

## Especial Halloween para La Marca del Este: El salón del Valor

**Author** : Raszak

Si es Halloween es buen día para publicar algo relacionado con bichos, eventos terroríficos y muerte y destrucción. Todo junto a ser posible. Por eso traigo un **Especial de Halloween para La Marca del Este**, en forma de un fragmento "autojugable" de la aventura (en construcción) **Quesadilla en Elmstrit**, para variar enmarcada dentro de la barrabasada que es Crónicas de la Contramarca del Este.

### Especial Halloween: El salón del Valor

Una gran puerta de roble reforzada en la pared central del interior del castillo de Elmstrit. El suelo de piedra que la rodea está marcado por el roce de las pesadas hojas, cubiertas por el polvo del desuso y en las que destacan un escudo blanco con borde rojo y una banda diagonal que cruza sobre la figura de un hombre armado. Debajo, en una leyenda clara, pone: "prohibido el paso de aventureros".



Hace generaciones, cuando la baronazgo de Elmstrit todavía era joven, el noble Barón Publius Marcius Pontius Quintius Publius Caius Lucius Aulus Sextus Numerius Decimus Tiberius Elmstrit, también conocido como Etecé Etecé Elmstrit, utilizó su aliento final para dar una terrible advertencia a su heredero.

Estando como estaba, velando los últimos momentos de su padre a la vera de la cama, el hijo del Barón tomó buena nota del mensaje: “Hijo mío, ahora todas las tierras de la familia te pertenecerán. Todo menos el Gran Salón, que lo he perdido jugando a las cartas y nadie, nunca más, podrá volver a entrar en él salvo enorme peligro de su vida. Jamás dejes entrar a nadie en él, pues desde ahora será el Salón del Valor.”

Desde ese día, en la puerta del anteriormente conocido como Gran Salón, en el mismo corazón de la fortaleza de Elmstrit, hay un enorme escudo rojo que pone “Salón del Valor, no pasar nunca.”. Algo que, era de esperar, sólo ha servido para que se forje una leyenda acerca de los ingentes tesoros que alberga el Salón del Valor y los enormes peligros que acechan en su interior.

No son pocos los que, envalentonados por la leyenda e intentando mostrarse como los más valerosos, han sucumbido a la tentación de ignorar la prohibición y nunca han sido vueltos a

ver... de una pieza. Y algo debe haber de valía dentro del gran Salón del Valor, puesto que si bien los restos de los “valientes” son lanzados por uno de los grandes ventanales, jamás aparece ninguna de sus armas ni objetos. Excepto el cucharón de palo de un mediano, hará unos tres siglos, que mordía el cadáver con tanta fuerza que, sea lo que sea que se oculta en el interior de la estancia, fue incapaz de arrebatársela.

A decir verdad, las apuestas, sobre el tiempo de supervivencia de quienes se aventuran en el interior del Salón, se han convertido en un lucrativo negocio para los guardias que custodian sus puertas. Así que no es de extrañar que dejen entrar a aventureros por una pequeña suma (1d6 monedas de oro cada uno) e incluso ofrezcan un cómodo servicio de guardarropa, para que nadie vaya cargado en exceso y reduzca sus posibilidades de cargar tesoros a la salida (y que también cuesta 1d6 monedas de oro).

Por supuesto que, si todo esto no hace que tus jugadores quieran comprobar qué ocurre en el Salón del Valor, es que no tienen sangre en las venas. Y si entran pues lo normal es que acaben teniéndola desparramada por el suelo.



## El interior del Salón del Valor

Las puertas se abren con el chirriar de años de óxido acumulado en los goznes. El olor a cerrado y a polvo añejo inunda las fosas nasales antes de que los ojos puedan acostumbrarse a la oscuridad reinante. Las horadadas tablas del suelo crujen bajo vuestras botas cuando os adentráis en la umbra, apartando con los pies trozos de madera, huesos y cosas peores.

El Salón se encuentra en una penumbra tenebrosa, apenas iluminado por la luz lunar si es de noche o por el reflejo en el suelo de los minúsculos rayos de luz que se filtran por los gruesos cortinajes. El olor del lugar es peculiar, como el de un abuelo al que se le va la mano con el Varón Dandy, y satura el olfato al instante. Cuando la puerta se cierre detrás de los aventureros, lo hará con un conjuro que sólo se disipará cuando el balor muera o así lo ordene él.

Al avanzar, justo al contrario de lo que esperabais, descubriste que el lugar está impoluto. El suelo de madera llega a reflejar, las sillas y las mesas están impecables y destaca bajo un haz de luz definida una gran mesa redonda en el extremo de la estancia, cubierta por un tapete verde y presidida por... un balor, que hace juegos de manos con una baraja de naipes.

Lo de que esté todo impoluto es cosa de los conjuros de Terreno ilusorio, que Benito, el balor, usa para entrar en materia y no asustar demasiado a sus potenciales rivales. Detrás de él también hay una descomunal montaña de tesoros, que incluye lo que le ha ganado (o quitado de sus frías y muertas manos) a todos los que han entrado antes que los AJs. La estancia en sí es un enorme salón cuadrado de 20m de ancho (la puerta está en medio del lado estrecho) y 40 de fondo, y parece decorado con tapices y estar amueblado con grandes mesas y varios grandes armarios a lo largo de las paredes largas.

#### **Benito, el Balor de Elmstrit**

Benito es un demonio atípico, puesto que aunque a él le gusta una buena matanza como a cualquier otro, lo que más le flipa en el mundo es jugar a la escoba (o cualquier otro juego de cartas en el que el DJ sea especialmente ducho, que la idea es desplumar a los AJs). Tanto que ofrece jugar a cualquiera que se adentre en su salón en lugar de matarlo a las primeras de cambio. Si se niegan a jugar entonces sí, masacra a cualquiera, pero si aceptan, entonces ¡ocurrirá una partida!

Por supuesto si en cualquier momento los AJs atacan a Benito se acabó lo que se daba y se arma una batalla campal haya pasado lo que haya pasado antes.



## La partida

Benito retará a una partida a cada personaje, instándolo a apostar algo de su pertenencia por el valor que mejor le parezca (a él en realidad le da igual lo que cueste, lo importante es jugar). Si el personaje pierde, Benito se queda con el objeto y lo añadirá a la pila de objetos que ha ido consiguiendo de los aventureros a lo largo de los siglos, pero si el PJ gana podrá elegir y quedarse un objeto de entre todos los que atesora Benito por el mismo precio aproximado (o sea, si alguien apostara una espada larga +1, y ganara, podría recoger como “premio” un escudo +1 o una armadura +1; si se apostara una moneda de oro, el premio sería una moneda de oro).

La partida se resuelve mediante tiradas enfrentadas de Inteligencia, al mejor de tres (o de 5, según sea cosa de añadirle suspense) y los empates no cuentan (si fallan los dos la tirada o si aciertan los dos). A estos efectos Benito cuenta como si tuviera Inteligencia 14. Una manera alternativa es jugar una partida de verdad, pero eso ya queda al masoquismo de cada uno.

En cualquier caso, ganen o pierdan, si los AJs juegan limpiamente sus partidas con Benito, él les dejará salir de allí con vida. Casi seguro que con menos equipaje, pero vivos. Ah, y otra cosa... perderán la memoria al salir por la puerta, así que no podrán contar a nadie lo sucedido... qué divertido!

## Reparto de tesoro y experiencia

Hay que ser justos: un balor es una cosa muy tocha para AJs de niveles 3 al 5 y lo normal es que si se enfrentaran a él morirían todos. Así que si deciden jugar y salen vivos de ésta, sin importar si ganan o pierden, deberían recibir una buena parte de la experiencia que da superar el encuentro con un balor (aunque la cantidad exacta queda a discreción del DJ).

La cuestión del tesoro es otra cosa, porque la mayoría de lo que puedan ver en la montaña de tesoros los AJs es a causa del conjuro de Terreno ilusorio. Los objetos que ganen durante las partidas sí estarán (claro, encima que los jorobamos no vamos a darles basurilla), pero si combaten contra Benito y lo derrotan, una vez disipado el conjuro de ilusión las montañas de tesoros se quedarán limitados al equivalente a 6000mo y muchas armas, armaduras y objetos tan podridos por el tiempo que son inútiles.