

La Ciudad de los Ladrones

Por Sharky 21

Introducción

Los personajes acaban de llegar al pueblo de Cangas del Morrazo en Galicia. Corre el invierno de 1316 y la noche está a punto de dejarse ver.

Al atravesar las puertas de entrada a la ciudad pueden darse cuenta que dicho pueblo ha conseguido abrirse paso entre la pobreza que abunda por la zona y se ha convertido en uno de los pueblos de paso obligado de los comerciantes que utilizan las rutas comerciales del noroeste de la península. Sus edificios están bastante ornamentados y por sus calles abundan los carros y los comercios aunque la gente comienza apresuradamente a retirarse a sus aposentos. Poco después, la campana del alto campanario comienza a sonar y posteriormente, una voz de un hombre grita casi con desesperación:

—¡Ha llegado la noche! ¡Ha llegado la noche! Rápido, todos hacia sus casas.

En ese momento, una extraña y pesada niebla comienza a ceñirse sobre las calles de la ciudad y lo último que los aventureros alcanzan a ver es la posada del Viejo Sapo situada al otro lado de la calle donde ellos están.

La Posada del Viejo Sapo

En el interior de la posada se encuentran varios inquilinos y entre ellos el posadero, que justo cuando los personajes hacen su entrada se dirige hacia la puerta de roble y cierra con una llave cuatro cerrojos colocados a lo largo del canto de la puerta. Extrañamente nadie parece interesarse por los recién llegados y serán atendidos correctamente por el posadero mientras una joven mujer comienza a encender una gran fogata en una de las chimeneas.

Todo el mundo evitará cualquier conversación con lo relacionado al extraño misterio que parece haber caído sobre el pueblo de Cangas del Morrazo, y la única conversación que podrán mantener será para conseguir una habitación.

Owen Carralif

Mientras los personajes se disponen a cenar y a dirigirse a las habitaciones, un hombre que se hace llamar Owen Carralif, golpea fuertemente la puerta por fuera y como si de un sirviente cualquiera se tratase, el posadero le abre la puerta y le deja pasar.

Owen es un hombre de mediana estatura y va vestido con un traje escarlata. De su costado cuelga una espada y al entrar en la posada entrega su húmedo gorro al posadero, el cual lo deposita en una cabeza de ciervo cercana.

Posteriormente Owen se dirige a los aventureros y se presenta, diciendo que es el alcalde de Cangas del Morrazo, enviado por el Barón de Lugo Marcos, para tener estas tierras vigiladas. Comenta a los personajes que su reciente llegada ha sido ya comentada por todos los rincones del pueblo y que por ello se encuentra él ahora en la posada. Ha arriesgado su vida llegando a la posada durante la noche porque está desesperado y para poder comentar el problema que ha recaído sobre sus tierras como una maldición. A continuación llama al posadero y le manda traer comida y bebida para todos los aventureros y les invita a cenar con él en una mesa cercana. Contándoles la siguiente historia:

“Forasteros, he oído hablar de vosotros y de vuestras aventuras, y necesito ayuda.

Nos hallamos en una grave situación. Vivimos bajo el peso de una maldición y me corresponde a mi librar a mi pueblo de ella. Hace diez días llegaron hasta el pueblo dos hombres encapuchados a lomos de dos caballos negros. Preguntaron por mí y cuando salí a recibirles me dijeron que venían a buscar a

Mirelle mi hija bien amada para llevársela al Noble Bone, su señor. Supongo que habréis oído hablar de él y de su cruel actitud con todo aquel que le rodea. Por supuesto y como es lógico me negué a su petición y sin mediar palabra, los dos misteriosos mensajeros dieron media vuelta y salieron de la ciudad cabalgando lentamente y con la cabeza agachada, hundida en el pecho.

Pues bien, esa misma noche, después de que los mensajeros se hubieran marchado comenzaron nuestras desgracias. La niebla nos inundó y lo que parecían unas terribles bestias por los ruidos que se escuchaban sembraron el terror durante toda la noche en el pueblo entrando a saco por puertas y ventanas y matando a las pobres gentes que hallaron dentro. Por la mañana contamos 23 muertos y desde ese día, cada noche vuelve la niebla y las terribles bestias amenazan nuestro pueblo por ello atrancamos fuertemente las puertas y las ventanas. Algunos lugareños han comenzado a decir que deberíamos entregar a Mirelle al señor Bone. ¡Cobardes traidores! ¡Debería hacerles azotar!

Nuestra única esperanza sois vosotros, forasteros. Hay un hombre llamado Nicomedes que por razones que nunca entenderé vive en La Estrada. Dicho lugar se conoce comúnmente como la Ciudad de los Ladrones porque en ella habitan todos los ladrones, piratas, asesinos, bandidos y malhechores que operan en kilómetros a la redonda. Es un viejo y sabio ermitaño y me imagino que solamente él puede conocer la solución a este gran problema que ha caído sobre el pueblo de Cangas del Morrazo. Era amigo mío hace muchos años y os suplico que nos lo traigáis, ya que ninguno de nosotros se atreve a entrar en la ciudad de La Estrada.

No tengo mucho que ofreceros, pero si aceptáis la misión que os acabo de encomendar, recibiréis 100 monedas cada uno además de —en ese momento se levanta y retira su túnica escarlata— uno de estos cuchillos cada uno también —cuando el alcalde retira su túnica podéis observar unos cuchillos tan bellos que nunca os habríais podido imaginar que existieran armas semejantes (los cuchillos hacen una daño extra de 1D4)—.

Deberéis partir con la primera luz de la mañana, para entonces las bestias ya se habrán marchado.”

Todo lo que Owen hablará posteriormente será de que camino deben de seguir los personajes para llegar a la Ciudad de los Ladrones.

La Noche

La noche en la posada es muy pesada y por fuera pueden escucharse ruidos de arañazos y gruñidos. Los personajes no podrán ver que son las bestias de las que ha hablado Owen debido a la espesa niebla. Si alguno de los personajes se pierde por las calles de la ciudad durante la noche, será encontrado al día siguiente entre la lista de cadáveres.

La Ciudad de los Ladrones

El viaje desde Cangas hasta la ciudad de los ladrones se realiza sin peligro y se tardan cinco días en llegar. Cuando los aventureros llegan a la ciudad ven que esta está amurallada y que tres guardias vigilan en la entrada de las murallas. Además hay varios hombres crucificados a lo largo de toda la muralla y varios cuerpos ahorcados en una de las higueras cercanas a la puerta de la ciudad. En cada lado de la puerta hay dos jaulas, y dentro de ellas, un esqueleto en una y un hombre moribundo en la otra.

Cuando los aventureros intenten penetrar en la ciudad, los guardias les contarán el paso interrogándoles sobre el motivo de su entrada a la ciudad. Si le dicen al guardia que vienen a ver a Nicomedes, este les dirá que esperen un poco que va a llamar a

una patrulla que les escoltará a través de la ciudad. La patrulla está formada por el doble de guardias que aventureros, y en el momento en el que llegan sujetan cada dos a un aventurero con la intención de arrestarlos y llevarlos a la cárcel, mientras que el primer guardia dice:

—¿Con que quieres ver a Nicomedes eh? Guardias, llevad a estos imbéciles a la cárcel y que les pongan grilletes, y luego arrojad la llave lejos.

Esto solo se evitará con un soborno de 15 monedas por guardia o con la lucha. Si el soborno no llega a ser del agrado de los guardias, les encarcelarán de todas formas.

Tras el soborno, los guardias dirán que si Lord Azur descubre que vagan por la ciudad sin un permiso, les hará degollar. No darán más explicaciones.

La Cárcel

El edificio de la cárcel es pequeño para el índice de delincuencia que hay en la ciudad. Los aventureros son conducidos a su interior y posteriormente, tras descender por unas escaleras desarmados y metidos en tres celdas. En la habitación en la que se encuentran hay cuatro celdas, dos en cada lado y en medio está una mesa donde se encuentran todas las pertenencias de los aventureros. En la cuarta celda se encuentra un anciano que dirá a los aventureros que por 20 monedas les dará la libertad.

Los personajes tienen dos opciones, aceptar la palabra del anciano o hacerse pasar por enfermos entonces los guardias les echarán de la cárcel a las calles quitándoles lo que se les antojen. Si los personajes dan al viejo 20 monedas, este les ofrecerá una llave que abre las puertas de las celdas. Extrañamente el viejo quiere quedarse en la celda. Y no sabe nada de ese tal Nicomedes.

Cuando los personajes suban al piso superior deberán enfrentarse a tres guardias. Una vez que se haya acabado el combate podrán recuperar todo su equipaje, además de un pase que permite andar por la ciudad como mercaderes.

Las Calles de la Ciudad

Al salir de la cárcel los personajes se encuentran en un cruce y pueden tomar tres direcciones:

- Hacia el oeste por la calle de la Llave.
- Hacia el Norte por la calle del mercado.
- Hacia el este por la calle del reloj.

Hacia el oeste por la calle de la Llave

Caminando hacia el oeste por la calle de la Llave, los personajes pueden divisar en la acera de la izquierda una gran llave de hierro colgada a la entrada de una pequeña tienda en cuyo escaparate hay un letrero que pone Alfonso Márquez Cerrajero.

Al fondo de la tienda está sentado en un taburete un viejo y pequeño hombre con lentes. Está cortando una llave con una máquina que hace un ruido chirriante y desagradable. Al cabo de un rato sin prestar atención acaba de perfeccionar la llave y se dirige al mostrador preguntando “¿Qué desean?” :

Si se le pregunta por Nicomedes el enano preguntará que porque le buscan y si en la conversación se habla bien de Nicomedes, el enano llena su cara de odio y pronuncia cuatro nombres en voz alta. Al instante aparecen cuatro enormes perros con la boca llena de espuma y gruñendo, que atacan a los personajes cuando su amo dice “Matad a los amigos de Nicomedes”. El enano escapa durante la pelea.

En cambio si se le habla mal del tal Nicomedes dirá “Un enemigo de Nicomedes es amigo mío. Bienvenidos forasteros”. Alfonso explicará únicamente que Nicomedes vive solo en una choza bajo el puente Cantarín que cruza el río y une la parte vieja de la ciudad con el puerto. El puente se haya en mitad de la ciudad y que casi todas las calles de la ciudad conducen a él.

En la tienda se puede comprar una llave maestra y Alfonso asegura que sirve para cualquier puerta de la ciudad por 80 monedas.

Continuando hacia el oeste por la calle de la Llave, se puede observar como la calle hace un giro y toma ahora la dirección norte. En ese momento, los aventureros se sentirán observados,

pero no verán a nadie que les esté mirando. En ese momento un niño sale de una de las casas y entrega una nota a los aventureros, y sale corriendo de nuevo hacia su casa. En la nota pone: “Dejad en el suelo 60 monedas o moriré. En este instante hay 7 flechas apuntándoos”. La nota es verdad y si los aventureros prosiguen su camino sin dejar el dinero, serán atacados por 7 flechas que no sabrán de donde han venido. Tras el ataque nadie se dejará ver. Si depositan las 60 monedas, podrán seguir su camino.

Continuando hacia el norte por la calle de la Llave, los personajes podrán divisar una casa pintada toda ella de rojo. En la puerta hay un enorme cartel en el que pone “Bienvenidos”. Al entrar en la casa se encuentran con una habitación pintada de rojo totalmente vacía, a excepción de dos frascos de cristal. En uno hay un escorpión de oro y en el otro un escorpión de plata. Al fondo hay unas escaleras que ascienden hacia el primer piso (el escorpión de oro es un talismán de Resistencia [Resistencia +2] y el escorpión de plata es un talismán de Fuerza [Fuerza +1]).

Al ascender por las escaleras, los personajes llegan a una pequeña habitación pintada de rojo en la que hay un hombre bastante grande sentado en una silla tras una mesa redonda, sobre la mesa hay una bola de cristal y otro escorpión, este de bronce. Cuando los personajes entran en la habitación se les queda mirándolos y si tienen un escorpión en su poder les atacará. Si no tienen ningún escorpión en su poder, les preguntará si quieren comprar alguno por 100 monedas cada uno. Si derrotan al guerrero, podrán encontrar en la habitación 4 monedas y el escorpión de bronce sobre la mesa (es un talismán de Habilidad negativa [Habilidad -1]).

Continuando hacia el norte por la calle de la Llave, los personajes se encontrarán con una patrulla de 4 guardias. Estos pedirán a los aventureros que se identifique y que les muestren el permiso para poder estar por las calles de la ciudad. Si los personajes cuentan con un permiso, los guardias continuarán con su camino. Si los personajes no cuentan con un permiso, los guardias atacarán. Si son derrotados, llevan en su poder unas llaves, 7 monedas y un mendrugo de pan.

Caminando hacia el norte por la calle de la Llave, la calle hace un nuevo giro y ahora se dirige hacia el este. Los personajes se encuentran con un gran montón de desperdicios en el que no encontrarán nada y se llenarán de un olor nauseabundo. Por último los personajes se encontrarán con un cruce por el que pueden dirigirse a todos los puntos cardinales. Este es el siguiente paso de la aventura.

Hacia el este por la calle del Reloj

Cuando los aventureros se dirigen hacia el este por la calle del Reloj, divisan en una de las aceras a un hombre sentado con las manos en la cabeza. Si los aventureros se aproximan a él, el hombre pega un salto y se lanza sobre uno de ellos al azar, sacando un puñal y atacando a dicho personaje en melé. Por su mirada fija y sus ojos fieros, se diría que es un loco o un poseso. Al derrotarle, se observa que lleva al cuello atada con un cordel una bolsita de cuero que contiene algo duro dentro. Si se abre se podrá observar que es una bolita de cristal que contiene un remolino de humo dentro (si la bola se rompe se obtendrá un yelmo mágico dorado ya que el humo se transformará en ello. Si se guarda durante mas de dos días será inútil).

Al continuar hacia el este, la calle gira bruscamente, tomando ahora la dirección norte. Aquí las casas son mejores y se puede observar que una de ellas tiene la puerta abierta. Al franquear la puerta se encuentran con un aposento de grandes dimensiones, de paredes oscuras y de suelo cubierto de paja. Flota en el aire un fuerte olor a vino que te recuerda a las peores bodegas que hayas visitado jamás. En el centro de la habitación se ve medio barril que hace las veces de mesa y unas toscas banquetas a su alrededor. Al fondo, un arco de piedra da a la parte trasera de la casa de donde sale el suave murmullo de una voz. El arco da a una habitación en la que hay un hombre bastante gordo sentado en el centro de la misma, está hablando solo unas ilegibles palabras sobre su vino. Lo único que no es normal en ese gracioso hombrecillo, son las fauces de diablo que tiene. Sus dientes están afilados y a veces pueden distinguirse tras su cabello unos pequeños cuernecillos. Antes de que nadie

pueda decir nada, la voz del carantoña⁹⁰ Blas suena como un trueno: "Alguien me ha robado el vino y la comida. ¿Queréis darme el vuestro?". Si se le da comida exigirá toda la que pueda a los personajes y si tienen vino intentará beberlo todo. Al terminar su festín exigirá a los personajes que se marchen de su casa. Si no se le da comida, atacará al personaje más cercano.

Si se le derrota en combate se podrá encontrar entre todos los trastos viejos que hay por el suelo una caja de madera que no tiene llave para abrirse. Dentro de la caja hay dos piedras preciosas, 15 monedas y un guante de seda blanco. El guante de seda es un objeto maldito y quien se lo ponga, notará como no se lo puede quitar mientras su mano se abrasa como si de una capa de alquitrán hirviendo se tratase. Posteriormente el calor se apaga, pero el personaje habrá perdido un punto de Habilidad.

Continuando hacia el norte por la calle del Reloj, se divisa a un niño jugando, dando vueltas alrededor de un barril. Cuando los personajes se acercan, el niño va hacia ellos, y les dice: "El barril es mágico señores, si toman un trago por 5 monedas, se curarán completamente sus heridas". El niño está diciendo la verdad, porque el lo cree de verdad. Si se toma una jarra, habrá que pagar por adelantado, y el personaje solo recuperará 1 punto de Resistencia no todo como había dicho el niño.

Al continuar hacia el norte por la calle del Reloj, los personajes son asaltados por tres hombres rechonchos pero fuertes que se hallaban escondidos. Su intención es clara, robarles todo el dinero. Los hombres huirán cuando alguno de ellos resulte herido. Si se les persigue, los aventureros deberán luchar contra cinco hombres en vez de contra tres.

En la acera de la izquierda se puede observar una tienda de flores. En el escaparate se ve tras un cristal un montón de flores exóticas. Dentro de la tienda, una vieja riega las flores, cuando entran levanta la vista, les sonríe y dice: "Buenas tardes, mi nombre es Pipe. ¿Que puedo ofrecerles? ¿Quiéren que les enseñe algunas de mis flores especiales?". Os explica que acaba de cortar una de sus flores doradas, la señora Pipe dice que la flor consta de diez pétalos, y que si es mojada en la sangre de un perro, cada pétalo que se arranque y se tire al suelo, se convertirá en una moneda de oro. La señora Pipe pide a cambio de la flor un objeto mágico.

En la acera de la izquierda, hay otra tienda, sin embargo, la reja que hay delante del escaparate impide ver de que se trata. La tienda está abierta y si se entra se puede contemplar que se trata de una joyería, pero solo cuando el dueño lo dice. En el interior, tras el mostrador de cristal se haya un fuerte hombre calvo con un parche que le tapa el ojo izquierdo. No hay joyas a la vista y el hombre os recibe con una sonrisa, pero su boca desdentada y sus sucias manchas, os inspiran recelo. Lleva a su costado una gran hacha de combate. El hombre pregunta si compras o vendes. Si compras puede ofrecerte varias joyas y muy caras pero ninguna mágica. Te comprará las joyas que lleves por no mas de diez monedas cada una. Si se le derrota en combate, se encontrará tres anillos de colores y 15 monedas.

Por último los personajes se encontrarán con un cruce por el que pueden dirigirse a todos los puntos cardinales. Este es el siguiente paso de la aventura.

Hacia el norte por la calle del Mercado

Cuando los personajes caminan hacia el norte, divisan a su derecha la puerta de un herbolario. A través del cristal se divisa una balanza sobre el mostrador y varios sacos de hierbas por el suelo, pero no parece haber nadie en el interior. Un cartel da la bienvenida a los clientes. Al abrirse la puerta, suena una campanilla, y un hombre fuerte lleno de tatuajes, sale de la trastienda. Lleva un delantal oscuro. También lleva una gran hacha en su costado. Si se le pregunta por las hierbas dirá que una porción de tabaco y una pipa cuestan 25 monedas de oro más 1 moneda por porción. El tabaco es horroroso y cuando los personajes enciendan la pipa, comenzarán a toser debido al mal sabor de este. Las hierbas medicinales cuestan 15 monedas de oro cada dosis. Al pagar las hierbas, el hombre dice que se deben mezclar las hierbas y colocarlas sobre una herida, favorecerán su curación. Desgraciadamente no siempre la mezcla es igual de poderosa. Se recuperan cada vez 1D4 de Resistencia.

Si se le pregunta por Nicomedes, el hombre dirá que por una moneda de oro contará todo lo que sabe sobre Nicomedes. Si se le entrega dirá que no sabe nada de Nicomedes. Si se le ataca y se le derrota, se encontrará un frasco que pone "ungüento curativo" en la trastienda que recupera 1D6 de Resistencia y tiene para 20 dosis. Si se sigue registrando la tienda, se encontrarán 11 monedas de oro que se encuentran en el interior de una hucha.

Al continuar hacia el norte, los aventureros divisan en la acera de la derecha una taberna de cuya puerta cuelga un cartel en el que pone "El Perro con Manchas". Al entrar en la taberna se divisa una habitación llena de humo en cuyo centro hay ocho mesas y sentados a su alrededor, los hombres más viles y ruines de muchos kilómetros a la redonda. Al fondo de la habitación, hay una barra larga, llena de jarras y botellas. Tras ella se encuentra el tabernero, es un hombre viejo, con una gran cicatriz que le atraviesa la mejilla izquierda y que tiene un enorme mandil. En una de las mesas hay tres enanos jugando a los dados. En otra mesa dos hombres discuten. En otra mesa hay tres hombre que clavan velozmente puñales entre los dedos.

Si los aventureros piden algo al tabernero este dirá frunciendo el ceño que no sirve a nadie que no sea de la ciudad, saca un puñal y lo clava en el mostrados y os pide que salgáis de la posada. Si hay pelea, el tabernero silbará y de la trastienda saldrá un hombre enorme armado. La gente de la taberna hace corro alrededor del personaje que monte la pelea y del hombre. A su vez comienzan a gritar "¡¡¡Pelea, Pelea, Pelea!!!"

Si se vence al gran hombre, el posadero atenderá con amabilidad a los aventureros. Si se le pregunta por Nicomedes, dirá: "¡No se que queréis de ese viejo raro. No se mezcla con nadie y vive solo en una choza de madera bajo el Puente Cantarín. Proseguid hacia el norte por la calle del mercado que atraviesa la plaza del mercado, y en seguida os encontrareis con el puente. Nicomedes no hablará con vosotros y todavía no conozco a nadie que haya podido entrar en su casa sin su consentimiento. Si queréis saber algo mas... Tiene poderes especiales..."

En una de las mesas tres enanos juegan a los dados. Cuando los personajes se acercan no hacen ni el menor caso debido a que están muy metidos en el juego. Al fin, uno se vuelve y pregunta si quiere alguien jugar. El juego es sencillo, se tiran dos dados de 6 caras y el que saque mayor puntuación gana. Se puede jugar cuatro veces antes de que los enanos decidan abandonar la posada por el aburrimiento.

En otra de las mesas, dos hombres discuten y si se dan cuenta de que alguien les escucha o son interrumpidos, se levantarán y se pelearán.

En otra mesa hay tres hombres que clavan puñales velozmente entre sus dedos. El juego es sencillo, hay que clavar el puñal entre los dedos durante un minuto lo más rápido que se pueda. El premio que se ofrece por ganar es de un objeto que dicen que es mágico pero del que no darán explicaciones, y si se pierde se perderán 5 monedas. El objeto mágico se trata de un brazaletes que impide ser molestado por los insectos y que mata a cualquiera de ellos.

Continuando hacia el norte por la calle del Mercado, el grupo se encuentra con dos ladronzuelos que pretenden robarles. Si se vencen, se podrán encontrar entre sus ropas 16 monedas y un frasquito de cristal con un líquido verde. Se trata de una poción de desgracia y el que la beba sufrirá una maldición que reducirá a la mitad sus puntos de Suerte durante 1 semana.

Continuando nuevamente hacia el norte por la calle del Mercado, los aventureros se encuentran ahora con una casa que destaca de las demás por su riqueza. Delante de su gran puerta de roble, parece ver una gran perrera de madera. Si los aventureros se acercan, podrán escuchar que del interior de la perrera salen fuertes gruñidos, y si se acercan demasiado, un fuerte lobo saldrá y se abalanzará sobre alguno de ellos. Dentro de la perrera colgada de un gancho, hay una gran llave de hierro que es la de la puerta de la casa.

La habitación a la que acceden los aventureros es bastante lujosa, ricos muebles y un suelo de mármol. Al fondo hay un arco que conduce a un pasillito y a la derecha unas escaleras que ascienden. Si registran la habitación podrán apropiarse de varios objetos de valor a determinar por el guardián. Pero lo que mas llama la atención es que sobre la mesa de jugar a las cartas, hay tres copas de plata del revés con las letras A, B y C respectivamente. Si se coge la copa A, un escorpión que había

⁹⁰ Véase pág. 140 del manual de juego.

debajo se abalanza sobre la mano del desdichado intentando picarle. Si se coge la copa B, se puede ver un montón de 12 monedas de oro. Si se coge la copa C, el aventurero sentirá como si acabará de coger un hierro al rojo vivo y sufrirá una quemadura que le restará durante una semana 1 punto de Habilidad.

Si se atraviesa el arco, se descubre una habitación también ricamente amueblada y al fondo de la misma un arcón que está cerrado. Si se intenta abrir se activarán dos trampas, una a cada mano del artista. En el interior del arcón se pueden encontrar unas 25 monedas esparcidas sobre un dorado escudo.

Si se suben las escaleras se encuentra un pequeño rellano en el que hay dos puertas y una ventana al fondo. Cuando los personajes suben, oyen un golpe en el piso de abajo y escuchan que alguien ha entrado en la casa y dice lo siguiente: "Sal volando bella mía, sal volando y busca al intruso". Si los aventureros se quedan, descubrirán a un pequeño ser alado de no más de 1 metro de largo que revolotea sobre sus cabezas mientras expulsa fuego y arañazos, parece una especie de murciélago rojo.

En el piso superior, se encuentra sobre una mecedora un hombre gordo que dice al ver al grupo: "Pagaréis con vuestras vidas por haber matado a mi criatura". Es una especie de hechicero.

Por último los personajes se encontrarán con un cruce por el que pueden dirigirse a todos los puntos cardinales. Este es el siguiente paso de la aventura.

En busca de Nicomedes

Cuando los personajes llegan al cruce pueden dirigirse hacia el norte por la calle del Mercado o visitar las otras dos calles que se han descrito anteriormente.

Si los personajes se dirigen hacia el norte, en seguida se encuentran con una muchedumbre que está alborotada y no hace más que gritar y agitar los brazos. También se dirigen hacia el norte. Los personajes alcanzarán a la muchedumbre en la Plaza del Mercado donde desemboca la calle del Mercado. Ven que llevan huevos y fruta podrida, y en mitad de la plaza hay una picota con un hombre encadenado. La gente le lanza las cosas. Una vieja os ofrece huevos para lanzar al que dice que es un delincuente que lo llevaban buscando mucho tiempo y que al final lo han capturado. La vieja intentará robar a los personajes algunas monedas.

En la plaza del mercado hay varios puestos. Los primeros con los que se encuentran los personajes, son los puestos alimenticios donde se vende fruta, verdura, sopa caliente, maíz y castañas. El siguiente puesto lo lleva un hombre vestido con ropas de terciopelo morado y que tiene una lira. Dice que por 3 monedas de oro de cada miembro del grupo cantará una canción que les hará ser más afortunados. Es verdad, y el grupo entero recuperará los puntos de Suerte perdidos hasta el momento si escuchan su canción.

El siguiente punto de paso de los aventureros es un gran corro de gente que está en torno a un gran hombre con el pecho desnudo. Es enorme y sus músculos parecen de hierro. Pide un voluntario entre los presentes para jugar con él a la pelota con una bola de cañón. La apuesta será de 5 monedas. El juego consiste en lanzar la bala de uno a otro. Se debe tirar un dado de 6 y el primero que saque un 1 pierde porque se le cae la bola.

En el siguiente tenderete, hay un joven que vende armas y material de equipo. Aquí los personajes pueden comprar bastantes cosas interesantes que se les ocurra si el DJ está de acuerdo.

El siguiente puesto, está formado por una tienda de campaña y en la puerta de la misma se encuentra un letrado que dice: "Madame Star, Clarividente". En su interior, una mujer gorda está sentada en torno a una bola de cristal en una mesa con un pañuelo en la cabeza. Dice al grupo que puede leer el futuro cercano y que una predicción cuesta 10 monedas. La mujer mira su bola de cristal y dice al que paga que se siente, echando fuera a los demás. Dice que estás buscando a un hombre. A un hombre con poderes mágicos. Dice que ese hombre vive al norte, en una cabaña bajo un puente. Te advierte que tengas cuidado al acercarte a él porque no suele recibir bien a los desconocidos. Luego aparta su vista de bola y expulsa al aventurero de su tienda, diciendo que ya está.

Hacia el norte por la calle del Puente

Del extremo norte de la plaza parte hacia el norte una calle que se hace llamar la calle del Puente. Las casas en esta zona parecen estar abandonadas y los personajes podrán observar ventanas y puertas cerradas con tablones. Ahora comienza a llover fuertemente y a soplar un fuerte viento. Una de las casas tiene la puerta golpeando la pared continuamente gracias a este viento repentino.

La casa está abandonada, pero sirve para refugiarse de la lluvia. La casa está en tinieblas, pero se pueden distinguir lo que parecen las siluetas de unos muebles. Si los personajes son cautos, podrán observar que algo se desliza por el suelo intentando atacarles. Son cuatro serpientes que si no son descubiertas, atacarán a los aventureros. En la casa no hay nada de valor.

La lluvia cesa y los personajes pueden continuar hacia el norte por la calle del Puente.

Más adelante hay un puente de madera que cruza un sucio río por el cual circula todo tipo de basura. Sus pilares se alzan muy por encima del río y el puente chirría cuando se mueve por el viento o porque alguien lo cruza. Los pilares se prolongan por encima de las barandillas y sobre ellos hay clavadas calaveras. Oculto a la vista hay un tramo de escaleras que desciende. Un hombre al que le falta una pierna viene desde el otro lado del puente. Si se desea hablar con ese hombre y preguntarle dirá que si le dan 2 monedas dirá todo lo que sabe acerca de un tema determinado.

Al descender las escaleras del puente los aventureros se encuentran con la choza de Nicomedes junto al puente. El olor aquí es casi insoportable y en la puerta de la choza hay pintadas unas palabras: "No se acerque".

Si los personajes llaman a la puerta ya que desde fuera no se puede ver lo que hay dentro, un hombre viejo de cabellos blancos y barba también blanca abrirá la puerta y dirá: "¿Explicad que deseáis de Nicomedes?". Cuando los personajes cuentan lo que saben, Nicomedes les invitará a entrar y a sentarse. Explicándoles la siguiente historia:

"El Noble Bone que está aterrorizando a nuestro vecino pueblo, no es otro que Zanus Bone, un extranjero. Ese hombre en su juventud, hizo un extraño pacto con el demonio, y desde entonces tiene poderes especiales. Las bestias nocturnas de las que habéis hablado, no son otra cosa que sus perros de la luna. Animales infernales que devoran a todo el que encuentran a su paso. Con respecto los extraños mensajeros, solo puedo decir que Bone tiene a su servicio a una infinidad de criaturas malignas y zombis, así que serían alguno de ellos."

Dice que él es viejo, que está cansado y que ya no desea aventuras, pero que desea ayudar a su viejo amigo Owen. Dice que Bone ya no es un hombre y que no se le puede vencer con medios normales. Cuenta que solo se le puede matar por la noche, ya que de día permanece oculto en otro plano. Si Bone toca la carne de una persona, inmediatamente pasará a formar parte de su ejército de muertos. El poder de su mirada es hipnótico. Para matarlo hacen falta varias cosas: Una flecha de plata que le atravesase el corazón le dejará paralizado. Para protegerse de su mirada hipnótica, deberán llevar tatuado en la frente un unicornio blanco dentro de un sol amarillo. Tras paralizarle, se le deberán frotar los ojos con una mezcla de polvo de perla negra, flor de loto y pelo de bruja. Dice que todos estos ingredientes se encuentran en la ciudad de los ladrones y que deben buscar bien para encontrarlos y visitar todos los lugares de la ciudad.

A continuación dibuja un mapa e indica el camino que se debe seguir desde la ciudad de los ladrones hasta la torre de Zanus Bone. Al acabar, desea suerte al grupo de aventureros y extrañamente los aventureros se van de la casa sin poder hablar nada más y se dirigen sobre el puente.

La calle del puente continúa hacia el norte unos metros y termina en un cruce. En este momento los aventureros pueden dirigirse hacia el oeste por la calle del Puerto o hacia el este por la calle de la Vela.

Hacia el este por la calle de la Vela

De la acera de la derecha, arranca un pequeño callejón entre dos casas. El callejón termina en una puerta en la que hay pintadas seis calaveras, una negra y cinco blancas. En el interior

hay una habitación oscura iluminada tan solo por una vela. No hay nada excepto dos sillas y una mesa. De pie en un rincón hay un hombre vestido de negro y con un gorro en la cabeza. Sonríe y dice al grupo que se acerquen a la mesa. Se siente delante de la mesa y saca dos frascos de píldoras. De uno de ellos saca uno y del otro saca 5. Las mete entre sus dos manos y las remueve. Todas la píldoras son iguales a la vista. Dice que una de esas píldoras es terriblemente venenosa y que las otras cinco son inofensivas, y coloca una encima de cada calavera que hay sobre la mesa. El juego es muy sencillo: un aventurero puede elegir una de las píldoras, y si sobrevive ganará 200 monedas pero si muere el hombre se quedará con todo lo que tiene. Para saber si la píldora que escoge el jugador es o no la envenenada se lanza un dado de 6 y si sale un 1 el jugador muere automáticamente.

Al seguir caminando por la Calle de la Vela, los personajes ven estrellarse justo delante de ellos una maceta. Si se paran a escuchar, podrán ver como en una de las casa de la izquierda se oyen voces discutiendo. Al entrar en la casa, los aventureros pueden ver una habitación llena de animales disecados y de casas de muñecas que parecen estar sufriendo de verdad. En el centro de la habitación hay dos viejas vestidas como si fueran niñas. Está discutiendo por un pato de madera. Parecen impacientes por destruir al pato. Al ver al grupo empiezan a gritar "¡Danos juguetes, danos juguetes!". Si los aventureros les dan algo, las viejas comienzan a pelearse ahora por el nuevo juguete y no hacen caso al grupo. Una nueva ojeada a la habitación centra la atención en dos platos de sopa caliente sobre una mesa, en espera de que alguien se los tome. Si los aventureros beben la sopa, comprobarán que su sabor es asqueroso, pero sus efectos son impresionantes: el personaje que beba de la sopa recibirá 1 punto de Resistencia permanente.

La Calle de la Vela finaliza bruscamente frente a un muro redondo. El muro es bastante alto pero en uno de sus costados hay unas escaleras para ascenderlo. Al otro lado del muro hay un grupo de humanos que se disponen a jugar un partido de lo que parece una especie de baseball. El muro en su interior está lleno de bancos pero solo hay unas 15 personas que parecen ser las aficiones. Los personajes son invitados a jugar y el juego consiste en que el grupo de jugadores que batee la pelota por encima del muro gana el partido. Para participar, cada uno de los jugadores debe depositar un objeto, y jugarán contra un número de personas igual a él. Las normas se inventarán en el momento (cada DJ puede inventar las suyas), pero cada jugador que no consiga pasar la pelota por encima del muro estará eliminado. Los premios que pueden ganar los jugadores son: una flauta, una botella que pone "Control de Mente", 8 monedas, un racimo de plátanos, un trozo de tiza y un parche para el ojo.

Hacia el oeste por la Calle del Puerto

En una de las aceras hay un mendigo sentado con una lata pidiendo limosna. Si algún aventurero le hecha dinero, el mendigo dirá unas palabras y hará que los personajes recuperen todos sus puntos de Suerte perdidos.

Continuando hacia el oeste, los personajes ven en la acera de la izquierda un callejón. En el callejón hay un montón de basura, y si los personajes no están alerta, no descubrirán que dos perros enormes les van a atacar. Esta es una buena oportunidad para mojar la flor de la Sra. Pipe con sangre de perro.

Avanzando de nuevo hacia el oeste por la calle del puerto, los personajes escuchan el sonido de un carruaje que se acerca rápidamente. A lo lejos y si no se apartan los personajes escucharán las palabras del cochero que dicen: "Dejad paso a Don Pelayo de Castilla". El cochero no se detendrá ante nadie, y cuando pase cerca de los personajes, pegará un latigazo al personaje de menor clase social. Dentro del carruaje no se podrá ver a nadie. El carruaje está decorado con unas gárgolas en forma de murciélago en su parte superior. Y se pierde calle arriba.

Continuando hacia el oeste, la calle comienza a descender levemente y desemboca en el muelle. Las casas también terminan aquí, frente a una taberna que se llama "La Langosta Negra". Un malecón de piedra se adentra en el mar y atracado a él hay un viejo galeón con la bandera pirata en lo alto. La calle del puerto gira hacia el norte paralela al mar.

El viejo galeón pirata permanece atracado al malecón y se puede acceder a él a través de un tablón situado en su proa o de una escala de cuerda situado en el lado del malecón. En su

cubierta hay un montón de cajas y barriles y solo un pirata haciendo guardia además de unas escaleras que descienden. Si se accede al barco por el lado del tablón, el pirata verá a los aventureros, si se accede por la escala de cuerda, se podrá sorprender al pirata. En las cajas hay un montón de grilletes y cerrojos, y en los barriles, fruta podrida, lo cual puede dar a pensar de que se trata de un barco de transporte de esclavos. Descendiendo por las escaleras se llega a una estancia que está rodeada de celdas vacías. Siguiendo a esta habitación hay un pasillo con dos puertas. Una a cada lado. En la puerta de la derecha se escuchan ronquidos y en la de la izquierda nada. La puerta de la derecha da a un camarote donde tres piratas están durmiendo a pierna suelta. Parece que han bebido por el olor y por como está el camarote. Además de las muchas tonterías que los personajes pueden ver por rodos los lados (botellas, baraja, barriles, ropas...), uno de los piratas lleva colgada en el cuello una pequeña bolsa de cuero. Si se es sigiloso, se le podrá quitar la bolsa y ver que en su interior se encuentran seis perlas negras. En la otra puerta hay un baño y un biombo, en ese momento, alguien ha echado agua caliente y se dispone a darse un baño. Todavía no está pero no tardará en venir. Si se le pregunta por los objetos, dirá que no sabe nada de ello ya que él es el capitán del barco y no le hacen falta esas cosas. Lo único que sabe es que hay un platero en el pueblo que es capaz de realizar cualquier cosa de plata.

La calle del puerto continua hacia el norte hasta llegar a un cruce. Ahora los personajes pueden seguir hacia el norte por la Calle del Puerto o hacia el este por la Calle del Zueco. Ahora las casas parecen mas grises y azotadas por las lluvias. Fuera, en las escaleras de las puertas de las casas, hay mujeres limpiando pescado y remendando redes. Las mujeres no paran de reírse y cantar mientras hacen su trabajo y esperan a que sus maridos vuelvan de pescar. La Calle del Puerto termina en este barrio frente a un gran ancla que hace las veces de monumento. La única información que se puede obtener de las mujeres, es que se habla de que últimamente se han visto brujas en las alcantarillas de la ciudad.

Hacia el este por la Calle del Zueco

La Calle del Zueco es muy estrecha y está flanqueada por un montón de casas pequeñas con alguna que otra tienda entre medias. A la izquierda en el suelo y boca abajo, hay lo que parece ser un niño pequeño llorando y pataleando. Lleva una capucha puesta y no le ves la cara. A su lado hay un aro y un palo en el suelo. El niño es en realidad uno de esos enanos que habitan esta extraña ciudad y el grupo se ve sorprendido en seguida por un grupo de ladrones. En los bolsillos de los ladrones solo se pueden encontrar dos monedas, unos dientes de ajo, y unas tabas.

Una de las tiendas de la acera de la izquierda es una cerería. Su escaparate está lleno de velas de colores encendidas. En el interior, un extraño hombre de orejas puntiagudas vende las velas. Dice que las velas de colores valen 2 monedas de oro cada color y que se pueden comprar todas las que se quieran. Posteriormente invita al grupo a entrar en una trastienda para ver lo que él dice son sus velas mágicas. Las velas mágicas no son mas que un truco. En la trastienda hay varias velas moradas que hacen que los aventureros se queden en un extraño trance y que el hombre raro les robe lo que quiera. Posteriormente el hombre les saca de la tienda y al despertar no recuerdan nada.

Continuando hacia el este por la Calle del Zueco, se puede observar la platería del señor Mateo. Dentro, sentado en un banco hay un hombre con un delantal blanco que se dedica a sacar brillo a una jarra de plata. En la pared del fondo hay una vitrina de plata con varios objetos de plata protegidos por una reja. El platero dirá que fabricar una flecha de plata costará 15 monedas y una flecha y que tardará unos 45 minutos.

Continuando hacia el este, se llega de nuevo a un cruce y ahora se puede ir hacia el este por la Calle del Establo, o hacia el norte por la Calle de la Torre.

Hacia el este por la Calle del Establo

Al continuar hacia el este por la calle del establo, los aventureros topan de repente con un viejo que sale de improvisto de una de las casas. El viejo parece un poco raro y comenta a los

aventureros si desean tomar por dos monedas, un trago de su milagrosa bebida curativa. Todo personaje que beba de la botella, recibirá 3 puntos de Resistencia, y el primero de todos recuperará su Suerte.

Poco más adelante, en mitad de la calle, los aventureros se encuentran con una boca de acceso, que desciende a las alcantarillas. Si la levantan, verán una escalinata que desciende por la pared hasta las cloacas. Desde donde los aventureros están, pueden tomar la dirección norte o la dirección sur. Si deciden ir hacia el norte, toparán de repente con tres ratas gigantes que les cortarán el paso y les atacarán. Tras vencer a las extrañas ratas gigantes, los aventureros prosiguen hacia el norte por un antepecho muy resbaladizo, y deberán caminar con cuidado o caerán a las aguas residuales que fluyen lentamente. Tras caminar un rato, el túnel tuerce a la derecha y al doblarlo, el ruido de unos pasos que corren y un alarido rompen el silencio. Una vieja harapienta de blancas guedejas, corre hacia el grupo agitando los brazos y pronunciando unas extrañas palabras con ojos de loca y una extraña mueca en la cara (las extrañas palabras son un hechizo de *Despertar a los Muertos*: la bruja lo utilizará cada turno que este viva y despertará a un muerto por turno que aparecerá de las aguas residuales y los utilizará para atacar al grupo de aventureros). Cuando la bruja muera, maldecirá entre espasmos y dolores, a uno de los aventureros al azar gritando su nombre entre terribles dolores y contracciones. Ya hemos conseguido el mechón de pelo de bruja que nos hacía falta. Que bien va esto, ¿eh?

Si deciden ir hacia el sur, se adentrarán en un túnel mas oscuro y podrán escuchar el ruido de un chasquido continuado. Si los aventureros no están alerta y siguen adelante, se toparán con otra extraña criatura de estas misteriosas alcantarillas: un ciempiés gigante que intentará atacarles. Tras vencer al ciempiés y proseguir la marcha, se toparán con una reja por la cual fluyen las aguas y que les corta el paso. No podrán arrancarla ni traspasarla, pero si buscan en un agujero en la pared cercano, descubrirán que dentro de el hay un espejo de pequeño tamaño.

Continuando hacia el este por la Calle del Establo, observamos que de repente la calle tuerce bruscamente hacia el norte y nos encontramos a tres vagabundos armados con palos y los aventureros podrán observar que los tres llevan una estrella roja tatuada en la frente. Los vagabundos no darán explicaciones de nada y únicamente se limitarán a atacar a los aventureros para robarles todo lo que pillen.

Todas las casas de esta zona de la Calle del Establo, son iguales, de arenisca, a excepción de una, la del centro de la acera de la derecha, que es de ladrillo y pintada de blanco. En el interior, la casa parece estar vacía a excepción de una habitación en la que la mitad de ella se encuentra tapada por unas cortinas. Las cortinas tapan a otro de los extraños personajes que alberga esta ciudad: la reina de las serpientes. Es una mujer rodeada de unas 200 serpientes que lanzará contra los aventureros por haber osado mirarla. La reina de las serpientes, esconde un botín de aproximadamente 200 monedas debajo de las serpientes que hay en la habitación.

Continuando hacia el norte por la Calle del Establo, pronto llegarán a un cruce a través del cual pueden seguir hacia el oeste y visitar la Calle de la Torre o seguir avanzando hacia el norte.

Hacia el norte por la Calle de la Torre

Continuando hacia el norte por la Calle de la Torre, los aventureros se encuentran con la siguiente escena: tres hombres están golpeando a un anciano en mitad de la calle. Los tres hombres son ladrones, y si los personajes deciden ayudar al viejo atacarán hasta la muerte. Posteriormente el hombre invitará a los aventureros en agradecimiento a tomar un trago en una de las tabernas cercanas llamada el Cerdo y la Rana.

En la taberna hay varios tipos raros, pero ninguno parece interesarse por los aventureros. El viejo les dirá que tomen asiento mientras el se va a pedir unas cuantas sidras a la barra. Cuando el viejo vuelve y tras volver a agradecer a los personajes su ayuda, saca del abrigo unos pequeños botecitos con los cuales se frota las heridas, y ofrece uno a cada uno de los aventureros... Comenta que es un antiguo remedio de familia que se debe utilizar después de las batallas, y dice que acelera el proceso de curación y elimina el dolor causado por las heridas (en términos de juego, recupera la mitad de los puntos de Resistencia perdidos). Los aventureros, cuentan con una dosis cada uno ahora

y otra que se pueden llevar por haber salvado la vida del anciano, el cual se irá de la taberna diciendo estar muy ocupado. Por mucho que le insistan, no revelará su secreto de familia.

Continuando, la calle gira bruscamente hacia el este y aparecen ahora grandes edificios. En el centro de la calle, y entre dos altos edificios que van de lado a lado, los aventureros podrán observar la siguiente escena: un puente de hierro cruza la calle por encima de sus cabezas y ven como uno hombres de pequeña estatura, casi enanos, trasladan cosas de un lado a otro con una prisa algo extraña. Los enanos, están robando en una de las casas, y si el grupo se detiene a investigar, serán inmediatamente descubiertos por uno de ellos, el cual los confundirá con la guardia de la ciudad y dará la voz de alarma y pasaran a atrincherarse en el puente y atacar con ballestas a los personajes. De este botín no se podrá obtener ningún beneficio

Los aventureros prosiguen por esta calle su camino hacia el este y se encuentran con un nuevo cruce que ofrece las siguientes alternativas: ir hacia el sur por la Calle del Establo (la cual está explicada más arriba) o ir hacia el norte por la misma calle.

De nuevo hacia el norte por la Calle del Establo

A la izquierda de los aventureros, se levanta un gran establo de madera con el techo de paja. Fuera hay dos caballos atados a un poste y a través de la chimenea se puede observar que sale humo. En el interior verán que también hay una herrería, y que es el herrero el que se encarga de regentar el lugar. Es un hombre fuerte con un delantal y en sus manos protegidas por guantes lleva un atizador al rojo vivo. Dirá a los aventureros que a parte de hacer herraduras para los caballos, también se dedica a la reparación y fabricación de armas y armaduras. Tiene todo lo que los aventureros deseen y con un 10% de descuento de los precios que indica el libro.

Prosiguiendo por la calle, un hombre con una bola y una cadena atadas a la pierna y las ropas hechas jirones, corre hacia el grupo lo mas deprisa que puede. Al alcanzar a estos, se desploma delante de ellos y a duras penas pide ayuda a los aventureros explicando que ha logrado escapar de la prisión excavando un túnel. Fue encarcelado por no poder pagar sus impuestos y condenado a 5 años de prisión. Ya lleva cumplidos 2. Dice que le robaron todo lo que tenía y que por eso no podía pagar los impuestos. Dice que ya lleva cumplidos dos años y que los guardias le pisan los talones. ¡Necesita ayuda! Pronto aparecen 5 guardias armados. Si le ayudan, los aventureros deberán luchar contra los guardias no antes de ser advertidos de que están protegiendo a un asesino de niños que ha escapado de prisión. Si aun así continúan ayudando al asesino y este consigue ser liberado, los aventureros verán reducida su Suerte a la mitad de puntos el resto del día y todo el día siguiente. Es un castigo celestial por portarse mal. Aunque si lo entregan a las autoridades recibirán una recompensa de 25 monedas y un mejor trato de los guardias en la ciudad.

Las casas de la acera de la derecha están separadas por unas vallas y entre ellas crecen un montón de arbustos que tapan una especie de parque. Entre los arbustos hay un torno a través del cual se entra en el parque y al lado de este un guardia y un letrado que dice "Jardín público. Precio de la entrada 1 moneda". El interior no medirá mas de 60 metros de lado y hay una serie de arbustos de mediana altura que forman dos caminos. Uno que bordea el jardín, y otro que conduce directamente al centro donde se puede ver una gran fuente de piedra que está flanqueada por una serie de arbustos de mayor tamaño que los anteriores y talados con formas de tremendas fieras salvajes que dan un extraño aspecto de vida incluso pueden llegar a atemorizar. En uno de los bordes de la fuente hay un pilón con flores de loto pero un cartel advierte que está prohibido coger flores. Si a alguno de los aventureros se le ocurre la brillante idea de coger un flor (que es lo mas normal: basta que esté prohibido y que la necesiten) ocurrirá lo siguiente: uno de los arbustos gigantes que tiene forma de fiera, abrirá su boca y lanzará un alarido tremendo como si fuera una alarma y acto seguido estallará en mil pedazos. De sus restos surgirá un hayyoth⁹¹ que luchará con los aventureros hasta que los dueños

⁹¹ Véase pág. 151 del manual de juego.

de las flores de loto (que es una secta de la ciudad) aparezcan. Son 10 sectarios, y aparecerán en orden de 1d4 cada 2 asaltos.

Prosiguiendo hacia el norte por la Calle de la Torre nos topamos con la Calle del Molino que cruza de este a oeste a lo largo de la muralla. Hacia el este la calle desemboca en una plaza donde hay un cuartel de la guardia.

Hacia el oeste por la Calle del Molino

Prosiguiendo hacia el oeste, observarán que un muchacho con una carretilla llena de fruta que se acerca hacia el grupo desde una callejuela cercana y ofrece sus productos a un precio muy barato y recomienda las ciruelas que son especialmente refrescantes. Las ciruelas es la única fruta que el muchacho conserva en buen estado. Todos los aventureros que compren otro tipo de fruta deberán restar un punto a su Resistencia debido a un dolor de estómago.

La pequeña callejuela de la que proviene el muchacho, termina en la tienda de tatuajes de Aham al Nasar, un árabe convertido pequeño y gordo que tiene el cuerpo lleno de tatuajes. El árabe se ríe y dice: "¡Practica lo que predicas! es un dicho que le gusta decir a todo el mundo" y posteriormente pregunta que desean los aventureros. El precio de los tatuajes es de 10 monedas cada uno.

La casa de al lado de la tienda de tatuajes es un bazar y los aventureros podrán deshacerse aquí de todo el equipaje que quieran o que no les sirva, eso sí a muy bajo precio. Es la tienda de Abde al Nasar, el hermano del dueño de la tienda de tatuajes.

Al proseguir el camino por la Calle del Molino hacia el oeste, los aventureros ven que vienen hacia ellos dos hombres vestidos con unas extrañas armaduras negras. Son guardias de élite. Al pasar a su lado uno de ellos se fija en el grupo con recelo y pide a uno de los aventureros al azar que se acerque y pregunta que donde vive. Pedirá al grupo explicaciones de su estancia en la ciudad y si tienen permiso para estar en ella. De una manera o de otra intentarán echar a los aventureros de la ciudad para no volver a dejarles entrar jamás. Pueden ponerles trampas, como por ejemplo preguntarles si vienen al mercado de especias anual que se celebra en la Calle de la Pimienta (lo cual es falso porque no existe ninguna Calle de la Pimienta en la ciudad). Pueden hacerles ver que si han vendido algo ya, su permiso de mercaderes ha caducado. Si pillan en alguna mentira a los aventureros les exigirán una multa de 30 monedas a cada uno por no cumplir la ley y acto seguido les echarán de la ciudad escoltándolos hasta la entrada y diciendo a los guardias que no les dejen entrar nunca más. Si vencen a los guardias, los personajes observarán que un grupo de curiosos se ha acercado a la pelea y que se les ve en las caras que están contentos con lo que acaba de pasar. Uno de los curiosos se acerca al grupo y les dice que prosigan rápidamente su camino por esa calle porque no tardarán en llegar más guardias y entonces no tendrán ninguna oportunidad.

Apresuradamente los aventureros deberán buscar un escondite, pero no les llama la atención ninguno, al poco rato, un niño se acerca corriendo a ellos y les dice que le sigan. El niño corre como el viento por la Calle del Molino y al final de esta tuerce a la izquierda para coger la calle del ganso donde se detiene cerca de un gran carro de heno y comienza a hablar con el viejo que lo lleva: "¡Tío! ¡Tío! Estos valientes se han enfrentado a los guardias de élite y han matado a dos de ellos, debemos ayudarles a escapar de la ciudad". Inmediatamente el hombre dice al grupo que salten al carro y se escondan entre el heno. Posteriormente los aventureros escuchan llegar a los guardias y hablar con el carretero, el cual les envía por la Calle del Ganso. Después el carretero se dirige al grupo y les dice que les va a llevar a un lugar seguro.

Tras media hora de viaje y de sustos con la guardia el carro se detiene y los aventureros comprueban que se encuentran en el linderos de un bosque en las afueras de la ciudad. El carretero se despide del grupo y retorna a la ciudad.

El Príncipe de la Noche

La ajetreada huida de la ciudad hará que los aventureros tomen dos caminos. Uno les llevará a continuar la aventura hasta el final e ir en busca del noble Bone u el segundo y menos digno retornar a Cangas del Morrazo a buscar a Owen y contarle a él lo

que hay que hacer. Tú, como DJ, debes animarles a que hagan lo primero.

El viaje hasta la torre de Bone es largo y hacia el sur, pero los aventureros cuentan con la ayuda del mapa que les entregó Nicomedes en la ciudad de los ladrones. Este viaje les tendrá ocupados durante 10 largas jornadas durante las cuales se podrán reponer de sus heridas y descansar de los ajetres provocados en la ciudad.

La paloma mensajera

Una mañana, uno de los aventureros podrá percatarse de que una paloma blanca está comiendo lo que parecen ser semillas en el suelo cerca de ellos. La paloma no escapará cuando estos se acerquen a ella y se puede observar que tiene una nota en una de sus patas. En la nota hay escritas las siguientes palabras:

"Queridos Amigos:

Me temo que me estoy haciendo demasiado viejo para serle útil a nadie. Me parece que os he informado mal sobre el compuesto que se necesita para matar al noble Zanus Bone. Debéis usar solo dos de los tres ingredientes que os dije, pero no recuerdo cuales son. Sólo puedo sugerir que probéis a mezclar pelos de bruja con perlas negras, o pelos de bruja con flor de loto o perlas negras con flor de loto. Lo siento.

Buena suerte.

N."

Animales salvajes

Dos días antes del fin de la ruta, el paisaje se vuelve menos acogedor que hasta el momento: los árboles crecen retorcidos o deformes y no cantan los pájaros. Un poco más adelante, un ruido tras un gran amasijo de arbustos capta la atención de los aventureros. Se trata de un grupo de lobos hambrientos que llevan siguiendo la pista del grupo durante varios días y ha llegado el momento de atacar. Uno de ellos es un gul⁹².

Al vencer a la manada, se puede observar que uno de ellos lleva un extraño collarín en el cuello y que su cuerpo tiene una extraña semejanza con el de los humanos. Se trata de un gul. Y el collarín es un talismán para poder ver en la oscuridad. Tiene tallados unos dibujos de lechuzas.

La Torre de Zanus Bone

La torre del noble Bone, se encuentra en lo alto de una siniestra colina. Los personajes llegan a ella al anochecer y observan que un gran silencio reina en la región. En el aire flota una tremendo olor a podredumbre. Una ligera nieblilla cubre el suelo y se levanta dos palmos sobre el terreno.

La entrada a la torre es una gran puerta de madera y cuando los aventureros lleguen a ella escucharán unos ruidos tras ellos y al volverse verán que dos perros de la luna del noble se abalanzan sobre ellos para atacarles. La puerta es de madera y no parece muy resistente. En uno de los laterales cuelga una puerta que parece activar algún mecanismo y está cerrada con llave. La cerradura puede abrirse con la llave maestra de la ciudad de los ladrones y acceder al recibidor de la torre. Mediante este método los aventureros se ahorrarán tener que luchar contra el mayordomo.

Si se tira de la cuerda, se escuchará en el interior el sonido de una campanilla y tanto con esta opción de entrada a la torre como si se decide derribar la puerta, aparecerá una persona de tez blanca y voz fría con ropas de criado y preguntará al grupo que si es necesario tanto alboroto y que desean. El mayordomo atacará a los aventureros. Se trata de un brucolaco⁹³ y como acaba de anochecer, no puede adoptar mas una apariencia humana, y se convierte en este ser infernal atacando al grupo.

El recibidor tiene el suelo de mármol blanco y negro. En una de las paredes hay una escalera de caracol que asciende al primer piso. En otras dos hay retratos de personajes (tanto hombres como mujeres) de aspecto muy siniestro. En otra pared hay colgados dos escudos. En uno hay dibujado un unicornio, y en el otro una torre. El escudo con el dibujo de la torre perteneció a la familia de Zanus Bone y ha sido maldito por ella. El personaje

⁹² Véase pág. 150 del manual de juego.

⁹³ Véase pág. 139 del manual de juego.

que lo posea o lo utilice en combate tendrá un malus del 25% a todas sus características sin saberlo. El escudo del unicornio perteneció a un caballero que fue asesinado por el malvado noble y tiene las bendiciones de la iglesia. Si un aventurero lo porta o lo utiliza en combate, jamás será sorprendido por una fuerza malvada de cualquier tipo y siempre él y su grupo tendrán la iniciativa en el combate.

Primer Piso: El primer piso de la torre, está llena de habitaciones individuales donde los personajes no podrán obtener ningún objeto de valor y si algún que otro susto. Si los aventureros se detienen a buscar en las habitaciones, podrán observar lo siguiente: en todas las habitaciones hay un mecanismo común que se activa cada media hora durante la noche. Dicho mecanismo comunica todas las habitaciones y libera una especie de gas venenoso que si es respirado resta a los aventureros 1d6 puntos de Resistencia por asalto. Claro está que si uno de ellos duerme en alguna de estas habitaciones morirá.

Segundo Piso: El segundo piso está gobernado por una única habitación. Dentro de ella hay muchas obras de arte (de un arte muy peculiar, ya que son obras de una de las sirvientas del noble y representan la muerte en todos sus aspectos y no tienen ningún valor económico) y una joven y muy bella mujer de cabellos negro que invita al grupo a sentarse. No hablará haciéndose pasar por muda y en el primer instante que pueda atacará al grupo. Es una vampiro e intentará hacer crecer su número vampirizando a mordiscos a los aventureros. Se le puede repeler y matar con ajos y estacas y cruces y todas esas cosas de las películas.

Tercer Piso: En este caso la puerta de acceso está abierta y totalmente a oscuras. Es una extraña oscuridad y los aventureros no podrán ver nada si no utilizan el amuleto para ver en la oscuridad. Si han conseguido el amuleto, descubrirán (o a lo mejor no) un alambre en el suelo que si se mueve accionará 1d6 balistas que se dispararán aleatoriamente hacia los investigadores desde diversos flancos. No hay nada de valor en esa habitación; es más, está vacía.

Cuarto Piso: En este piso los aventureros se encuentran con que la escalera continúa ascendiendo y a su vez pueden observar dos puertas. Una negra y la otra blanca. Los aventureros oirán en este punto un voz que resuena por toda la estancia y no sabrán de donde proviene. La voz les amenazará de muerte para intentar hacerles huir: "Estúpidos cazadores de recompensas. ¿Que ganáis vosotros con esto? ¿Acaso pensáis obtener mas gloria o algún tipo de tesoro? Lo único que alcanzareis será la muerte. Sigo cada uno de vuestros movimientos y se perfectamente donde estáis en cada momento. Sin embargo vosotros no sabéis donde estoy yo".

Si eligen la puerta blanca entrarán en una habitación oscura y muy fría. Sus paredes y suelo son de roca y se haya totalmente vacía a excepción de un sarcófago ricamente decorado. En el interior hay una momia que les atacará. En el sarcófago hay un pequeño anillo con el grabado de un ojo en llamas: es el anillo del ojo dorado, traído del lejano egipcio que sirve para descubrir cualquier ilusión óptica y proporciona una bonificación de +20% a todas las tiradas de Percepción.

Si eligen la puerta negra se encontrarán una habitación llena de cuadros y objetos con forma macabra. Un gato negro se haya sentado delante de una mesa cubierta por un paño negro. En la pared del fondo a ambos lados de un espejo arden dos velas. Sobre la mesa hay un cofre abierto que contiene una calavera dorada. Si los personajes llevan el anillo del ojo dorado verán que se trata de una ilusión óptica y que no existe tal cofre y que el gato no es tal gato, sino un extraño personaje vestido con una túnica negra y una corona dorada sobre su cabeza, con una extraña mirada de ojos verdosos. Se trata del noble Zanus Bone e inmediatamente, el verse descubierto y antes de que los personajes puedan dispararle su flecha de plata, se arranca tres dientes de su boca y los arroja contra el suelo. De la tremenda nube de humo que despide dicho acto, aparecen tres muertos vivientes con forma de esqueleto que atacan a los aventureros. Mientras tanto y sin que los personajes no puedan hacer nada para impedirlo, el noble se arroja contra el espejo y desaparece dentro de él.

Si los personajes no descubren la ilusión, puede que alguno de ellos sea tocado por las manos esqueléticas del noble, e inmediatamente se convertirá en uno de sus secuaces por toda la eternidad hasta que se le aplique un hechizo de *Expulsión* y posteriormente la pelea se desarrollará como anteriormente se

ha descrito. El espejo es un portal mágico que sirve de teletransporte hacia el piso superior de la torre.

Quinto Piso: En el rellano de este piso, hay una puerta que contiene una torre de ébano tallada en su superficie. A los pies de la puerta, también hay una armadura negra de placas. El guante de hierro de la armadura tiene cogida una hacha de combate. Si los aventureros deciden tocar la armadura o coger el hacha, esta cobrará forma. Tiene en su interior una sombra dominada por el malvado noble que desaparecerá cuando los personajes destruyan la armadura.

La habitación que hay tras la puerta contiene una gran cantidad de alimentos medio podridos e inservibles. La mayoría están esparcidos por el suelo. En el centro de la habitación hay dos hombres con varias partes del cuerpo vendadas que al ver a los aventureros cogen unos palos que tienen cerca de ellos y se dirigen a atacar a estos. Se trata de dos agotes⁹⁴ y son parte del zoo de criaturas con las que cuenta el noble Zanus Bone. En la habitación no hay nada de interés para los aventureros, y no es muy aconsejable que se queden ahí demasiado tiempo debido a que pueden ser contagiados por la lepra de los agotes.

Sexto Piso: Este es el piso superior de la torre del malvado noble. Tras la puerta de acceso, los aventureros se encuentran con una superficie circular y al aire libre. En el cielo pueden observarse una especie de pájaros que sobrevuelan el torreón. Dichos pájaros son streghes⁹⁵, y atacarán a los aventureros cuando menos se lo esperen. Son tres.

En el centro de la estancia, hay un escritorio de piedra que tiene un espejo sobre él y un frasco de cristal que está empañado y que contiene algo que se mueve en su interior. Es un hada⁹⁶, y dice que lleva prisionera en el frasco de cristal muchos años y ofrece a cada aventurero los siguientes favores: sanará todas las heridas de los personajes arrojándoles polvo de la estela que provoca; al aventurero que destapa el frasco le arrojará el hechizo de *Aceleración* durante 2D10 turnos; arrojará sobre las armas de los aventureros el hechizo de *Arma invencible* y *Arma irrompible* también durante 2D10 turnos; si alguno de los personajes es un brujo o tiene mas de 80 en IRR y mas de 60 en *Conocimiento Mágico* le enseñará automáticamente el hechizo de *Dominio del Fuego*. Después desaparecerá.

El espejo es la salida del teletransporte de la habitación de Zanus Bone. Y el noble puede ir a placer de una habitación a otra. Los personajes deberán pasar una tirada de IRR y otra de Suerte para poder acceder al teletransporte. Aquí es donde los personajes se enfrentarán con el noble Zanus Bone. La lucha será corta, ya que si los personajes disponen de todos los componentes que dijo Nicomedes podrán eliminarle y si no disponen de todas caerán frente a sus poderes pasando a formar parte de su ejército de muertos vivientes. Junto al noble hay 2D6 muertos vivientes (mínimo 4 o repetir tirada). Tras paralizar al noble con la flecha de plata se le debe arrojar el compuesto correcto para eliminarle. El compuesto correcto se forma mezclando flor de loto con pelos de meiga y si se le tira se verá que desaparece y que en su lugar, y sobre sus cenizas, deja paso a 2D4 nuevos muertos vivientes.

El Final

Tras destruir al noble, y cuando los personajes abandonen la torre, comprobarán que ésta comienza a arder y termina por derrumbarse. Este hecho ha sido por cuenta del hada que no quiere que nadie mas utiliza el malvado lugar donde ha estado prisionera durante años.

El viaje de retorno a Cangas del Morrazo es largo, pero se realiza sin dificultad y rápidamente. A su llegada, los personajes son recibidos como héroes y ven que se ha preparado una fiesta en su honor. Reciben de Owen Carralif lo prometido y además reciben también 500 monedas más que han juntado todas las personas del pueblo por haberles salvado de la maldición que corría desde hacía días en el pueblo. Owen dirá a los personajes que mientras dure su mandato serán siempre bien recibidos en ese pueblo por él y por todos los ciudadanos y que pueden alojarse allí siempre que quieran.

⁹⁴ Véase pág. 125 del manual de juego.

⁹⁵ Véase pág. 170 del manual de juego.

⁹⁶ Véase pág. 151 del manual de juego.

Recompensas

Puntos de Aprendizaje:

- Si los personajes consiguen encontrar a Nicomedes y llevar a Owen una solución a su problema recibirán 25 puntos de Aprendizaje.
- Si los personajes además consiguen los elementos necesarios para acabar con el malvado Zanus Bone añadirán 20 puntos de Aprendizaje.
- Si los personajes consiguen acabar ellos mismos con el malvado noble, deberán sumar a su cuenta 30 puntos de Aprendizaje.
- Por cada escenario de los descritos en la aventura en el que se vean involucrados, recibirán 1D6 puntos de aprendizaje. (esta tirada se realizará para cada aventurero para diferenciar que de cada cosa unos aprenden mas que otros).
- Por cada criatura del mundo Irracional que consigan destruir ganarán 1d4 puntos de aprendizaje (tirar por cada aventurero).

Ganancias en Irracionalidad:

- Ver los efectos de una visión: +1D4 si se tiene 50 o menos.
- Ver una criatura del mundo irracional (véase pág. 97 del manual de juego).
- Ver los efectos de un hechizo (véase pág. 97 del manual de juego).

Dinero:

- Los aventureros recibirán la recompensa prometida por Owen Carralif además de la colecta realizada por el pueblo, y podrán quedarse con todo lo que se encuentren a su paso.

Otros:

- Siempre que los aventureros quieran, podrán descansar, comer y dormir gratis en cualquier lugar del pueblo de Cangas del Morrazo.

Dramatis Personae

Owen Carralif

FUE	12	Altura	1,68 m
AGI	18	Peso	78 kg
HAB	20	Aspecto	19 (Atractivo)
RES	10	RR	50%
PER	10	IRR	50%
COM	15		
CUL	16		

Armas: Cuchillo 85% (1D6+1D6)
Espada Normal 95% (1D8+1+1D6)

Armaduras: Cuero Reforzado (Prot. 3)

Competencias: las que se vean necesarias.

Perros de la Luna (Blemys)

Seres humanoides sin cabeza. Los ojos, nariz y boca los tienen en el pecho. Carecen de orejas por lo que son totalmente sordos. Sirven a los magos normalmente pero pueden verse viajando en solitario. Se alimentan de carne cruda y no desprecian la humana. La música bien ejecutada les paraliza pero no se sabe porque ya que son sordos al no tener orejas.

FUE	20	Altura	1,85 m
AGI	20	Peso	95 kg
HAB	20	Aspecto	-
RES	40	RR	0%
PER	10	IRR	125%
COM	1		
CUL	10		

Armas: Mordisco 50% (1D10+1D6)

Zarpa 60% (1D6+1D6)

Armadura Natural: Carece.

Competencias: *Esquivar* 65%, *Otear* 40%.

Nota del Autor

No me apetece escribir las características de todos los personajes que aparecen en la historia. Los seres de leyenda se encuentran en el manual de *Aquelarre: La Tentación*. Cada DJ podrá inventar sus características para cada personaje de la aventura y si no se le ocurre o tiene alguna duda en especial o no sabe lo que es alguna criatura que me escriba que leo el correo casi todos los días y le responderé detalladamente.

Es aconsejable leer toda la aventura antes de jugarla para ver que está escrita de una manera lineal y basada en el sistema de juego de escenarios. Se debe leer atentamente cada escenario para poder sacarles el máximo partido.

Aventura basada en el libro *La Ciudad de los Ladrones* de Steve Jackson.