

ATRAPADOS EN EL TIEMPO



Una Aventura escrita por
José Torrano (Norkak)



Atrapados en el Tiempo.

Por José Torrano Pérez (Norkak)

Les daré un pronóstico para el invierno: será frío, oscuro y durará... el resto de sus vidas.

Phil Connors (Bill Murray).

Introducción:

Aventura casi en su totalidad de Investigación, de Nivel Bajo y sin límite de jugadores. Basada en la película Atrapado en el Tiempo de Harold Ramis. Tiene una duración de entre 2 y 3 sesiones de juego. Puede ser jugada en cualquier ambientación. Incluso puede ser insertado dentro de un módulo que se esté masteando actualmente, ya que no interfiere en la historia (casi nada). Recuerda que esto es en realidad una guía, como master, puedes modificar cualquier cosa para adaptarla a tus partidas.

Esta aventura se desarrolla en La Fortaleza del Vado, una adaptación para Aventuras en la Marca del Este del módulo Retorno a la Fortaleza de la Frontera. Para ambientarla, puedes decir que La Fortaleza del Vado es llamada comúnmente como Fortaleza de la Frontera, por encontrarse en la frontera entre la Marca del Este y la Marca del Oeste. Puede ser colocada en cualquier otro lugar y modificado fácilmente a cualquier otro sistema.

Esta aventura se realiza en la estación del Cazador (Invierno), durante una tormenta de nieve.

Si quieres saber más sobre esta ciudad, lee el documento titulado “La Fortaleza del Vado – Guía de la Ciudad y sus Habitantes”, diseñado especialmente para Aventuras de la Marca del Este.



Resumen de la Aventura

(Información para el master):

El Tiempo es algo que no puede ser detenido, pasa inalterable y el tiempo perdido no puede volver a recuperarse.

Dubricus de Ambreville es un mago proveniente de una rica familia noble, pero la mayor parte de la fortuna no le correspondía a él, así que decidió crearse un nombre por sus propios medios. Es extremadamente inteligente pero también por desgracia es considerado, no sin razón por sus parientes, un bobo. Es decir, a menudo propone ideas brillantes pero impracticables, o dicho de otra manera, tiene mucho cerebro pero ningún sentido común. Siempre está investigando nuevos conjuros, aunque ninguno tiene los resultados que él espera. Pero accidentalmente, y sin percatarse, descubre uno que puede traer unas consecuencias totalmente negativas a la ciudad.

Él buscaba un modo para hacer que una persona quedara al margen del Tiempo, que no se viera afectado por el paso de los años. Algo así como un inmortal. Pero su hechizo salió mal.

Aunque no fue un fracaso, al menos no del todo. El hechizo no funcionó como él esperaba. El Tiempo es muy complicado de manipular y un hechizo así debería haber matado a cualquier mago. Y eso Dubricus lo sabía. Así pues, para evitar su muerte, el mago usó la energía que todo lo que contenía la Fortaleza, incluyendo (sin querer) a todos los habitantes de la Fortaleza. Como consecuencia de ello, éstos se vieron sumidos por el hechizo. De hecho, cada miembro de la Fortaleza es parte de la energía que mantiene en funcionamiento al hechizo.

El único inconveniente, es que Dubricus cometió un pequeño error en la formulación del hechizo. Él quería, en un principio, probar si funcionaba para después anular su efecto. Para probarlo, tomó como sujeto a un gallo y comprobar sus efectos, lanzó el hechizo (quemándose el pergamino en el que lo había escrito) sin saber que no sólo había tomado la energía de su entorno, sino

que también había tomado la energía de sus habitantes. Al ver que no había funcionado, lo tomó como un fracaso y lo dejó estar. Aquella misma tarde-noche se levantó una terrible tormenta de nieve que bloqueó el único camino a la ciudad.

A la mañana siguiente, día de Gracias a Valion, cantó el gallo, activando así el hechizo, que hizo que cada mañana, con el primer canto del gallo, se repitiera el mismo día, de canto a canto. Sus habitantes no se percatarían y estarían condenados a repetir el mismo día por toda la eternidad.

Dubricus de Ambrille. (Mago de 1º nivel)
CA: 9; Pg: 5; Daño: 1d6 (bastón); AE: conjuros;
DE: conjuros; VE: impulsivo; TM: M; AL: Legal;
PE: 35. Fue 15, Des 12, Con 15, Int, 17, Sab 6, Car 14.

Conjuros (1): *proyector mágico*

Libro de Conjuros: *Manos ardientes, rociada de color, comprensión idiomática, identificar, luz, proyector mágico, leer magia.*

Apariencia: Joven, alto y delgado, con una mata de pelo rebelde y la mirada de un ingenuo asombrado. Para ser un mago, es evidentemente fuerte y no duda en empuñar su bastón y enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo si la situación lo requiere.



Información adicional que el Master debe conocer para el buen desarrollo de la aventura:

Para que los jugadores no se vean afectados por el hechizo, aprovecha para realizar esta aventura cuando los jugadores vuelvan del exterior de la Fortaleza o aprovechando que llegan por primera vez a la ciudad, justo un momento después de que el hechizo se hubiera lanzado. También sería conveniente que ellos fueran los últimos en entrar a la ciudad antes de que se cerraran sus puertas, para hacer que ellos sean los únicos que no se vean afectados por el hechizo y recordar todo lo que sucede durante el bucle temporal.

Otra cosa que hay que tener en cuenta, es que el hechizo no comienza su efecto hasta la primera vez que canta el gallo (sobre las 7 de la mañana en Invierno), con lo cual, en el momento en el que entran los jugadores aún es el día antes, no el día que se repite. El gallo sólo canta una vez al día y únicamente en el amanecer. Todo esto es importante, por los siguientes motivos:

1. La acción se desarrolla en el Día de Gracias a Valion. Durante la fiesta, se da gracias al dios Valion por las buenas cosechas del año, porque se haya mantenido la paz, entre otras cosas. Dicha fiesta habitualmente se celebra en la Plaza del Mercado. Se colocan grandes mesas y todos los habitantes de la Fortaleza llevan comida, Wilf (el tabernero) pone gran parte de la bebida (que luego paga Lord Devereau, el castellano de la fortaleza), y todos, junto a los visitantes, son invitados a comer y a beber. Además, se monta un gran escenario con espectáculos de música y bailes. Pero debido a la Tormenta de Nieve que se levantó el día anterior, se informa que el evento se suspende. De todas formas, Wilf montará una pequeña comida en su taberna para aquellos que quieran pasarla con ellos. También se realiza a media mañana una ceremonia en la capilla en la que están invitados todos. Deberían acudir todos los personajes, pero sobre todo aquellos personajes Sacerdotes y Paladines. Más adelante se detalla todo lo relacionado con la ceremonia en la capilla.

2. Es importante que apuntes todo lo que sucede tanto el día antes (día el lanzamiento del hechizo) como el día que se repite. También es muy importante donde pasan la noche los

personajes, ya que cuando canta el gallo por segunda vez y siguientes, todos los habitantes (y personajes) volverán al punto de partida en el que se encontraran cuando el gallo cantó por primera vez. Los jugadores deberían estar alojados en la posada esa noche (la partida está preparada para ello).

3. Si los jugadores, a partir de descubrir que el mismo día se repite una y otra vez, si se lo comentan a cualquier PNJ, éstos los tomarán por bromistas o incluso por locos.

4. Si un jugador decide, tras varios días repetidos, montar guardia para ver qué sucede y no se acuesta en toda la noche, cuando fuera a cantar el gallo, quedaría en un estado de inconsciencia momentánea y volvería a levantarse en el punto de partida sin saber cómo ha llegado allí. En este caso no notará los efectos de no haber descansado, siempre y cuando la noche antes de que cantara el gallo por primera vez no estuviera despierto. En ese caso, se despertaría en el mismo sitio en el que estuviera la noche antes del primer canto del gallo.

5. Un personaje herido que no se cura, verá que pasan los días (el mismo una y otra vez) y su cuerpo no se recupera. Un Pj que no tenga todos sus puntos de golpe antes de que cante el gallo por primera vez, se despertará cada día con el mismo número de puntos de golpe. Si a lo largo del día repetido recupera sus puntos de forma mágica (o de cualquier otra forma), a la mañana siguiente volverá a tener los mismos puntos de golpe de antes de que cantara el gallo. *Ejemplo: Miguel tiene un guerrero que fue atacado por un lobo y sobre su total de 10 puntos de golpe, perdió 3 puntos, lo cual le dejó con 7. Se acostó con sus 7 puntos y recuperó 1 tras descansar y tras oír el canto del gallo se despertó con 8. Después fue al sacerdote y éste le curó por completo, con lo que volvía a tener 10 puntos. A la mañana siguiente, volvía a tener 7 puntos + 1 de haber descansado.*

6. Del mismo modo, si un personaje pierde puntos a lo largo del día de Gracias a Valion (o es envenenado), se despertará en el mismo estado del día de antes a que cantara el gallo por primera vez.

7. Si el personaje de un jugador muriese durante el día repetido (después de que cantara

el gallo por primera vez), su personaje sería retirado temporalmente de la partida. A la mañana siguiente, tras cantar el gallo, su personaje volvería a despertarse allí donde se encontrara antes de que cantara el gallo por primera vez. Lo mismo ocurre con cualquier PNJ (incluido Dubricus) o animal (incluido el gallo), salvo que se produzca uno de los efectos que desencadenen el fin del hechizo (ver más adelante). Lo mismo ocurre con los objetos: si un objeto se rompe durante el día de repetición, cuando vuelva a cantar el gallo, el objeto estará de nuevo en su sitio y totalmente normal, como si nunca se hubiera roto.

8. Aunque los personajes recuperen sus puntos de golpe, heridas, e incluso se recuperen de la muerte, su mente si se desarrolla de forma normal. Debes tener en cuenta que los personajes sí pueden recordar lo que han hecho día tras día repetido. Si no juegas con tiradas de cordura/frustración o similar, y quieres ampliar la dificultad del módulo, puedes hacer que los jugadores realicen tiradas de salvación (por conjuros, por ejemplo), y vayan acumulando puntos negativos hasta que dichos puntos superen sus puntos de sabiduría y pierdan momentáneamente la cordura, hasta que lleguen a un punto en el que se desmoralicen. Si un jugador pasa la tirada, no ocurre nada. En el caso de fallar la tirada de salvación, apunte un punto negativo de cordura/frustración. Dichos puntos afectan a las tiradas de sabiduría. Un buen momento para una primera tirada de cordura, sería tras escuchar al gallo, a partir del 3º día, y así cada día que lo escuchen cantar. Los puntos se borran una vez resuelvan la aventura, aunque eso queda a tu discreción. Puedes también decir a un jugador que tire cordura cada vez que hablen con un PNJ sobre lo de que están repitiendo el mismo día una y otra vez y éste les diga que están locos (algo así como: ¿a ver si es verdad que me estoy volviendo loco?). En caso de sacar un 1 (Pifia), sea cual sea la diferencia entre la salvación y la tirada, y el total de Salvación, el personaje se volvería loco temporalmente. Un 20 (Crítico) significa que el personaje supera su locura y podría estar exento de realizar tiradas de Salvación durante un amplio tiempo de partida (esto queda a discreción del Master). *Ejemplo: el master le pide a Miguel que tire su d20 para realizar una tirada de salvación contra conjuros. El guerrero de Miguel tiene una puntuación de 17 en su tabla de salvación*

contra conjuros. Para superar la tirada, debe obtener 17 o más. Al tirar, le sale 18, con lo que supera la tirada. Si hubiera sacado 14, el master le apuntaría 1 punto de cordura. En el caso de que con esta tirada, más lo que tenía acumulado previamente, superase los puntos totales de sabiduría, el guerrero de Miguel se volvería loco temporalmente.



9. Puede darse el caso de que los Jugadores aprovechen para ganar experiencia con acciones tales como salvar varias veces al mercader o derrotando a los camorristas (ver ambos sucesos más adelante). Sólo se deben repartir puntos durante el primer día, por cada acción realizada. No entregues ningún punto de experiencia a partir del segundo por las mismas acciones que hicieran anteriormente. Al finalizar la aventura, ya se les entregará más puntos. Para más explicación, ver mas adelante **Reparto de Experiencia**.

10. Con los objetos robados, obtenidos como recompensa o similar, ocurre lo mismo que en los casos anteriores, no lo mantienen a menos que acaben con el hechizo. Y los objetos que gasten, son “repuestos” al inicio de cada día repetido.

11. Si un mago lanza el hechizo Detectar Magia, se dará cuenta de que el ambiente está muy cargado de magia (y que cada habitante de la fortaleza con el que se crucen desprenderá una gran cantidad de energía), siempre dentro de los límites de la muralla. Puesto que no se puede salir, no podrá descubrir que fuera de la muralla no hay rastro alguno de magia. Sin embargo, si un sacerdote lanza Detectar el Mal, no detectará nada.

12. Un recordatorio antes de continuar: cuando un mago lanza un hechizo usando un pergamino, éste se quema. Con lo cual, por mucho que los jugadores investiguen la casa de Dubricus, no encontrarán ningún pergamino con el hechizo (pero sí podrían encontrar notas de en qué está trabajando el mago en ese momento. Leer la sección **¿Qué pueden encontrar en la casa de Dubricus?** que se encuentra más adelante para más información).

Desarrollo de la Aventura:

Sucesos de la noche anterior al día de Gracias a Valion:

Ya es de noche, los aventureros están volviendo de una de sus aventuras y una tormenta de nieve se ha desatado en la zona. Mientras van de camino a la ciudad, dí esto:



La Fortaleza del Vado.

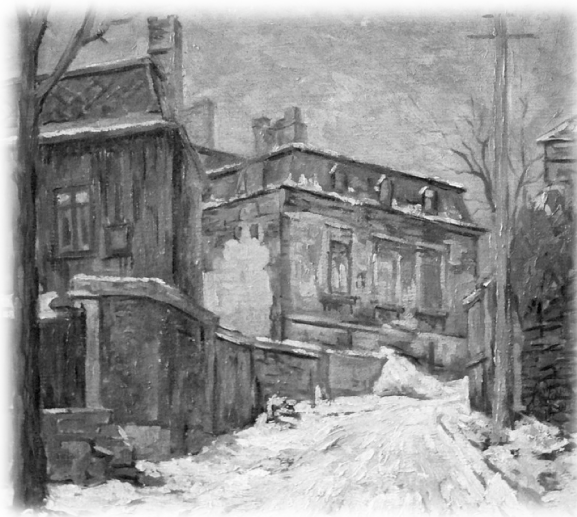
Ya está anocheciendo, hace frío y una tormenta de nieve se levanta a vuestro alrededor. A lo lejos, la visión de la fortaleza es algo impresionante: un poderoso castillo construido en el alto de una colina, con un camino que sube junto a las torres de guardia hasta que llega a la puerta principal. Las almenas coronan los muros, ofreciendo total cobertura a los arqueros para atacar a los enemigos que se expongan en el camino. A un lado del camino, podéis observar que el frío ya se ha cobrado a su primera víctima: un caballo igual de blanco que la nieve, moteado con manchas marrones de pelo. A medida que os alejáis del caballo y os acercáis a la fortaleza, escucháis el sonido de algo similar a un gong, el cual anuncia vuestra llegada. Cuando llegáis hasta las puertas, observáis que el puente levadizo se encuentra levantado y cada vez la tormenta arrecia más fuerte. Cuando no estáis ni a diez metros del puente, escucháis desde una de las torres: “Alto, ¿quién va? ¿amigo o enemigo?”

Tan pronto como alguien se acerque a diez o doce metros de la puerta, el vigía de la torre derecha (Lauri - 2a) gritará “Alto, ¿quién va? ¿amigo o enemigo?”. Lo más seguro es que los Pjs respondan “amigo”, entonces el guardia de la izquierda (Charl - 2b) preguntará: “¿Cuál es el motivo?” (Cada Pj debe dar una explicación de porque viene a la fortaleza, no tiene por qué ser la verdad, pero tiene que sonar convincente). Finalmente, el primer guardia les preguntará “¿Vuestro nombre?” Cada Pj debe dar su nombre antes de que puedan pasar (por supuesto, nada obliga al Pj a dar su verdadero nombre). Si todo va

bien, el segundo guardia les dirá “De acuerdo” y desaparecerá dentro de la torre derecha. Un momento después el puente levadizo comenzará a descender lentamente con algunos crujidos y gruñidos de sus grandes cadenas, revelando el rastrillo que hay detrás. Lauri reaparecerá resoplando ligeramente, y echará un vistazo mientras Charl baja de su torre y llega al rastrillo para hacer que éste baje, chirriando, dejando a los Pjs avanzar hasta la robusta puerta de madera.

La puerta de madera está custodiada por Sabine, la cual abrirá una contraventana en la puerta y dirá a los Pjs: “Bienvenidos a la Fortaleza del Vado”. Mirará a todos y cada uno de los Pjs y sus ojos se posarán en las armas que lleven. “Soy Sabine, la guardiana de la puerta. Éste es un lugar tranquilo. No nos gustan las peleas en las calles, que la gente sea apuñalada en la taberna, ni nada por el estilo. Mantened vuestras armas envainadas dentro de estos muros, no os metáis en problemas y encontraréis que la fortaleza es lo más parecido a un hogar lejos de casa. Cread problemas y desearéis no haber venido nunca. Os lo garantizo.”

Sabine no admitirá a ningún forastero hasta que haya guardado cualquier arma que lleve desenvainada (introducir una espada dentro de su vaina, desencordar un arco, y cosas así). Sugerirá que muestren sus buenas intenciones poniendo un “lazo de paz” en sus armas, atando la empuñadura a la vaina o al cinturón, pero no insistirá.



Debido a la hora, todos los establecimientos estarán cerrados y las calles, vacías. Cuando los jugadores lleguen a la Posada/Taberna, dí esto:

El calor os golpea en la cara cuando abríis la puerta, pero no se trata de un calor agobiante. Es un calor que os invita a entrar y calentaros las manos, la cara e incluso, el alma. Os acercáis a la chimenea de la taberna y os sentáis a su alrededor. Wilf, el tabernero, os pregunta si queréis tomar algo, pero no le hace falta escuchar vuestras mudas respuestas y se marcha. Al poco, os trae un líquido, más bien blanquecino y humeante, que bebéis sin preguntar. Os recorre la garganta como si de un tónico se tratara. El color vuelve a vuestras pálidas mejillas y tras un breve respiro, volvéis poco a poco a recuperar el ánimo, a hablar sobre vuestras aventuras, e incluso sobre cosas que nada tienen que ver con ellas. Os dais cuenta que en la sala, aparte de vosotros, hay unas cuantas personas más, todos demasiado ocupados con sus asuntos y protegiéndose del frío mientras comen en silencio. El tabernero vuelve con una bandeja y esta vez os trae algo de carne, un poco de queso y algunas piezas de fruta. Lo deja todo sobre la mesa, recoge las vacías tazas y al poco os las vuelve a traer de nuevo llenas con el humeante líquido.

El líquido humeante es caldo de puchero con verduras. La carne es lo que se conoce como la pringá (carne de ternera, cerdo y pollo, tocino salado, costilla y espinazo o hueso de jamón). También va acompañado con algunas verduras, tales como patatas y zanahorias. Deja libertad a los jugadores, para que hablen o para que se retiren a sus habitaciones. Las pocas personas que se encuentran en la taberna son aquellos que están alojados en la posada: Aseneth, Tres, así como otros pocos inquilinos (entre ellos Rolf – mira más adelante). Si alguno de los jugadores trata de salir, desaconséjase. Dile que hace demasiado frío como para querer salir a la calle. Como Master, eres libre de hacer caso omiso a esta objeción.

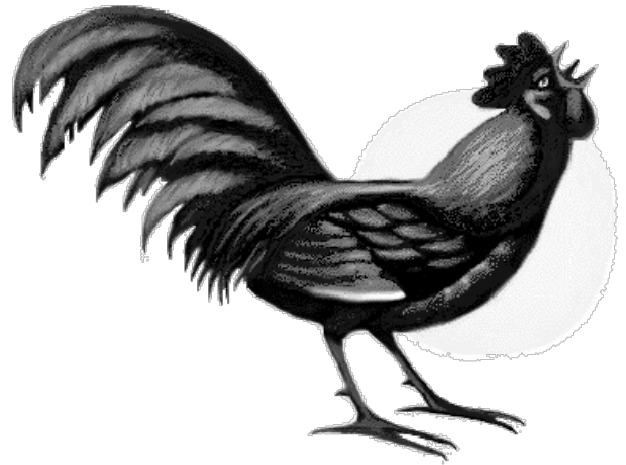
Sucesos del día de Gracias a Valion:

A partir de ahora, se van a detallar una serie de sucesos que se van a desarrollar en la ciudad durante el Día de Gracias a Valion. Como Master, puedes modificar algunos, saltarte otros o incluir nuevos. Pero tienes que tener en cuenta que deben repetirse una y otra vez hasta que se ponga fin al hechizo. También hay que aclarar que es un día de Fiesta, con lo cual, todos los negocios y lugares, salvo la taberna, la posada y la capilla, permanecerán cerrados durante todo el día. Para repartir puntos de experiencia, mira más adelante el punto 9 de la sección anterior o lee la sección

Reparto de Experiencia, que se encuentra más adelante.

Dí esto a los jugadores (si se encuentran alojados en la posada, si no, salta el punto 1). Sólo se debe decir el primer día, antes de que empiece a repetirse:

(Cacareo de Gallo). Cantó el Gallo, al igual que cada mañana. Está amaneciendo. Hace frío, mucho frío. Desde cualquier ventana se ven caer los copos de nieve que finalmente aterrizan en el suelo. Las calles están cubiertas por un manto blanco y desde la ventana de la habitación se pueden ver las chimeneas desprendiendo humo sin cesar, signo de que los habitantes se encuentran aún en sus casas, resguardándose del frío al calor del hogar.



(A partir del segundo día, sólo tienes que mencionar que cantó el gallo, como acostumbra cada mañana).

1. La Posada/taberna

Cuando los jugadores vayan a la Taberna para desayunar, Wilf les saludará y les dirá algo así como:

1. Menudo frío hace, ¿verdad? Que lástima, hoy iba a ser un gran día, ya que se iba a celebrar el día de Gracias a Valion en la Plaza del Mercado, como cada año... pero supongo que cada uno lo celebrará en su casa con su familia. Esta mañana me han avisado que se suspende a causa de la Tormenta. De todas formas, ustedes quedan invitados al medio día para celebrarlo aquí, con nosotros. También les digo que sobre las 11 de la mañana hay una ceremonia en la Capilla. Pueden acudir para hacer tiempo hasta la hora de la comida.

El tabernero responderá a cualquier pregunta que le hagan los Pjs y una vez terminen de desayunar, Wilf pedirá a todos los clientes que abandonen la taberna para prepararla. Comentarán que la taberna se encontrará cerrada hasta la hora de almorzar.

El segundo día, los jugadores pueden pensar (no sin error) que esa frase la dijo el tabernero el día anterior y le comentarán algo como que eso fue el día anterior. Wilf preguntará si los jugadores le están tomando el pelo y comentará que hoy es Gracias a Valion y no ayer. Puedes realizar una tirada con 1d100 (50%) para ver si se lo toma a gracia o se aleja forzando una sonrisa, como si le hubiesen tomado el pelo.

2. El mercader suicida.

Una vez los jugadores terminen de desayunar, si salen a la calle, observarán que un gran revuelo se está formando alrededor de uno de los edificios cercanos. En el caso de que los jugadores no salgan, escucharán gritos tipo: *No lo haga, no merece la pena perder la vida por algo así*. Si los jugadores van hacia donde se está montando dicho revuelo, llegarán a la Torre de Vigilancia (edificio 12) y si miran hacia arriba, verán, que hay un hombre en lo alto, junto al borde interior, que se quiere tirar. La gente está alrededor del edificio, pero lo suficientemente alejada, para que no le caiga encima.

El hombre, un mercader extranjero llamado Matt, amenaza con tirarse al vacío (hay una distancia de 14 metros, Una caída mortal casi seguro, aunque con un mínimo de posibilidades de salvación – 1d6 cada 3 metros, en este caso 5d6) si los dioses no le devuelven a su recién perdido caballo (Trotante – el caballo blanco y marrón que se describe a los Pjs en la descripción inicial), el cual murió la noche anterior a causa de la Tormenta.

El DM puede lanzar 1d100 para ver si los Dioses deciden obrar el milagro (sacando un 1) de devolver a la vida al animal, en caso contrario, no sucederá nada. Los jugadores pueden subir (pues la puerta de la torre siempre está abierta) y tratar de convencer al mercader para que no se tire y así ganar algunos puntos de experiencia por salvar la vida de un hombre (Tirada enfrentada de Carisma). Incluso si el hombre se tirase y un mago lograra usar con éxito un hechizo que lo salvase, también se le agradecerían. Matt tiene 6 PG, con lo que si se tira, existe un porcentaje muy alto de

probabilidades de que muera a causa del impacto. Además, de caer hacia afuera de la ciudad, y sobrevivir a la caída, el camino está bloqueado y a los guardias les costaría mucho llegar hasta él, con lo que moriría a causa del shock y del frío.

Se de el caso que se de, la guardia se encargará de él, tanto si vive (y pasará el resto del día en la prisión y liberado al día “siguiente”), como si muere (los soldados esperarán al día “siguiente” para recoger el cadáver, ya que la tormenta ha bloqueado la salida de la ciudad).

Generalmente en lo alto de esa torre suele haber un niño de la fortaleza, controlando el camino para que en caso de ver a alguien desconocido, dar la señal con la campana. Cuando el mercader subió, el chico bajó corriendo para avisar de lo sucedido.

3. La Ceremonia de Gracias a Valion.

Como suele ser habitual, a las 11 de la mañana del Día de Gracias a Valion, se celebra una ceremonia en honor al Dios Valion, el Dios del bien, de la luz, de las mañanas, de los bosques, de los campos de labranza, colinas y páramos. Además es dios redentor, beatífico, que todo lo puede y el dios que otorga la muerte que permite descansar a los justos. La capilla se encontrará abarrotada, en ella estarán la gran mayoría de los habitantes de la Fortaleza, incluidos los altos cargos como Nashe, Jadale y Devereau. El acto será celebrado por Abercrombie y le ayudará Opal. Los personajes no están obligados a asistir, salvo los paladines y sacerdotes, que para ellos es obligatorio. El acto no dura más de 1 hora. Tanto los paladines como los sacerdotes están invitados a ayudar en la ceremonia.

4. Los camorristas.

Una vez se acerca la hora del almuerzo y los jugadores se encaminen a la taberna, verán cerca de ella a dos borrachos quejándose de que el tabernero les ha negado el acceso. Estos se enfrentarán a los jugadores por cualquier excusa (siempre ha de ser la misma, aunque queda a discreción del master elegir cual). Una que puede servir es la frustración por no haber podido continuar bebiendo, ya que no les quedaba cerveza/vino y en la taberna no les querían servir, para que no destrozaran el local o alguna excusa similar. Los Pjs pueden tratar de convencerlos antes de que estos ataquen (Tirada enfrentada de Carisma).

Estos, en caso de que no queden convencidos (ganen la Tirada de Carisma), atacarán a los Pjs a puñetazos.

Alf y Delf (humanos guerreros de 1º nivel): CA 8 (Armadura de Cuero, penalizador de Des). PG: 8; N° At: 1; AE desarmados y borrachos (penalizador de -1 al ataque, daño normal); DE ninguna; TM M; ML 12 (tranquilo); AL Neutral; P. Exp: 10; Fue 10, Des 8, Con 11, Int 7, Sab 11, Car 9.

Ambos, son dos jóvenes que llegaron a la fortaleza hace varios días, y se alojaron en la Casa del Gremio (edificio 16). La noche en la que se lanzó el hechizo, la pasaron bebiendo y al día siguiente, decidieron seguir. En ningún momento en el día de Gracias a Valion salen, salvo para ir a la taberna, porque se han quedado sin bebida. A la vuelta (tras cruzarse con los Pjs) irán de camino a la Casa del Gremio, para tratar de dormir y ya no se despertarán hasta “el día siguiente”.

5. La comida en la taberna.

Cuando entren en la taberna, la encontrarán distinta: las mesas se encontrarán en el centro y sin sillas a su alrededor, éstas se encuentran distribuidas pegadas a las paredes alrededor de toda la sala. Las mesas se encuentran repletas de comida, con bastante gente alrededor de ellas formando corrillos con animadas conversaciones. Sobre todo se tratan de habitantes de la ciudad, como Ratón, Tres, Tarlach, Quince, Jocelyn, el hermano Martin, Jenn, Neanne, Opal, Chandry, Abercrombie, Jadale, Cob, Aseneth la nigromante... y Dubricus el mago (aunque no dirá abiertamente que es mago salvo que se le pregunte). Puede haber más Pnjs que quiera incluir el Master.

Aquí puede que sea la primera vez los Pjs hablen con Dubricus, el cual se mostrará amable y con ganas de escuchar las muchas historias de los aventureros. Sobre todo teniendo en cuenta lo mucho que a él le habría gustado ser aventurero, si no fuera por la escuela y los niños, a los cuales ha tomado cariño. Tal vez el primer día, ajenos a que están “condenados” a repetir el mismo día una y otra vez, no se percaten, pero si se interesan por él, la primera impresión que da es de alguien fuerte e inteligente, pero para nada que se trata en realidad de un mago (pocos de la fortaleza saben que es mago). Deben ser los Pjs los que entablen conversación con Dubricus.

A medida que hablen con él, pueden descubrir que se interesa, sobre todo, por los aspectos mágicos en sus historias, en los hechizos o en todo lo que tenga que ver con la magia en general. Salvo que se le pregunte abiertamente si es mago, él no lo dirá. También puede ser buena idea hacer que Aseneth, la nigromante, se una a la conversación por los mismos motivos, aunque sus fines sean distintos.

El grupo puede sospechar en un momento dado de Aseneth, tanto por sus formas de vestir, como por su temperamento y la forma de comportarse, pueda dar la impresión de que trame algo.

Aquí se puede incluir la típica escena de bar, como que a Jess, la sirvienta, se le caiga la bandeja con las bebidas. En caso de realizarla, ha de ser realizada en cada día repetido.

También se encuentra allí, aunque siempre apartado y sentado en una de las sillas que hay en un lateral, el bandido del suceso del Incendio del establo, el cual se encuentra allí alojado desde la tarde anterior y cuyo nombre es Rolf (eso lo pueden descubrir si le preguntan a Wilf, aunque es poco probable que los jugadores se fijen en él la primera vez, ya que aún no ha sucedido, pero que una vez entren en el bucle temporal, podrían investigarle).

Nota para el Master: Si los jugadores, después de repetir el mismo día varias veces, ves que no consiguen avanzar en la historia, puedes darles un empujón haciendo que Wilf sugiera a los jugadores que conozcan a alguien, en este caso, llamará a Dubricus para que interaccione con los Pjs. Haz que Dubricus lleve un poco la voz cantante en la conversación y que, sin decir que es mago, los Pjs vean que se interesa por historias de mago y cosas similares.

6. Nieve cae.

Una vez acaben de comer, cada uno de los PNJ se marcharán a sus casas. El primero en salir es Ratón, el mediano y justo al abrir la puerta y poner un pie en la calle, un gran montón de nieve caerá sobre él. No le causará daño alguno, pero aparte del frío y la sensación de humedad, el resto se reirán y burlarán del mediano. Si el primero en salir fuera uno de los jugadores, sería a él a quien le caería el montón de nieve. Pueden tratar de realizar una tirada de salvación por destreza para apartarse a tiempo.

(Durante la tarde, apenas habrá gente por las calles, salvo algunos habitantes yendo de una casa a otra y cosas por el estilo. Permite a los jugadores hacer lo que quieran hasta el siguiente suceso).

7. La petición de ayuda.

A media tarde (sobre las 7 de la tarde), la tranquilidad de la Fortaleza es rota por el grito de ayuda de una mujer. Asgrim, la mujer del zapatero (casa 7b), está pidiendo ayuda ya que su marido, Reece, se está ahogando. Reece estaba cenando y de pronto hizo amagos de querer toser, sin conseguirlo. Parecía una tontería hasta que comenzó a ponerse morado. En ese momento fue cuando Asgrim, sin saber que hacer, salió a pedir ayuda.

Si los Pjs acuden a la llamada de auxilio rápidamente, pueden deducir que el zapatero se está ahogando y pueden tratar de ayudarlo. Estaba comiendo carne y se había atragantado con un trozo de hueso.

Si los Pjs no acuden, Tarlach, que vive en la casa de al lado, acudirá en su ayuda y le aplicará la Maniobra de Heimlich, hasta que éste expulse el trozo de hueso.

8. Incendio en el establo.

Ya es medianoche y el silencio reina en las calles de la Fortaleza. La gran mayoría de los habitantes se refugian en sus casas, con las chimeneas encendidas, mientras que otros ya están durmiendo. En medio del silencio reinante, Wort y Joop dan la voz de alarma. Al parecer, un incendio se ha iniciado en el establo (edificio 4). Los animales que se encontraban allí alojados salen corriendo, tras abrirles las puertas. Los habitantes salen de sus casas y acuden a coger cubos para sofocar el incendio. Para ello usan el agua de la cisterna (nº 19). Los Pjs que quieran ayudar, serán bien recibidos.

Una vez sofocado el incendio, pueden descubrir que éste ha sido intencionado. Realizando una tirada por Avistar (Inteligencia o Sabiduría), pueden descubrir una antorcha en su interior. Nadie sabrá ni visto nada. Ni siquiera los guardias, que sólo dieron la voz de alarma al ver el fuego.

Los Pjs podrían decidir, una vez descubran que repiten el mismo día, montar guardia y descubrir al autor.

El pirómano, un bandido de Las Barrancas, trataba de crear un poco de confusión en la Fortaleza y así comprobar la reacción de los habitantes, para posibles ataques contra la ciudad. El bandido está alojado en una de las habitaciones de la posada. Por la mañana acudirá a la ceremonia en la capilla. Al mediodía, se encontrará comiendo en la taberna. Por la tarde estará en su habitación, descansando y repasando el plan de esa noche. Sobre la medianoche, saldrá de la posada por la ventana de su habitación, comprobando previamente que no hay nadie cerca ni ojos espías (Avistar), haciendo el menor ruido posible y usando su habilidad de Ocultarse en las Sombras y Moverse en Silencio (ambas de forma automática), irá hasta el establo. Puedes pedir a los Jugadores (si los Personajes se encuentran alojados en la Posada) una tirada por escuchar, por si escuchan el ruido que produce el Bandido al bajar por la pared. Una vez allí, comprobará de nuevo que no hay nadie por los alrededores, encenderá la antorcha con la yesca y el pedernal que lleva encima, y la tirará dentro. Acto seguido se esconderá a la sombra de la muralla y esperará. Pasado unos pocos minutos el incendio será de gran consideración y escuchará las primeras voces de alarma. Se ocultará lo máximo posible para que no le vean los guardias de la entrada (Torres 4a y 4b). Una vez compruebe que ya hay una buena cantidad de gente y que han comenzado a apagar el incendio, se hará pasar por uno más e incluso tratará de ayudar a sofocar el fuego.

Los Pjs pueden montar guardia, pero si el bandido se percata de la presencia de los Pjs, no proseguirá con su plan, para no ser descubierto. Si no se da cuenta, actuará de forma normal.

Rolf (humano ladrón de 5º nivel): CA 4 (Armadura de Cuero, bonificador de Des). DG: 5, Pg: 13; Nº At: 1; Daño 1d4 y 1d4 (Daga x2); AE apuñalar por la espalda (bonificador de +4, doble daño), dagas envenenadas; DE habilidades de ladrón; TM M; ML 12 (tranquilo); AL Caótico; PE 200; Fue 10, Des 18, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 12. Lleva un saquito con 4 MO.

Habilidades de Ladrón: Abrir Cerraduras 35%, Enc./Desactivar Trampas: 33%, Hurtar: 40%, Moverse Sigilosamente: 40%, Escondarse en las Sombras: 30%, Detectar Ruidos: 1-3 (1d6), Escalar Paredes: 91%



Ataque Especial: Dagas Envenenadas: Rolf ha untado sus dagas con un veneno de clase A. Cuando un ataque producido con una de sus dagas tiene éxito, su rival debe realizar una tirada de salvación contra venenos. Si la pasa, no ocurre nada. En caso de fallar la tirada, en un plazo de 10-30 minutos (1d20+10), recibirá 15 puntos de daño. Dicho daño puede ser de forma progresiva (1 punto de daño por asalto, por ejemplo), o de una sola vez, eso queda a elección del Master. El veneno debe ser inyectado, es decir, la daga debe producir un corte o similar. Tocar la daga con las manos desnudas no producirá ningún daño.

No luchará si se ve rodeado y tratará de escapar por entre las calles para luego ocultarse hasta que pueda salir de la ciudad a la mañana siguiente. Incluso, si los aventureros se separan y uno de ellos pasa cerca de Rolf, éste puede tratar de atacarle por la espalda (Tirar por Moverse Sigilosamente), para luego volver a esconderse. En caso de ser atrapado por la milicia, negará cualquier conexión con los Bandidos de Las Barrancas y será encerrado en la prisión. Pasado un día completo (si es atrapado y ese mismo día se pone fin al hechizo), será liberado y obligado a trabajar en la reconstrucción del establo (de haber conseguido quemarlo) u obligado a trabajar en el granero durante 1d4 semanas. En ambos casos vigilado por algún guardia.

(En el caso de que llegado a este punto, los jugadores no hayan logrado deshacer el hechizo, vuelve al suceso 1).

¿Y si no hay un mañana? ¡Hoy no lo ha habido!
Phil Connors (Bill Murray)

¿Cómo hacer que Dubricus descubra que él es el causante del hechizo?

Si en cualquier momento del día, los jugadores le preguntan sobre el hecho de que se repita el mismo día una y otra vez, pensará que los jugadores le están tomando el pelo, como el resto de habitantes. En ningún momento relacionará lo que le sucede a los jugadores con su hechizo, a menos que éstos le digan cosas como Alterar el Tiempo, que le digan que se sienten algo así como inmortales, como si a ellos no les afectara el tiempo... También pueden demostrárselo con acciones tales como demostrarles que saben lo que va a ocurrir a cada momento (el intento de suicidio, los camorristas, algo peculiar que ocurra...).

¿Dónde encontrar a Dubricus en cada momento?

Por la mañana:

Como cada mañana, Dubricus se encontrará en su casa, enseñando a unos cuantos niños a leer y a escribir (durante el suceso del mercader suicida, tratará de que los niños no se encuentren cerca de la torre para que no vean lo que sucede y se los llevará a su casa para que sigan leyendo y escribiendo). Más tarde, acudirá a la Capilla para la ceremonia de Gracias a Valion. Tras eso, acudirá a su casa y posteriormente irá a la Taberna.

Al Medio día (hora de la comida):

Como se dijo anteriormente, se encontrará en la Taberna celebrando el día de Gracias a Valion.

Por la Tarde:

Generalmente, aprovecha las tardes para investigar nuevos hechizos, pero el señor Nashe le ha pedido ayuda para redactar unos documentos y se encontrará durante el resto del día en el Alcazar (edificio 25), en el despacho de Nashe. Si los Pjs preguntan por él, sus vecinos les podrán decir que lo vieron hablando con el señor Nashe y que tras conversar un rato, los vieron alejarse juntos hacia el interior de la Fortaleza, muy probablemente al Alcazar.

Por la noche:

En su casa, o trabajando o durmiendo.

¿Qué pueden encontrar en la casa de Dubricus?

Si los jugadores sospechan que Dubricus puede tener algo que ver en todo esto y deciden investigar su casa, Dubricus no lo permitirá. Aunque pueden aprovechar a entrar a hurtadillas por la tarde, cuando el mago esté con el señor Nashe en el Alcazar.

Los jugadores tendrán suerte, pues la zona estará desierta debido al frío y no tendrán problemas de forzar la puerta (cerradura normal), para poder entrar en la casa.

Una vez dentro, la casa no es muy grande (de hecho, es bastante chica y si son muchos los jugadores, se encontrarán bastante apretados), y con una tirada de Avistar pueden ver casi todo. Como ya se dijo antes, no hay ningún pergamino o papiro con el hechizo que Dubricus usó. Pero si los jugadores se encuentran atascados y no saben como continuar, el master puede ayudarles diciendo que hay unos documentos con las ideas de Dubricus sobre cómo alterar el paso del Tiempo, cuanta energía necesitaría (tal como el mago escribió – *tendré que usar la energía que me rodea, ya que un hechizo así mataría al mago más poderoso sin siquiera darse cuenta*), o que para la prueba usaría un gallo (*así, si el hechizo sale mal, que le pase a ese maldito gallo que me despierta tan temprano cada mañana*).

¿Cómo anular el Hechizo?

Un jugador podría llegar a la conclusión (tras mucho investigar o, tal como diría alguno de mis jugadores “por una idea que se pasó por la cabeza”) que si matan al gallo, se acaba el hechizo. Al fin y al cabo, el hechicero lo lanzó sobre el gallo y éste fue el que inició el bucle cuando cantó la primera mañana. Además, el día comienza a repetirse después de que el animal cante. Bien, si matan al gallo, descubrirán que a la mañana siguiente el gallo vuelve a cantar y que siguen en un bucle temporal. ¿Por qué? Cuando Dubricus lanzó el hechizo, lo lanzó contra el gallo, pero usando la energía de todos los miembros de la fortaleza, haciendo que estos también formaran parte del hechizo. Es por ello que acabar, sólo con el gallo, no sirve de nada.

El hechizo puede ser anulado de dos formas:

1. Eliminando al gallo y a todos los habitantes de la ciudad, incluyendo al resto de animales (aunque eso causaría un gran número de problemas a los jugadores, pero unos personajes con puntos de locura extrema o sin escrúpulos, podrían reaccionar de ese modo).
2. La mejor opción (y la más cómoda tanto para el master como los jugadores) es hablando con Dubricus y haciéndole ver que él es el culpable del hechizo. Él mismo le puede poner fin (sabe como hacerlo aunque ello le llevará lo menos 1d6+1 horas). Si no logra terminar a tiempo el hechizo y lanzarlo (antes de que cante el gallo), deberán volver a convencerlo.

Mientras escribe el hechizo que ponga fin a la Alteración Temporal, Dubricus pedirá a los aventureros que le traigan al gallo (en el establo – 22b), para poder anular el conjuro. Si los personajes han matado al gallo en ese día, tendrán que esperar hasta el día siguiente a que el gallo vuelva a cantar. En ese caso, deberán volver a convencer a Dubricus de que él es el causante del hechizo. Algo divertido sería que el gallo no se dejara coger tan fácilmente y decirles a los jugadores que tienen que correr detrás del animal, realizando tiradas de Destreza hasta que lo capturen, necesariamente con vida.

Cuando acabe de escribir el hechizo, colocará al gallo en su escritorio, pedirá a todos que abandonen su casa (nadie puede escuchar el hechizo) y lanzará el hechizo anulador (haciendo que el papiro sobre el que estaba escrito el conjuro se queme en sus manos). Un haz de luz envolverá al gallo (los pjs pueden verlo todo a través de los empañados cristales de la casa) y el hechizo quedará anulado. Dubricus no enseñará ninguno de los dos hechizos a nadie. Alegará que un hechizo así no debería existir y que si alguna fuerza enemiga lo conociera, supondría un problema mucho mayor que el que acaban de resolver. Pedirá a los Pjs que no comenten nada de esto con los demás miembros de la Fortaleza. Los jugadores son libres de elegir lo que hacer y el Master de cómo actuar en cuanto al futuro del mago.

Una vez anulen el hechizo, a la mañana siguiente cantará de nuevo el gallo (para susto de los jugadores. Hazles una última tirada de locura, si quieres, para que se asusten), pero descubrirán que ya no nieva, poco después se enterarán que ya es el día después de Gracias a Valion y habrán acabado la aventura.

Reparto de Experiencia:

La Experiencia de cada uno de los sucesos sólo debe ser repartida una vez y durante la partida. Para más información consulta el punto 9 de **Información Adicional para el Master**. A continuación están detallados los puntos que se deben repartir a cada Personaje durante la Aventura y tras finalizarla.

Por terminar la aventura reparte 800 puntos de Experiencia a cada personaje.

Por salvar al Mercader del suceso 2, reparte 50 puntos. Si sigue vivo tras acabar la aventura (no sólo salvarle el primer día y el resto no, sino salvándole el día que ponen fin al conjuro), reparte adicionalmente 50 puntos. Además, reparte 10 puntos por cada día que salvaran al mercader, siempre y cuando el mercader no muriese ninguna vez (digamos “puntos de moralidad” convertida en experiencia). En el caso de que el mercader se suicidase en el día que se pone fin al hechizo, no repartas ningún punto y resta a la puntuación total la experiencia lograda por salvarle el primer día.

Con los Camorristas ocurre algo similar: convencerlos sin llegar a que ataquen es mejor que enfrentándose a ellos. Si los Pjs eluden el combate, recompénsalos con 20 puntos, en total, por cada Camorrista, en vez de 10 por derrotarles en combate. Reparte de nuevo estos puntos de forma adicional únicamente el día que pongan fin al hechizo, la primera vez que se crucen con ellos y lo resuelvan, sí debes repartírselos durante la partida.

Recompensa a aquellos Pjs que ayuden en la ceremonia de Gracias a Valion en la Capilla (recuerda que para algunos es obligatorio acudir todos los días, aunque se repita. Su devoción es innegable aunque ya hayan asistido 1000 veces. Harías bien en recordárselo si se les olvida o intentan aprovechar para hacer otras cosas). Recompensa a los que ayuden en la ceremonia aunque sea una sola vez con 50 puntos de Experiencia en total. No des ningún punto a un

personaje Sacerdote o Paladín que falte aunque sea un solo día y réstale los 50 puntos de la Experiencia total de la Aventura si le concediste puntos la primera vez que ocurre este suceso.

Concede 70 puntos de Experiencia por salvar la vida del Zapatero (suceso 7) el primer día y otros 10 puntos por cada día que lo salven. En el caso de que no le ayuden todos los días que lo repitan, sólo entrégaselos por el primer día.

Recompensa con 100 puntos a los Pjs por ayudar a sofocar el incendio. Concede adicionalmente otros 100 puntos si descubren quien es el pirómano y otros 100 más si lo detienen antes de que trate de incendiar el Establo. Si el día en el que resuelven el hechizo, no han detenido el incendio ni atrapado al ladrón, réstales los puntos que les hayas dado por este suceso.

Para terminar...

Como ya he comentado al principio, esta aventura está basada en la película del mismo nombre Atrapado en el Tiempo (El día de la Marmota), de Harold Ramis, interpretada por Bill Murray y Andie McDowell. Viendo esta película estaba imaginándome las caras de mis jugadores al ver que el mismo día se repetía una y otra vez y que por muchas cosas que hicieran, siguieran en un bucle del que no podían salir. Y lo que al principio fue una imaginación, al final se ve escrito en estas páginas.

En cuanto a ti, master, habrás podido comprobar que se trata de una aventura muy sencilla que no requiere gran preparación previa, sólo leerla una vez (o dos) y durante la partida pasártelo lo mejor posible. La única complicación es que deberás apuntar todo lo que hacen los PNJs para que todos los días repitan las mismas acciones. En este caso, La Fortaleza del Vado es una ciudadela bastante chica y tiene poca gente. Además, aprovechando que en la calle hace mucho frío, puedes sugerirles a los jugadores que la gran mayoría de los habitantes se han quedado dentro de sus casas.

Espero que te haya gustado mastear esta aventura y que tus jugadores hayan pasado un rato agradable y divertido.

A continuación he añadido 2 mapas de la fortaleza. El primero de es el de los Jugadores y el segundo el del Master. Además he añadido un

pequeño resumen de todas las localizaciones y los Pnjs que se pueden encontrar en la Fortaleza. Te aconsejo que si no has descargado el archivo “La Fortaleza del Vado – Guía de la Ciudad y sus Habitantes”, que puedes encontrar en El Blog de Norkak, lo hagas ya que es allí donde se desarrolla la aventura.

Y para finalizar, me gustaría dedicar esta aventura a todos mis jugadores, masters y en definitiva amigos, por estar ahí y aguantarme. Pero con mención especial a Tadevs, que me dijo que

tenía madera para masticar, me dio ánimos para que subiera a este nivel y además, ha colaborado como tester, ha realizado sugerencias con algunos cambios (a mejor) y corrector de ésta aventura.

Esta aventura es para todos vosotros. Muchas gracias a todos.

José Torrano (Norkak)

norkak.wordpress.com



Retorno a la Fortaleza de la Frontera: Resumen.

Localizaciones dentro de la Fortaleza y habitantes:

1. Puerta Principal.
2. a y b: Torres de la Entrada.
 - a. Lauri: Vigía Guerrero 2º Nivel (controla el rastrillo).
 - b. Charl: Vigía Guerrero 2º Nivel (controla el puente levadizo).
3. El Patio.
 - Sabine, la guardiana de la Puerta: Guerrero de 3º Nivel. Tiene la llave del Almacén (el edificio nº 5). También es cuñada de Rafe.
4. Establos.
 - Tella (14 años), hija de Rafe, el herrero: Ladrón de nivel 1.
5. Almacén
6. Torre de la guardiana de la puerta.
 - Planta baja: Sabine y sus hijos: Sabir y Tahir (ambos 4 años).
 - 2ª Planta: Dormitorio de los Guardias: Lauri, Charl, Wort y Joop (todos son Guerreros de 2º Nivel).
7. Casas familiares.
 - a. Tarlach, el pescador. Tiene una hija: Miep (casada con uno de los Lum).
 - b. Reece, el zapatero. Casado con Asgrim. 2 Hijos: Decius (3 años) y Nadya (1 Año)
 - c. Dubricus de Ambreville, mago posible aliado. Redacta documentos y tiene una escuela para enseñar a los niños.
 - d. Quince Brakenbury, el sastre. Enamorado de Jocelyn.
 - e. Jocelyn, la curtidora. Antigua Bandida de la Banda de la Cueva B. Hermana de Neath.
 - f. Neanne, Opal (Clérigo 1º Nivel N, dios Luna) y Chandry, vaquería.
 - g. Hermano Martin, el panadero. Acoge a la huérfana Jenn.
 - h. Hobbin, el carpintero, es hermano de Asham. Mujer: Alwyn. Hijos: Valens, Arius, Quillan, Arven y Lucin.
 - i. Asham, el tonelero, hermano de Hobbin. Mujer: Naramis. Hijos: Arpad, Anrod, Atli, Parwin, Durifern, Barthony y Blasco. Está obligado a hacer unos toneles “especiales” para Mendel ya que tiene secuestrada a Arpad (tiene 14 años y supuestamente se fugó hace 4 meses)
8. La herrería.
 - Rafe, el herrero. Madre Smith (madre de Rafe y viuda). Dora, esposa de Rafe (embarazada) y Jankin y Kemble (hijos).
9. Oficina de intendencia (suministros para aventureros). Moseley, oficial de Intendencia.
10. Oficina de intendencia (almacén de los comerciantes). Moseley.
11. El cerrajero.
 - Ratón (Dudley Talbot), cerrajero y ladrón Mediano, además de Prestamista.
12. Torre de Vigilancia.
13. La plaza del mercado.
14. La posada: El Hombre Verde. Tiene 10 Habitaciones.
 - Wilf: Lleva el bar y la taberna. Calista es su mujer y se encarga de limpiar la posada, alquilar habitaciones y de la cocina. Jess, la sirvienta, ayuda en la posada.
15. La taberna: El Gato Tuerto.
16. La casa del gremio.
 - Greeves, el mayordomo y Peta, la ama de llaves (abuelos de Jess, la sirvienta.).

17. La capilla.

- Abercrombie (Clérigo de 3º Nivel LB)

18. Baluarte interior.

- Familia Lum:

- Jud (hermano mayor) y su mujer Tarpeia y 6 hijos.
- Kither (única hermana) casada con Wilton (hijo de Besley, el viejo posadero, ahora su hermana y su marido dirigen la posada y la taberna) y tienen 10 hijos (todas niñas menos el mayor y el más pequeño). Wilton trabaja como molinero pero prefiere trabajar en el campo.
- Jerick (el 2º hermano) hace de matarife local cuando es necesario. Casado con Durga, tienen 8 hijos.
- Jolan (el 3º hermano) casado con Ebb (hija de Calista y sobrina de Wilton) tienen 7 hijos.
- Kabel (el 4º hermano) está casado con Miep (hija de Tarlach), tienen 4 hijos y esperan otro que viene en camino.
- Kimber (el 5º hermano) es el más joven del clan y el único soltero. A veces, después de un día duro de trabajo, baja a la taberna a flirtear con las forasteras guapas.

19. Depósito de Agua (cisterna)

20. El granero.

21. El campo comunal.

22. Los viejos establos.

- Jess, la moza de la cuadra (no confundir con Jess, la sirvienta/ladrona).

23. El parapeto.

24. La torre prisión.

25. El alcázar.

- Aquí tiene el señor Nashe su archivo. Nashe es Tesorero de la Fortaleza, recaudador y escribiente. Es el responsable de cobrar los peajes, decidir cuales son los gastos mas necesarios en los que invertir el dinero y en general controlar el conjunto del lado financiero de la comunidad. También se encarga de asignar los puestos del mercado, la distribución del grano y tiene la reputación de ser extremadamente honesto.

26. Alojamiento de Jadale.

27. Aposentos de Devereau.

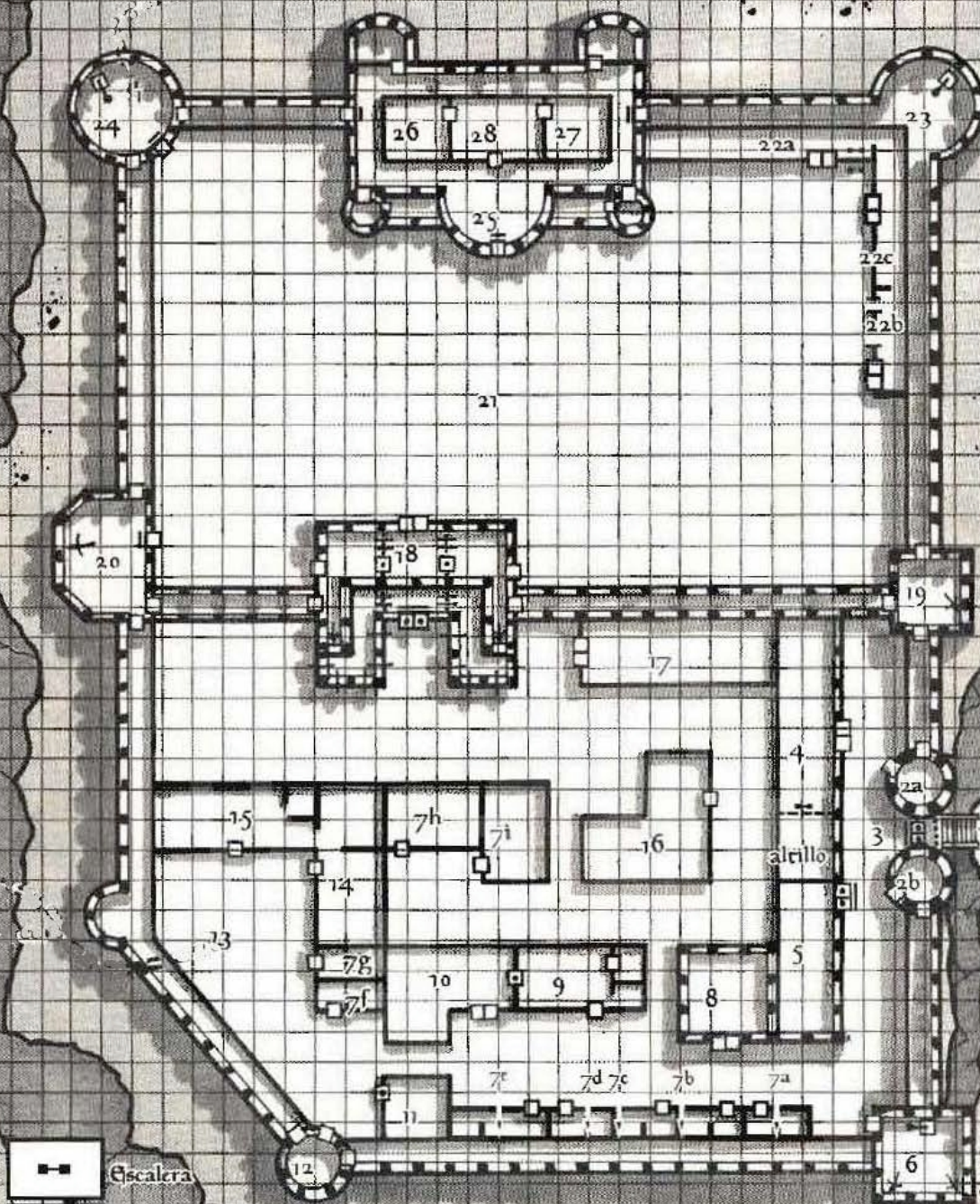
28. Viejo aposento de Macsen, ahora sala de Justicia.

Otros Personajes (y posibles compañeros de aventuras):

- Cob, el cazador. Guerrero de 1º nivel.
- Tres, la doncella guerrera de Maruda, guerrera de 2º nivel.
- Hermano Martin, clérigo de 1º nivel.
- Opal, clérigo de 1º nivel.
- Dubricus de Ambrille, mago de 1º nivel.
- Aseneth, mago de 2º nivel.
- Ratón, halfling de 2º nivel.
- Jess, la ladrona de 1º nivel (trabaja en la Taberna).

La fortaleza cuenta con 2 túneles secretos que en uno de los mapas han sido borrados. Usa ese para los jugadores y el otro quédatelo tú. Puedes sugerirles a los jugadores, en caso de que los descubran, que están atascados a cauda de la nieve.

Mápa-dos: la fortaleza

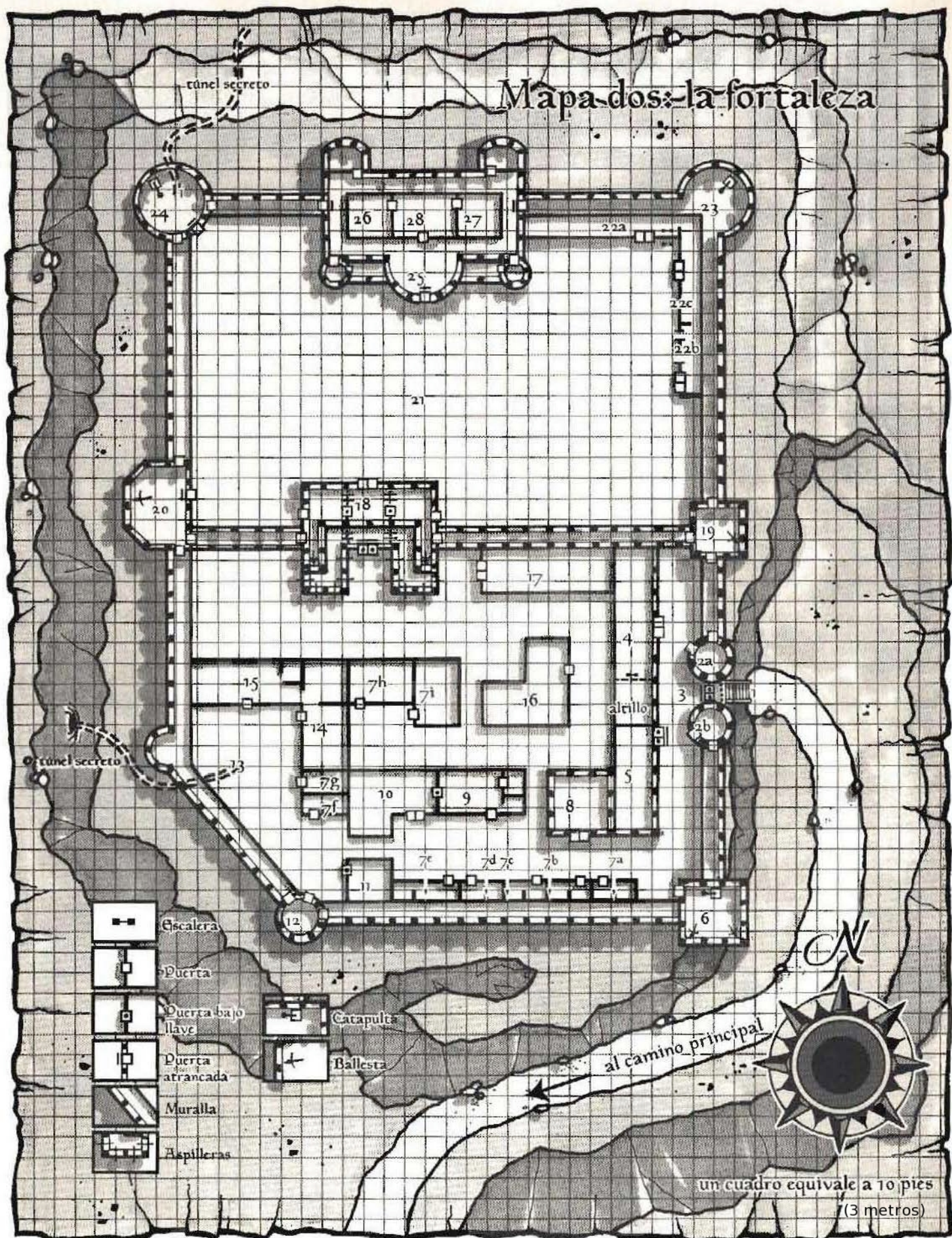


- Escalera
- Puerta
- Puerta bajo llave
- Puerta atrancada
- Muralla
- Aspilleras

- Catapulta
- Ballesta



un cuadro equivale a 10 pies
(3 metros)



Resumen de los PNJs de la Fortaleza del Vado...

Soldados de la Fortaleza (Lauri, Charl, Joop y Wort). (Guerrero de 2º Nivel) CA: 5 (Cota de Mallas) o 4 (Cota de mallas con Escudo); Pg: 20; Daño: 1d6 (arco corto) o 1d6 (Espada corta); TM: M; AL: Legal; PE: 35. Int 10 (de media).

Sabine, la guardiana de la puerta. (Guerrero de 3º Nivel) CA: 3 (Cota de Mallas +1, escudo); Pg: 36; Daño: 1d8+3 (Espada larga +1 y bono de fuerza); TM: M; AL: Legal; PE: 120. Fue 17, Des 11, Con 18, Int 13, Sab 12, Car 12.

Abercrombie. (Clérigo de 3º Nivel de Valion) CA: 3 (Cota de Mallas y escudo +1); Pg: 18; Daño: 1d6+2 (Maza +1 y bono de fuerza); DE: conjuros, expulsar muertos vivos, bonificador de +2 a las tiradas de salvación contra los conjuros que afecten a la mente por su alta sabiduría; TM: M; AL: Legal; PE: 120. Fue 15, Des 11, Con 16, Int 12, Sab 16, Car 14.

Conjuros (2/1): 1º- *bendecir, orden imperiosa, curar heridas leves*; 2º- *inmovilizar persona, conocer el alineamiento, martillo espiritual*.

Además, tiene habilidades de sanar, historia, leer los labios y religión (habilidades optativas).

Jadale, teniente de la milicia. (Guerrero de 3º Nivel) CA: 2 (Cota de Mallas +2, escudo); Pg: 29; Daño: 1d8+2 (Espada larga +1 y bono de fuerza) o 1d6 (arco corto); TM: M; AL: Legal; PE: 120. Fue 15, Des 10, Con 16, Int 13, Sab 13, Car 16.

La activa y joven hija de lady Arla, escudera de Macsen, el fundador de la Fortaleza, es una chica de 17 años que quiere devolver a la Fortaleza a su antiguo esplendor y a menudo reprocha a Devereau su enfoque cauto y paciente. Es la encargada de la milicia local. Es muy querida y respetada por todos y probablemente suceda a Devereau como castellano en el futuro.



Debereau, el castellano. (Guerrero de 5º Nivel) CA: 4 (armadura de cuero +3, la cojera cancela el bonificador de destreza a la CA); Pg: 35; Daño: 1d8+4 (Arco largo +1 bono de destreza) o 1d8+2 (Espada larga); VE: Tullido (no puede andar sin muletas); TM: M; AL: Legal; PE: 270. Fue 16, Des 18, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 11.

Devereau es el castellano de la fortaleza. Combatió junto a Macsen (antes de que partiera a la guerra y no volviera) durante años, hasta que quedó tullido durante un combate contra un troll. No por ello, perdió su habilidad con el arco. Es una persona que confía en los demás para que hagan lo que él no puede, y siempre intenta dirigir las motivaciones de otros para conseguir sus fines.

Aseneth. (Necromante de 2º nivel) CA: 8 (anillo de Protección +1); Pg: 3; Daño: 1d4 (daga); AE: conjuros; DE: conjuros; TM: M; AL: Caótico; PE: 65. Fue 8, Des 11, Con 5, Int 15, Sab 16, Car 17. Valor Tesoro: 500 MO

Conjuros (2): *Toque gélido, dormir. Sirviente invisible.*

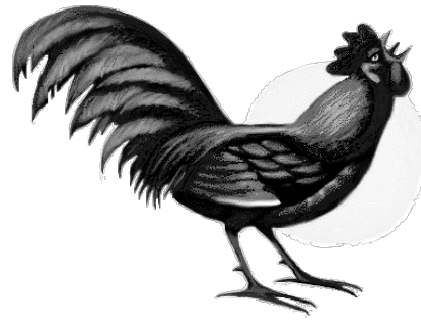
Libro de Conjuros: *Toque gélido, leer magia, detectar magia, trabar portal, identificar, proyectil mágico, dormir, sirviente invisible.* Rollo de Pergamino: *mano espectral (x2)*

Apariencia: Pelo Oscuro, pálida y totalmente vestida de negro.

Aseneth a llegado a la fortaleza hace unos pocos días, después de haber terminado su aprendizaje bajo la tutela de un maestro nigromante. Prefiere la manipulación a las demostraciones de poder. Es suficientemente ingeniosa y persuasiva como para convencer a otros de que corran los riesgos y hagan el trabajo sucio. Aunque en esencia, puede ser malvada, no es tonta y no atacará a los aventureros por ninguna razón (esto haría peligrar su preciosa piel), aunque puede vengarse de ellos sutilmente, por ejemplo, puede usar sus dotes de herbología que le permite realizar venenos suaves que harán que el personaje que lo beba esté malísimo durante días. No es sentimental ni remilgada y las exhibiciones ocasionales de crueldad pueden sorprender a cualquiera.



Gallo. CA: 8; DG: 1; Daño: 1d4 (pico); DE: Hechizado; TM: M; AL: Neutral; PE: 15. Valor Tesoro: Ninguno.



Este gallo es el que usó Dubricus en su conjuro. Es el único, además de los jugadores, que puede recordar día tras día los sucesos del bucle temporal. Aunque al ser un animal, no puede expresarlo, además de que no lo puede entender.

Sólo canta una vez al día y es bastante rápido, con lo que no se dejará atrapar fácilmente. Los pjs tendrán que atraparlo (vivo) si quieren poner fin al hechizo. El gallo tiene Destreza 15 (digamos que el hechizo le ha dado, además, una agilidad asombrosa).

Esto sólo es un resumen de los personajes, para saber más sobre ellos, puedes leerte “La Fortaleza del Vado – Guía de la Ciudad y sus Habitantes”, en él encontrarás a estos mismo personajes pero con una información más completa y detallada.

ATRAPADOS EN EL TIEMPO

Sinopsis de la Aventura:

En mitad del cruel invierno, una tormenta de nieve se ha levantado a la vez que un extraño suceso ha tomado a La Fortaleza del Vado: ésta ha sido “condenada” a repetir el mismo día. Un grupo de aventureros, ajenos y misteriosamente libres de la maldición, verán como suceden ante sus ojos los mismos acontecimientos una y otra vez. Además, la tormenta les impide escapar físicamente.

¿Serán capaces de resolver el misterio, o quedarán “Atrapados en el Tiempo”?

