

El báculo del rechicero

Por Dani Lorente y Jorge Coto

Introducción:

Hace muchos siglos, en los tiempos de las Guerras Mágicas, los Rechiceros, magos cuyo poder podía desafiar y someter a los mismos dioses, lucharon entre ellos por el poder y el control sobre Mundodisco. Los poderes que se desataron en esa era alteraron la faz del Disco y a punto estuvieron de destruirlo, pero al fin los rechiceros se acabaron destruyendo entre ellos. Para evitar su vuelta los magos siguen desde entonces un estricto voto de celibato, ya que si el octavo hijo de un octavo hijo nace con el don de la magia y será un hechicero, el octavo hijo de un hechicero será un hechicero al cubo, un ser de magia pura, un Rechicero. Aún hoy se narran las leyendas de tan temidos personajes y su todopoderosa magia, y no falta quien asegura que pueden haber quedado vestigios de su arte en la forma de reliquias arcanas de inmenso poder perdidas en alguna lejana catacumba...

Y como suele ocurrir con todas las reliquias arcanas de inmenso poder perdidas en lejanas catacumbas, éstas tienden a ser objeto de búsqueda. En algún lugar del Disco, Zul-Amón, Sumo Sacerdote del secreto e ímpio culto a Bel-Sammaroth¹, sabe de la existencia de uno de esos artefactos que han llegado a nuestros días: se trata del báculo de un antiguo rechicero de nombre ya olvidado, recuperado en aquellos días por una antigua hermandad de magos, la Hermandad de la Estrella-en-un-círculo², quienes habiendo visto que cualquier intento por destruirlo era inútil, lo dividieron en cinco partes que escondieron en los más lejanos confines del Disco, dedicándose desde

¹ También llamado el Horror Innombrable, la Bestia Informe, el Portador de la Locura y demás apelativos cariñosos.

² Sus fundadores creían más en los símbolos que en los nombres.

entonces y hasta hoy a preservarlas para así evitar que los antiguos poderes no vuelvan jamás a poner en peligro al Disco.

Zul-Amón, ávido de poder, ha encontrado la localización del santuario de la Hermandad de la Estrella-en-un-círculo, y ha enviado a sus sectarios a que averigüen por las malas la localización de las partes del báculo. Han entrado por sorpresa, han saqueado, interrogado, torturado y matado en nombre del temible Bel-Sammaroth, pero uno de los magos más jóvenes ha conseguido huir, aunque herido, con un antiguo mapa con dichas localizaciones marcadas con una clave secreta. Ha encontrado un caballo, ha huído a sabiendas de que los sectarios le pisaban los talones, ha llegado a un pueblo caído ya la noche y, desesperado y exhausto, entra en la primera puerta abierta que encuentra, la de una taberna...

Aventura 1: Karakh-Kazhaad.

Nota: mi intención es parodiar alguna escena de la literatura o el cine fantásticos en cada aventura. En concreto, ésta aventura parodia a las minas de Moria.

La siguiente escena ocurre tan deprisa que los PJs, entre el desconcierto y la borrachera, no son capaces de reaccionar hasta el final de la narración:

Narración: *estáis en la taberna “El troll pisador” en el pequeño pueblo de Culodemalasiendo, en las Montañas del Carnero, bebiendo y cantando; a esas horas ya sois los últimos que quedan en el local. El tabernero se encuentra tras la barra, limpiando vasos³ y mirándoos con expresión de “quiero cerrar e irme a dormir, malditos borrachos”. Una rueda de carro, rebosante de velas goteantes que conceden la única iluminación del local, pende del techo mediante unas gruesas cadenas. El aire huele a alcohol, sudor y vómito⁴. De pronto, un hombre sudoroso y jadeante, con una herida abierta en la cabeza y sangre seca sobre su frente, ataviado con una túnica bordada*

³ O, al menos, esparciendo la suciedad homogéneamente.

⁴ “Caramba, no recuerdo haber cenado eso”.

con símbolos mágicos desgarrada y sucia, entra corriendo en la taberna, cerrando la puerta tras de sí con la cara desencajada por el miedo; bajo el brazo lleva un pergamino enrollado que aferra con fuerza. Mira a su alrededor como si no supiera muy bien dónde se ha metido y clava sus ojos sobre los PJs. “¡Os lo suplico, tenéis que ayudarme! ¡Vienen tras de mí! – dice el aterrado mago – ¡Debéis llevar esta mapa al Doctor Cornellius en Ankh-Morpork lo antes posible!”. Un ruido de cascos de caballo tras la puerta de la taberna le hace girar la cabeza hacia ella sobresaltado. “¡Rápido, están aquí!”. De pronto la puerta se abre con fuerza golpeando la pared tras ella, y tres figuras entran desvainando unas curvas cimitarras de aspecto siniestro. Los nuevos “clientes” son tres humanos de piel pálida y cabeza afeitada, ataviados con túnicas negras con un bordado en rojo de una criatura parecida a un pulpo o un calamar con muchos tentáculos. “No puedes huir de Bel-Sammaroth, hechicero – dice uno de los siniestros hombres con voz de serpiente – ¡Entréganos el mapa”. El hechicero se da la vuelta para huir por la puerta trasera de la taberna, pero antes de llegar a dar tres pasos uno de los pálidos personajes saca una ballesta y un virote lo ensarta, cayendo al suelo con un grito ahogado. Los extraños tipos miran ahora hacia vosotros y, al grito de “¡iN’gai, Bel-Sammaroth f’tang!”, alzan sus cimitarras y se lanzan a por vosotros”

Para el combate usar plantillas de PNJ #1. Tras el combate, los PJs deberían darse cuenta de que el tema tiene muy mala pinta y decidirse a ir a Ankh-Morpork a encontrar a ese tal Doctor Cornellius. Por el camino tendrán los siguientes encuentros: en las Montañas del Carnero, al cruzar un puente sobre un río, un troll (PNJ #2) les saldrá al paso pidiéndoles 2 mo a cada uno para dejarles pasar “o yo atizaros en vuestras goolags cabezas con garrote⁵” (el cual, por cierto, lleva en la mano); en las Llanuras de Sto, a una jornada de viaje de Ankh-Morpork, les asaltará un grupo de bandidos (PNJ #3) (pertenecientes todos al Gremio de Ladrones, con sus licencias de robo en regla). El resto del trayecto no debería tener más sobresaltos.

⁵ El garrote en cuestión se parece a lo que obtienes cuando arrancas un árbol de raíz y lo limpias de ramas y demás cosas.

Una vez en Ankh-Morpork, se las tendrán que ingeniar para dar con el tal Doctor Cornellius. Una pista puede ser lo de “doctor”, ya que ese título solo se le da a las máximas autoridades de los gremios. Si dan demasiadas vueltas por la ciudad sin resultado se encontrarán con el Capitán Zanahoria de la Guardia de Ankh-Morpork (PNJ #4); él sabe quién es el Doctor Cornellius (por supuesto). El doctor resulta ser el dirigente del Gremio de Historiadores, un pequeño gremio de no más de 20 miembros dedicados a la investigación y recogida de datos y documentos sobre la historia del Mundodisco. El Capitán Zanahoria conducirá a los PJs a un edificio de la Plaza de las Lunas Rotas, en la parte morporkiana de la ciudad, donde el Gremio de Historiadores tiene su sede. El edificio del Gremio de Historiadores es un edificio de tres plantas: dos de ellas están dedicadas a la biblioteca, la cual está llena de libros y documentos antiguos, y la planta superior contiene las dependencias de los dirigentes del gremio. Zanahoria se encargará de presentarles al Doctor Cornellius (PNJ #5) y se retirará a seguir con sus obligaciones.

En cuanto los PJs le cuenten al Doctor su historia y le muestren el mapa, Cornellius se mostrará intrigado por el asunto, y les dirá que le dejen el mapa para estudiarlo y que vuelvan mañana a la misma hora. Eso dará a los PJs tiempo para que conozcan un poco la ciudad y se metan en algún lío. Al día siguiente Cornellius los recibirá muy excitado y les explicará lo siguiente:

“Apenas puedo creerlo, pero no puedo negarme a las evidencias. ¡El báculo del hechicero existe! He pasado la noche consultando documentos y no hay duda, el mapa es un genuino documento de la Hermandad de la Estrella-en-un-círculo, una orden de magos que se creía desaparecida hace siglos! El báculo es un artefacto que perteneció a algún hechicero durante las Guerras Mágicas, y las pocas referencias que he encontrado sobre él hablan de un poder capaz de doblegar la materia y el espíritu, un poder mayor incluso que el de los dioses. Esta hermandad data de aquella época, y sus fundadores fueron un grupo de hechiceros que consiguieron hacerse con el báculo para destruirlo. Sin embargo eso fue imposible, pero consiguieron dividirlo en cinco partes y esconderlas; el mapa parece decir dónde están, pero habría que descifrar la clave. En cuanto a los tipos de las túnicas negras de los que me habéis hablado, me temo que de

ser ciertas mis sospechas, estamos en grave peligro. Eran cultistas de Bel-Sammaroth, un blasfemo dios que creía desaparecido hace siglos, por lo visto el culto ha llegado a nuestros días. Bel-Sammaroth es un dios despiadado, le llaman el Portador del Caos, la Disformidad Demencial y cosas así, y de su culto no puedes esperar nada bueno; si están detrás del báculo tenemos que llegar antes que ellos! Estoy estudiando la clave del mapa y creo que una de las piezas del báculo está en algún lugar de las Montañas del Carnero; para esta noche habré averiguado la localización exacta, mientras tanto deberíais prepararos para el viaje”.

Por la noche los PJs se encontrarán con Cornelliuss, el cual ha conseguido descifrar que la primera pieza de báculo se encuentra efectivamente en las Montañas del Carnero, en Karakh-Kazhaad, una antigua mina enana abandonada hace más de 500 años al agotarse todas las vetas de mineral útil; también ha conseguido encontrar un mapa de la mina. Cornelliuss decide quedarse el mapa para seguir estudiándolo y así descifrar la localización del resto de piezas, y pide a los PJs que traigan las piezas a Ankh-Morpork para esconderlas allí, donde a los sectarios les resultará más difícil seguirles la pista.

Los PJs deberían ponerse en camino al día siguiente; el viaje hasta Karakh-Kazhaad no tendrá ninguna complicación.

La entrada a la antigua mina enana se encuentra en un profundo valle escarpado en el interior de las Montañas del Carnero: riscos afilados, desfiladeros sinuosos, pasos de montaña por los que no se atreven a pasar ni las cabras, un viento gélido que azota sin parar... vamos, lo normal en un valle del interior de las Montañas del Carnero. Por esa zona hay trolls salvajes (PNJ #6), los PJs deberían tener algún encuentro con ellos. En lo profundo del valle, a los pies de una oscura laguna de aguas sospechosamente tranquilas, están las enormes puertas de piedra de Karakh-Kazhaad. Las puertas están grabadas con motivos enanos (yunques, martillos, cenefas intrincadas con motivos angulosos, etc) y tienen una inscripción en ellas:

BIENVENIDOS A KARAKH-KAZHAAD

DI, AMIGO, Y ENTRA:

“ORO PARECE, PLATANO ES”

El truco consiste en que las puertas no se abrirán hasta no responder correctamente el acertijo. Y el truco del acertijo consiste en que la respuesta no es “plátano”, ya que esa sería la respuesta lógica para un humano. Sin embargo los enanos son demasiado literales y pensarían de la siguiente manera: “Si parece oro, no es plata, y no me están diciendo que se trate de ningún otro mineral, pues debe de ser oro”, así que la respuesta correcta es ORO. Con este acertijo los antiguos pobladores de Karakh-Kazhaad se aseguraban de que sólo un enano o alguien amigo de los enanos pudiera entrar en la mina.

El interior de la mina es sobrecogedor: hay salas gigantescas, corredores kilométricos, columnas tan altas que no se llega a ver su parte superior (y mucho menos el techo), estatuas de enanos de tamaño gigantesco... y todo esto en una atmósfera completamente muerta y silenciosa; el aire huele a humedad y podredumbre, y hasta el más mínimo sonido emitido por los PJs parece capaz de rebotar en las antiguas paredes de piedra hasta ser oído en el rincón más recóndito de la vieja mina. Toda Karakh-Kazhaad se encuentra invadida por unos hongos fosforescentes que iluminan con una luz fantasmagórica (un buen recurso que evita el uso de antorchas), por lo que los PJs no tendrán problemas para ver, aunque no hasta distancias largas.

Los PJs estarán durante horas recorriendo la mina hasta que, al fondo de un estrecho corredor, verán una luz y oirán unas voces agudas y chillonas. Al acercarse descubrirán un grupo de goblins (PNJ #7) armados cocinando en una hoguera lo que parecen ser los restos de una rata bastante gorda. La sala en la que están es muy amplia, con pórticos todo a lo largo de las paredes que parecen conectar con otros túneles. Haz que los PJs hagan una tirada de sigilo (agilidad), pero no servirá para nada porque la fallarán (pero eso ellos no lo saben) y los goblins les oirán, cogerán sus armas, y al grito de “¡Intruzoz! ¡Matadlo!” se lanzarán a por ellos; durante el combate al menos uno de los goblins deberían huir para dar la voz de alarma al resto de los suyos. Tras el combate, cuando los PJs estén registrando los cadáveres de los goblins, escucharán un rumor creciente que viene de los túneles que conectan con los niveles inferiores: es como cientos de pies corriendo, entrechocar de metal y chillidos agudos y amenazadores todo a la vez; como si un ejército de goblins viniera corriendo a por ellos, vamos. Tanto si

huyen en el momento como si no, da igual: los goblins llegan a cientos en una marea de chillidos, metal y cuero maloliente por los corredores de dos de las paredes, y parece que la única vía de escape es un túnel al otro lado de la sala (al otro lado en dirección contraria a los goblins, no es que necesiten abrirse paso entre ellos para llegar). El túnel en cuestión va a dar al inicio de una prolongada pendiente sobre la que se ven varias vías de vagonetas, como una estación de tren pero en pequeño. Y descansando sobre las vías, con el freno puesto, hay nada menos que cuatro vagonetas. Reza para que a los PJs se les ocurra coger una, y si no se lo sugieres encarecidamente. De todas formas, la siguiente escena debería ser una frenética persecución de vagonetas entre los PJs y los goblins: unos en una vagoneta, las otras tres llenas a reventar de goblins que, como pesan más, les alcanzan; los goblins saltando de su vagoneta a la de los PJs con cuchillos (en las vagonetas no hay sitio para usar armas más grandes; o cuchillos, o a puñetazos)... y cuando solo quede una vagoneta de goblins, éstos empezarán a ghillar señalando hacia el final del túnel y usarán la palanca del freno, arrancando chispas de las ruedas metálicas. Cuando los PJs miren, verán al fondo del túnel por el que van que la vía desemboca en (¡¡horror!!) un precipicio, un pozo enorme y negro. Por cierto, el freno de la vagoneta de los PJs está roto y cuando lo usen se quedarán con la palanca en la mano (jejeje), por lo que caerán al pozo inexorablemente... y aterrizarán sanos y salvos tras una larga caída en un pequeño lago subterráneo. El hundirse no será problema porque los goblins usan el lago como sumidero y el agua tiene una consistencia que podría competir con la del río Ankh, y como también lo usan de vertedero el fondo está lleno de basura sólida, por lo que en muchas zonas podrán hacer pie. No muy lejos de donde están, los PJs podrán vislumbrar un pequeño islote; en la orilla hay una pequeña barca atada a un poste y sobre un promontorio hay un extraño goblin de aspecto lamentable, incluso más lamentable de lo normal para un goblin, que les recibirá gritando con voz chillona “¡Vienen a robarnos! ¡Malvados! ¡Ladrones!”. Este personaje es Glum (PNJ #8) y es una copia descarada de Gollum; Glum insiste en que son unos ladrones que vienen a robarle “su tesoro”. Tanto si los PJs buscan como si no, el caso es que en la isla se encontrarán, al lado de una piedra cerca del centro del islote, un anillo de oro que, al cogerlo, parece ser pesado, más de lo normal... hasta que se den

cuenta de que parece más pesado porque está atado a un cordel que sale de un pequeño agujero en el suelo. Al tirar del anillo, los PJs han activado un antiguo mecanismo: se oirán sonidos de enormes engranajes girando, chirridos y golpes metálicos, el islote empezará a temblar y Glum se pondrá histérico, y el centro del islote se abrirá para descubrir una escalera de caracol de grandes peldaños que desciende hacia la oscuridad abismal...

En lo profundo de la escalera se encontrarán con un pasillo con luz al final, y tras él se encontrarán en una enorme caverna iluminada por unas misteriosas esferas de luz blanca que flotan estáticas por el techo. Al fondo, de la caverna descansa una enorme estructura de piedra de forma humanoide y frente a éste coloso síliceo, flotando en el aire a pocos centímetros de un pedestal, un cilindro de madera oscura recubierto de runas luminescentes, ni más ni menos que la pieza del báculo del rechicero que estaban buscando. ¿Trampas? Ninguna, y ahora veréis porqué. En cuanto se acerquen a menos de 3 metros de la pieza, la enorme estatua se moverá y rugirá con una voz como una avalancha, y atacará a los PJs sin piedad. Éste golem es virtualmente indestructible aunque algo lento de reflejos, y los PJs se las deberán ingeniar para coger la pieza y huir antes de ser despanzurrados. La única vía de escape es por donde vinieron: escaleras arriba, pero con un golem enorme y furioso pisándoles los talones. Más les vale recordar que había una barca en el islote, porque es la única salida; remando muy deprisa con la cabeza del imparable golem asomando por encima del agua y aún siguiéndoles, llegarán al pie de unas largas escaleras de piedra medio derruidas, que llevan a los niveles superiores de la mina. El golem no dejará de seguirlos y cada vez más cerca porque él no se cansa y los PJs sí, y entonces llegarán a lo alto de las escaleras: están en el extremo de un viejo puente de piedra de aspecto más bien regular, y frente a ellos un cartel muy gastado con el dibujo de la silueta de un enano con los brazos en cruz, con un pico en una mano y un martillo en la otra, y bajo él una inscripción que dice “¡PELIGRO! ¡NO PUEDES PASAR!”. Al final del puente verán una enorme puerta que parece ser la salida trasera de la mina y lo que sigue ya es fácil de adivinar: los PJs corren mucho, el golem está a punto de pillarlos, el puente se agrieta por el peso del golem, éste se cae, el último PJ hace una tirada de Agilidad para no ir detrás y en

caso de fallar el siguiente hace otra tirada para cogerlo al vuelo, y consiguen escapar con la pieza de báculo. Y hasta la siguiente aventura.

Apéndice: PNJs

Todos los modificadores están aplicados en las plantillas de cada Pnj; entre paréntesis se explica de dónde sale el valor total. Solo es una explicación, no es que halla que aplicarlo otra vez (que luego la gente se líe y dice que los PNJs salen muy poderosos). Delante del nombre y entre paréntesis está su profesión, de manera que se pueda determinar qué campo cubre su habilidad de Conocimientos.

Nota con respecto a los trolls: todos los trolls, debido a su naturaleza silícea, son inmunes al daño hecho por armas de filo o punzantes (excepto picos o similares), y las armas contundentes les hacen la mitad de daño

#01: Sectario de Bel-Sammaroth (sectarios fanáticos):

Vig 3	At/Def 4/3 (3 base, +1 At cimitarra)
Agi 3	Con 5
Int 4	Lat 2
Apa 3	Soc 2
PV 9	Mag 3

Tesoro:

Túnica negra con capucha con el dibujo bordado de una criatura tentacular, cimitarra, ballesta y virotes, 1d4 mo, medallón con la forma de una criatura abisal tentacular, daga ceremonial curvada estilo malayo con tentáculos grabados a lo largo de la hoja.

#02: Troll del puente (troll semisalvaje, matón):

Vig 8	At/Def 5/7 (3 base, +2 At garrote, +4 Def armadura natural)
Agi 2	Con 2
Int 1	Lat 1
Apa 1	Soc 1
PV 24	Mag 1

Tesoro: bajo el puente (sí a los PJs les da por buscar allí) el troll tiene una chavola en la que hay una bolsa de cuero con 6 mo y un montón de paja con una almohada. Y bajo la almohada, un diente de troll (un diamante en bruto de unas 200 mo de valor). Se le había caído y lo dejó allí esperando a que lo recogiera el hada de los dientes.

#3: Bandidos del Gremio de Ladrones (ladrones profesionales):

Vig 3	At/Def 5/3 (3 base, +2 At ballesta)
Agi 4	Con 4
Int 3	Lat 4
Apa 2	Soc 3
PV 9	Mag 1

Nota: los bandidos no está robando a mala fe, simplemente están haciendo su trabajo como cualquier ladrón perteneciente al Gremio de Ladrones; de hecho, si los PJs se resisten al robo lo verán como *“una total falta de descortesía hacia un profesional que lo único que intenta hacer es ganarse la vida de una forma honrada”*.

Tesoro: ballesta y virotes, bolsa de cuero con 20 mo

#4: Capitán Zanahoria Fundidordehierrosón (enano adoptivo, guardia de la ciudad):

Vig 8	At/Def 9/10 (8 base, +1 At espada larga, +2 Def armadura)
Agi 5	Con 6
Int 5	Lat 2
Apa 8	Soc 8
PV 24	Mag 1

Nota: Zanahoria infunde simpatía y respeto en cantidades ingentes; es casi imposible que esto no ocurra, así que los PJs no entrarán en conflicto con él a no ser que se lo curren mucho.

Tesoro: uniforme de la Guardia de Ankh-Morpork (coraza, botas, pantalones y camisa de cuero, placa de cobre), espada

#5: Doctor Comellius (erudito historiador):

Vig 2	At/Def 2
Agi 2	Con 8
Int 7	Lat 1
Apa 3	Soc 3
PV 6	Mag 2

#6: Troll salvaje (mala bestia asilvestrada):

Vig 10	At/Def 6/8 (4 base, +2 At garrote, +4 Def armadura natural)
Agi 2	Con 2
Int 1	Lat 1
Apa 1	Soc 1
PV 30	Mag 1

Nota: estos trolls completamente salvajes; de hecho, están cubiertos de líquen y musgo y apenas se mueven durante el día.

Tesoro: garrote enorme, taparrabos.

#7: Goblin (guerrero):

Vig 3	At/Def 3/5 (3 base, +0 At espada goblin, +2 Def armadura pieles + escudo)
Agi 4	Con 3
Int 2	Lat 2
Apa 1	Soc 2
PV 6	Mag 1

Tesoro: armadura harapienta de piel y cuero curtido, espadas goblin oxidadas y melladas, saquito con 1 d4 dientes de goblin (que usan como moneda).