

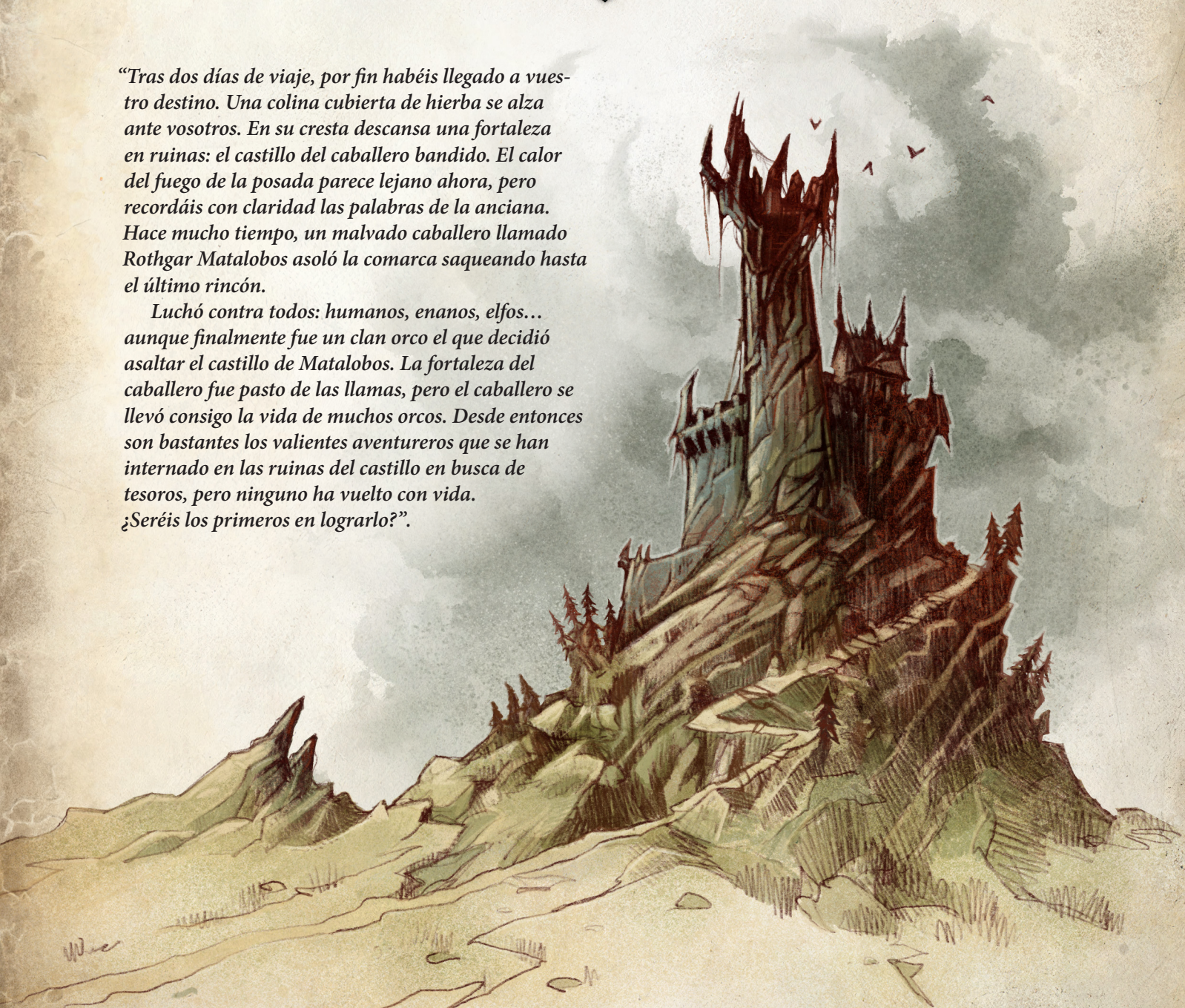


EL CASTILLO DEL CABALLERO BANDIDO



“Tras dos días de viaje, por fin habéis llegado a vuestro destino. Una colina cubierta de hierba se alza ante vosotros. En su cresta descansa una fortaleza en ruinas: el castillo del caballero bandido. El calor del fuego de la posada parece lejano ahora, pero recordáis con claridad las palabras de la anciana. Hace mucho tiempo, un malvado caballero llamado Rothgar Matalobos asoló la comarca saqueando hasta el último rincón.

Luchó contra todos: humanos, enanos, elfos... aunque finalmente fue un clan orco el que decidió asaltar el castillo de Matalobos. La fortaleza del caballero fue pasto de las llamas, pero el caballero se llevó consigo la vida de muchos orcos. Desde entonces son bastantes los valientes aventureros que se han internado en las ruinas del castillo en busca de tesoros, pero ninguno ha vuelto con vida. ¿Seréis los primeros en lograrlo?”





Este escenario es una introducción rápida y fácil a *Dragonbane*. Puedes encontrar más aventuras del mismo estilo en la Caja Básica del juego. Si vas a jugar esta partida, deja de leer ahora mismo, estas páginas son solo para los ojos del DJ.

A menudo, las aventuras de *Dragonbane* no tienen una trama predeterminada, sino que invitan a los personajes jugadores a explorar un lugar interesante. En otras palabras,

no hay un final predeterminado para “El castillo del caballero bandido”.

Comienza mostrándole a tus jugadores la imagen de la página anterior y leyendo el texto que la acompaña. Dibuja el contorno del castillo usando el mapa de la página 116 y ve completándolo a medida que los aventureros exploren las diferentes habitaciones del castillo. ¡Mucha suerte!

LA SITUACIÓN

Hace mucho tiempo un brutal caballero asoló la zona en la que se desarrolla esta aventura. Su nombre era Rothgar Matalobos y luchó contra todos los que se cruzaban en su paso: humanos, enanos, elfos y orcos. El sonido de su temible cuerno de guerra hacía que el corazón de sus enemigos se encogiera de miedo.

Era tal el odio que las razas antiguas sentían por Matalobos que dejaron atrás sus rencillas centenarias para aliarse y luchar contra su enemigo común. Finalmente, una horda de orcos sitió el castillo donde Matalobos estaba atrincherado. La batalla fue sangrienta y muchos orcos cayeron ante la espada del caballero, pero al final Rothgar perdió la cabeza a manos de una cimitarra orca mientras su castillo era pasto de las llamas. El reinado de terror del caballero bandido llegó así a su final.

Sin embargo, las ruinas de la fortaleza aún siguen en pie, siglos después de que desaparecieran los gritos de batalla.

Se dice que los viajeros que pasan por el lugar en noches de luna llena han escuchado el cuerno de guerra de Matalobos y han visto aparecer al fantasma sin cabeza del caballero bandido. Los rumores hablan de caravanas y aventureros que desaparecen cerca de las ruinas, por lo que la mayoría evita el camino que pasa junto a la colina.

Es cierto que el caballero bandido habita de nuevo en su castillo. Pero lo que nadie sabe es que una banda de forajidos goblins liderados por el astuto Jaldo se dedica a invocar al fantasma de Rothgar para asustar a la gente y alejarla de las ruinas. Los goblins se han apoderado del castillo y lo utilizan como base desde donde asaltar y robar a sus anchas..

LOCALIZACIONES

En las siguientes páginas encontraras localizaciones en el interior y exterior del castillo que los aventureros podrán explorar durante la aventura.

I. EL CAMINO VIEJO

Un viejo camino pavimentado, pero apenas visible bajo la maleza y la hierba, serpentea colina arriba. Al final del mismo se alcanzan las oscuras ruinas del castillo. Un cuervo grazna en algún lugar cercano.

♦ **Los arbustos:** la carretera está parcialmente oculta por la vegetación y no se ha utilizado durante mucho tiempo. Los goblins prefieren viajar por un estrecho sendero que corre en paralelo al camino y que los personajes jugadores descubren automáticamente si investigan la zona.

♦ **El casco:** a mitad de camino hay un viejo casco de metal carbonizado y medio escondido entre la maleza. A pesar de su antigüedad, está en perfecto estado de uso (nivel de armadura +1, desventaja a las tiradas de ALERTA). De

LOS GOBLINS

En el castillo viven aproximadamente unos diez goblins. Siempre hay un par de ellos vigilando desde lo alto del viejo roble, mientras que el resto descansa en las habitaciones del sótano o se dedica a ir por el castillo haciendo diferentes recados. Los goblins pueden tender una emboscada a los personajes jugadores, toparse con ellos en el sótano (localización n.º 5) o aparecer como un encuentro aleatorio. Como DJ, también puedes hacer que el encuentro se produzca cuando mejor te parezca.

Mov.: 10 Bonif.de Daño: — PG: 9

Armadura: cuero (1)

Habilidades: Alerta 10, Esquivar 10, Sigilo 12

Armas: arco corto (nivel de habilidad 12, daño D10), espada corta (nivel de habilidad 10, daño D10)

los laterales del casco asoman púas afiladas que le dan un aspecto feroz. Pide a los personajes que tiren MITOS Y LEYENDAS; si tienen éxito, se dan cuenta de que fue forjado por orcos. Cualquiera que lo lleve puesto durante el encuentro con el wight del caballero ladrón se verá en una situación complicada.

2. LA ENTRADA

Al final del camino se alza un antiguo castillo que antaño debió ofrecer una estampa impresionante. Ahora es una ruina destartalada de muros semiderruidos bajo un cielo gris. Frente a vosotros hay una puerta de madera rota, carbonizada y semipodrida. El viento gime débilmente mientras se cuele hacia el patio interior.

- ♦ **La puerta:** la puerta de doble hoja de madera carbonizada cuelga abierta, dando paso a la entrada del patio.
- ♦ **La trampa:** si los jugadores dicen que examinan la puerta, pueden hacer una tirada de **DESCUBRIR**. Si tienen éxito, detectan un hilo tensado a ambos lados del marco, a la altura de las rodillas. El hilo está conectado a unas campanillas que hay en el interior de la casa del guarda. Si los personajes no detectan la trampa, la activan al atravesar la puerta y los goblins los emboscarán desde el árbol del patio (localización n.º 3).
- ♦ **El hoyo:** al otro lado de la entrada hay un oscuro agujero. El suelo se ha derrumbado sobre el viejo sótano, creando

EVENTOS ALEATORIOS

Por cada tramo corto que los personajes jugadores pasen en el castillo (ya sea registrando una habitación, descansando un poco, etcétera), puedes tirar D6 en la siguiente tabla.

D6 EVENTO

- 1 **Goblins** De repente aparecen dos goblins. Después de un momento de confusión, sacan sus espadas cortas y atacan con un grito.
- 2 **Cerdo comiendo raíces.** Merle, el cerdo, retoza contento en un rincón. Cuando se da cuenta de la presencia de los aventureros, da un respingo, suelta un "¡Oinc!" y huye por la salida más cercana. Si lastiman a Merle, Grunta (ver sótano, localización n.º 5) no se lo perdonará jamás.
- 3 **Espíritus malvados.** De repente, el aire comienza a vibrar y un torbellino helado se arremolina alrededor de los personajes jugadores. La silueta de tres guerreros en cota de malla, muertos hace mucho tiempo, cargan entre aullidos contra los aventureros, dispuestos a arrastrarlos consigo al reino de los muertos. Todos los presentes deben hacer una tirada de **VOL** para resistir el miedo. Acto seguido, los espectros desaparecen.
- 4 **Tormenta.** Nubes oscuras se amontonan sobre el castillo. De repente, una tormenta de lluvia y truenos golpea el valle. Durante el resto de la aventura, todos los ataques a distancia que se hagan en el exterior sufren desventaja a la tirada.
- 5 **Cuervos.** Una bandada de cuervos sale repentinamente de una grieta, lanzándose directamente contra los personajes jugadores. Los picos y garras de los cuervos infligen D3 de daño perforante a todos los que no superen una tirada de **ESQUIVAR**. A continuación, la bandada vuela hacia la cima de la torre entre graznidos.
- 6 **¡Trampa!** Los goblins han tendido una astuta trampa: un martillo de guerra que cae y golpea a un personaje (el de menor **AGI**) cuando este pisa accidentalmente una piedra o una baldosa suelta. El personaje jugador que activó la trampa puede hacer una tirada de **ESQUIVAR**; si falla, sufre 2D6 de daño contundente.

una caída de cuatro metros a un suelo de piedra fría y dura. Los personajes jugadores deben tener éxito en una tirada de **ATLETISMO** para llegar al patio. Al otro lado del hoyo hay una tabla larga que puede usarse como puente improvisado y que da ventaja a dicha tirada. Los personajes que fallen caen al sótano (n.º 5) y sufren 2D6 de daño contundente, aunque pueden reducir el daño en D6 si logran controlar la caída superando una segunda tirada de **ATLETISMO**.



EL CASTILLO



3. EL PATIO

Os encontráis en un patio lleno de rocas y escombros, rodeados por los muros semiderruidos del castillo. En el centro hay un viejo roble que se eleva hacia el cielo. En la esquina noreste veis una escalera de piedra que conduce a una vieja torre en ruinas. En el oeste hay una puerta abierta que da paso al edificio de piedra junto al muro occidental. En el este se ve una trampilla de madera en el suelo.

- ♦ **El roble:** el árbol lleva muchos años muerto. Es el puesto de vigilancia de los goblins y lo usarán para emboscar a los intrusos. Sus ramas les permiten moverse con facilidad por el castillo y por sus muros sin tener que bajar el suelo.
- ♦ **Los goblins escondidos:** si los personajes jugadores activaron la trampa de la ubicación n.º 2, los goblins han preparado una emboscada. Cuando los aventureros hayan explorado una ubicación del castillo y vuelvan al patio, los goblins saltan sobre ellos desde las ramas. Los personajes que no superen una tirada de ALERTA están sorprendidos y actúan en último lugar en la primera ronda de combate (ver reglas de combate). Hay tantos goblins como aventureros más uno y actúan en el mismo turno, compartiendo la misma carta de iniciativa.
- ♦ **Tesoro:** si los personajes jugadores trepan al roble, notan algo que brilla en un agujero en el tronco. Los goblins han escondido un botín para situaciones de emergencia. Tira una vez en la tabla de tesoro de las páginas 9 y 10 para ver de qué se trata.

4. EL GRAN SALÓN

Lo que una vez debió ser el gran salón del castillo ya no es más que un espacio lleno de vigas podridas, platos rotos, polvo y piedras. El centro de la sala está presidido por una gran mesa de roble y una enorme pintura que cuelga torcida en la pared norte. Escucháis un suave gorgoteo procedente de un armario en una de las esquinas.

- ♦ **La mesa de roble:** el caballero ladrón y sus hombres solían comer aquí. La mesa está cubierta de trozos de cerámica, vasos de hojalata, botellas de vino rotas y restos de comida mohosos (lo que da una pista de que alguien estuvo comiendo aquí recientemente). Un tirada con éxito de ARTESANÍA revela que la cerámica y las botellas de vino son contemporáneas y de origen halfling.
- ♦ **El retrato:** en la pared norte hay una gran pintura que cuelga torcida. El lienzo muestra a un hombre de gesto severo, ojos grises y sonrisa cruel, con el pelo negro azabache recogido en una coleta. Viste una armadura completa y lleva un gran yelmo astado bajo el brazo.

- ♦ **La parte posterior del retrato:** si un personaje examina la pintura de cerca o registra la habitación y supera una tirada de DESCUBRIR, encuentra una nota en la parte posterior del lienzo que dice “El canalla Rothgar Matalobos me hizo pintar este retrato de él. ¡Si no salgo vivo de aquí, maldito sea su nombre por toda la eternidad! Embarius”.
- ♦ **El goblin dormido:** Jaldo, el jefe de los goblins, se ha hecho una pequeña cama entre los manteles podridos y la vajilla rota del armario de la esquina. La noche pasada estuvo de fiesta y está profundamente dormido, abrazado a una botella de vino vacía y a un cuerno para beber viejo e inusualmente grande (un éxito en ARTESANÍA revela que en realidad es un cuerno de guerra). El objeto podría ser de utilidad a los aventureros, ya que permite invocar al caballero muerto viviente. Si los personajes hacen demasiado ruido, Jaldo se despierta y se escabulle por un agujero para advertir al resto de la banda y preparar una emboscada en el roble del patio

La triste historia de Jaldo: si los personajes jugadores sorprenden a Jaldo y lo despiertan, fingirá ser un pobre goblin solitario que se perdió y buscó refugio en el castillo. Rápidamente se inventa una historia algo absurda sobre un brutal clan orco que se apoderó del castillo y lo obligó a meterse en el armario. Jaldo se ofrece a mostrarles dónde se esconden los orcos: planea llevarlos al sótano, donde está confinada Grunta (que no es particularmente violenta) y encerrarlos.

JALDO

Pequeño, astuto y muy imaginativo. Jaldo tiene mucha labia y ha reunido a una docena de goblins con promesas de vino, plata y una casa propia, promesas que, para su gran sorpresa, logró cumplir al encontrar el castillo y darse cuenta rápidamente de que podían aprovecharse de la leyenda del caballero bandido.

Mov.: 10 Bonif. de daño: — PG: 10

Armadura: cuero tachonado (2), casco (+1)

Habilidades: Alerta 12, Esquivar 10, Sigilo 12

Arma: cimitarra (nivel de habilidad 12, daño 2D6)

5. EL SÓTANO

Debajo de la trampilla hay una empinada escalera de piedra que lleva al sótano. Está húmedo y huele a tierra. Las escaleras terminan en un gran espacio con pilas de barriles que recubren el muro oriental. La parte sur del sótano está ocupada por varios nichos a los que la luz de las antorchas no alcanza. En un rincón se sienta una orca de gran tamaño que se vuelve sorprendida hacia vosotros.

- ♦ **La trampilla de madera:** los personajes verán que no está cerrada, pero que cuenta con un cerrojo en el exterior. La trampilla tiene nivel de armadura 8 y se puede abrir a la fuerza con 20 puntos de daño.
- ♦ **Grunta:** en la oscuridad del sótano vive Grunta, una orca expulsada de su clan y utilizada por la banda de Jaldo. El único trabajo de Grunta es soplar el cuerno del caballero e invocar a su wight para que cumpla las órdenes de Jaldo (los pulmones de los goblins son demasiado débiles y solo logran arrancar un pitido lastimero cuando lo intentan). Grunta no es feliz en el castillo y le gustaría marcharse, pero no se atreve por miedo a Jaldo. Su única alegría en la vida es Merle, el cerdo.
- ♦ **El esqueleto:** si los aventureros investigan la habitación y tienen un éxito en **DESCUBRIR**, encuentran un esqueleto bajo los escombros. Las cadenas oxidadas revelan que estaba encadenado a una pared. Si siguen rebuscando, encuentran un trozo de pergamino enrollado con un autorretrato esbozado de un joven, titulado “*El artista Embarius en su juventud*”.

- ♦ **La guarida de los goblins:** los nichos de la pared sur cuentan con colchones hechos de paja y ramas. A menos que se haya dado la alarma, hay tantos goblins como personajes jugadores (más uno) descansando aquí.

GRUNTA

Grunta es una orca sin hogar ni propósito en la vida. Tras ser expulsada de su clan, vagó en busca de un nuevo hogar con la única compañía de Merle el cerdo, a quien rescató de un lupino hambriento. Han sido inseparables desde entonces. Cuando conoció a Jaldo y a su goblins, Grunta quedó cegada por la promesa de nuevos amigos y cayó en sus mentiras. Ahora está atrapada en el sótano porque tiene miedo de irse, de Jaldo, de los poderes del wight y de que los goblins se coman a su amado cerdo. Si ve una oportunidad de escaparse con Merle, la aprovechará..

Mov.: 10 Bonif. de Daño FUE: +D4 PG: 12

Habilidades: Alerta 14, Esquivar 10

Arma: garrote de madera pequeño (nivel de habilidad 12, daño D8)

LA GUARDIA ETERNA DE ROTHGAR MATALOBOS

Cuando Rothgar Matalobos cayó durante la batalla del castillo hace ya muchos siglos, solo murió su forma corpórea. El caballero estaba tan lleno de odio y había sido maldecido por tantos que fue condenado a la muerte en vida eterna. Desde entonces vaga por el castillo como un wight sin cabeza, buscando siempre a sus enemigos mortales: los orcos.

El wight puede materializarse a discreción del DJ, pero también puede ser invocado por alguien con pulmones fuertes (**FUE 14** o más) que sople el cuerno de guerra de Jaldo (ubicación n.º 4). El wight ataca a todas las criaturas vivas, excepto a la que lleve el cuerno, empezando por los orcos o aquel que use el casco de orco (ubicación n.º 1).

Con un poco de astucia, los personajes jugadores pueden convencer al caballero de que los goblins son, de hecho, orcos pequeños (el wight está tan cegado por su odio que se le puede engañar con un éxito en **PERSUADIR**). Si tienen éxito, los personajes pueden simplemente sentarse y disfrutar de su brillante idea mientras el wight acaba con los goblins.

Hay tres formas de derrotar al caballero:

- ♦ En combate. Sin embargo, el caballero ladrón reaparece en el castillo al cabo de un tramo largo (unas seis horas).
- ♦ Aplastando el cráneo del caballero, en la parte inferior de la torre (ubicación n.º 6). Si eso sucede, el wight se vuelve loco durante dos rondas (su Ferocidad aumenta a 3), tras lo cual se desmorona en una pila de huesos y el castillo comienza a temblar y a derrumbarse. Los personajes jugadores deben hacer una tirada de **ESQUIVAR** (no consume acción) cada ronda que permanezcan dentro del castillo. El primer fallo en la tirada inflige D6 de daño contundente, el segundo 2D6 y así sucesivamente.
- ♦ Entregando el cráneo al wight sin cabeza. Si eso sucede, el caballero se detiene y se coloca la cabeza en su sitio. Luego deja escapar un largo suspiro y se desmorona en una pila de huesos. El castillo comienza a temblar y a derrumbarse de la misma forma que antes.

- ♦ **Tesoros:** los goblins han escondido algunos objetos de poco valor en uno de los nichos. Los aventureros que hurguen un poco y superen una tirada de **DESCUBRIR** pueden tirar una vez en las tablas de tesoro de las páginas 9 y 10.

6. LA TORRE

Lo que antaño debió ser una poderosa torre de piedra ahora es solo una cáscara vacía. Los pisos de arriba se han derrumbado y el techo desapareció hace mucho tiempo. Todo lo que queda son rocas, muros cubiertos de musgo y una escalera de piedra que serpentea hacia abajo cubierta de ruinas y escombros.

- ♦ **Los cuervos:** una bandada de cuervos ha anidado en lo alto de la torre, en una pequeña cornisa de piedra que es todo lo que queda de la segunda planta de la torre. Un personaje que supere una tirada de **ATLETISMO** puede trepar hasta el nido y realizar una tirada en las tablas de tesoro de las páginas 9 y 10 para ver qué encuentra.
- ♦ **Las escaleras:** el camino hacia abajo está casi completamente bloqueado por las piedras de la planta derrumbada, pero es posible pasar agachándose y moviéndose con cuidado.
- ♦ **Huellas de pezuñas:** un éxito en **DESCUBRIR** revela las huellas fangosas de un cerdo que bajó las escaleras.
- ♦ **Desprendimiento de roca:** cuando los personajes están a mitad de bajada, una piedra de gran tamaño cae de las alturas y rebota hacia ellos. Los personajes que fallen una tirada de **ESQUIVAR** salen despedidos hacia adelante, sufren D8 de daño contundente y caen en el agua al final de las escaleras.
- ♦ **El cerdo:** la escalera desaparece bajo una superficie de aguas negras en el sótano de la torre. Décadas de agua de lluvia han convertido lo que antes fue una bodega en un pozo profundo. Merle, el cerdo, se ha hecho un nido en una repisa junto al agua. Si los personajes aún no se habían encontrado con Merle (ver encuentro aleatorio n.º 2), estaba descansando y saluda a los aventureros con un gruñido de sorpresa.
- ♦ **El casco:** Si los personajes miran hacia las profundidades, ven algo brillando en el agua negra. El pozo tiene cuatro metros de profundidad y se necesita un éxito en **NADAR** para llegar al fondo y encontrar el tesoro. Tira dos veces en las tablas de tesoro de las páginas 9 y 10 para ver de qué se trata. También hay una calavera sonriente dentro de un casco astado cubierto de óxido: se trata del cráneo de Rothgar Matalobos, el cual puede usarse para expulsar al wight. Si los personajes vieron su retrato en el gran salón (n.º 4), lo reconocen inmediatamente como el casco que el caballero llevaba bajo el brazo. El casco tiene un nivel de armadura +2, pero impone una desventaja a las tiradas de **ALERTA** y ataques a distancia.

EL CABALLERO LADRÓN

El caballero ladrón es ahora un wight y se le trata como un monstruo como indican las reglas. Lleva una maza de armas (2D8 daño contundente).

Ferocidad: N.º de PJs–1 **Tamaño:** Normal

Movimiento: 10 **Armadura:** 8 **PG:** 38

Resistencia: sufre la mitad del daño de las armas no mágicas, excepto el fuego, que inflige daño normal.

ATAQUES DE MONSTRUO

D6 ATAQUE

- 1 **¡Aullido impío!** Un grito espantoso brota del cuello sin cabeza del wight y atraviesa el alma de los personajes como un puñal oxidado. Todos aquellos en un radio de 10 metros sufren un ataque de miedo.
- 2 **¡Amenazas terroríficas!** El wight se vuelve hacia un desafortunado personaje jugador a menos de 10 metros y le susurra horribles amenazas. La víctima queda Asustada y sufre un ataque de miedo con desventaja a la tirada de **VOL**.
- 3 **¡La mano del muerto!** El wight alza una mano hacia un personaje jugador en un radio de 10 metros y, con un gesto, lo hace volar 2D4 metros. El ataque inflige la misma cantidad de daño, no se puede esquivar y el personaje cae derribado.
- 4 **¡Ataque de barrido!** El espectro usa su maza a una velocidad sorprendente para barrer a sus enemigos. Todos los personajes jugadores en un radio de 2 metros sufren el daño de arma, aunque pueden parar el ataque.
- 5 **¡Frío paralizante!** El wight agarra a un desafortunado personaje jugador que siente cómo un frío mortífero se extiende por su cuerpo. La víctima sufre D6 de daño (la armadura no tiene efecto) y debe hacer una tirada de **ESQUIVAR** (no consume acción) para poder actuar en su próximo turno. Si falla la tirada, puede hacer un nuevo intento al turno siguiente. La víctima también sufre los efectos del frío (página 54) y no puede curarse **PG** ni **PV** hasta que entre en calor.
- 6 **¡Ataque poderoso!** Las articulaciones del wight crujen cuando este levanta su maza y golpea a un personaje con todas sus fuerzas. La víctima sufre 4D8 de daño contundente y y cae derribada al suelo. El ataque puede ser parado.