinturón, y les desea a los jugadores suerte. Nada en la corriente del río, desapareciendo bajo las turbias aguas.

Usando el río para esconder sus movimientos, seguirá el curso del río Cristal, después por el río Veng y finalmente hasta Greatwall.

¡Ataque y asesinato!

Así como los PJs se aproximen de vuelta a Barduk, verán el humo de los fuegos de otra incursión, ¡los humanoides han atacado! Realmente, los orcos no tienen intenciones de hacerse con el fuerte, solo servir de cobertura para el asesinato de Jetero.

El asesino de Jetero, un elfo oscuro llamado Celini, se ha disfrazado como un semielfo (no drow, por supuesto). Ha alquilado una habitación en la misma posada que Jetero, puerta con puerta. Cuando el ataque comience, atraerá a Jetero a los establos con la excusa de proteger la caravana. Después acuchillará a Jetero por la espalda con una daga envenenada, matándolo de la misma manera que murió su hermano gemelo. Celini después le clavará una flecha orca en la herida, para que parezca que Jetero murió por causa del ataque orco.

Algo que desconocía Celini, es que Malin también corrió a defender las carretas durante el ataque. Celini vio acercarse al comerciante sólo en el último segundo, y le disparó una flecha desde la oscuridad en el último momento para ralentizarle y así poder escapar.

El elfo oscuro corrió luego a la habitación de Jetero para recuperar el cuaderno secreto, pero se sintió frustrado cuando registró la habitación y no pudo encontrarlo. Ante el temor de ser capturado, regresó a su habitación para decidir donde miraría después. No podía dejar Barduk sin el cuaderno, pero cuanto más tiempo permaneciera en Barduk, más probabilidades

habría de que se le descubra como el asesino.

Los personajes llegan a esta escena cuando vuelven de su encuentro con Jeremiah.

Lee lo siguiente a los jugadores.

¡Volvéis a la villa de Barduk solo para ver que está en llamas! La gente del pueblo lucha contra el fuego, llevando cubos de agua sobre los cuerpos caídos tanto de orcos como de humanos. Los orcos parecen derrotados, y se han retirado tan rápidamente como han atacado.

Una vez dentro de la fortaleza, veis a Malin desplomado contra una pared, con una flecha en la pierna. Os llama e insta a comprobar la caravana. Seguro de que alguien ha robado el valioso cargamento.

Cualquiera que entre en los establos, encuentra las carretas intactas pero ve a Jetero desplomado y convulsionándose en el suelo. Sus labios se han vuelto azules y sus ojos están abiertos y dilatados. Intenta decir unas últimas palabras a los PJs (tal vez el nombre de su asesino) pero su lengua se hincha dentro de su garganta. Su fin es particularmente horrible y doloroso.

Los personajes pueden ver una flecha que sobresale de su espalda. Cualquier persona que examine la herida, podrá efectuar una prueba de CD 10 de Inteligencia (Medicina), aquellos PJs que tengan éxito (o hagan las preguntas correctas) reconocerán que la herida ha sido provocada por algo más grande que



una flecha, probablemente una hoja.

Cuando el capitán Rildilliam sepa del asesinato de Jetero, se reunirá con los PJs para organizar una investigación. Dado que los guardias de la torre pueden confirmar la hora de salida y llegada de los PJs, son los únicos que no se encuentran bajo sospecha. Rildilliam sugiere a los PJs comenzar con Frakus. El chico estaba en los establos en el momento del ataque orco, y puede haber oído algo.

Preguntar a Frakus puede requerir cierta habilidad. El chico se escondió durante la totalidad del ataque, pero no quiere dar la impresión de ser un cobarde. Insistirá en que pasó el tiempo luchando contra las hordas de orcos. Si los personajes sugieren que paso la batalla defendiendo los establos de los atacantes, el aceptará este hecho como un acto heroico y les dirá a los personajes lo que vio (mientras defendía los establos, por supuesto).

Les dirá a los personajes que dos hombres vinieron por separado a los establos “ekualidos tiposs”, aunque para él todos son escualidos y más pequeños que él. También les dirá que uno de ellos “she calló”, y que el otro “solo disparo una flexa en la parez” y después se escapó corriendo.

En realidad, Celini no disparo una flecha a la pared, sino a través de ella, en el espacio dejado por un listón roto. Los PJs pueden descubrir este hecho investigando el lugar donde Frakus dice que la flecha fue disparada. Se puede ver claramente el listón roto, y el lugar donde encontraron a Malin herido al otro lado.

Malin todavía tiene la flecha que lo hirió. Los PJs pueden reconocer fácilmente las plumas como muy superiores a la cruda y típica manufactura orca.

Esto debería establecer las bases de la investigación de los PJs. Desde este momento, el DM puede lanzar algunas entrevistas inútiles con algunos de los habitantes del fuerte, pero debe intercalar dos entrevistas muy importantes, una con el asesino, y otra con una criada que se escondió en el almacén.

La criada dice que hubo una gran lucha en las habitaciones encima de la bodega. No se dio cuenta que lo que oyó era simplemente a Celini registrando la habitación.

Celini intenta pasar desapercibido. No quiere equivocarse por contar una historia falsa y olvidar los detalles. Simplemente dice que se quedó en su habitación durante el ataque y no vio ni oyó nada.

Los PJs deben ser capaces de deducir que si una criada un piso más abajo y varias habitaciones más

lejos, escucho pelea en la habitación de Jetero, entonces un semielfo de orejas puntiagudas que estaba en la habitación de al lado, debería haberlo escuchado también.

Si los PJs se pierden este detalle, pueden tener dificultades para resolver el asesinato. Dales tiempo para armar el rompecabezas, pero si no lo logran, deja crecer el nerviosismo de Celini con el paso del tiempo. Es probable que Celini entre en sus habitaciones para buscar el libro, dando a los PJs la oportunidad de atraparlo con las manos en la masa.

Esta es una buena oportunidad de mostrar un evento de interacción social y dar una buena recompensa en PX por ello. **Premia a los jugadores o al grupo en conjunto con una recompensa en PX igual a un encuentro de dificultad Difícil, si descubren sin ayuda a Celini como el asesino de Jetero.**

Asumiendo que los PJs resuelvan el asesinato o al menos sospechen de Celini, pueden encontrar las flechas emplumadas (similares a la encontrada en la pierna de Malin) escondidas en su habitación. Cuando sea descubierto, el drow intentará escapar, pero si sufre alguna herida en su huida, se entregará inmediatamente. Confía mucho más en su habilidad oratoria para salir de una mala situación, que luchando por una vía de escape.

Si los PJs interrogan a Celini, este se mostrará descarado y arrogante, ya que sabe que tiene un as en la manga; la ubicación de la base secreta en Furyondia. El ofrecerá a cambio de su vida la ubicación exacta de la base.

EL DM debería dar a los PJs la oportunidad de interpretar esto y ver si están de acuerdo con la oferta de Celini. Si no aceptan, el capitán Rildilliam intervendrá y aceptará la oferta, reconociendo que el futuro de Furyondia es más importante que la vida o muerte de un elfo oscuro.

A Celini no le importa mucho el éxito o fracaso del ataque de luz. Como un profesional independiente, no tiene una verdadera lealtad al semidiós, y mientras permanezca vivo, tiene confianza en su habilidad para escapar de cualquier prisión a la que puedan mandarlo.

Les dirá que la localización de la base secreta se encuentra en las antiguas y desiertas Minas Cragson. Rildilliam les pedirá a los PJs que dirijan el ataque, antes de que luz sepa que han descubierto el emplazamiento secreto y lance un ataque preventivo. Permitirá a los PJs llevar consigo hasta a 4 guardias para ayudar en el ataque. Con el fuerte todavía

aturdido por el ataque de anoche, no puede disponer de más.

Las Minas Cragson

Los humanos encontraron carbón en estas minas hace ya más de 100 años. Durante más de 70 años sirvió como el más importante de los productores de carbón de Furyondia.

Después el desastre la golpeo; desprendimientos, vetas agotadas, y rumores de maldiciones después de varios accidentes y muertes. Con el tiempo, la mayor parte de los supersticiosos trabajadores se marcharon, y la mina se volvió demasiado improductiva para ser mantenida.

Las minas se encuentran a 10 millas al suroeste de Barduk, en una zona de grandes colinas. A medida que los PJs se acerquen, podrán avistar la entrada de la Mina en la base de una colina y el campamento minero disperso en su cima. La entrada a la mina parece haber sido sellado por un desprendimiento en unos 100 metros de profundidad en el pozo. Otra entrada existe en uno de los edificios del campamento minero. Los PJs pueden trepar la colina desde cualquier dirección.

1 Edificio de procesamiento principal.

El edificio de procesamiento principal tiene 3 plantas de alto. Tiene un par de puertas dobles a cada extremo. Las bisagras de estas se han oxidado y la madera se ha comenzado a pudrir. El resto del edificio parece en el mismo estado de deterioro.

Dentro, los jugadores encuentran un simple y gran espacio abierto de tres plantas de alto. Este espacio contiene una máquina de despedazar roca, junto a un montón de vagonetas. Un gran montón de mineral en bruto todavía permanece al lado de la máquina, esperando ser procesado.

Si lo PJs investigan el mineral, descubrirán los cuerpos podridos de tres humanos. Estos hombres trabajaron secretamente en la mina antes de que los orcos vinieran, extrayendo pequeñas cantidades de mineral de oro. Los tres discutieron, y comenzaron a pelearse, cuando accidentalmente activaron la caída del mineral encima de ellos, matándolos al instante. Los jugadores pueden encontrar todavía uno de los cuerpos agarrando una pequeña bolsa de cuero con 250 po en mineral de oro.

2. Barracones

Los barracones, uno de los edificios más grandes del campamento, de dos plantas de alto. Puertas dobles se abren al sur a una cámara principal, con otra puerta lateral al este.

Dentro, los PJs verán un gran espacio llenando la totalidad de la primera planta. Esta habitación estuvo llena con más de 100 literas, que ahora se encuentran como restos dispersos por todo el lugar. Una escalera abierta conduce hasta la segunda planta en el final de la estancia.

8 Estirges infestan los restos de las literas, y atacan si son molestadas o perturbadas, o si los PJs permanecen demasiado tiempo en la primera planta.

3. Oficinas.

El otro único edificio de varias plantas en el campamento son las oficinas del campamento de trabajo, donde el propietario de la mina una vez vivió. Tiene tres plantas de altura, con algunos signos de haber sido reparada recientemente. Unas puertas simples conducen a la oficina principal de la mina, ahora vacías, desde el frente del edificio y desde la parte trasera.

La puerta frontal conduce a la oficina principal de la mina, ahora desierta salvo por unas cuantas y grandes mesas. La puerta trasera conduce a una cocina privada, una vez usada para hacer las comidas del propietario y sus invitados. Algo de carne podrida y ennegrecida, y pan duro como una piedra permanecen aún en una gran mesa (iban a ser la comida de los tres que aparecieron en la sala de procesamiento de mineral). Otra puerta conduce desde la cocina a la oficina principal, y unas escaleras abiertas se alzan en el muro este del lugar.

Escaleras arriba, un pasillo conduce a cuatro habitaciones, una biblioteca, un cuarto de estar, un comedor y a un dormitorio privado. La biblioteca contiene estanterías vacías, con una puerta secreta en una esquina, que se abre a unas escaleras que conducen al ático.

El cuarto de estar todavía contiene muchas sillas rotas y podridas. El dormitorio, en otro tiempo opulento ha caído al mismo estado de abandono. Un gran montón de basura cubre una de las esquinas de la habitación, con algunas mantas y sacos de dormir en otra de las esquinas. Los PJs pueden encontrar algún equipo de aventurero común, entre los sacos de dormir.

El ático, se encuentra virtualmente vacío, salvo por dos montones de basura y **12 enjambres de murciélagos gigantes** que entraron volando por una sección rota del techo. Los PJs pueden ver a los murciélagos nada más entren en el ático, y los murciélagos solo atacaran en caso de ser molestados o si el grupo hace algún ruido fuerte. El montón de basura más alejado de las escaleras contiene un escondrijo secreto. El propietario enyesó una sección del techo del ático para mantener el escondrijo a salvo, pero esto y el peso del mismo, con el paso del tiempo hizo que el techo se desprendiera causando un agujero y que el escondrijo cayera al suelo (este es el agujero por el cual los murciélagos entraron). Actualmente, el contenido del escondrijo, una pequeña caja de metal, cubierta de restos de yeso y techo, contiene 750 po en varias gemas sin cortar (sacadas de la mina), una anillo de platino de valor 150 po, y *

4 La fundición.

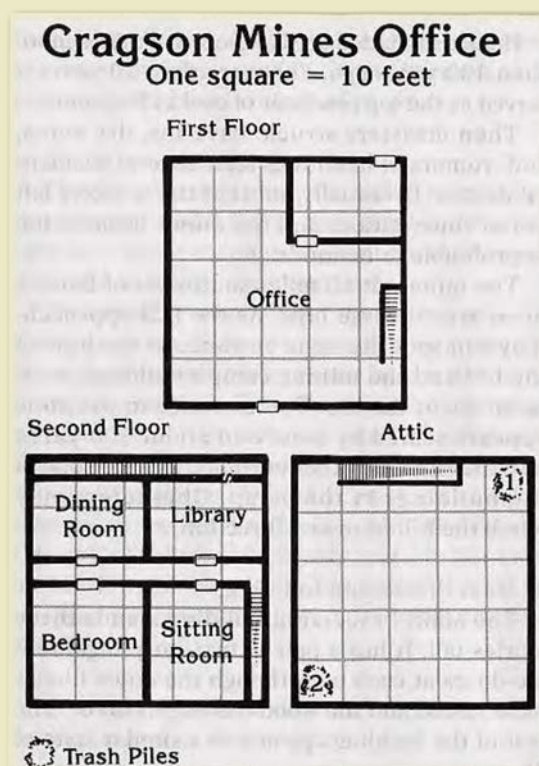
Este es uno de los edificios de una sola planta más grandes del campamento, y parece de construcción mucho más reciente que el resto de edificios. La entrada, lo suficientemente grande como para dejar pasar vagonetas o carros de gran tamaño, se abre a una gran habitación con un pequeño horno de fundición en el centro. Herramientas para fundir mineral en lingotes están almacenadas en una esquina. Tres moldes para hacer lingotes se encuentran en el suelo cerca del horno.

5 La cantina.

Este gran edificio de una planta tiene tres puertas de entrada en la fachada y otra puerta en el lado posterior. Las puertas frontales conducen a la cantina, donde cuatro orcos están actualmente comiendo entre unas mesas rotas.

La puerta trasera conduce a la cocina principal, con una puerta que conduce después a la cantina, conectando ambas estancias. Aquellos que entren a través de la cocina podrán escuchar a los orcos comiendo en la estancia principal, y quizá ganen la ventaja de la sorpresa.

6. La casa del patrón de la mina



Este simple edificio es el único construido en piedra en el complejo. Los PJs podrían entrar a través de una puerta de madera chapada en metal, la única entrada al edificio.

El edificio fue una vez la casa de patrón de la mina. Los orcos la reconocieron como la casa de un enano y la saquearon de un modo particularmente repugnante. Esto le permitió a un ogro, el sentirse como en casa en medio del desorden y los despojos, y ahora duerme en el dormitorio. Cuando los PJs entren en la sala principal, el ogro emerge para ver quien ha irrumpido en "su" casa:

El ogro lucha desarmado, pero tiene una espada a dos manos en el dormitorio que irá a buscar en cuanto considere oportuno (3d6 + 4 de daño cortante o 3d8 +4 de daño cortante si la usa a dos manos; en vez del daño listado en la entrada de Ogro por la Gran clava).

7. La cuadra

Este edificio muestra signo de algún tipo de mantenimiento menor. Unas grandes puertas de madera dobles conducen al interior desde el frontal.

Dentro, los PJs encuentran un yunque y un juego completo de herramientas de herrería. Hay picos y ruedas de vagonetas crudamente forjadas por orcos, apoyándose contra el muro cercano al yunque.

8. Los establos.

Este edificio pobremente construido tiene una pareja de grandes puertas dobles, aunque solo una de las parejas de puertas se mantiene en pie (las otras permanecen debajo de una delgada alfombra en el suelo). Los muros han perdido numerosos tablones y dispersos rayos de sol entran por entre las tablillas de la pared.

Los orcos han colocado aquí a seis caballos de tiro, junto a tres vagonetas orcas.

9. Almacén

El almacén, un edificio de solo una planta con dos puertas dobles en su fachada. Dentro, los PJs encontrarán una gran habitación con muchos barriles y cajas. Los barriles contienen cerveza orca (relativamente rancia), y las cajas tienen cientos de flechas, todas con la marca de las Tierras Escudo.

10. Almacén de mineral

El almacén de mineral es un gran edificio usado para guardar el mineral que esperaba su proceso. Excepto por algo de polvo de carbón, se encuentra vacío.

11. Almacén general

El almacén general consiste en un edificio con tres puertas simples cada una conduciendo a una habitación separada. Una vez el almacén suministró a los mineros los productos que necesitaban cuando

vivían aquí. Ahora permanece lleno de basura.

Cualquiera que abra la puerta central activa una trampa de ballesta dejada por los orcos. Detectar la trampa es una prueba de CD 16 de Sabiduría (Percepción) pero solo si se la busca activamente, e inflige 1d8 + 3 de daño penetrante en caso de que el personaje que abrió la puerta no supere una tirada de salvación de CD 14 de Destreza.

12. Taberna

La taberna es un pequeño pero bien construido edificio, con puertas simples delante y detrás de la misma. **Seis orcos** están jugando a las cartas dentro, los PJs ganan automáticamente la iniciativa en el primer asalto de combate y ventaja a la iniciativa en el segundo asalto.

Estos orcos son los conductores de las vagonetas del **edificio 8**, por lo que tienen un limitado conocimiento de las operaciones bajo suelo. Estos orcos beben la cerveza fuerte y rancia de un barril, y tienen 154 pp en varios montoncillos en la mesa.

13. Templo

Este edificio servía como templo para los mineros. Un gran candado en una cadena sella la puerta doble que da acceso a esta bien construida estructura.

Los jugadores pueden sospechar que las cadenas se



El plan de luz

El mismo luz ha desarrollado un plan para golpear el corazón de Furyondia y reavivar la guerra contra los humanos cuando estos se encuentran todavía en plena reconstrucción. El plan es tan simple como mortal. Primero, ha ordenado una serie de ataques en los puestos fronterizos para atraer la atención de las fatigadas tropas de reserva en los mismos. Mientras tanto, ha establecido secretamente una base de humanoides dentro del territorio de Furyondia, usando las incursiones como diversión para ocultar sus envíos de suministros, cargamentos, y movimientos de tropas.

Cuando la base se encuentre preparada, luz atacará en toda la frontera y forzará a Furyondia a mandar sus tropas al frente. Entonces, con las regiones interiores de Furyondia vulnerables, la base secreta de luz lanzará un ataque, capturando los territorios indefensos y cortando las líneas de suministro a las tropas de la frontera.

Las hordas de la Sociedad Astada cruzaran entonces el río Veng, presionando a las tropas de la frontera. En el momento adecuado, se unieran con las tropas de la base secreta en el interior de la región, proporcionándoles refuerzos. En ese momento, las fuerzas en coalición, aplastaran a Furyondia de una vez por todas.

Los PJs han entrado en la base secreta por sí mismos, siendo quizás la única esperanza contra el plan de luz y la derrota final de Furyondia.

colocaron para mantener a la gente fuera, pero en realidad se colocaron para contener algo dentro, los esqueletos que se levantaron después de que los orcos profanaron el templo.

Permite a los jugadores abrir la cerradura del candado o forzar la entrada rompiendo las puertas; cuando entren les golpeará un fortísimo hedor, tan fétido que tendrán que realizar una tirada de salvación contra venenos a CD 14 de Constitución. Aquellos que fallen sus tiradas tendrán que pasar un asalto entero vomitando y sufrir la condición de Intoxicado hasta que logren pasar una tirada de salvación de Constitución de CD 14 (cuesta una acción reponerse para realizar la tirada). Los personajes tendrán que cubrirse las narices y bocas para entrar.

Una vez dentro, los esqueletos se levantan de los escombros y atacan al siguiente asalto. Observa que los PJs deben mantener sus caras tapadas durante el combate o sufrirán los efectos del fétido hedor con tiradas de salvación cada asalto.

Encuentro de dificultad Fácil-Media (5 personajes de nivel 3) 500 PX

Grupo de esqueletos reanimados: 10 esqueletos

14. Chimenea

Este es uno de los edificios más pequeños del complejo y puede ser confundido fácilmente por una letrina. Tiene solo una puerta que abre a un pozo de chimenea que se extiende por los túneles inferiores. (el DM tiene que tener cuidado con PJs rompiendo la puerta y cargando hacia dentro, pues puede que caigan al pozo de la mina), El pozo tiene 7' (2,13 m) de lado y tiene una cuerda de unos 200' (60 m) de largo hacia abajo, hasta donde alcanza la vista en la oscuridad, atada a una estaca dentro de la puerta.

La chimenea es un conducto de aire que ventila las minas inferiores, se ensancha y se estrecha durante 200' (60m) de descenso, practicable en su totalidad incluso para humanos muy grandes (los ogros deben escurrirse un poco). La chimenea finaliza en la **cámara 1**.

Los enanos mineros tallaron salas y pasillos en la dura piedra. Los techos tienen 10' de altura a menos que se especifique lo contrario, y los PJs deberán proveerse de sus propias fuentes de luz.

Los orcos en el complejo representan a las mejores tropas de luz, por lo que no deberían rendirse a no ser que no exista manera de escapar y avisar a sus camaradas de otras zonas del complejo.

Podrías querer realizar encuentros aleatorios en la mina si el grupo se entretiene, hace mucho ruido o los jugadores quieren un poco más de emoción. Tira un 1d20; los encuentros ocurren en una tirada de un 19+. Usa la tabla para determinar que se encuentran. Puedes realizar una tirada con la frecuencia que consideres necesaria. Una tirada cada hora (si los PJs son sigilosos) o cada 10 minutos (si van como un elefante en una cacharrería) podría ser apropiada.

1. Orcos incursores (Encuentro dificultad Media)
2. Orcos (Encuentro de dificultad Difícil)
3. Ogro (1)
4. Reptador Carroñero. (1) Si es encontrado y muerto, quita la criatura de la cámara 8. Si la criatura de la cámara 8 es destruida, quita al carroñero reptante de la tabla de encuentros (son el mismo) y sustitúyelo por una patrulla de orcos (los arriba mencionados en la tabla)
5. Ratas gigantes (Encuentro de dificultad Fácil)
6. Camprats (Una especie de roedores, como perros de las praderas subterráneas, propios de Falcongris, usa Tejones) (Encuentro de dificultad Media)
7. Enjambres de Ciempiés gigantes (Encuentro de dificultad Fácil)
8. Hobgoblins (Encuentro de dificultad Media)



Cámara 1

Esta cámara, debajo de la chimenea, tiene el techo a 15' del suelo. **Dos orcos** permanecen aquí, usando su visión en la oscuridad para ver en la misma. Los orcos atacan en cuanto el primero de los PJs descienda de la chimenea. Dale a los orcos la iniciativa y permíteles atacar con ventaja e ignorando el escudo del PJ. El personaje puede evitar esto simplemente dejándose caer en el tramo final del descenso. Esto es una caída de 15', que causa 1d6 de daño (caída en suelo de piedra)

Los otros PJs pueden descender este último tramo de cuerda a salvo, cuando los orcos ya estén trabados en combate. Intentar ayudar al combate que transcurre debajo, aun agarrados a la cuerda es bastante difícil, conjuros con componentes somáticos o disparos de arco son imposibles, y esta posición hace impracticable la mayor parte de ataques con otras armas. Señala a tus jugadores la precariedad exacta de la situación de sus personajes, colgados de una fina cuerda en la más absoluta oscuridad, suspendidos a 15' encima de un remolino de espadas luchando.

Si los personajes se traban en combate con los orcos de la cámara 1 por más de dos asaltos, los orcos de la cámara 2 mandan a uno de ellos para investigar. Este orco llega en el asalto 3 y se une a la batalla. Si el orco no vuelve con sus camaradas, los orcos restantes se dirigen a la cámara 1 y llegan en el asalto 10. (Ver la cámara 2 para los detalles de estos orcos).

Cámara 2

Los orcos usan esta cámara de 20 pies de alto como sus barracones. Una única antorcha ilumina la estancia desde un candelabro en la pared en el muro sur. La habitación contiene 6 literas de madera sin tallar, una mesa y cuatro sillas.

Los **seis orcos** en esta habitación pueden haber ido a la cámara 1 a combatir allí. En caso contrario, los PJs pillan a estos orcos con la guardia baja y ganan un asalto de sorpresa.

Los orcos tienen 40 po acuñadas en las Tierras Escudo y 240 po en joyería conseguidas en saqueos, dispersas entre las diferentes literas.

Cámara 3

Los orcos usan esta oscura cámara para almacenamiento. Cajas y grandes cajones llenan la zona, conteniendo armas y armaduras de las Tierras Escudo. **Tres Arañas gigantes** han infestado las cajas; cuando los personajes abran una de ellas, las arañas les atacaran intentado sorprenderles.

Cámara 4

Esta cámara de 25' de altura hace de barracones para los orcos. Una única antorcha ilumina la habitación desde una alcoba al norte. En el instante que los PJs entren, los **dos orcos** atacan.

Cámara 5

Esta cámara de 20' de alto y esta iluminada por dos antorchas, una en el muro este y la otra en el muro oeste. Cuando los PJs estén en el segundo turno de aproximación en el túnel, oirán una cháchara gritada con gran efusión y gritos. Aquellos que hablen la lengua orca, lo reconocerán como una discusión sobre un juego de cartas. **Cuatro orcos** permanecen en una pequeña mesa, gritándose y empujándose los unos a los otros, con otros **dos orcos** acostados en dos camas cercanas. La discusión ha distraído momentáneamente a los orcos, y si los PJs les atacan ganaran automáticamente la iniciativa en el primer asalto de combate.

Los PJs encuentran 180 pp en la habitación, la mayor parte en la mesa.

Cámara 6

Esta cámara contiene el cuartel principal de los orcos, que actualmente están durmiendo en sus camas. Cualquiera que no entre inadvertidamente en esta habitación, despierta a uno de los orcos (Percepción Pasiva de 10). El orco grita un aviso a sus camaradas,

los cuales saltan de sus camas desnudos tomando sus armas cercanas, atacando al final del asalto. Los personajes que realicen con éxito una prueba de su Destreza (Sigilo) cada asalto puede matar a un orco dormido (uno por cada asalto), pero cualquier fallo en la habilidad, despierta a uno de los orcos y desencadena el combate. En total son **12 orcos incursores** en esta cámara.

Los PJs encontraran 220 po entre las posesiones de los orcos.

Cámara 7

Los orcos han atado a sus lobos aquí, y han puesto una puerta de tablones de madera en la entrada, atada con un pequeño candado. Los lobos comienzan a ladrar y aullar si huelen a los PJs, con su Percepción Pasiva de 13 (18*) o si estos permanecen a menos de 30' de distancia de la cámara abierta. El ruido no atraerá a ningún orco, no hay ninguno cercano, pero debería asustar a los jugadores lo suficiente para darles un buen susto.

*Gracias a su rasgo de oído y olfato agudos

Si son soltados, los lobos atacaran a los PJs, pero si no se encontraran indefensos en sus corrales. (Los PJs no ganan experiencia por acabar con criaturas indefensas)

Cámara 8

Esta cámara de 30' (9 m) de alto contiene la fuente principal de alimento orca. Un reptador carroñero está al acecho entre las cajas, domesticado por los orcos después de muchas escaramuzas. Los PJs que entren en la habitación verán una chuleta de carne fresca cerca de la entrada. El reptador carroñero ataca desde detrás de una de las cajas poco después de que el PJ entre. Tira normalmente las posibilidades de sorprender a los PJs.

Las cajas contienen varias delicias y alimentos orcos (comestibles, pero generalmente repulsivos para cualquiera no orco). Además, los PJs encuentran una caja que tiene en su interior 6 pociones de curación.

Cámara 9

Esta cámara sirve como control de accesos para prevenir la entrada a la cámara 10. La cámara, de 10 m de alto contiene tanto orcos como orogs haciendo guardia.

Encuentro de dificultad Media-Difícil (5 personajes de nivel 3) 950 PX

4 orcos incursores

3 orcos

1 orogs

El pasillo del sur conduce a la entrada de la mina (intransitable). El pasillo hacia el norte conduce a la cámara 10.

Cámara 10

Esta cámara de 7,6 m de alto contiene los depósitos de las pagas del ejército. Una puerta de rejilla de madera sujeta con un pequeño candado cubre la entrada. Los PJs pueden ver numerosas cajas y sacos a través de los huecos entre las rejas. **Un ogro** espera dentro para atacar a cualquier individuo no autorizado a entrar a la cámara. Solo le tomara un momento darse cuenta que esto también incluye a los PJs. Espera escondido detrás de varias cajas de gran tamaño, tira por sorpresa normalmente.

Las cajas contienen 2,000 po, 8,000 pp y 12,000 pc, todas mezcladas. Una espada larga +1 está escondida en la caja de las piezas de cobre, debajo del montón de piezas. Los jugadores podrían verse tentados a tomar todo el tesoro que puedan llevar, pero recuérdales sobre la carga y las penalizaciones al combate que podrían sufrir sus personajes. Si los jugadores parecen codiciosos, asegúrate de que lleven específicamente anotadas las cantidades de peso que sus PJs llevan encima.

Cámara 11

Los orcos no tienen ningún uso particular para esta cámara, así que está vacía y sin vigilancia. Un examen más de cerca revela que esta era la cámara en la que los tres humanos encontraron el mineral de oro, aunque la veta está prácticamente agotada ahora, un PJ enano o competente con las herramientas de artesano adecuadas puede, si tiene tiempo y las herramientas, extraer unas 100 po en oro en bruto.

Cámara 12

Esta habitación contiene el **encuentro principal** de la aventura, los **El Cacique de guerra del ejército Orco** y sus secuaces.

Destruir a este líder derrotará a las fuerzas orcas dentro de la base y los dispersará al otro lado del río Veng. Cuatro antorchas iluminan esta cámara de 15' (4,5 m) de alto, cada una en uno de los cuatro muros. El caudillo ha escuchado el combate de los PJs cuando atraviesan la cámara 13, y se encuentra listo para el combate. Estos orcos representan la élite de las fuerzas secretas de luz en Furyondia.

Los PJs encuentran mapas detallando los planes de guerra de luz esparcidos en una mesa en el centro de la habitación, así como 300 po y dos pociones de curación en un cofre en una esquina. Los mapas



detallan los planes de guerra descritos en el principio del capítulo.

Cuando los orcos descubran la muerte de sus líderes, su moral falla automáticamente y corren la voz a través de todo el complejo mientras intentan escapar. Por supuesto, existe la posibilidad de que los PJs no se den cuenta de que la muerte de los caudillos causa que los orcos salgan disparados. Los exploradores lo sabrán automáticamente, pero permite a los otros PJs una prueba de Inteligencia para que hagan la deducción, los PJs han encontrado suficientes orcos para saber cómo actúan!

Por supuesto, si los PJs no llegan a esta conclusión, pueden simplemente arrebatar los planes de luz, y salir con ellos del complejo a todo correr, lo cual, junto a que los orcos encontraran a sus líderes muertos, también servirá.

Encuentro de dificultad Difícil-Mortal (5 personajes de nivel 3) 1500 PX

1 Caudillo de guerra orco (Morgo Brazofuerte)
4 orcos

Cámara 13

Esta cámara protege la sala de guerra del caudillo del ejército orco. Y contiene algunas de las mejores tropas orcas de todo el complejo, que actúan como líderes y consejeros (cuando Morgo se deja) del ejército.

El ruido de la lucha en esta habitación alertará al caudillo, que se preparará para la batalla. Si los personajes logran de alguna manera pasar delante de estos orcos sin alertarlos o sin provocar ruido, entonces dales ventaja en la iniciativa contra el caudillo orco y sus secuaces.

Encuentro de dificultad Difícil (5 personajes de nivel 3) 1200 PX

1 orog
1 ojo de Gruumsh
3 orcos

Cámara 14

Esta cámara también sirve como barracón, y es idéntica a la **cámara 2**, incluyendo a los orcos. Estos

orcos, sin embargo, están demasiado lejos para oír el combate en la cámara 1. Los PJs podrán encontrar 60 po en varias literas en la cámara.

Cámara 15

Esta cámara contiene la armería principal orca. Armas y armaduras llenan grandes cajas, esparcidos por esta habitación de 20' (6 m) de alto. Otro candado bloquea la puerta a la entrada.

Dentro hay suficientes armaduras y armas para equipar a un pequeño ejército. La mayor parte de las armaduras son pesadas armaduras de cuero orcas (trátalas como cuero tachonado), diseñadas para las tácticas de atacar y correr de los hostigadores.

Cámara 16

Esta cámara es el puesto de guardia principal, protegiendo la entrada del complejo. Esto significa que los orcos aquí están preparados para los problemas, hay pocas probabilidades de sorprenderlos.

Encuentro de dificultad Media (5 personajes de nivel 3) 750 PX

1 orog
3 orcos

Cámara 17

3 Lobos guardianes habitan esta cámara, aullando cuando sienten el olor de no orcos de la misma manera que los lobos en la cámara 7. A diferencia de aquellos, estos lobos al aullar alertan a los humanoides de la cámara 16. Los lobos tienen una Percepción Pasiva de 13 (18*) de oler a cualquier no orco que pase a 30'

*Gracias a su rasgo de oído y olfato agudos

Otra vez, los orcos han encerrado a los lobos en un corral. Los lobos atacan si los personajes los sueltan, porque de otro modo están indefensos. Esta cámara solo tiene 1,20 m de alto.

El túnel del norte conduce afuera del complejo, a una entrada secreta en los bosques cercanos.

Conclusión.

La destrucción del Caudillo del ejército orco dispersa a las fuerzas de humanoides y destruye el incipiente plan de luz de conquistar Furyondia.

Con los mapas de guerra de luz en vuestras manos, el conde Jakartai y el rey Belvor IV pueden anticipar sus movimientos e impedir que se desarrolle tal plan. Los puestos fronterizos a lo largo de la ruta son

fortificados, totalmente guarnicionados, y se les proporcionan adecuados fondos para su mantenimiento.

Jeremiah finalmente consigue darle al Conde el libro de Jetero, el cual proporciona amplias evidencias para condenar al Sargento Krayquer como un traidor.

Gillmore le interrogará hasta que confiese, para después ordenar su ejecución.

Malin y Esmeralda realizan con éxito su viaje a Willip, entregando la carga de oro y volviendo a Greatwall a tiempo para el invierno. El viaje a partir de Barduk se encuentra mucho mas tranquilo, e incluso existe la posibilidad de encontrar algun barco que realice la ruta hasta Willip. Sin los ataques de los humanoides, será un crucero de placer, comparado con los pasados acontecimientos. Los Pjs, pueden por supuesto, acompañarles si así lo desean.

Los mercaderes de Willip por el momento no viajaran por la ruta, quizás en la primavera, cuando las cosas se hayan normalizado, pero bueno, Jakartai no esperaba tenerlo todo.

Para los PJs, lleguen después de su ataque a la fortaleza o acompañados de los mercaderes de vuelta de Willip, Jakartai les dará una bienvenida reservada a los héroes en Greatwall, doblará su recompensa y les ofrecerá puestos en las fuerzas secretas Furyondianas, recomendaciones para el Colegio de Guerra de Chendl, o para los caballeros Furyondianos de la Orden del Venado. El DM puede usar esto como un buen punto de inicio para futuras aventuras, o puede idear otras recompensas que proporcionen oportunidades de comenzar nuevas tramas.

La recomendación después de esta aventura sería hacer algunas aventuras de frontera, quizá en la propia Chendl. Los próximos meses se empezara a gestar la futura Gran Cruzada norteña, que incluye la recuperación del Cayado de Rao de Drax el Invulnerable de Rel Astra por ejemplo.

Recuperar la antigua capital provincial de Grabford es una de las premisas fundamentales de Jakartai. Esto podría ser el comienzo de una serie de aventuras que incluyeran la posibilidad de encontrar al no muy querido antiguo Conde Halpern, o enfrentarse al misterioso muerto viviente chupasangres que comanda las fuerzas de luz allí.

Y, por supuesto ¡Siempre está la posibilidad de la venganza de Luz!, El semidiós continua sus maquinaciones, indignado porque su brillante plan haya sido frustrado por un grupo de novatos. La próxima vez, se asegurará de no confiar sus planes a incompetentes... la próxima vez.