



# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS



## Prólogo

Ya ni si quiera sabía la calle en la que se encontraba, caminaba para buscar una posada abierta, algún negocio en el que entrar o simplemente, llegar lo antes posible a su hogar. No dejaba de mirar de un lado hacia otro en busca de alguien, pero al mismo tiempo, se sentía horrorizado cuando se hallaba con otros caminantes solitarios. Caminaba tan desasosegado que ni si quiera se percató del boquete existente en el camino, introduciendo uno de sus pies en el mismo haciéndole caer sobre el suelo.

Casi sin poder caminar, cojeando por una calle que se encontraba junto al puerto y que por las sombras de la noche, parecía no haber visto en su vida, encontró lo que podría ser su salvación, una taberna de marineros que arrojaba una potente luz por el hueco de la puerta. Aliviado y lleno de un nuevo optimismo, anduvo hasta llegar a ella y aunque no se escuchaba el sonido propio de este ambiente, estaba dispuesto a entrar y gastar todo el dinero que tuviese con tal de pasar allí la noche. Su mano tocó la puerta, sintió el tacto de la vieja madera caliente y la empujó para entrar, pero una fuerza proveniente del otro lado contrarrestó el empujón. Un hombre, antaño viejo lobo de mar, se asomó por el hueco ahora mayor.

- Está cerrado amigo, ya no servimos a más clientes.- espetó la figura barbuda que apareció tras la puerta.

- Pero tengo todo este dinero que gastar, sólo quiero tomar alguna bebida caliente.- intentó que su voz no sonase desesperada, pero no lo consiguió.

El tabernero miró las monedas, dejando entrever algo más de la sala, donde al fondo parecía que había gente conversando y bebiendo.

El transeúnte cambió su cara por completo al creer que por fin había llegado a un lugar en el que cobijarse, mientras, el tabernero, vio más de lo que podía ganar en toda una noche y tras vacilar durante unos instantes sobre sus opciones, contempló su mirada de esperanza. Tragando saliva, volvió a negar.

- He dicho que está cerrado. Lo siento amigo.- mientras se apartaba de la puerta para cerrar, el hueco, antes ocupado, volvió a revelar el interior de la taberna. Todos los presentes parecían estar atentos a la entrada y al encontrar su mirada, voltearon sus cabezas hacia las bebidas.

De nuevo, el dolor lacerante de su tobillo apareció y esfumó todas sus ilusiones. Ahora comprendía lo que pasaba y desconsolado, sus manos sin fuerza dejaron caer las monedas justo delante de la puerta ya cerrada. Le costaba respirar, sus piernas temblaban y un enorme nudo se formó en su garganta. Salió a correr, pero el insufrible dolor no le permitía apoyar su pie y sus movimientos, grotescos en su intento, parecían agobiarle más aún, sin embargo no pudo parar de caminar tan rápido como le era posible hasta que llegó al final de la calle donde primero quedó paralizado y luego cayó de rodillas al no aguantarle las piernas su propio peso. Allí lo encontró, envuelto en la bruma, como si hubiese estado esperándolo desde el primer momento, imperturbable, totalmente quieto.

-¡No! No puede ser. ¡No es posible!- gritó mientras se ahogaba en sus propias lágrimas.- ¡Deberías estar muerto!

Pasaron unos segundos hasta que la figura reaccionó dando un par de pasos hacia su víctima con una sonrisa en su rostro feroz.

- Estoy muerto.



# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS



## Introducción

No hace ni tres semanas que por el Camino Mantícora llegó a Robleda una compañía de teatro llamada La Espiga de Eltauro. Su procedencia es totalmente desconocida, pero a nadie le ha importado hasta ahora, cuando muchos dicen que las amenazas de muerte a Camil Hojafuerte llegaron al mismo tiempo que el grupo. El Burgomaestre nunca ha prestado mucha atención a este tipo de asuntos, pero no ha sido hasta este último suceso que no las ha tenido en cuenta, una amenaza de muerte directa hacia él, que expira en el plazo de dos días.

La Espiga de Eltauro consiguió hacerse con un edificio donde representar sus obras al recibir una donación de Vailmus Dagurov, un extraño viajero que llegó hará un año a la ciudad. Dicho edificio se encuentra cerca de La Jarra de Oro, lo que ha favorecido la fama de la compañía y mejorado la clientela para ambos. La obra que actualmente representan se llama *La peste que me gobierna* y en su última actuación uno de los guardias personales de Camil apareció muerto con un letrero en el que razaba un mensaje:

“He venido a por ti y caerás con el próximo telón.”

Esta obra encarna los aspectos cotidianos de la vida, con los que los ciudadanos de Robleda se han identificado rápidamente. Escrita en clave de humor, pero con amarga crítica hacia los cargos importantes de una ciudad, sus versos más famosos son repetidos y todas las semanas posee un lleno absoluto en sus dos pases. El primero de esta semana terminó cuando apareció el cadáver. La escena en la que murió el guardia está representada por el actor que hace de alcalde de un pueblo que, al darse cuenta de que él es la verdadera peste de su ciudad, se ahorca. Los guardias que hasta ahora han investigado lo sucedido hallaron golpeado y atado al actor que debería haber aparecido y que por desgracia, no recuerda nada.

Ahora Camil, temeroso de lo que pueda ocurrir y a la espera de respuesta alguna en las investigaciones, ha decidido poner precio a la cabeza del asesino para evitar que así, caiga la suya propia.



## Trasfondo de la aventura

En el tenebroso dungeon de Espinatorcida, un grupo de cinco aventureros se adentraron en busca de fama y grandes riquezas. Olbon Barbatiesa, Milsa Fornan, Baril Yorg, Eclhion Vantor y Camil Hojafuerte eran los miembros de esta compañía dispuesta a conseguir grandes tesoros. Pero los peligros en un dungeon, son demasiados.

El grupo se vio superado por sus enemigos decidiendo volver a la superficie para salvar sus vidas. La lucha fue feroz y entre las refriegas y la huida, Baril quedó atrapado por sus enemigos, siendo abandonado a su suerte por el resto de la compañía menos Camil, que intentó salvarle sin éxito.

Han pasado diez años desde aquel día y ahora todos los aventureros que formaron parte del grupo han desaparecido uno a uno a manos de una misteriosa figura. Para aumentar aún más los problemas de Camil, la ciudad anda revuelta tras la llegada de un grupo de bardos, acróbatas y actores que de la noche a la mañana han conseguido volver al pueblo en su contra.

Nadie sospecha que Baril sea la misteriosa figura que ha conseguido acabar con la vida de toda la compañía, pues se le da por muerto al ser capturado por los gnolls. Encerrado para ser sacrificado y posteriormente devorado, Baril consiguió escapar de su celda, pero no tuvo toda la suerte consigo.

Llegó a un oscuro lugar donde sin quererlo, despertó a un vampiro que había sido encerrado y que lo tomó como sirviente. Con el paso de los años, ha sabido conseguir el favor de su señor y ha sido recompensado para vengarse de aquellos que le dejaron atrás y que ahora sufrirán el su beso de la muerte bajo su nueva identidad, Valimus Dagurov.

## Sumario

La aventura comienza cuando se cuelga un gran cartel de búsqueda y captura junto al Consistorio. Una jugosa recompensa tienta a los aventureros a unirse a las filas de los numerosos cazarecompensas que tienen la intención de buscar a toda costa al responsable de lo sucedido.

Poco a poco, mientras investigan en el pueblo, los jugadores descubrirán que el gobierno de Camil no es muy estable en estos momentos y que los escándalos de corrupción han salpicado su mandato, cosa que aprovecharán los intérpretes de la obra siempre que sean interrogados acerca de lo que ocurrió la noche del asesinato.

La investigación reducirá los sospechosos a los propios intérpretes, pero un inesperado giro de los acontecimientos mostrará a los jugadores que estos tan sólo pueden ser cómplices y que el verdadero asesino oculta su rostro tras una profunda y tenebrosa oscuridad.

El hallazgo de este personaje mostrará el verdadero pasado de Camil y al mismo tiempo, los planes para acabar con su mandato.

Recorriendo el edificio donde se celebra la actuación los jugadores descubrirán cuándo, cómo, dónde y quién intenta atacar a Camil mientras que, a medida que avanza su investigación, la crispación social aumenta y un nuevo movimiento social acecha entre las calles de Robleda.

La misión principal de los jugadores es averiguar a contrarreloj toda la información posible sobre el asesinato. Para ello será necesario responder a los interrogantes principales, no dejándose engañar por las mentiras y artimañas de los actores. Si consiguen evadirlas y superar todos los encuentros que aparezcan en su camino, podrán salvar la vida del Burgomaestre y evitar que la ciudad sucumba al caos que Vailmus Dagurov tiene pensado como venganza.



# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS



## Empezando la aventura

Antes de comenzar es importante destacar qué es lo que conocen los jugadores acerca de la situación que se está viviendo en estos momentos en la ciudad para posteriormente, emprender cualquier investigación en la misma.

Lee el siguiente texto a tus jugadores para ponerlos en situación: *“Las habladurías y los chismorreos parecen constantes en estos días en la ciudad. Camil no ha podido suspender la obra debido a la gente que se ha alzado en su contra y los cuales opinan que el Burgomaestre se consigue quitar las críticas a su mandato que en estos días no pasa por su mejor momento.”*

Si los jugadores desean tener más información pueden pagar a los diferentes confidentes que existen o por el contrario buscar la información en aquellos lugares en los es necesario saber la mejor forma de hacerlo.

Unas cuantas monedas o unas horas de investigación pueden conseguir que los aventureros averigüen la siguiente información:

- 1.- El pueblo está en contra de Camil por gastarse 2.500 p.o para buscar al asesino. Opinan que es un asunto que la guardia debería reolver. (Verdadero)
- 2.- Últimamente están sucediendo cosas extrañas en el Consistorio. Camil se reúne con extraños personajes venidos de otras tierras con grandes caravanas de escoltas. (Verdadero)
- 3.- Camil está utilizando los impuestos locales para enriquecerse. Algunos dicen que utiliza falsos proveedores de grano y otros hablan de tratos con ungolitas. (Rumor)
- 4.- La obra de teatro ha hecho que Camil se dé cuenta del mal que ha hecho en la ciudad y por eso está pensando en suicidarse. (Rumor)
- 5.- Los actores están pensando en cambiar el final de la obra para evitar más muertes. (Rumor)
- 6.- No sólo es inquietante que las amenazas y la imagen de Camil cambiase con la llegada de los artistas, sino que también han desaparecido varias jóvenes desde su llegada y aún no se ha tenido respuesta alguna sobre ello. (Verdadero)



## Gancho para la aventura

Los jugadores, aventureros que recorren La Marca del Este, contemplan atónitos cómo se cuelga un cartel junto al Consistorio de Robleda por el que se ofrece una jugosa recompensa de 2.500 p.o para aquel que capture, preferentemente vivo, al responsable del asesinato acontecido en la obra teatral celebrada hace dos días.

El Señor Camil de Hojafuerte, Burgomaestre de la ciudad, está dispuesto a compartir la información sobre todo lo que hasta ahora se ha conseguido averiguar acerca del asesinato. No desea que toda la ciudad se ponga patas arriba para buscar al posible asesino y el cual supuestamente todavía permanece en la ciudad para intentar matarle, por este motivo sólo escogerá a aquellos aventureros que según su parecer puedan comportarse de acuerdo a las leyes locales y respeten al máximo a los ciudadanos y su intimidad.

Convencerle no será fácil, durante un largo rato observará las respuestas que los aventureros realizan a las incesantes preguntas de su mano derecha Cadmer y una vez decidido les dará la siguiente información:

*“Lo único que por ahora sabemos es que son varias las personas que han perpetrado el asesinato. Nolm, el guardia asesinado, era un guerrero experto y en el lugar en el que fue capturado se encontraron signos de lucha contra varios contrincantes. No podemos saber quiénes eran, pero sabemos que es bastante complicado que consiguiesen introducirle en la obra de teatro, por lo que creemos que deben tener algún tipo de relación con los artistas. Eso es todo lo que sabemos hasta el momento. Averigüad cuanto podáis y me gustaría estar informado de vuestros adelantos mañana.”*

## Cómo jugar la aventura

La esencia de esta historia es que los jugadores adivinen cuándo, dónde, cómo y quién intenta asesinar al Señor Camil de Hojafuerte.

Para ello deben ir descubriendo una a una las pistas que relevarán las respuestas a las preguntas anteriores y mientras que en algunas se requerirá la astucia de los aventureros, en otras será la espada la que consiga hacerles llegar hasta ellas.

Cada parte de esta aventura representa un interrogante y su respectiva pista, de manera que al obtener la respuesta a todas las preguntas, los jugadores conseguirán evitar la muerte del Burgomaestre.

No todas las preguntas tienen la misma importancia ni son igual de necesarias para evitar la amenaza, pero sin embargo, sí es importante el orden en el que des cada una de las pistas, si los jugadores consiguen averiguar dónde morirá en primer lugar, puede que simplemente se dediquen a dejar pasar el tiempo mientras que protegen a Camil. Aunque todas las pistas se encuentran en el edificio en el que se representa la obra, los jugadores pueden buscar por toda la ciudad. Si esto es así hazles ver que van mal encaminados hacia la solución e intenta reconducirles hacia el lugar en el que se encuentran.

Finalmente, la mayor responsabilidad cae sobre el director de juego, pues él será el encargado de darle el toque sospechoso a todos los actores de manera que se vea que en el fondo saben mucho más de lo que aparentan y que aunque no hay prueba alguna, parecen los responsables de todo lo sucedido. Ante todo, esta actitud debe ser sutil, pero suficiente como para que los jugadores sepan que es en ellos en los que tienen que centrar toda su atención.



# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS



## 1.- Cuándo

Está bastante claro, dentro de dos días, cuando el telón de la próxima función caiga, el Burgomaestre de Robleda perderá la vida si nadie lo evita.

La pista para resolver esta pregunta es la pancarta colgada del cadáver del guardia que fue asesinado en la última obra y que ahora está en posesión del alcalde, justo encima de su escritorio, como recordándole lo que puede pasarle.

Aunque es una pista clara, si los jugadores la pasan por alto no dudes en recalcarla en su conversación con el Burgomaestre. Este debe ser el punto de partida para los jugadores, pues desde aquí deben empezar a buscar y sobre todo a entender que el tiempo corre en su contra, que cada acción que pueda ser fallida, es una pérdida de tiempo.

El telón caerá al día siguiente por la noche, tienen 40 horas para encontrar al asesino o evitar que este tome la vida del Señor Camil de Hojafuerte.

## 2.- Cómo

Los artistas son la clave. Su mirada esconde algo más allá de la pura actuación. Parecen disfrutar con el caos que se extiende a lo largo de la ciudad mientras que al mismo tiempo, tienen una inusual capacidad para atraer a más y más gente. Su poder para engatusar a los ciudadanos parece ir más allá de lo normal.

Para averiguar cómo piensan matar al alcalde es necesario que los aventureros lleguen hasta el edificio en el que se interpreta la obra teatral. Entre bambalinas e interrogatorios, podrán averiguar cómo piensan cometer el crimen y aunque son decenas los actores, hay dos bastante peculiares a los que los aventureros parece que pueden sonsacar algo.

Obtener información no será sencillo y más en un lugar que se encuentra lleno de posibles sospechosos. En ningún momento los bufones, actores y comediantes estarán dispuestos a colaborar con las preguntas o las indagaciones que se haga sobre el asunto, por eso cada pregunta será respondida con otro interrogante.



## 2.1 El edificio

Entre antiguos muros casi derruidos, los actores de la compañía de La Espiga de Eltauro interpretan cada semana la obra que han traído a Robleda y con la que han sembrado la discordia.

Toda la planta inferior ha sido convertida en un patio de mesas junto a un gran escenario de madera al fondo. El olor y los restos de la última sesión aún persisten en la gran sala con capacidad para unas 300 personas. Los guardias no han permitido que los actores recojan nada por si dan con alguna posible pista, pero pronto será la próxima función y cada vez son más las presiones de los promotores para que se permita la limpieza.

30 mesas ovaladas están repartidas por toda la estancia, cuyo característico sonido producido por las pisadas en el suelo hace que se descarte la posibilidad de moverse mientras que se está actuando.

Grandes lámparas colgantes iluminan toda la sala junto a unos pequeños candiles colgados por las paredes, pero aún así el lugar parece oscuro, pues no hay ninguna ventana.

Al fondo, según se accede a la izquierda, se encuentra el escenario. Una gran tarima que parece haber sido transportada por la compañía, pues desentona con respecto al resto de maderas que hay en el edificio.

Un entresijo de columnas y soportes para colgar el ciclorama y soportar los bastidores se encuentran ocultos por las lonas que conforman el telón.

Justo encima del proscenio hay una gran barra que es utilizada para crear algunos efectos de luces durante la escena y que conforma la estructura superior del escenario junto a la tramoya.

## 2.2 Los actores

Entre bufones, actores, marchantes, ayudantes, maquilladores y auxiliares, la compañía está compuesta de casi unos 50 miembros. Posibles sospechosos de la muerte del guardia personal del alcalde que someten a su atenta mirada a los jugadores al acercarse.

No será fácil averiguar nada, no serán detallistas en sus descripciones y mientras que muchos pueden ser los interrogados, al parecer sólo a algunos de ellos se les puede sacar suficiente información relevante como para poder continuar investigando. Uno de estos personajes es Jargued (Yargued) “el menudo”. Un ser bastante peculiar que interpreta el papel del alcalde de Pineda y que los guardias hallaron golpeado e inconsciente bajo la tarima del teatro.

Cada vez que alguien se acerca a Jagued, de forma sibilina y muy sutilmente, aparece Maret un auxiliar de obra que siempre acaba discutiendo con “el menudo” en lugar de responder a las preguntas que cualquiera les hace. Entre ambos son capaces de desquiciar al más cuerdo, pues entre la repelente voz de Jargued y el nerviosismo que infunde Maret, pueden acabar con la paciencia de cualquiera.

*Jargued “el menudo”*





# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS

Cuando los jugadores estén interrogando a Jargued lee el siguiente texto que les dirá la pista de cómo sería asesinado Camil.

*Maret: ¡Ya cállate Jargued! Siempre con tus desvaríos y comentarios absurdos.*

*Jargued: Lo que pasa es que te da envidia de que siempre me pregunten a mí.*

*Maret: ¡Maldito estúpido! Te preguntan porque eres un patán que fue golpeado. Además, te recuerdo que no viste nada de lo que pasó.*

*Jargued: Pero puedo oír, ¿sabes? Y además, tengo un sentido especial, si estos caballeros quieren saber qué es lo que pasó necesitan escucharme.*

*Maret: A nosotros no nos importa lo que pasó, simplemente nos dedicamos a actuar.*

*Jargued: Pero está claro que el asesino piensa actuar y volverá a intentar golpearme para hacer lo mismo que con el guardia.*

*Maret: ¡Callate Jargued! ¡Eres un bocazas!*



Maret, el mago.

## 2.3 Las ilusiones

No basta con que los aventureros sepan cómo piensan asesinar al alcalde de Robleda, pues según la representación teatral, no sería posible ahorcar a nadie y menos en un árbol sin que sea visto por todos los presentes.

El suicidio del alcalde forma parte del tercer acto de la obra. Los elementos decorativos utilizados para la misma son un fondo pintado que refleja muchas colinas, algunos setos dibujados sobre madera y plantas podridas que aparecen a medida que el alcalde avanza por el escenario, pero en ningún momento los actores disponen de un árbol. Gracias a la decoración y a los efectos de iluminación en la escena, Jargued, el actor que hace de alcalde, camina hasta la mitad del escenario donde comienza a surgir un majestuoso árbol.

El truco de la escena consiste en que Jargued rodeó el árbol mientras que se pone la soga al cuello y al dar la vuelta aparece como si se hubiese ahorcado pero, ¿de dónde sale el árbol? ¿Y la cuerda?

Maret, un mago que viaja junto a la compañía, se encuentra debajo del escenario durante esa escena conjurando una ilusión de *Fuerza Fantasmal*. Justo debajo del lugar en el que sale el árbol existe una trampilla y la forma en la que otro de los actores le entrega la soga a Jargued.

Los guardias que hasta ahora han investigado, no han averiguado nada sobre estos asuntos. Si los jugadores consiguen esta información, Maret les revelará sus poderes pero les dirá que no pudo ver nada de lo sucedido porque se estaba concentrando en el conjuro. Con todo, estará encantado de mostrarles, sobre todo después de su discusión con Jargued, cómo se realiza la escena y la trampilla oculta bajo el escenario en donde realiza su trabajo y que les llevará a la siguiente pista.



## 3.- Dónde

¿Dónde será ahorcado el alcalde? Si es en este edificio, ¿cómo harán los asesinos para introducir a Camil en el mismo sin que nadie lo vea? En palabras de Maret, es imposible que nadie traiga ningún cuerpo a este lugar antes de la escena y mucho menos vivo tal y como estaba el guardia, pues él mismo se daría cuenta. A este lugar (la trampa) sólo acceden él y los auxiliares de escena, que no están en estos momentos en el edificio y nadie sabe dónde se encuentran.

Aunque parezca que el mago sabe más de lo que dice, sus argumentos resultan consistentes y sólo ahora la clave reside en los auxiliares, sobre todo en el encargado de dar la cuerda a Jargued, que no ha dicho nada y que al parecer no ha sido interrogado por no ser considerado como sospechoso.

Llegados a este punto, los aventureros deben encontrar a estos auxiliares para seguir avanzando en las pistas y conocer dónde piensan capturar a Camil, dónde piensan ahorcarlo y sobre todo, conocer a los responsables que se ocultan detrás de todo esto, pero no pueden esperar a que aparezcan por el edificio, pues es posible que hasta algunos instantes antes del comienzo de la obra no vuelvan. El tiempo apremia y las calles de Robleda son el único lugar en el que pueden dar con más detalles.

No será muy complicado averiguar dónde se encuentran estos auxiliares de obra, pues les estarán esperando en alguno de los callejones de la ciudad para acabar con ellos, pues ya saben demasiado...

### 3.1 1er Encuentro.

Los aventureros recorren las calles de Robleda en busca de aquellos que portan las respuestas a sus preguntas cuando en uno de los callejones de la ciudad encuentran lo que buscaban.

*Cuatro tipos ataviados con extraños ropajes se cruzan a vuestras espaldas al introducirse por las calles. Caminan lentamente hacia vosotros mientras que pasan sus navajas por la pared. “¿Nos estáis buscando?”*

Rateros y traidores. Astutos y cobardes, los asesinos intentarán ante todo utilizar sus habilidades para esconderse en las sombras y asestar una puñalada traperera cuando la situación les sea lo más favorable posible. Poseen mucho sentido táctico para dejar al aire las debilidades, pero ningún compañerismo para ayudar a los que se encuentren en dificultades. Huirán si se ven superados.





# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS



**Calles de Robleda:** cualquiera de las calles que componen el mapa pueden ser las que alberguen el encuentro entre los jugadores y los asesinos.

**Suelo:** tierra y barro. En los últimos días ha llovido y el suelo se encuentra arcilloso.

**Árbol:** Un gran roble se encuentra en el centro de la zona. Es un lugar perfecto en el que ocultarse.

## Asesinos (Ladrones de nivel 1)

CA: 7

PG: 3,4,3,2

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 daga

Daño: 1d4

Salvación:

- Venenos: 16
- Varitas mágicas: 15
- Petrificación: 13
- Armas de aliento: 16
- Conjuros y armas mágicas: 14

Moral: 5

Tipo de tesoro: Cada uno de los asesinos guarda una carta como la imagen de la derecha.

Alineamiento: Caótico

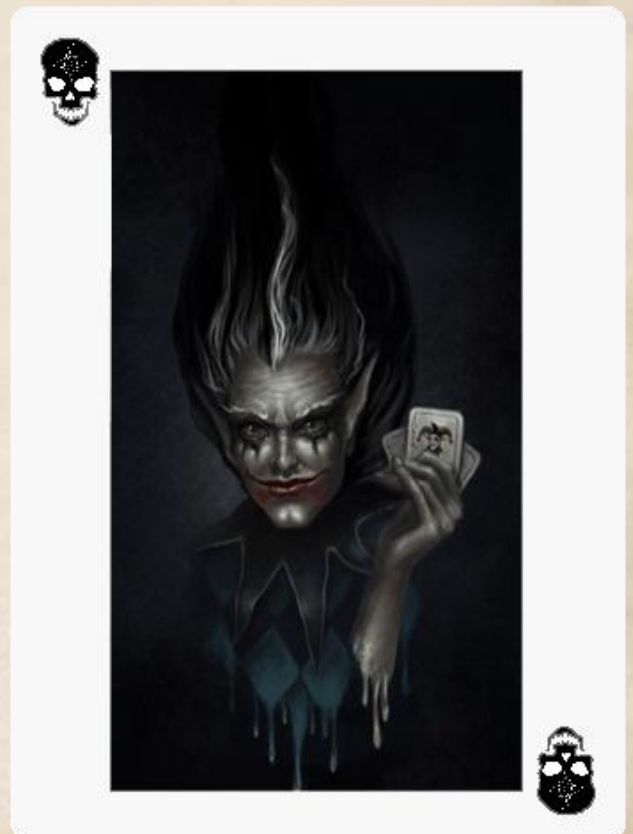
Valor P.X: 19

## 3.2 El símbolo

Algo extraño. Aquellos que intentaban asesinar a los jugadores portaban entre sus pertenencias más ocultas, como si de un gran secreto se tratase, una simple carta de naipes.

Este naip es la única pista que les queda a los jugadores para seguir investigando acerca del intento de asesinato. Aunque es un simple naip, no parece pertenecer a ningún tipo de los juegos comunes. Su extraño dibujo hace referencia a bufones y a más cartas, pero nadie puede tener conocimientos sobre lo que realmente significa.

Sólo si los jugadores continúan su investigación por las calles de Robleda, tras muchas negaciones acerca del significado de este naip, encontrarán la respuesta que guarda el mismo.







## 3.3 El odio al alcalde

*Las gentes de Robleda se extrañan ante el naipe mostrado. No tienen respuesta, no saben nada o no quieren responder...*

Lo único que tienen los jugadores es un naipe, una carta que de forma evidente significa algo que desconocen, algo que oculta a los verdaderos responsables de todo esto. Tras mucho ahondar en el asunto, logran que un viejecillo sea el único que desea responderles.

*Buscáis sin obtener resultado alguno. Algunos no parecen querer saber nada del asunto, de vosotros o simplemente temen daros una respuesta. Tras varias horas de preguntas, un viejo, ciego al parecer, responde a vuestro enigma cuando habíais perdido toda esperanza. Silmar, el ciego: “Al escucharos pensé que erais uno de esos dementes que andan repartiendo naipes por la ciudad, pero aunque os parezca increíble puedo ver algo diferente en vosotros. Hace unos días, mi nieta fue embaucada por uno de estos sediciosos, enturbiaron su mente, sus ideas y ahora ya nunca viene a nuestra casa.”*

*“Os diré dónde se encuentra si prometéis traérmela sana y salva.”*

*“Chandra es su nombre. Enseñad el naipe y preguntad por su nombre. Tanto ella como esta ciudad parece que os necesitan. No sé qué es lo que está pasando, sólo sé que en la calle de las Gárgolas, se reúnen todos esos rebeldes que llevan un naipe en la mano, como mi nieta.”*

Ya en la noche, los aventureros llegan a una calle no muy lejana al edificio en el que La Espiga de Eltauro interpreta su obra y allí, en mitad de la oscuridad, encuentran pintado en la pared, junto a una puerta, un símbolo similar al del naipe que poseían aquellos que intentaron asesinarles.

La puerta parece robusta. Posee una cerradura y hay signos de haber sido utilizada recientemente. El resto de la calle parece oscura, abandonada. Las contraventanas están completamente cerradas y no hay nadie que transite por la zona.

Una de las formas de acceder al interior sería llamando a la puerta y enseñando el naipe, pues parece que es el símbolo que portan todos aquellos que llegan a este lugar.



# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS

*La puerta se abre dejando ver la figura de otro de los auxiliares de la compañía que tras mostrarle el naípe, os pregunta con mirada sospechosa: “¿Quién os envía?”*

Un almacén, ese es el lugar al que acceden los aventureros al cruzar la puerta. Un lugar lleno de cajas y personas embalando contenido en ellas.

*Una enorme sala se encuentra repleta de cajas. Personas disfrazadas con ropajes diferentes a los auxiliares embalan más disfraces dentro de las cajas. “Rápido, la mercancía debe estar repartida por toda la ciudad para la hora prevista” grita uno de los auxiliares a los encargados de embalar. Os cuesta mucho, pero finalmente reconocéis el disfraz de portan. Visten como Trhuth, el actor principal de obra.*

Puedes hacer que cualquier hecho sospechoso por parte de los aventureros desemboque en un encuentro similar al producido en las calles de Robleda, pero mientras que se comporten de forma similar a lo que sería un rebelde que ha decidido incorporarse a las filas de este entramado, revela poco a poco información mientras que realizan las preguntas adecuadas. Ten en cuenta que los rebeldes que aquí acuden conocen gran parte del plan.

*Son muchas las cajas por embalar, muchas más las embaladas e incontables las que salen de un patio al fondo en unos carruajes. Parece que toda la maquinaria se ha puesto en marcha y el tiempo apremia para evitar que los planes lleguen a su fin. Una mujer, vestida con unos ropajes diferentes a los de cualquiera de la sala aparece ante vosotros. Parece ser Chandra.*

*“Así que vosotros sois los que preguntáis por mí, decidme: ¿habéis decidido rebelaros contra Camil por todas las barbaridades que ha cometido? ¿Estáis hartos de la corrupción que ejerce en su mandato y de los favoritismos hacia sus amistades? Por cierto ....¿Quién os envía?”*

Es el momento para que los jugadores se luzcan y muestren sus capacidades para engañar, al menos, como hasta ahora los demás han hecho. Al parecer Chandra es la encargada de que todo lo que hay en este lugar funcione, pues supervisa lo que los embaladores hacen y se cerciora de que los auxiliares carguen la mercancía.

El objetivo de los jugadores será averiguar todo lo posible de este lugar y su cometido real, para obtener la mayor cantidad de información posible, siempre eso sí, bajo la atenta mirada de Chandra que a la más mínima sospecha se encargará de que los aventureros sean ajusticiados. Su punto débil parece ser Camil, pues su odio irracional hacia el alcalde, es quizá la mejor manera de ganar la amistad de este personaje.



Chandra



Si los jugadores consiguen ganarse la confianza de Chandra, lee el siguiente texto que les dará una pista sobre cómo piensan acabar con Camil:

*“Él ha dado la orden. Cuando llegue el momento partiremos de la plaza principal y eliminaremos a todos hasta donde se encuentre ese sucio de Camil para acabar con su vida. Tomad los trajes, recordar que gracias a nosotros la ciudad se verá librada de las mentiras y la corrupción, de las malversaciones y los favoritismos. Recordad que Camil pagará todo lo que ha hecho.”*

No seas muy exigente con los jugadores para ganarse la confianza de Chandra, pero si no son capaces de conseguir el objetivo o se delatan, haz que uno de los “moribundos” atacantes de los jugadores confiese lo mismo que les hubiese dicho la propia Chandra.

¿Reunión en la plaza? ¿Mentiras y corrupción? ¿Él? Parece ser que este grupo de resistencia está montando un ejército para atacar a Camil y acabar con su vida pero, ¿quién compone las filas del dicho ejército? ¿Quién está detrás de todo esto?

Trhuth es el protagonista principal de la obra junto al alcalde de la ciudad. Representa a una figura misteriosa gracias a la cual los ciudadanos del pueblo se rebelan contra el poder hasta ahora ejercido por su alcalde.

En la obra, Trhuth no mata al alcalde de Pineda, pero sin embargo, le lanza una sog a sus pies para darle a entender que tarde o temprano no le quedará otra opción que pasar por la horca.

Son de este personaje los versos más famosos de la obra. Es el más carismático y representa una figura que todos desearían ser. Parece que la elección de enviar este disfraz para los soldados es además un acto para motivarlos.

## 3.4 La verdad

Siempre en una labor de guía de los jugadores a través de la historia haz que tomen un descanso para reunirse a la mañana siguiente con Camil e informarles de todo lo que hasta ahora han averiguado. Una vez en la reunión, el alcalde de Robleda se sincerará con ellos sobre todo lo que está ocurriendo.

*“Creo que es necesario contaros todo lo sucedido, no porque os lo deba, sino porque es la mejor manera de entender lo que actualmente está pasando. Según mis informadores, datos que concuerdan con lo que nos han comentado desde otras ciudades, existe un nuevo señor de la guerra orco llamado Tanûk-Kalajh. Este nuevo señor de la guerra está acaudillando una gran hueste que puede estar lista para invadirnos en cualquier momento. La guerra será dura y cruenta, tal vez dure años, por este motivo hemos subido los impuestos, estamos comprando todo el grano posible y hemos gastado la mayor parte de nuestro dinero en mejorar las defensas.*

*Puedo prometeros que no he mancillado ni una moneda de cobre de los ciudadanos, todo ha sido invertido en comprar armas y comida en vista de este gran mal que se nos avecina. Hemos decidido no contárselo a la población hasta que sea imprescindible, pues lo único cierto es que si los ciudadanos se marchan, no habrá manera de recaudar impuestos y entonces la guerra nos matará de hambre. Por si no fuera poco este problema, necesito que averigüéis quién es el responsable de todo esto, quién es el causante, la cabeza que se oculta detrás de esta trama. Tenéis menos de 10 horas para averiguar lo que podáis, mientras vuestro trabajo ha sido lo suficientemente útil como para alertar a la guardia. Yo redoblaré la protección y no me moveré del Consistorio.”*



## 4.- Quién

Recopilando la información que hasta ahora tienen los jugadores, conocen cuándo se producirá el intento de asesinato, cómo piensan asesinar y dónde se llevará a cabo, sólo falta la pista que permita señalar al responsable o responsables de lo que está sucediendo y así poder actuar bajo el amparo de la ley.

Detener a Chandra no servirá de mucho, pues parece que existe una figura responsable de todo lo que sucede y que es la que realmente organiza todo esto. Los actores, aunque parecen muy culpables, también han sabido cubrirse las espaldas y no existe forma alguna de incriminarles.

Averiguar quién está detrás de todo esto parece una tarea casi imposible, pero a medida que la hora se aproxima, la revuelta puede palparse más y más en las calles, el ambiente parece enrarecerse y los nervios están a flor de piel. Es sólo cuestión de tiempo que existan movimientos en falso que permitan a los jugadores continuar con su investigación. Lee el siguiente texto a tus jugadores:

*“Todo parece perfectamente orquestado. Los sospechosos tienen bien cubiertas las espaldas y no existe forma de averiguar quién es realmente el que está detrás de todo esto. Las calles parecen intranquilas, en el ambiente se respira tensión, parece que podéis encontrar en las miradas de las personas las ganas de que llegue la noche.*

*Ajenos a vuestra presencia, en una de las calles junto al consistorio aparece otro de los auxiliares de obra, tras mostrarles un mensaje a dos transeúntes, inician una rápida carrera por las calles de la ciudad.”*

### 4.1- El adoctrinamiento.

El auxiliar de obra y los ciudadanos corren por las calles de Robleda durante bastante tiempo sin percatarse de la atenta mirada de los jugadores. Al final de su recorrido llegan hasta un recinto a las afueras de la ciudad, un edificio en el que no paran de entrar personas.

*“Unos escalones preceden a una gran puerta abierta de par en par que no para de cruzar gente. Todos parecen con bastante prisa.”*

Este lugar es en donde los rebeldes llevan a todo miembro reciente para ser adoctrinado. La entrada al edificio (4) posee unas grandes escaleras con columnas, dándole un aspecto bastante señorial. No es un lugar cualquiera. Una vez en el interior, se accede a una gran sala (5) en la que muchas más cajas de embalaje, tal y como las que los jugadores vieron en el almacén, se amontonan a los lados. Todos los que entran en el edificio parecen dirigirse a la sala contigua, este lugar (6) parece ser un antiguo altar y que ahora es utilizado como púlpito para la causa rebelde.

La sala está repleta. Muchos ciudadanos han venido a escuchar las palabras de un tipo que viste de forma similar a Chandra. Repartidos por toda la habitación, hay hombres disfrazados con el atuendo de auxiliar de obra. Lee el siguiente texto a los jugadores:

*“Ha llegado la hora amigos. Es el momento de derrocar el poder corrupto y eliminar la opresión que sufrimos. Es el momento de alzarnos para que entiendan que no nos quedaremos mirando mientras que...”-uno de los auxiliares de obra se acerca y susurra algo al orador- “Me dicen queridos amigos, que entre nosotros hay traidores, miembros que no creen en nuestra causa y que por lo tanto, deben ser destruidos.”*



# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS



## 4.2 Segundo Encuentro

*“Los auxiliares de obra desenvainan sus armas y corren hacia vosotros para atacaros mientras que los oyentes corren hacia el exterior del edificio.”*

Utiliza el mapa superior para llevar a cabo este encuentro, en especial la sala 6.

Los asesinos, al igual que en el anterior encuentro, intentarán asestar puñaladas a los aventureros ganando ventaja de combate. Por su parte, el orador correrá hacia la sala 10 por donde intentará escapar escaleras abajo.

**Bancos:** Los bancos son de pesado granito y parece que es bastante complicado llegar a moverlos, sin embargo otorgan cobertura frente a los ataques.

**Púlpito:** a 1 metro de altura con respecto al resto de la habitación se encuentra el púlpito desde el cual el orador adoctrina a los rebeldes.

**Otras habitaciones:** Cualquier habitación puede utilizarse para el combate y al igual que la sala 6 puede tener objetos que otorguen cobertura o con los que puedan interactuar.

## Asesinos (Ladrones de nivel 1)

CA: 7

PG: 3,4,3,2

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 daga

Daño: 1d4

Salvación:

- Venenos: 16
- Varitas mágicas: 15
- Petrificación: 13
- Armas de aliento: 16
- Conjuros y armas mágicas: 14

Moral: 5

Tipo de tesoro: los asesinos guardan una colecta en piezas de oro que han conseguido de todos oyentes.

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 19

Recompensa: 20 p.o

Juega el encuentro como si el orador hubiese ganado la iniciativa y explica a los jugadores que en su huida ha escapado por una puerta lateral hacia unas escaleras.

Si los jugadores lo desean, pueden explorar el resto del edificio, aunque no encontrarán nada relevante. Las habitaciones que se encuentran a la derecha (9) guardan más y más cajas llenas de disfraces y dagas. Las habitaciones de la derecha son una despensa (7) repleta de alimentos y una cocina (8). Al igual que en el almacén del centro de la ciudad, existe un patio (11) desde el que parten los carruajes con las cajas embaladas.

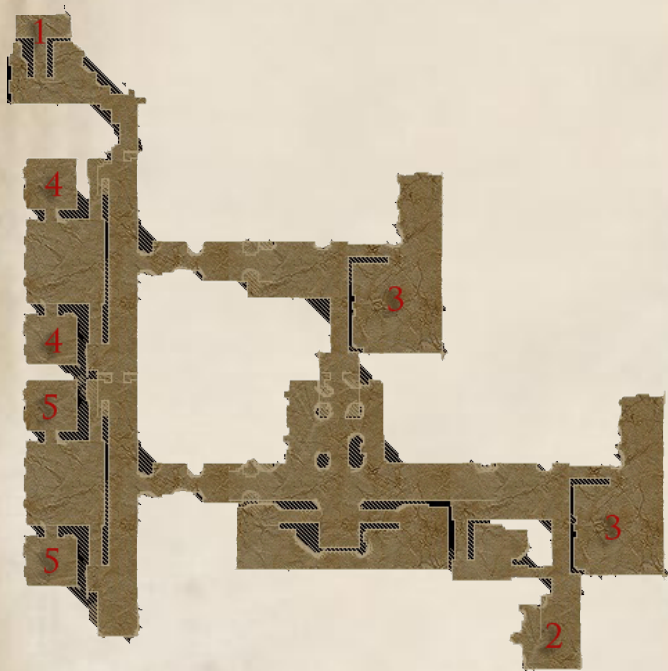
Las escaleras de la sala 10 conducen a un subterráneo, un oscuro lugar que alberga los verdaderos propósitos de la organización y que sólo algunos conocen. Nada más concluir las escaleras, yace el cuerpo del orador lleno de golpes y mordeduras.



# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS

## 4.6- El subterráneo

*“El cadáver del orador aparece ante vosotros lleno de extraños garrazos y mordeduras. La oscuridad de este lugar hace que necesitéis luz artificial.”*



Un enorme subterráneo de piedra tallada y de bastante antigüedad es hallado por los jugadores bajo el edificio que los rebeldes utilizaban como adoctrinamiento.

Los aventureros accederán desde el punto 1 tras bajar las escaleras de la planta superior. Es un lugar bastante frío, de hecho parece que incluso la temperatura que aquí existe es sobrenatural para las condiciones en la que se encuentra. No muestres el mapa a los jugadores, haz que ellos mismos recorran las diferentes partes y pierdan su tiempo investigando en el dungeon, de lo contrario se puede eliminar cualquier sorpresa. Las salas marcadas con números contienen encuentros, misiones adicionales o información relevante para los jugadores, el resto de las salas pueden estar ambientadas como deseos.

## 4.3- Jóvenes desaparecidas

Como misión adicional, puedes hacer que los jugadores rescaten a las jóvenes desaparecidas en los últimos meses y que se encuentran repartidas por las salas 4 y 5.

Estas salas son grandes celdas compartidas por las jóvenes. Para liberarlas será necesario abrir la cerradura que existe en la puerta que las guarda.

*Una gran puerta de madera cerrada bajo llave guarda el contenido de esta sala sin embargo, a través del hueco con barrotes en la parte superior de la misma podéis ver los cuerpos de jóvenes tumbados en el suelo.*

Las salas con el número 4 contienen a jóvenes que no han podido sobrevivir a las condiciones en las que se encuentran en este subterráneo o a jóvenes que han sido asesinadas por la mordedura de un vampiro.

*Tres jóvenes yacen en el suelo aparentemente inmóviles. No responden a vuestras llamadas o estímulos exteriores. Al entrar en la sala comprobáis que están muertas, algunas parece que no han sobrevivido a las condiciones en las que se encuentran, otras sin embargo poseen un color más pálido que el resto, sus marcas en el cuello muestran una mordedura.*

Las salas con el número 5 contienen a jóvenes que aún están vivas. Recompensa a los jugadores con 250 px por liberarlas y llevarlas a un lugar seguro.

*Estas salas guardan a más jóvenes, pero al parecer, estas se encuentran con vida. No hablan ni hacen gesto alguno, solo tiritan y lloran en susurros. Algo o alguien las tiene completamente aterrorizadas.*



# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS

## 4.4 Zombis

Las salas marcadas con el número 3 se encuentran infestadas de zombis, criaturas muertas vivientes que vagan por este subterráneo.

**Sala 3:** No existe nada en la sala, tan sólo cuatro paredes que albergan en su interior a tres zombis. Ambas salas son iguales. Las criaturas no portan armas y parecen haber emergido de la tierra. Tampoco guardan tesoro alguno.

### Zombi (Muerto viviente)

CA: 8  
PG: 8,12, 7  
Movimiento: 8 metros  
Ataque: 1 garra  
Daño: 1d8  
Salvación: G1  
Moral: 12  
Alineamiento: Caótico  
Valor P.X: 20



## 4.5 Tercer encuentro

*“A...¿Amo?... ¿Amo?” Una voz pregunta al aproximarnos a esta sala. Vuestros sonidos parecen haberle perturbado.*

La sala marcada con el número 2 contiene los aposentos de Valimus Dagurov, pero está guardada criatura, un necrófago que roe algunos huesos mientras que guarda las pertenencias de su amo.

**Sala 2:** Un escritorio, libros, un ataúd, varios cálices, algunos artilugios. Esta sala parece ser la única que está completamente decorada en todo el subterráneo.

*Un ataúd se encuentra encima de la sala en la que os encontráis con una extraña criatura encima del mismo. Parece lista para atacaros.*

### Necrófago (Muerto viviente)

CA: 6  
PG: 14  
Movimiento: 9 metros  
Ataque: 2 garras  
Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4+Especial  
Salvación: G2  
Moral: 9  
Tesoro: Poción de invisibilidad y 200 p.o en objetos.  
Alineamiento: Caótico  
Valor P.X: 25

La habitación en la que se encuentra el necrófago posee una poción de invisibilidad entre las pertenencias de Valimus además de algunos cálices valiosos por los cuales se puede obtener hasta 200 p.o.



## 4.6- Diario de Valimus Dagurov

Una de las pertenencias que los jugadores pueden encontrar en la habitación de Valimus es su diario. En él se describe el incidente del dungeon, cómo consiguió escapar y su nueva vida de vampiro al lado de su señor. Lee a los jugadores el Trasfondo de la aventura si lo consideras necesario.

Gracias a este texto los jugadores conocen quién es el responsable de todo esto y además también conocerán la siguiente información:

*“Por fin podrá consumarse mi venganza, ha llegado la hora de terminar mi cometido. Los actores han resultado ser la mejor baza para eliminar a mi último enemigo, aquel al que más tiempo he otorgado. Gracias a ellos todo ha sido muy fácil y además ahora poseo en mis manos el control de la ciudad. Los pobres rebeldes, trabajan como marionetas a mi causa desconocedores de toda la verdad.*

*Todo está listo para que esta noche muera Camil Hojafuerte y yo mismo tendré un asiento en primera fila para verlo.”*

Todo se desvela, realmente los actores trabajaban para Valimus y su actuación era, además de una tapadera, una forma de dinamitar el gobierno de Camil, lo cual permitiría eliminarlo más fácilmente. Sin embargo, al final del último texto escrito hace referencia una vez más a la obra y a la forma en la que verán morir al alcalde.

El ataúd está vacío, parece que Valimus ya ha salido a buscar a su presa pero, ¿cómo puede un vampiro rondar a plena luz del día? Los aventureros tienen algunas preguntas que responder antes de terminar con todo esto y cada vez es menos el tiempo que les queda.

## 5.- La caída de los justos

Cuando los jugadores salgan del subterráneo, quedarán pocos minutos para el comienzo de la obra y por lo tanto, pocos instantes antes del ataque que el Consistorio recibirá y que culminará con la muerte de Camil.

Según la conversación mantenida con Chandra, esta es la intención de la organización rebelde, pero todas las pistas hasta ahora recibidas hacen referencia a la obra de teatro. Los rebeldes han sido engañados.

Utilizados por los miembros de la compañía de teatro, los rebeldes son una táctica de distracción para centrar la atención de toda la guardia de la ciudad en el ataque al Consistorio. Mientras que los jugadores inspeccionaban el subterráneo, Valimus Dagurov ha conseguido capturar al alcalde a plena luz del día y sin que nadie sospeche, viajando ambos como mercancía para la Jarra de Oro y desde ahí pasar al edificio contiguo en el que se celebra la obra.

En estos instantes, Camil Hojafuerte se encuentra apresado bajo la tarima del teatro, en el mismo lugar en el que los jugadores estuvieron y en el que se repetirá la misma escena que con el guardia del alcalde. Los jugadores, tras leer el contenido del diario, deben decidir si formar parte de las fuerzas que defenderán el ataque al alcalde o por el contrario interrumpirán la obra justo antes de que se produzca la muerte del alcalde.



# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS

## 5.1 El ataque

*Las campanadas de la iglesia comienzan a sonar. Son las diez en punto. Aguardáis junto al Consistorio en una línea defensiva compuesta por la guardia de la ciudad cuando poco a poco, de las calles, aparece una legión de personas disfrazadas.*

Una fuerza formada por todos los guardias de la ciudad se ha apostado delante del Consistorio para impedir que el ataque llegue a perpetrarse. Del otro lado, 300 ciudadanos disfrazados de Thrust intentarán atacar con la ayuda de los auxiliares de obra el poder que representa el edificio consistorial de la ciudad.

Los ciudadanos están dispuestos a luchar, pues creen que gracias a su reivindicación podrán derrocar el gobierno de Camil, pero en lo que a la lucha se refiere, no estarán preparados para una confrontación directa. Las primeras bajas o simplemente heridos harán que la masa se disperse para acabar provocando altercados por toda la ciudad.



En este mapa puedes representar la lucha llevada a cabo por las primeras líneas de rebeldes y los guardias. El edificio marcado con una R representa el Consistrio de Robleda.

La primera línea de rebeldes está compuesta por auxiliares de obra, asesinos que intentarán abrir brecha entre los guardias para que las masas actúen, pero si su cometido falla, los ciudadanos huirán y atacarán a distancia piedras y hondas. Utiliza las esquinas y lugares escondidos en ese caso. Da la victoria a los jugadores una vez se hayan dispersado las masas.

### Asesinos (Ladrones de nivel 1)

CA: 7

PG: 3,4,3,2

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 daga

Daño: 1d4

Salvación:

- Venenos: 16
- Varitas mágicas: 15
- Petrificación: 13
- Armas de aliento: 16
- Conjuros y armas mágicas: 14

Moral: 5

Alineamiento: Caótico



# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS

## 5.2- La peste que me gobierna

*“¿Y qué hacer si todos están en mi contra? ¿Acaso soy yo el único incorrecto? Sólo una solución queda y es la muerte para evitar la peste que os gobierna” Parece que la obra se encuentra en los últimos compases del tercer acto, el alcalde está a punto de ser asesinado.*

Si los jugadores consiguen averiguar las intenciones de Valimus, el cual estará sentado en primera fila sin que los jugadores lo sepan, podrán interrumpir en la obra para enfrentarse a los artistas y librar al alcalde. Si por el contrario han caído en la trampa del vampiro, llegarán al edificio cuando el alcalde haya sido ahorcado.

De los artistas, serán una vez más los auxiliares de obra los que intenten eliminar a los aventureros junto con Maret. Utiliza a cuatro asesinos además del mago para este combate final. Valimus no intervendrá y utilizará su plan de contingencia para salir como un espectador más mientras que espera otro momento para el asesinato.

### Asesinos (Ladrones de nivel 1)

CA: 7

PG: 3,4,3,2

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 daga

Daño: 1d4

Salvación:

- Venenos: 16
- Varitas mágicas: 15
- Petrificación: 13
- Armas de aliento: 16
- Conjuros y armas mágicas: 14

Moral: 5

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 19

### Maret (Mago de nivel 3)

CA: 9

PG: 9

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 daga

Daño: 1d4

Salvación:

- Venenos: 13
- Varitas mágicas: 13
- Petrificación: 13
- Armas de aliento: 16
- Conjuros y armas mágicas: 14

Moral: 9

Conjuros:

- Hechizar persona
- Luz
- Fuerza fantasmal

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 25

Maret intentará hechizar a uno de los miembros del grupo para reducir las fuerzas, pues los otros hechizos que posee están preparados para la obra. También puede recurrir a la Fuerza fantasmal para hacer que los jugadores crean que ha convocado algún tipo de criatura aberrante.

Por su parte, los asesinos actuarán como siempre, intentando obtener ventaja, pero en esta ocasión además aprovecharán el alboroto causado por todos los espectadores en su huida para asestar alguna puñalada traperera a los aventureros.

Tras el combate los jugadores podrán liberar a Camil que se encuentra bajo la tarima del teatro, pero si quieres aumentar aún más la dificultad del encuentro haz que Camil haya sido ahorcado y los jugadores deban rescatarle antes de que quede asfixiado.



## Final

*Os encontráis en el Consistorio junto al alcalde y algunas figuras relevantes de la ciudad, donde Camil Hojafuerte os hará entrega de la recompensa y os dará públicamente las gracias por haberle salvado la vida y evitado una gran batalla en la ciudad. Pese a que es un día de victoria, parece que la sombra de Valimus todavía se cierne sobre el alcalde, el cual os entrega la recompensa con el rostro ensombrecido por la preocupación de saber que su enemigo aún está ahí fuera y puede aparecer en cualquier momento.*

Aquí termina esta breve historia en la que cada jugador habrá recibido una recompensa de al menos 750 p.o además de los siguientes puntos de experiencia:

- Averiguar todos los interrogantes planteados en la historia: 250 px.
- Salvar a Camil Hojafuerte: 500 px.
- Poner a salvo a las jóvenes encarceladas: 250 px.
- Llevar a Chandra de vuelta con su abuelo: 250 px.

Puedes cambiar cualquier cosa que no te guste de la aventura, pero recuerda que siempre es necesario que los jugadores conozcan la información en el orden adecuado. También debes tener en cuenta cómo afectan los cambios que has realizado al resto de la historia para saber si son necesarios algunos retoques más.

Si tienes cualquier duda o simplemente desees ponerte en contacto conmigo, puedes escribir un e-mail a [keteparto@hotmail.com](mailto:keteparto@hotmail.com) donde estaré encantado de recibir tus preguntas, quejas o sugerencias.

Gracias a mi novia, que siempre me entiende y me concede todo el tiempo del mundo.

Gracias a mi familia, en especial a mi hermano por las ayudas que ha realizado. Finalmente gracias a vosotros, por leer esta aventura y especialmente a todos los seguidores del blog, que hacéis posible que continúe trabajando.

## Sobre el autor

An-Tuan Kenobi decidió probar suerte en el primer concurso de historias de Archiroleros, con el que consiguió el primer premio gracias a la obra: El Coraje de Akanûl. A raíz de este hecho, decidió abrir un blog bajo el nombre de Páramos Perdidos.

Durante un año ha escrito varias obras como Sembia:Origins o las Lágrimas de los Dioses para D&D, siendo La Caída de los Justos su primera andadura en La Marca del Este, donde espera escribir muy pronto más aventuras.





# LA CAÍDA DE LOS JUSTOS

Existen muchas maneras de llevar a cabo una venganza, pero aquellos seres inmortales, los que no temen al paso del tiempo, les gusta deleitarse mientras que traman la mejor forma de ejecutar sus maquinaciones.

La Caída de los Justos es una historia en la que los jugadores deben salvar a Camil Hojafuerte de una amenaza de muerte que expira en el plazo de dos días. El tiempo no es lo único que los jugadores tienen en contra, pues descubrirán debido a una obra de teatro interpretada por una sospechosa compañía, los ciudadanos no se encuentran nada contentos con el mandato de Camil.

Esta es una aventura corta para jugadores de primer nivel y que los llevará por las calles de Robleda a iniciarse en una partida para La Marca del Este.

